

ИГРА МАРТИНА УОЛЛЕСА

STEAM™

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЙ МАГНАТ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Пар, приводящий в движение колёсные механизмы, навсегда изменит жизнь человека.

Томас Джефферсон

Добро пожаловать в мир паровых двигателей! Присоединитесь к избранному кругу амбициозных промышленников, называющих себя железнодорожными магнатами. Наживайте капитал, скупайте акры земли и прокладывайте по ним рельсы. Соревнуйтесь с конкурентами в освоении диких пустошей и подстёгивайте развитие городов. Осваивая новые торговые маршруты и ставя на рельсы современные локомотивы, вы откроете путь человечеству в новую эпоху пара!

В игре присутствуют два режима игры: **упрощённый** и **стандартный**. Если это ваша первая партия или вы не хотите затягивать игровой процесс, выбирайте упрощённый вариант.

СОСТАВ ИГРЫ

Двустороннее игровое поле



6 памяток



96 кубиков товаров (по 20 красных, синих, жёлтых и фиолетовых; 16 серых)



144 фишки игроков (по 24 оранжевых, зелёных, непокрашенных, белых, коричневых и чёрных)



136 жетонов рельсов



8 жетонов новых городов (1 красный, 1 жёлтый, 1 фиолетовый, 1 синий и 4 серых)



68 жетонов монет

(32 медные монеты достоинством 1 \$, 24 серебряные — 5 \$, 12 золотых — 10 \$)



10 маркеров развития городов



7 жетонов действий

(показана сторона для стандартной игры)



Маркер раундов



Мешочек для товаров



Правила игры

ОБЗОР ИГРЫ

Вам предстоит строить железные дороги и перевозить товары по разрастающейся железнодорожной сети. Самую большую прибыль приносят перевозки на дальние расстояния, и для них вам предстоит прокладывать новые рельсы и улучшать локомотивы. За перемещение товаров по карте вы получите победные очки и сможете увеличить свой доход.

Главный элемент игры — карта, на которой изображены различные типы местности, а также посёлки и города времён начала железнодорожной эпохи. Территория юго-востока Канады и северо-востока США прекрасно подходит для **3–4 игроков**, а часть Европы, отображающая регион Рейн-Рур, подойдёт для **4–5 игроков**. В комплект игры входят компоненты для 6-го игрока, чтобы вы могли играть на масштабных дополнительных картах.

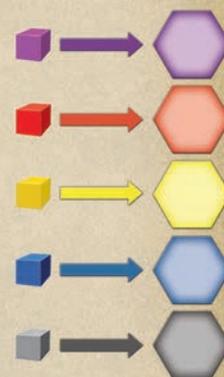


Карта поделена на шестиугольные клетки — **гексы**. На гексах встречаются: равнины (зелёного цвета), холмы и горы (коричневого цвета), побережья (зелёного и синего цветов), города (с названием и цветным фоном). Также на гексах могут быть изображены реки (синяя линия) и посёлки (символ посёлка).



По ходу игры вы будете выкладывать на карту шестиугольные жетоны рельсов с изображением железных дорог, соединяя посёлки и города друг с другом. Каждый участок железной дороги, соединяющий город с городом (на иллюстрации внизу это **А**), город с посёлком (**Б**) или посёлок с посёлком (**В**), называется **перегоном**.

В начале игры у каждого города имеется запас **кубиков товаров** — это товары, которые они произвели для перевозки в другие города. Кубики товаров перевозятся по железнодорожным перегонам. Доставленный товар либо увеличивает ваш доход, либо добавляет вам победных очков. Каждый кубик товара может быть перевезён только **в город такого же цвета**. В результате действий игроков каждый стартовый город карты может один раз за игру пополниться дополнительными кубиками товаров для доставки в другие города. Среди стартовых городов карты нет городов серого цвета — они появляются на игровом поле в результате выкладывания **жетонов новых городов**.



Помимо городов на карте есть посёлки, которые можно соединять перегонами друг с другом или с городами. Посёлок не поставяет и не принимает товары, однако его можно превратить в новый город (действие **урбанизации**), который будет поставяет и принимать товары.

Жетон нового города выкладывается либо поверх гекса с посёлком, либо взамен уже выложенного жетона рельсов с посёлком. Каждый новый город открывает новые возможности для железнодорожных перевозок и привносит в игру дополнительные кубики товаров.

Несмотря на то, что в конце каждого раунда вы сможете зарабатывать деньги, вам будет требоваться дополнительный капитал, чтобы оплачивать расходы на прокладывание рельсов и модернизацию локомотивов. **Занять деньги можно в банке**, уменьшив при этом величину своего дохода.

На игровом поле есть **счётчик очков**, на котором отмечаются набранные вами победные очки (ПО).

Победителем игры становится тот, кто к концу последнего раунда игры наберёт больше всего победных очков.

Примечание: в реальной жизни горы и холмы довольно сильно отличаются друг от друга, однако здесь они одинаковы и называются просто холмами. Правила и изображение тех и других идентичны!



УПРОЩЁННАЯ ИГРА

Желание строить железные дороги столь велико, что многие из них будут проложены там, где не принесут никакой выгоды.

Джордж Стефенсон

В правилах этого раздела описан **упрощённый вариант игры**. Он рекомендуется для новичков и для коротких партий. Стандартный вариант игры разобран на страницах 13–15.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Сложите все **кубики товаров** в мешочек. Случайным образом достаньте из мешочка и положите на каждый город столько кубиков, сколько указано числами на гексах этих городов. **Если вы играете втроём на карте Европы (Рейн-Рур), выкладываете на каждый город на 1 кубик меньше.**

Положите по 3 кубика, случайно вынутых из мешочка, на каждый **резервный гекс** (в левой части игрового поля). **Если вы играете втроём (неважно, на какой карте), выкладываете на 1 кубик меньше.**

Сложите **маркеры развития городов** рядом с игровым полем.

Сложите **жетоны новых городов** рядом с игровым полем. Каждый игрок получает набор фишек игрока одного цвета.



Гекс с городом



Резервный гекс

Каждый игрок кладёт одну из своих фишек на деление «0» **счётчика дохода**, ещё одну — на деление «0» **счётчика победных очков**. Вы начинаете игру без наличных денег.

Если вы играете в первый раз, можете раздать участникам начальный капитал согласно их положению на треке порядка хода (см. «Очередность хода в первой партии» на стр. 4).

Каждый игрок кладёт одну из своих фишек на деление «1» **шкалы уровней локомотивов** — это ваш начальный уровень.

Уровни локомотивов символизируют вложения каждой компании в железнодорожный подвижной состав. Повышая уровень локомотивов, вы увеличиваете количество перегонов, на которое можно перевезти кубик товара.

Назначьте одного из игроков казначеем и сложите рядом с ним жетоны монет. Поставьте маркер раундов на 1-е деление **счётчика раундов**.



Карта северо-востока США и юго-востока Канады

ДЕНЬГИ

Игроки зачастую будут вынуждены **занимать деньги в банке**, чтобы оплачивать прокладывание рельсов, модернизацию локомотивов и прочие нужды. Получая деньги из банка, вы снижаете величину текущего дохода. Это символизирует выпуск акций вашей компании, платежи и ссуды, которые вы обязуетесь выплатить в обмен на привлечение новых инвестиций.

Всякий раз, занимая деньги, вы берёте из банка фиксированные суммы по 5 \$. За каждые занятые 5 \$ ваша фишка на счётчике дохода опускается на 1 деление. **Если фишка находится на делении «-10», а вам по-прежнему нужны деньги, вы обязаны уменьшить текущее количество победных очков: на 2 ПО за каждые 5 \$** (сдвиньте фишку назад по счётчику победных очков). Если ваша фишка находится на делении «-10» и у вас 0 ПО, вы не можете занимать деньги в банке.

Вы занимаете деньги всякий раз, когда у вас не оказывается достаточной суммы, чтобы оплатить расходы или действия.

