

722002-T2RE-Rules-ZHt-11032021.indd 1 11/03/2021 10:33





722002-T2RE-Rules-ZHt-11032021.indd 3 11/03/2021 10:33

#### 彩色車票卡

彩色車票卡可以當成任意顏色車票使用。

同時也是佔據渡輪路線的關鍵卡(詳見「渡輪」小節)。

如果玩家從5張面朝上的車票卡中選擇彩色車票卡,則不能再抽取第二張車票卡。如果玩家第一張車票卡是選擇5張面朝上的車票卡中的非彩色車票卡,隨後從車票卡牌堆翻開補牌的車票卡剛好是彩色票卡;又或是原本5張面朝上的車票卡中包含彩色車票卡,但玩家抽取第一張牌卡時並未選擇它,則玩家均不能在上述兩種情況下,選擇彩色車票

卡作為第二張欲抽取的牌卡。

如果玩家從覆蓋的車票卡牌堆中抽取一張車票卡, 並幸運地抽取到彩色車票卡,玩家還是可以再從牌 堆中抽取第二張票卡,或者從已翻開的5張車票卡 中選擇非彩色車票卡的一張。玩家不需向其他玩家 展示從車票卡牌堆中抽取到的車票卡。

#### 佔據路線

選擇「佔據路線」的玩家需打出同一顏色的車票卡, 張數必需等於該段旅程鐵道路線的格子數量。大多 數的鐵道路線會指定玩家打出對應顏色的車票卡(例 如:藍色鐵道路線需使用藍色的車票卡)。如果是顯 示灰色的鐵道路線,代表玩家可以打出任一組相同顏 色的車票卡(詳見右側範例)。

玩家打出車票卡佔據路線後,該玩家需將自己的車廂模型逐一放置在對應的鐵道路線格子上,然後,將所有打出的車票卡放置到棄牌堆。玩家會因為放置的車廂模型數量獲得分數(對應分數詳見第7頁),並移動計分軌上的標記指示物。

玩家可以佔據地圖上任何一條空白的路線,且不需與 之前佔據的路線相連接。

玩家必需在當回合內完整佔據兩相鄰城市間的路線, 舉例來說,玩家不能只放置兩個火車車廂模型在標示 需要三個車廂模型才能完整連接的路線上。

玩家每回合只能佔據一段連接兩個相鄰城市的路線。





要佔據三格長的黃色路線時, 玩家必需打出下列任一組合的 車票卡:3張黃色車票卡、2張 黃色車票卡及1張彩色車票卡、 1張黃色車票卡及2兩張彩色車 票卡、或3張彩色車票卡。



要佔據兩格長的灰色路線時, 玩家可以打出2張紅色車票卡、 1張黃色車票卡及1張彩色車票 卡、或2張彩色車票卡。



#### 雙線道

某些相鄰城市之間有雙線道,一名玩家不能同時佔據這兩條路線。 請留意,某些城市會有部分平行的路線但最後卻連接至不同的城市, 這種並行路線不能稱為雙線道。



#### 重要提醒

在2或3人遊戲中, 雙線道中只能有其中一線能被啟用, 當其中 一線道被某位玩家佔據後, 另一線立即自動關閉, 無法被任何玩家佔據。





渡輪是一種透過水路連接兩個鄰近城市的 特殊路線。路線上至少會有一格標示彩色 車票卡的火車造型圖示。

若要佔據渡輪路線,玩家必需打出路線上 指定彩色車票卡的對應數量,並搭配打出 與剩餘格數對應的任意同色車票卡組合。





### 隧道

隧道是另一種特殊的路線,如圖所示,它的格子外框線較其他種類的路線粗且有較不規則的形狀。

隧道的特點是,玩家無法確切得知要打出多少張 車票卡才能佔據指定的隧道路線。

當玩家嘗試佔據隧道路線時, 玩家必需先打出該

路線指定的數量及顏色之車票卡,接著從車票卡牌堆上方翻出3張卡。每翻出1張與玩家打出同色的車票卡時,則該玩家必需額外再打出1張相同顏色的車票卡(或彩色車票卡),才能成功佔據該隧道路線。如果翻開的是彩色車票卡,則玩家也必需打出與一開始同色的車票卡。若玩家選擇全部都打