Перед тем как занять деньги из банка, вы обязаны **потратить все имеющиеся у вас наличные**. Вы не можете занять больше минимальной суммы, необходимой на уплату всех ваших расходов. Если число занятых денег оказывается больше нужной вам суммы, банк выдаёт вам сдачу (не более 4 \$). Запрещается занимать деньги «про запас» — в банке можно занять деньги лишь на покрытие текущих расходов.

Пример: Владимиру нужно потратить 8 \$ на прокладывание рельсов, но наличных у него нет. Он прокладывает рельсы, сдвигает фишку на 2 деления вниз по счётчику дохода и получает из банка сдачу 2 \$ (он занял 10 \$ и потратил из них 8 \$).



В любой момент вы можете разменивать монеты в банке («десятку» на две «пятёрки» и т. д.). Свои деньги держите на виду, чтобы их видели другие участники.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

Очередность хода в первой партии

Очередность хода очень важна, однако в самой первой партии оценить всю её важность будет не так-то просто. Поэтому для первой партии мы рекомендуем определять порядок хода случайным образом. Сложите жетоны действий в мешочек, и пусть каждый игрок вытянет по одному. Тот, кому достанется жетон с наименьшим номером, будет ходить первым, а далее ход будет передаваться по часовой стрелке. Отметьте порядок хода игроков, разложив их фишки на треке порядка хода. Верните жетоны действий на стол. Перед началом игры выдайте 1 \$ второму игроку, 2 \$ третьему и т. д. (только если играете по этой системе).

Очередность хода в последующих раундах будет определяться выбранными вами жетонами действий.

Очередность хода в начале игры определяется открытым устным аукционом. Чтобы оплатить ставку, победитель аукциона занимает деньги в банке (см. ниже).

Сначала проводится аукцион за первую ячейку на треке порядка хода. Случайным образом определите того, кто сделает первую ставку (например, при помощи жетонов действий), далее право будет передаваться по часовой стрелке.

В свой черёд вы можете либо увеличить ставку предыдущего игрока, либо спасовать. Спасовав, вы отказываетесь от дальнейшего участия в аукционе за текущую ячейку, но сможете участвовать в следующем аукционе — за другую ячейку.

Когда пасуют все игроки кроме вас, вы занимаете деньги в банке, чтобы покрыть свою выигрышную ставку: ваша фишка на счётчике дохода сдвигается на одно деление вниз за каждые 5 \$ (при необходимости банк выплачивает сдачу). Затем вы кладёте фишку своего цвета на ячейку «1» трека порядка хода. Выиграв аукцион, вы лишаетесь возможности участвовать в последующих аукционах.

После этого прочие игроки начинают аукцион за вторую ячейку. Первую ставку делает игрок, сидящий слева от того, кто выиграл предыдущий аукцион (то есть ход продолжает передаваться по часовой стрелке).

Пример: играют пятеро, Кирилл выигрывает аукцион за первую ячейку. Его ставка 7 \$, поэтому он опускает свою фишку на счётчике дохода на 2 деления (теперь она находится на делении «-2») и получает из банка 3 \$ сдачи. После этого Кирилл кладёт фишку на первую ячейку трека порядка хода. Сидящий слева от него игрок начинает аукцион за вторую ячейку.

Продолжайте проводить аукционы, пока трек порядка хода не заполнится фишками участвующих игроков. За последнюю ячейку аукцион не проводится — последний оставшийся участник занимает соответствующую ячейку трека порядка хода бесплатно. Если для определения порядка хода игроки используют систему аукционов, никто из них не получает начальный капитал, описанный во врезке слева.

Очередность хода в последующих раундах будет определяться жетонами действий, которые игроки выберут по ходу раунда. Выбирая действие, вы должны учитывать не только то, насколько оно важно для выполнения задуманного, но и то, как оно повлияет на порядок вашего хода в следующем раунде.

СПРОС И ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Цвета кубиков товаров соответствуют цветам городов на карте. Серые города появляются на карте в процессе игры в результате **действия урбанизации**. В начале игры у каждого города есть некоторый запас товаров (кубики выкладываются на гексы с городами во время подготовки к игре). Это продукция, предназначенная для отправки в другие города. Новые кубики товаров будут добавляться на карту после того, как кто-либо выполнит **действие развития города**.

Цвет гекса с городом говорит о том, что город испытывает спрос в товарах этого цвета. Привезя в город товар нужного цвета по перегонам железнодорожной сети, вы получите очки. Решите, к какому счётчику их прибавить: либо к счётчику дохода, либо к счётчику победных очков.

Важное замечание: перевозка товара приносит очки, которые нужно добавить лишь к какому-то одному счётчику (дохода или победных очков). Вы не можете разделить полученные очки между двумя счётчиками.

ХОД ИГРЫ

Партия длится несколько раундов. Каждый раунд состоит из 6 фаз. Прежде чем перейти в следующую фазу, игроки должны полностью завершить предыдущую. Игра заканчивается после 4-й фазы последнего раунда.

В игре с 5–6 участниками проводится 7 раундов, в игре с 4 участниками — 8 раундов, в игре с 3 участниками — 10 раундов.



Шесть фаз раунда

1. Выбор жетонов действий
2. Прокладывание рельсов
3. Перевозка товаров (или модернизация локомотивов), 2 круга
4. Получение дохода и покрытие издержек
5. Составление нового порядка хода
6. Подготовка к новому раунду

ФАЗА 1. ВЫБОР ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЙ

Каждый раунд в порядке хода игроки выбирают по 1 жетону действия. Жетоны позволяют выполнить особое действие или дают уникальную способность, действующую в течение раунда. Числа на жетонах определяют положение игроков на треке порядка хода в следующем раунде. Игроки могут выбрать один из следующих жетонов действий:

1. ПЕРВЫЙ ИГРОК

В следующем раунде ваша фишка будет **первой на треке порядка хода**.



2. ПЕРВАЯ ПЕРЕВОЗКА

В фазе перевозки товаров текущего раунда вы будете **оба круга перевозить товары первым**, независимо от своего положения на треке порядка хода.



3. ИНЖЕНЕР

В фазе прокладывания рельсов текущего раунда вы можете выложить **до 4 жетонов рельсов** (а не 3, как обычно). Стоимость прокладывания всех рельсов рассчитывается по обычным правилам.



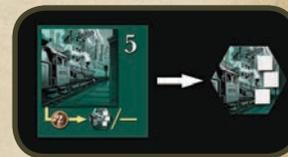
4. ПЕРВЫЙ СТРОИТЕЛЬ

В фазе прокладывания рельсов текущего раунда вы будете **выкладывать жетоны рельсов первым**, независимо от своего положения на треке порядка хода.



5. РАЗВИТИЕ ГОРОДА

В фазе прокладывания рельсов текущего раунда вы выбираете **1 резервный гекс в левой части игрового поля** и переносите все товары с этого гекса на любой город на карте. Также вместе с кубиками вы должны положить на этот город **маркер развития города**. Вы не можете добавить в город новые кубики товаров, если он отмечен маркером развития города (таким образом, **нельзя применить действие развития города к городам, появившимся в ходе урбанизации**, поскольку все они отмечены соответствующим маркером). Добавляйте кубики товаров на карту во время вашей **фазы прокладывания рельсов**, а не в фазе выбора жетонов действий.



Выбирая это действие, вы тут же платите 2 \$ и обязуетесь выполнить его в свою фазу прокладывания рельсов. Вместо этого вы можете спасовать.

Выбрав действие развития города, вы вправе **проигнорировать его эффект (спасовать)**. Вы должны сразу принять решение пасовать или развивать город, **как только взяли жетон действия**. Если вы решили спасовать, переверните жетон обратной стороной (без символов и чисел) вверх. Если вы пасуете, вам не нужно платить 2 \$ и вы не сможете выполнить указанное на жетоне действие.



Спасовать

6. МОДЕРНИЗАЦИЯ ЛОКОМОТИВОВ

Немедленно **повысьте ваш уровень локомотивов на единицу**, передвинув вашу фишку на следующее деление соответствующей шкалы игрового поля.



Вы обязаны заплатить в банк 4 \$ (как указано на жетоне действия), а также столько \$, сколько составляет новый уровень локомотивов.

Наивысший уровень локомотивов равен 6. Если ваши локомотивы модернизированы до 6-го уровня, вы не можете выбирать это действие.

Пример: у Ларисы локомотивы 4-го уровня. Она хочет модернизировать их до 5-го, поэтому в 1-й фазе раунда она выбирает жетон действия модернизации локомотивов. Она обязана заплатить 4 \$ + 5 \$ (стоимость перехода на 5-й уровень), в сумме это 9 \$. Лариса платит 9 \$ в банк и передвигает свою фишку на 5-е деление шкалы уровней локомотивов.



с Y-образными перекрёстками в игре нет). Рельсы нельзя прокладывать таким образом, чтобы перегон начинался и заканчивался в одном и том же городе или посёлке (В). Однако вы можете построить цепочку перегонов, которая замкнёт вашу железную дорогу в круг (и иногда это оказывается очень выгодно!).

Пример: рассмотрим иллюстрацию ниже. Жетоны рельсов А и Б выложены правильно, а вот В, Г, Д, Е, Ж и З — нет. Об ограничениях, по которым вы не можете выложить жетоны, отмеченные этими буквами, было рассказано выше. В создаёт перегон, который начинается и заканчивается в одном городе, в Г и Е рельсы упираются в чёрную линию, Д не начинается из города и не продолжает уже выложенный жетон рельсов. Ж и З выкладываются на запрещённые места.

Вы не обязаны прокладывать рельсы, если не хотите или не имеете возможности. Однако, выбрав действие урбанизации или развития города и решив не пасовать, в свою фазу прокладки рельсов вы обязаны выполнить выбранное действие. Железные дороги строятся только доступными в запасе жетонами рельсов. Если жетонов с нужной вам геометрией в запасе не осталось, вам придётся прокладывать рельсы по другим маршрутам.

ОПЛАТА ПРОКЛАДЫВАНИЯ РЕЛЬСОВ

Прокладывание рельсов стоит денег. Сумма за один жетон рельсов определяется типом местности и сложностью геометрии рельсов. Выложив жетон, вы сразу же его оплачиваете.

Стоимость прокладки рельсов определяется так:

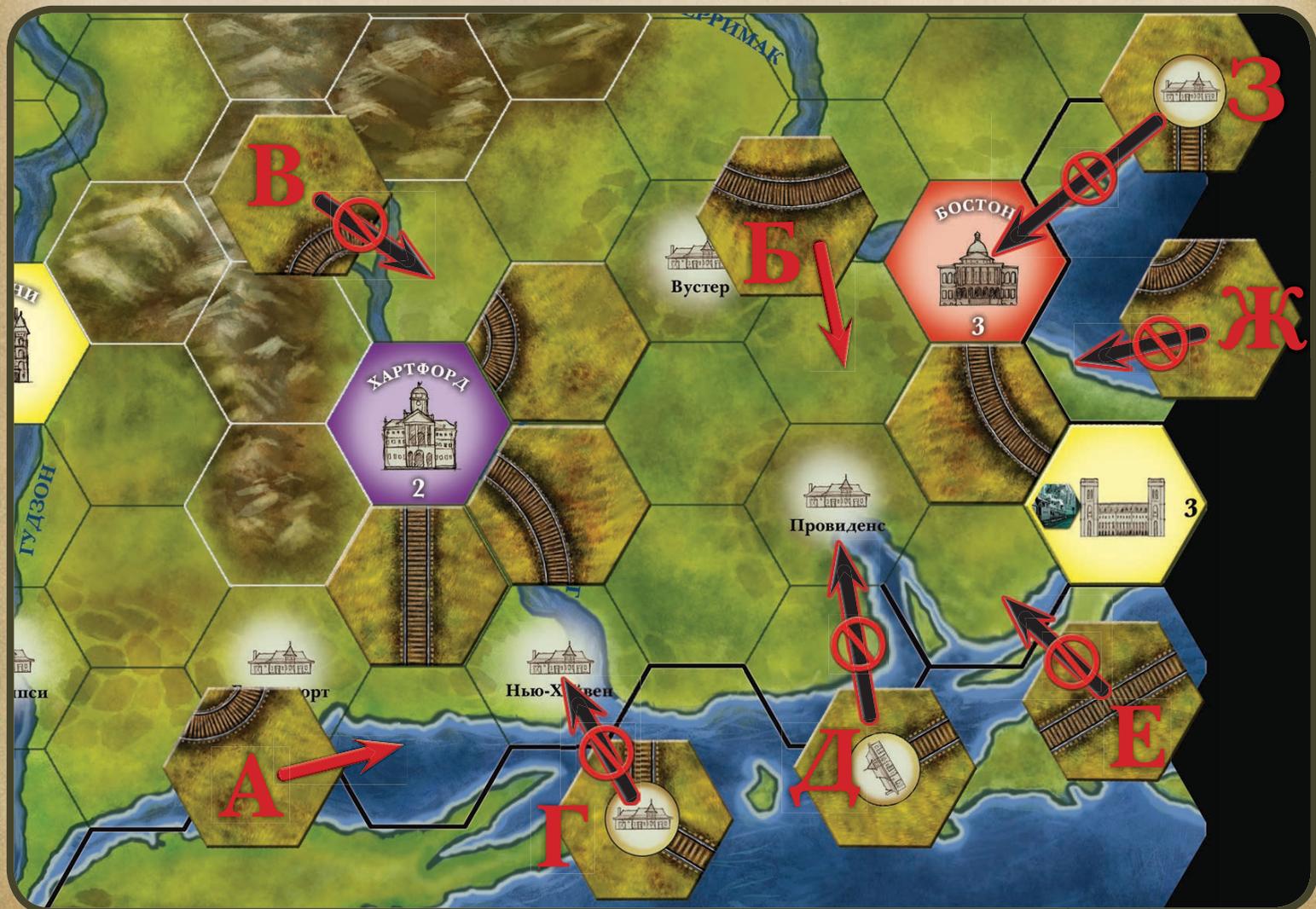
Базовая цена: 1 \$ за каждую грань жетона рельсов, в которую упираются рельсы.

Дополнительная цена:

- +1 \$, если на гексе посёлок.
- +1 \$, если на гексе река.
- +2 \$, если на гексе холмы.

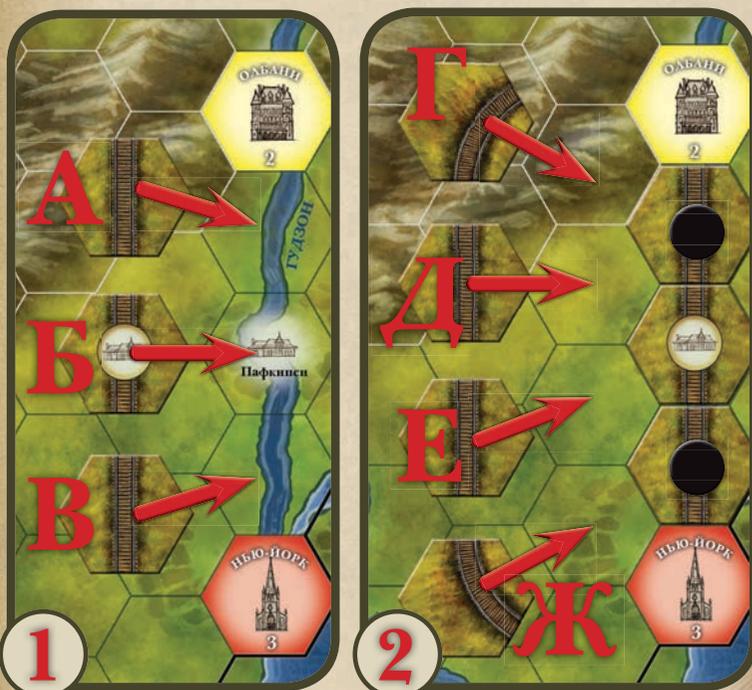
Примечание: базовая цена большинства жетонов рельсов (прямых и поворотных) 2 \$, у рельсов с более сложной геометрией она может составлять 3 \$ и даже 4 \$. Более подробную информацию см. в «Перечне рельсов» на стр. 16.