出彩色車票卡來對應隧道路線上的標示需求,在後續翻牌的過程中,只有翻出彩色車票卡,該名玩家才需要(且只能)打出與翻出彩色車票卡數量對應的額外彩色車票卡。

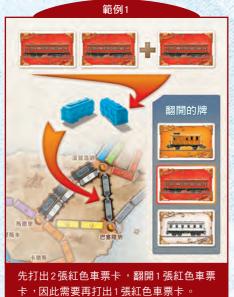


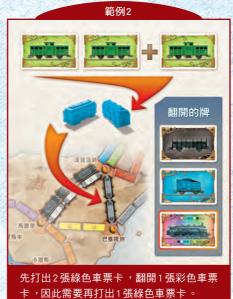
連接馬德里與潘普洛納的雙線隧道-需要白 色或黑色車票卡。

如果該名玩家沒有足夠數量的車票卡來對應翻出的票卡(或不想再打出),玩家可以將剛剛打出的車票卡全數收回手中,該名玩家的回合立即結束。

回合結束時,將剛才翻開的三張車票卡移至棄牌堆。

在罕見的情況下,玩家無法翻滿3張車票卡,則玩家只需針對已翻出的牌來確認是否需額外打出車票卡即可;如果 抽取牌堆及棄牌堆都是耗盡的情況(即車票卡都在玩家們的手上),則玩家可以不用冒著額外打出車票卡的風險來佔據隧道。









## 抽取任務卡

如果玩家選擇抽取任務卡,則該玩家從任務卡牌堆上方抽取3張卡,並至少選擇保留1 張以上(亦可保留2張或全部)。如果任務卡牌堆不足3張,則玩家只能抽取剩下的牌。 任何棄掉的任務卡需放回該牌堆底層,未立即棄掉的任務卡必需被保留於該名玩家手中 直到遊戲結束,無法再於其他抽取任務卡的回合棄掉。

每張任務卡會包含兩座城市的名稱以及分數。在遊戲結束時,如果玩家的車廂模型可以成功連接任務卡上指定的兩座城市,則玩家獲得任務卡上的分數;否則,任務卡上的分數會變成負分計算。玩家可以保有任意數量的任務卡,但遊戲過程中,任務卡的內容皆為秘密資訊,請勿讓其他玩家得知。





# 建造火車站

建造一座火車站能夠讓玩家使用一條(僅只一條)屬 於另一位玩家的一段路線,來連進(出)該城市,以 達成任務卡的內容。

玩家指定一個尚未放置火車站模型的城市建造火車站,即使該玩家沒有佔據任何連往該城市的路線。 一個城市只允許建立一座火車站。

每位玩家每回合只能建造一座火車站;每場遊戲中 能夠建造三座。

建造第一座火車站時,玩家必需打出並棄掉一張任意顏色的車票卡,並將自己的火車站模型放置在該城市;建造第二座火車站時,需打出並棄掉任意兩張同色的車票卡;第三座則需要打出並棄掉任意三張同色的車票卡。當然,玩家可以使用任意數量的彩色車票卡來替代對應數量的車票卡。



如果玩家想要使用一座火車站來達成多張任務卡上的內容,該玩家只能使用同一條路線,來達成這些任務卡的內容。直到遊戲結束計算任務卡分數之前,擁有火車站的玩家無需在遊戲過程中指定使用哪一條路線。

玩家不一定要在遊戲中建造火車站;每一座未使用的火車站模型,在遊戲結束時將讓該名玩家獲得4分。

# 遊戲結束

當有任何玩家在他的回合結束時剩餘 0/1/2 節車廂模型未使用時,所有玩家(包含該名剩餘 0/1/2 車廂模型的玩家)再各進行一回合後,遊戲結束。 所有玩家計算各自的總得分。



當一位玩家只剩下2 個或更少的車廂模型 時,接下來就是最後 一輪遊戲。

# 計算分數

玩家在遊戲中佔據各種路線時獲得的分數,應該已顯示在計分軌上。

若想避免過程中可能的錯誤,玩家們可以互相檢查彼此的分數是否正確。

接著,玩家們展示各自手上的任務牌是否達成。在計分軌上加上達成任務卡顯示的分數,再將未達成的任務卡分數從總得分扣除。

請留意,建造一座火車站能夠讓玩家使用一條(僅只一條)屬於另一位玩家的一段路線,來達成任務卡的內容。如果可以與果一條。如果可以與果一條。如果是成多張任務中的內容,該玩家只能使用一條路線,來達成些任務卡的內容。

玩家每擁有一座未使用 的火車站模型,可獲得4 分。

車廂數		分數
1		1
2		2
3		4
4		7
6		15
8		21
ŏ	當一名玩家佔據路線時,立即獲得該路線上對應車廂模型數量的分數。	Z

最後,在地圖上擁有最長連接路線的玩家(們)獲得「歐洲特快車」卡, 額外獲得10分。在計算路線長度時可以包含迴圈,亦可通過相同城市數次,但每一節車廂模型都只能被計算一次。因火車站功能所使用其他玩家的路線,不得列入計算。如果多名玩家計算後的長度相同,則各獲得10分。

總分最高的人獲勝。總分相同時,完成最多張任務卡的玩家獲勝;還是平手時,則建造最少火車站的玩家獲勝;依然平手的話,獲得「歐洲特快車」加分卡的玩家贏得勝利。