Вы обязаны оплачивать стоимость жетонов рельсов во время фазы прокладки рельсов, даже если просто улучшаете существующую железную дорогу. Если вы меняете направление рельсов или улучшаете железную дорогу, вам не нужно платить за расходы, связанные с типом местности (см. стр. 10).



Пример с иллюстрации 1: Роман, играющий чёрными, выбрал действие первого строителя, поэтому сейчас, в фазе прокладки рельсов, он ходит первым. Он выбрал это действие, потому что хочет беспрепятственно построить двойной перегон между Нью-Йорком и Олбани и боится, что его кто-то опередит. Он выкладывает жетон прямых рельсов между Олбани и Пафкипси (А, цена: 2 \$ + 1 \$ за реку), затем выкладывает на Пафкипси жетон с посёлком и прямыми рельсами (Б, цена: 2 \$ + 1 \$ за посёлок + 1 \$ за реку) и кладёт жетон прямых рельсов между Пафкипси и Нью-Йорком (В, цена: 2 \$ + 1 \$ за реку). Он выложил максимально разрешённое количество жетонов рельсов (3 жетона), суммарно потратив 10 \$ (3 + 4 + 3).

Роман помечает два построенных перегона чёрными фишками и передаёт ход следующему игроку.



Пример с иллюстрации 2: Мария, играющая оранжевыми, прокладывает рельсы следующей. Ей тоже хочется проложить рельсы до Нью-Йорка. По счастливому стечению обстоятельств она выбрала действие инженера, позволяющее ей выложить до 4 жетонов рельсов. Она кладёт жетон рельсов с плавным поворотом к юго-западу от Олбани (Г, цена: 2 \$ + 2 \$ за холмы), затем 2 жетона прямых рельсов (Д, Е, цена: 2 \$ за каждый) и жетон с плавным поворотом, ведущим в Нью-Йорк (Ж, цена: 2 \$). Суммарно Мария потратила 10 \$ (4 + 2 + 2 + 2). Она помечает созданный перегон оранжевой фишкой и передаёт ход дальше.

Пример с иллюстрации 3: Кирилл, играющий зелёными, прокладывает рельсы последним. Глядя на весь этот ажиотаж с Нью-Йорком, он решает, что лучше ему обосноваться в Нью-Хейвене. Ранее он выбрал действие урбанизации, поэтому сейчас может выложить до 3 жетонов рельсов и 1 жетон нового города.



Он кладёт жетон прямых рельсов к юго-востоку от Олбани (З, цена: 2 \$) и жетон рельсов с плавным поворотом к Хартфорду (И, цена: 2 \$ + 2 \$ за холмы). Затем Кирилл выкладывает жетон рельсов с плавным поворотом между Хартфордом и Нью-Хейвеном (К, цена: 2 \$) и серый жетон нового города на Нью-Хейвене (Л, цена: 6 \$, уплачивалась в момент выбора действия урбанизации). В этот раунд Кирилл потратил 14 \$ (2 + 4 + 2 + 6). Он помечает построенные перегоны двумя зелёными фишками (см. иллюстрацию 4).



ТИПЫ МЕСТНОСТИ

Рассмотрим более подробно встречающиеся на карте типы местности и связанные с ними эффекты.

Гекс с холмами (и горами)

На нём изображены коричневые холмы и горы. Границы таких гексов обведены непрерывной белой линией.



Гекс с городом

Гекс с городом — это либо стартовый гекс с цветным фоном, либо жетон нового города, выложенный на карту в ходе урбанизации.



Равнинный гекс (и береговой)

При прокладывании рельсов любой гекс не с городом и не с холмами считается равниной. Обратите внимание, что в этом случае береговые гексы тоже считаются равнинами, хотя на них и нарисована вода (вы можете вести железную дорогу по побережью). В отличие от рек, линия раздела воды и суши на береговых гексах обведена белым контуром.



Прокладывать рельсы по воде нельзя (см. озеро Онтарио, побережье Новой Англии и залив к югу от Провиденса на американской карте). Границы гексов, недоступные для прокладывания железной дороги, обведены чёрной линией. Ваши рельсы не могут пересекать чёрную линию и не могут упираться в неё.



Реки

Реки на карте изображаются широкими синими линиями с тёмно-серым контуром. Реками также считаются каналы (с бледно-сиреневыми границами) и маленькие озёра. Гекс с рекой — это гекс с одним или несколькими фрагментами реки.



ПОСЁЛКИ

Гекс с посёлком — это гекс с подсвеченным символом посёлка.

На некоторых жетонах рельсов (жетонах рельсов с посёлком) имеется аналогичный символ. На гекс с посёлком можно выложить только жетон рельсов с посёлком — другие жетоны рельсов туда класть нельзя. Выполняя действие урбанизации, вы кладёте на гекс с посёлком жетон нового города.



ЖЕТОНЫ РЕЛЬСОВ С ПОСЁЛКОМ

На разных жетонах рельсов с посёлком разное количество веток железной дороги. Прокладывая рельсы через гекс с посёлком, вы сами выбираете, какой жетон использовать. Выложив жетон рельсов с посёлком, вы немедленно становитесь собственником всех веток железных дорог, выходящих из посёлка, если только они



не соединяются с уже существующими железными дорогами других игроков. При этом право собственности может оказаться временным, см. «Незаконченные перегоны» ниже.

Вы обязаны заплатить за все грани выложенного жетона рельсов с посёлком, в которые упирается железная дорога. Вы перестанете быть собственником незаконченных перегонов, если не продолжите их прокладывание в следующем раунде.

УРБАНИЗАЦИЯ

Если вы выбрали действие урбанизации (и не спасовали), то в фазу прокладывания рельсов **обязаны выложить на карту жетон нового города** с новыми кубиками товаров. Подразумевается, что на гексах с городами имеются рельсы, выходящие из каждой грани шестиугольника, поэтому, выкладывая жетон нового города, вы можете закончить один или несколько перегонов (при этом необязательно все они будут вашими). **Выложенный жетон нового города не идёт в счёт трёх жетонов рельсов, которые вам разрешено проложить за ход.**



РАЗВИТИЕ ГОРОДА

Если вы выбрали действие развития города (и не спасовали), то в фазу прокладывания рельсов **обязаны выложить на одну из клеток с городом новые кубики товаров, а также маркер развития города**. Нельзя повторно развивать город, отмеченный маркером развития города. Также нельзя развивать урбанизированный посёлок (на жетоне нового города также изображён маркер развития).



Не добавляйте новые кубики товаров на резервные гексы, если кубики на них закончились. Вам доступны только те товары, которые были выложены на резервные гексы перед началом игры. Во время игры новые кубики товаров из мешочка не достаются.

НЕЗАКОНЧЕННЫЕ ПЕРЕГОНЫ

Железные дороги, которые к концу вашего хода не соединились с городом или посёлком, считаются незаконченными перегонами. Они могут состоять из одного или нескольких жетонов рельсов, не ведущих в город или в посёлок. Незаконченные перегоны помечаются вашими фишками, и остальные игроки не могут продолжать ваши незаконченные перегоны, пока они находятся в вашей собственности. **Однако вы перестаёте быть собственником незаконченных перегонов, если не продолжаете их прокладывать в следующем раунде.** Если вы не продолжили незаконченный перегон в следующем раунде, то должны убрать с него фишку своего цвета. Этот перегон становится ничейным.

Пример: к юго-западу от посёлка у играющего чёрными имеется незаконченный перегон, и он рискует потерять на него право собственности, если не закончит или не продолжит его в следующем раунде. Обратите внимание, что ветка, ведущая на северо-восток от посёлка (А), уже стала ничейным незаконченным перегонем.



НИЧЕЙНЫЙ ПЕРЕГОН

Выкладывая жетоны рельсов или жетоны нового города, которые продолжают или заканчивают **ничейные незаконченные перегоны**, вы становитесь собственником этих перегонов и помечаете их своими фишками. Вы можете стать собственником ничейного незаконченного перегона, только если он начинается от города **или напрямую** соединяется с одним из ваших перегонов.

Пример: ничейный незаконченный перегон (А) на иллюстрации сверху соединяется напрямую лишь с перегонами играющего чёрными, поэтому только он может продолжить его и стать его собственником.

Если вы становитесь собственником незаконченного перегона и оставляете его незаконченным, то, чтобы не потерять право собственности, вы должны будете продолжить или закончить этот перегон в следующем раунде.

Примечание: вы не можете лишиться прав собственности на уже законченные перегоны (исключение: выход из игры).

СМЕНА НАПРАВЛЕНИЯ РЕЛЬСОВ

Вы можете изменить направление **самого последнего выложенного жетона рельсов незаконченного перегона** и, таким образом, повернуть железную дорогу в другую сторону. Можно менять направление рельсов ничейного незаконченного перегона, только если он начинается из города **или напрямую** соединяется с одним из ваших перегонов. Вы не можете изменить направление рельсов чужого или уже законченного перегона.

Меняя направление рельсов, вы либо поворачиваете последний выложенный жетон рельсов, либо заменяете его другим жетоном. В обоих случаях вы обязаны оплатить все расходы, не связанные с типом местности (т. е. базовую цену, но не цену за холмы и реку). Новый жетон рельсов должен подчиняться всем принятым правилам прокладывания рельсов (к примеру, вы не можете сменить направление так, чтобы рельсы упирались в границу игровой зоны).

Смена направления рельсов **идёт в счёт** трёх жетонов рельсов, которые вам разрешено проложить за ход. Смена направления рельсов незаконченного перегона **не считается продолжением** этого перегона (этим способом вы не сможете получить право собственности на перегон или избежать его потери). Тем не менее вы станете собственником ничейного незаконченного перегона, если смена направления рельсов сделает его **законченным**.



Цена смены направления:
2 \$

(не учитывайте расходы на тип местности)

Вы не можете менять направление рельсов жетона с посёлком, однако вы можете улучшить его, заменив на жетон с большим количеством ведущих из посёлка веток (см. ниже).

УЛУЧШЕНИЕ СУЩЕСТВУЮЩЕЙ ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГИ

Иногда вам может потребоваться проложить новые рельсы через другие рельсы (свои или чужие) или рядом с ними.

С этой целью вы можете выложить жетон с более сложной геометрией железных дорог либо жетон с большим числом веток, выходящих из посёлка (в том случае, если вы улучшаете жетон с посёлком). В обоих случаях вы обязаны **сохранить ту геометрию железных дорог, которая существовала на гексе до этого**. Т. е. вы можете добавить новых веток, но исходная железная дорога должна остаться нетронутой (в отличие от смены направления рельсов, разобранный выше).

Улучшая железную дорогу, вы, как обычно, платите за **все** грани нового жетона рельсов, в которые упирается железная дорога (а не только за те, которые добавились к существующим). Также вы по-прежнему платите дополнительно 1 \$, если на жетоне рельсов изображён посёлок. **Однако вы не оплачиваете расходы, связанные с типом местности (за холмы или реку).**

Пример: играющий зелёными хотел бы продолжить на север железную дорогу, проходящую к юго-западу от Бостона, но путь преграждает перегон играющего чёрными. Играющий зелёными улучшает существующую железную дорогу, добавляя жетон с мостом, который сохраняет в неизменном виде перегон играющего чёрными. Цена за прокладывание рельсов по реке не учитывается, поэтому играющий зелёными платит лишь 4 \$ (по 1 \$ за каждую грань выложенного жетона рельсов).



Улучшать железные дороги можно только теми жетонами рельсов, которые имеются в резерве. Если вы не можете найти жетон рельсов с нужной вам геометрией, то вам не удастся улучшить железную дорогу. Улучшение существующей железной дороги **идёт в счёт** трёх жетонов рельсов, которые вам разрешено проложить за ход.

Не запрещается класть жетон рельсов со сложной геометрией на **пустой** гекс. В этом случае вы оплачиваете полную стоимость прокладывания рельсов, включая расходы, связанные с типом местности.

Пример: вы хотите проложить рельсы к востоку от Хартфорда и одновременно начать новую железную дорогу от близлежащего урбанизированного посёлка. Вы кладёте на поле жетон рельсов с двумя разными ветками и платите 5 \$ (4 \$ в качестве базовой цены и 1 \$ за реку).



Фаза 3. Перевозка товаров (или модернизация локомотивов)

В порядке хода вы совершаете **одно** из трёх действий:

- модернизируете локомотивы;
- перевозите 1 кубик товара;
- пасуете (ничего не делаете).

После того как игроки по разу совершили одно из этих действий, каждый игрок в том же порядке совершает ещё одно действие. Если своим первым действием вы модернизировали локомотивы, то **не можете** их модернизировать вторым действием.

Если в фазе 1 вы выбрали **жетон первой перевозки**, то независимо от положения на треке порядка хода вы будете выполнять действия первым на **каждом** из двух кругов фазы 3.

МОДЕРНИЗАЦИЯ ЛОКОМОТИВОВ

В начале игры уровень ваших локомотивов равен 1, что позволяет вам **перевезти кубик товара на расстояние в 1 перегон**. В процессе игры вы будете совершенствовать свои локомотивы, либо в фазе 1 (выбрав соответствующий жетон действия), либо в фазе 3. Локомотивы 2-го уровня используются для перевозки товаров на расстояние не более 2 перегонов, 3-го — 3 перегонов и т. д.

Модернизировать локомотивы в фазе 3 можно только один раз. Это действие бесплатно и не приносит победных очков. Другими действиями фазы 3 вы можете либо переместить 1 кубик товара, либо пасовать. Если пасуете, то ничего не теряете и не получаете.

Пример: второй круг фазы перевозки товаров. Кубик товара, который хотела перевезти Лариса, только что умыкнул другой игрок, поэтому она решает ещё раз модернизировать локомотивы (ранее она сделала это в фазе 1 текущего раунда, выбрав жетон действия модернизации локомотивов). Лариса сдвигает свою фишку на 6-е деление шкалы уровней локомотивов. За это она не получает победных очков и уже не сможет модернизировать локомотивы до конца игры, поскольку они модернизированы до максимального возможного уровня.



ПЕРЕВОЗКА 1 КУБИКА ТОВАРОВ

В фазе 3 в качестве действия вы можете перевезти 1 кубик товара из одного города в другой. Перевозить кубики товаров можно лишь по законченным перегонам (своим и чужим, см. ниже). Максимальное число перегонов, по которым перевозится кубик товара, должно быть меньше или равно текущему уровню ваших локомотивов (см. выше).

Кубик товара можно перевезти, только если его цвет совпадает с цветом города назначения. Нельзя перевезти кубик в посёлок или в город, не совпадающий с кубиком по цвету. Двигаясь через перегоны, кубик товара завершает движение **в первом же совпадающем с ним по цвету городе**. Вы не можете продолжать перевозку кубика дальше (см. пример на следующей странице).

Запрещается перевозить кубик товара в тот же город, откуда он был вывезен. Также нельзя перевозить кубик через один и тот же город или посёлок больше одного раза.

Перевозя кубик товара, вы обязаны передвинуть его **через хотя бы 1 свой перегон**. Также вы можете пользоваться чужими перегонами, но при этом **число используемых перегонов любого другого игрока не должно превышать число ваших собственных используемых перегонов**.

Нельзя везти кубик товара исключительно по чужим перегонам. Например, перевозя кубик на расстояние в 5 перегонов, вы можете перевезти его через 2 собственных перегона, 2 перегона одного соперника и 1 перегон другого. Вы не смогли бы перевезти кубик товара через 2 собственных перегона и 3 перегона одного из соперников.

Все перевезённые кубики товаров выходят из игры и возвращаются в мешочек товаров.

ОЧКИ ЗА ПЕРЕВОЗКУ

Перевозя кубик товара, вы получаете **по 1 очку за каждый ваш перегон**, через который он передвинулся. Другие игроки, перегоны которых вы использовали, тоже получают по 1 очку за каждый принадлежащий им перегон, который был задействован в перевозке.

Все игроки, получившие очки, тут же решают, как их потратить: либо прибавить к счётчику дохода, либо прибавить к счётчику победных очков. **Вы не можете разделить очки, полученные за перевозку кубика товара, между двумя счётчиками.**

Если несколько игроков одновременно получили очки за перевозку, первым их тратит тот, кто перевозил товар, а затем все остальные игроки, чьи перегоны были задействованы в перевозке, — в порядке хода.

Если ваша фишка пересекает 50-е деление счётчика победных очков, положите другую свою фишку на деление «+50» игрового поля. Продолжайте отсчитывать ПО первой фишкой, вернувшись в начало счётчика. В редком случае, если вы набрали более 100 ПО, переместите вторую фишку на деление «+100» игрового поля.

Пример перевозки товаров: у Романа, играющего зелёными, локомотив модернизирован до 3-го уровня. Используя только собственные перегоны, он может перевезти красный кубик на расстояние в 1 перегон — не в 2, так как кубик остаётся в первом же городе, совпадающем с ним по цвету. Если Роман хочет использовать только свои перегоны, то в Бостон красный кубик ему не доставить.



Также он может перевезти синий кубик через собственные перегоны и получить за это 3 очка (при уровне локомотивов — 3). Через одни лишь собственные перегоны фиолетовый и жёлтый кубики ему не перевезти.

Как вариант, Роман может доставить в Бостон красный кубик, используя один свой перегон и один перегон Ирины, играющей чёрными. Правда, в этом случае он получит только одно очко за перевозку, а второе достанется Ирине.

Будь у Романа локомотив 4-го уровня, он мог бы перевезти фиолетовый кубик на 4 перегона и получить за это 3 очка (а четвёртое ушло бы Ирине за её чёрный перегон). А с локомотивом 5-го уровня он мог бы перевезти жёлтый кубик через 5 перегонов и получить за это 3 очка (Ирина получила бы 2).

Пример: используя локомотивы 5-го уровня, Роман (играет зелёными) перевозит жёлтый кубик товара в жёлтый город (см. иллюстрацию выше). Кубик переместился через 3 его перегона, а 2 других перегона принадлежали Ирине (играет чёрными). Роман получает 3 очка и решает повысить свой доход, а Ирина — 2 очка, и её выбор — продвигаться по счётчику победных очков.



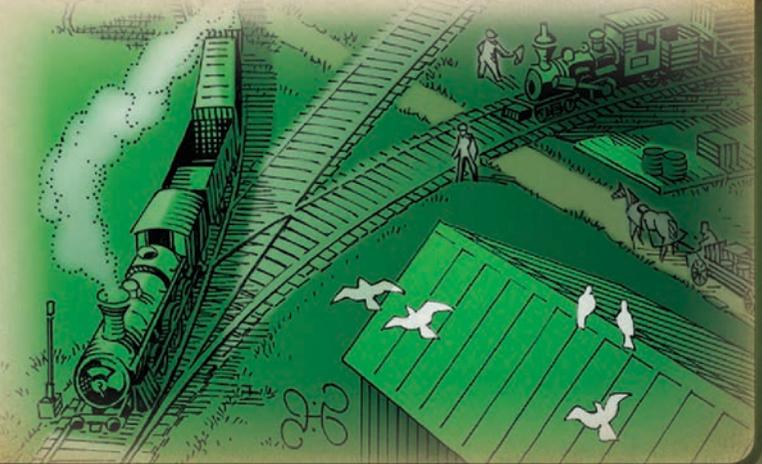
Фаза 4. Получение дохода и покрытие издержек

В порядке хода игроки получают доход или покрывают издержки.

Посмотрите, на каком делении счётчика дохода находится ваша фишка. Если она в положительной области, вы получаете указанное число монет из банка. Если в отрицательной — уплачиваете указанную сумму в банк (что бывает довольно часто в начале игры). Если у вас недостаточно наличных, чтобы покрыть издержки, вы обязаны занять деньги в банке и тем самым опустить вашу фишку на счётчике дохода ещё ниже (либо опустить фишку на счётчике победных очков, если фишка на счётчике дохода находится на делении «-10»). Вы платите в соответствии с тем, на каком делении счётчика дохода находилась ваша фишка к началу текущей фазы.

Пример: к началу фазы 4 фишка Андрея оказалась на делении «2» счётчика дохода, и он получает 2 \$ из банка. Фишка Елены на делении «-1», и у неё нет наличных. Ей приходится занимать 5 \$ в банке: она сдвигает фишку на деление «-2» счётчика дохода и получает сдачу 4 \$ из банка (5 - 1 \$).

В маловероятном случае, когда ваша фишка оказывается на делении «-10» счётчика дохода, а у вас недостаточно наличных, чтобы покрыть издержки, вы банкрот! Все ваши фишки убираются с игрового поля, и вы выбываете из игры. Все ваши законченные перегоны считаются ничейными до конца игры, другие игроки не могут стать их собственниками. Однако они могут получить в собственность любые незаконченные перегоны, которыми вы владели. Если игрок перемещает кубик товара через ничейный законченный перегон, то не получает очко за перевозку через этот перегон.



Фаза 5. Составление

нового порядка хода

Расставьте фишки игроков на треке порядка хода в порядке увеличения чисел на жетонах действий, выбранных игроками в фазе 1. Если игрок выбрал жетон действия, но спасовал, число на его жетоне всё равно учитывается.

Пример: в текущем раунде были выбраны следующие действия:

- Валентина: модернизация локомотивов (6)
- Наталья: первый строитель (4)
- Алексей: урбанизация (7)
- Григорий: первая перевозка (2)

В следующем раунде игроки будут ходить в следующем порядке: Григорий, Наталья, Валентина, Алексей.



Григорий



Наталья



Валентина



Алексей

Фаза 6. Подготовка

к новому раунду

Игроки складывают все жетоны действий рядом с игровым полем. Маркер раундов перемещается на следующее деление счётчика раундов. Если игра не закончилась, начинается новый раунд.

Конец игры

Если вы играете втроём, игра закончится после 10-го раунда, если вчетвером — после 8-го раунда, если впятером — после 7-го. В последнем раунде фазы 5 и 6 не выполняются.

ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Прежде всего, поделите ваш текущий доход пополам (если ваша фишка находится в положительной части шкалы) и прибавьте себе столько ПО, сколько получилось после деления (с округлением в меньшую сторону). Например, если ваш доход 5 \$, вы получаете 2 ПО. Если у вас отрицательный доход, умножьте его на 2 и сложите с текущими ПО. Например, если ваш доход -2 \$, вы получаете -4 ПО. Если у вас нулевой доход, вы ничего не получаете и не теряете.

Далее уберите все фишки игроков с незаконченных перегонов. Прибавьте себе **по 1 ПО за каждый свой законченный перегон**. Вы не получаете победные очки за незаконченные перегоны.

Игрок, имеющий больше всего ПО после всех операций, побеждает в игре. При ничьей побеждает претендент, выбравший в последнем раунде жетон действия с наименьшим числом. В игре может быть только один победитель.

Пример: Николай заработал 37 ПО перевозкой товаров. Его доход к моменту окончания игры составил -1 \$. На игровом поле он построил 10 законченных перегонов. Его окончательный результат: $37 - 2 + 10 = 45$ победных очков.

СТАНДАРТНАЯ ИГРА

Железная дорога должна быть построена, и сделать это надлежит вам. Проложите «Юнион Пасифик» и вы навсегда останетесь в памяти благодарных поколений.

Из обращения президента Авраама Линкольна к Оуксу Эймсу

Изучив все тонкости упрощённой игры, переходите к более сложному стандартному варианту. Существует 3 основных различия между упрощённым и стандартным вариантами игры.

В начале каждого раунда каждый игрок решает, сколько денег он хочет занять в банке, потому что **занимать деньги в течение раунда он не сможет**. В начале каждого раунда игроки устраивают **аукционы за очерёдность хода** (однако уже не платят никакие дополнительные деньги за выбранные жетоны действий). Наконец, игроки **каждый раунд оплачивают амортизацию локомотивов**.

Из-за всех этих изменений у игроков будет меньше денег, и, чтобы не оказаться банкротами, им придётся более тщательно планировать расходы и действия.

Игра длится столько же раундов, сколько и в упрощённом варианте, а победитель определяется по тому же принципу. Если ниже не указано иного, все правила упрощённого варианта остаются в силе.

Фазы раунда несколько отличаются от фаз упрощённого варианта.

Подготовка к игре

Определите начальный порядок хода игроков случайными жетонами действия (сложите их в мешочек и вытаскивайте по одному из мешочка). Разложите фишки игроков на треке порядка хода по мере увеличения чисел на полученных ими жетонах. Игрок с наименьшим числом сделает первую ставку.

Переверните жетоны действий стороной с числом вниз. В стандартном варианте игры числа на жетонах использоваться больше не будут.



ФАЗЫ РАУНДА В СТАНДАРТНОЙ ИГРЕ

1. Приобретение капитала
2. Определение порядка хода
3. Выбор жетонов действий
4. Прокладывание рельсов
5. Перевозка товаров
(или модернизация локомотивов), 2 круга
6. Получение дохода и покрытие издержек
7. Подготовка к новому раунду

ФАЗА 1. ПРИОБРЕТЕНИЕ КАПИТАЛА

В стандартной игре, вместо того чтобы занимать деньги у банка по мере необходимости, вы один раз за раунд приобретаете капитал. Делается это по правилам займов упрощённой игры (см. стр. 4): за каждые занятые 5 \$ ваша фишка на счётчике дохода опускается на 1 деление. Отличие в том, что капитал приобретается всего один раз — во время фазы 1. Игроки приобретают капитал по очереди. Запрещается приобретать капитал (занимать деньги у банка) в последующих фазах раунда: все расходы в фазах 2–6 покрываются имеющимися у вас наличными.

Не так уж и просто занять у банка столько денег, чтобы их хватило на весь раунд. Особенно сложно это сделать в первом раунде: высока вероятность, что в начале игры вам будет катастрофически не хватать денег на прокладывание рельсов и прочие действия. Рекомендуем в первых раундах приобретать капитал в размере не меньшем, чем 10 \$.

Если наряду с опытными игроками в стандартный вариант играют новички, это правило можно сделать не таким жёстким. Например, позвольте новичкам занимать деньги на прокладывание рельсов и амортизацию локомотивов по мере надобности, а не только в фазе 1.

ФАЗА 2. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОРЯДКА ХОДА

В каждом раунде игроки определяют новый порядок хода при помощи аукциона. Обратите внимание, что аукционы проходят иначе, чем в упрощённой игре.

Аукцион начинается с текущего первого игрока на треке порядка хода (его начальная ставка может составлять и 0 \$) и продолжается в порядке хода. В свой ход вы либо повышаете ставку, либо пасуете. Вы не можете поставить больше денег, чем у вас наличных. Спасовав, вы лишаетесь возможности вновь присоединиться к аукциону.

Спасовав в аукционе, вы кладёте фишку своего цвета на крайнюю правую свободную ячейку трека порядка хода. Первый спасовавший игрок будет ходить последним в текущем раунде, следующий, кто спасует, будет ходить предпоследним и т. д. Когда спасовали все кроме одного, оставшийся игрок (с наивысшей ставкой) кладёт свою фишку на первую ячейку трека порядка хода.

Жетон действия первого игрока

В стандартной игре у жетона действия первого игрока появляется новое свойство. Если вы выбрали этот жетон в предыдущем раунде, то можете один раз в текущем аукционе спасовать без каких бы то ни было последствий (вам не придётся выходить



из аукциона и класть фишку на трек порядка хода). В следующий ход вы, как обычно, сможете либо поднять ставку, либо спасовать.

Если вы пасуете во второй раз, то кладёте свою фишку на крайнюю правую свободную ячейку трека порядка хода.

Оплата ставок

Игроки обязаны оплачивать свои ставки банку. Игроки, занявшие первое и второе место на треке порядка хода, выплачивают ставки полностью. Последний игрок ничего не платит. Все остальные игроки выплачивают половину своих ставок (с округлением в большую сторону).

1	2	3	4	5	6
1-е и 2-е место: оплачивается полная ставка		Остальные места: оплачивается половина ставки		Последнее место: ставка не оплачивается	

Пример: на первом ходу аукциона Данила (зелёная фишка) ставит 0 \$, Татьяна (коричневая фишка) ставит 2 \$, Егор (чёрная фишка) пасует и занимает последнюю, 4-ю ячейку трека порядка хода, Иван (белая фишка) пользуется тем, что у него жетон действия первого игрока, и пасует, не покидая аукцион.

На втором ходу аукциона у Данилы выбор: повысить ставку до 3 \$ или спасовать. Он решает повысить ставку до 3 \$. Татьяна пасует и кладёт фишку на 3-ю ячейку трека порядка хода. Иван пасует во второй раз и занимает 2-ю ячейку трека порядка хода. Данила оказывается последним оставшимся в аукционе игроком, поэтому он кладёт фишку на 1-ю ячейку трека порядка хода.

Егор занимает последнее место, поэтому ничего не платит. Данила на первом месте, поэтому выплачивает поставленные 3 \$ полностью. Иван тоже должен выплатить ставку полностью, однако его ставка 0 \$, поэтому он ничего не платит. Татьяна, занимающая 3-е место, оплачивает половину своей ставки с округлением вверх — 1 \$.

1	2	3	4
Данила: платит 3 \$	Иван: платит 0 \$	Татьяна: платит 1 \$	Егор: платит 0 \$

ФАЗА 3. ВЫБОР ЖЕТОНОВ ДЕЙСТВИЙ

Как и в упрощённой игре, жетоны действий выбираются по очереди согласно положению на треке порядка хода. Однако на этот раз вы не платите за них деньги: ни в момент их получения, ни во время использования. Выбрав жетон урбанизации или развития города, вы можете не выполнять их действие, когда приходит ваш черёд прокладывать рельсы (иными словами, вы можете спасовать).

ФАЗЫ 4 И 5

Фазы 4 и 5 разыгрываются в соответствии с правилами упрощённой игры. Есть лишь одно принципиальное отличие. Запомните, что вы не можете занимать деньги в банке на покрытие расходов, уменьшая текущее значение счётчика победных очков. Вы получаете наличные только во время фазы 1, когда приобретаете капитал, и во время фазы 6, если ваш доход превышает издержки.

За любые прокладываемые рельсы вы обязаны платить наличными, и вы не можете потратить больше денег, чем у вас есть. Если у вас есть жетон действия урбанизации или развития города, можете не выкладывать жетон нового города или кубики товаров, а спасовать.

ФАЗА 6. ПОЛУЧЕНИЕ ДОХОДА И ПОКРЫТИЕ ИЗДЕРЖЕК

Теперь в фазе получения дохода и покрытия издержек игрокам помимо всего прочего нужно оплачивать амортизацию локомотивов. За каждый уровень своих локомотивов вы платите 1 \$. Например, если уровень ваших локомотивов равен 3, вы платите 3 \$ (в дополнение к имеющемуся у вас доходу или издержкам); если 6 — то 6 \$.

Если вы не в состоянии выплатить необходимую сумму, то должны отдать в банк все наличные и сдвинуть фишку на счётчике победных очков на 1 деление вниз за каждые недостающие 2 \$. Если вы достигли 0-го деления счётчика победных очков, начинайте опускать фишку на счётчике дохода. Принцип тот же: 1 деление — 2 \$. Если ваши издержки составили нечётное число, возьмите из банка сдачу 1 \$.

Если у вас нет наличных, нет ПО, вам некуда опускаться по счётчику дохода и вы по-прежнему должны денег, ваша железнодорожная компания объявляется банкротом. Как и в упрощённой игре, все ваши фишки убираются с поля и вы выходите из игры. До конца игры ваши законченные перегоны будут считаться ничейными, тем не менее остальные игроки могут стать собственниками ваших незаконченных перегонов. Если кубик товара перевозится через ничейный перегон, очки за этот перегон не даются.

Амортизация
стоит: 1 \$



⋮

Амортизация
стоит: 6 \$



АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

Разработчик: Мартин Уоллес

Художники: Джон Остин, Джаред Блэндо, Крейг Хэмилтон, Крис Миллер

Развитие: Алекс Йегер, Пит Фенлон, Колман Чарлтон

Графический дизайн: Пит Фенлон, Морган Донтанвилл

Производство: Пит Фенлон, Колман Чарлтон,

Ларри Рознай

Особую благодарность получают: Питер Бромли, Дэн Декер, Морган Донтанвилл, Сьюзан Хелпер, Ник Джонсон, Рон Мэгин, Джон Макбреди, Ким Макбреди, Марти Макдоннелл, Бриджит Рознай, Ларри Рознай, Лорен Рознай, Гвидо Тойбер, Роджер Уитни, Билл Уорделманн, Элейн Уорделманн.

Игру тестировали: Крис Бут, Саймон Брейсгирлд, Крис Дирлав, Ричард Дьюсбери, Джерри Элмор, Мартин Хэйр, Джеймс Хэмилтон, Джим Джевелл, Эд Кубийак, Томас Макгрегори, Дон Одди, Энди Огден, Ник Олах, Стюарт Пиллинг, Ричард Спилсбери, Том Пеллитери, Джон Строх и Дейл Ю. А также посетители Toledo, Ann Arbor Gaming Groups, Stabcon, Midcon, Baycon, Beer and Pretzels и Beyond Monopoly.

Copyright © 2009 Mayfair Games, Inc.
и Мартин Уоллес.

«Steam» и Real Steam Brand являются зарегистрированными товарными знаками Mayfair Games, Inc. Все права защищены.

www.mayfairgames.com



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководитель редакции: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Валентин Матюша

Верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

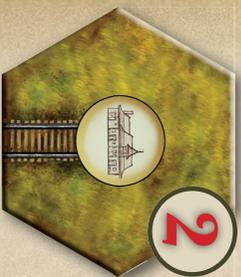
© 2014 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



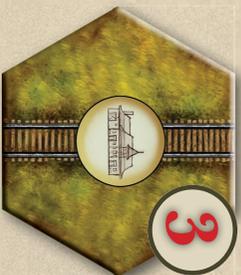
Играть интересно

ПЕРЕЧЕНЬ ЖЕТОНОВ РЕЛЬСОВ

ИЗОБРАЖЕНИЯ НА ЖЕТОНАХ РЕЛЬСОВ



№ П11 — 4 шт.
Посёлок
1 грань с ж/д



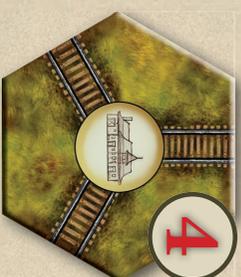
№ П21 — 10 шт.
Посёлок
2 грани с ж/д,
прямые рельсы



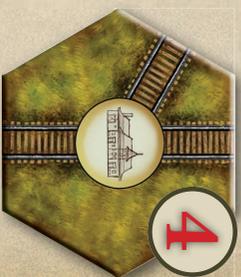
№ П22 — 10 шт.
Посёлок
2 грани с ж/д,
плавный поворот



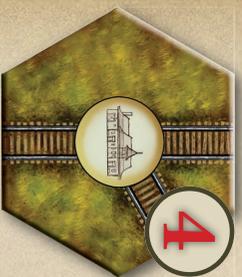
№ П25 — 8 шт.
Посёлок
2 грани с ж/д,
резкий поворот



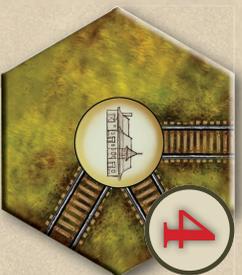
№ П31 — 4 шт.
Посёлок
3 грани с ж/д,
тройной перекрёсток



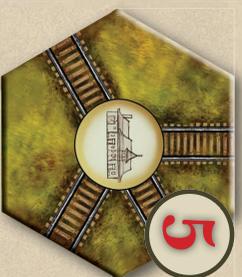
№ П32 — 4 шт.
Посёлок
3 грани с ж/д, У-образный
перекрёсток, левый



№ П33 — 4 шт.
Посёлок
3 грани с ж/д, У-образный
перекрёсток, правый



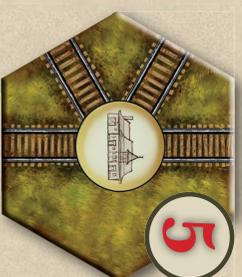
№ П34 — 4 шт.
Посёлок
3 грани с ж/д, узла



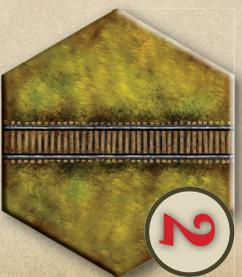
№ П41 — 4 шт.
Посёлок
4 грани с ж/д,
знак «мир»



№ П42 — 4 шт.
Посёлок
4 грани с ж/д, крест



№ П43 — 4 шт.
Посёлок
4 грани с ж/д,
перекрест



№ 21 — 86 шт.
2 грани с ж/д,
прямые рельсы



№ 22 — 86 шт.
2 грани с ж/д,
плавный поворот



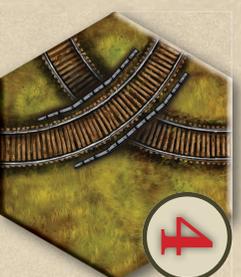
№ 23 — 8 шт.
2 грани с ж/д,
резкий поворот



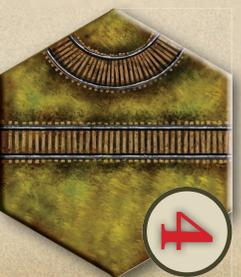
№ 41 — 4 шт.
4 грани с ж/д,
скрещение 2 прямых
рельсов



№ 42 — 4 шт.
4 грани с ж/д,
скрещение прямых рельсов
и плавного поворота



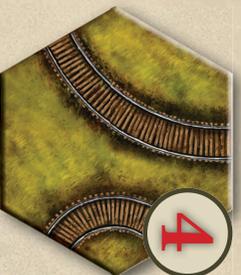
№ 43 — 4 шт.
4 грани с ж/д,
скрещение 2 плавных
поворотов



№ 44 — 4 шт.
4 грани с ж/д,
прямые рельсы
и резкий поворот



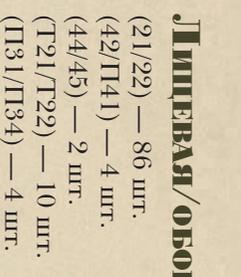
№ 45 — 4 шт.
4 грани с ж/д,
2 плавных поворота



№ 46 — 4 шт.
4 грани с ж/д,
плавный поворот
и резкий поворот



№ 47 — 4 шт.
4 грани с ж/д,
резкий поворот
и плавный поворот



ЛИЦЕВАЯ/ОБОРОТНАЯ СТОРОНА ЖЕТОНОВ РЕЛЬСОВ

(21/22) — 86 шт.	(44/47) — 2 шт.	(43/П43) — 4 шт.
(42/П41) — 4 шт.	(23/Т23) — 8 шт.	(45/46) — 2 шт.
(44/45) — 2 шт.	(П42/41) — 4 шт.	(П32/П33) — 4 шт.
(Т21/Т22) — 10 шт.	(47/46) — 2 шт.	
(П31/П34) — 4 шт.	(П11/1-) — 4 шт.	

№ — *расходы без учёта типа местности = число граней с железной дорогой + 1 \$ за посёлок*