

## Правила настольной игры «Магистралаи Европы» Автор: Franz-Benno Delonge

Перевод на русский язык: Юлия Андреева, ООО «Игровед» ©

**Количество игроков:** 2-6 игрока

**Возраст:** от 8 лет

**Продолжительность:** 30 минут

### Состав игры

1 игровое поле (карта Европы)

83 рельса

35 карт городов пяти цветов

6 маркеров стартовой позиции игрока  
(помечает железнодорожную сеть игрока)

6 локомотивов (для подсчета очков)

1 карта первого игрока

1 правила игры



ЛОКОМОТИВ



маркер  
стартовой  
позиции

рельс



карта  
первого  
игрока



карты городов

## Подготовка к игре

Поместите игровое поле в центр стола.

Поместите рельсы сбоку от игрового поля в запас.

Далее каждый игрок выбирает цвет, берет маркер стартовой позиции соответствующего цвета, а свой локомотив ставит в «депо» на верхнее деление шкалы очков.

Если в игре участвуют 2 или 3 игрока, уберите из игры 10 карт города с пунктирной рамкой (по 2 штуки каждого цвета). В игре они вам не понадобятся.

Перемешайте 35 (или 25, если играют 2 или 3 игрока) карт городов: для этого разделите их по цветам и перемешайте каждую стопку отдельно. Затем положите все 5 стопок сбоку от игрового поля.

Каждый игрок тянет по 1 карте каждого цвета (1 красную, 1 оранжевую, 1 желтую, 1 зеленую и 1 синюю) и, не показывая их соперникам, берет их себе в руку. Каждая карта соответствует одному городу на игровом поле. Уберите стопки оставшихся карт в сторону, не глядя на них.

Далее игроки выбирают, кто будет ходить первым. Выбранный игрок получает карту первого игрока и кладет ее перед собой.

## Цель игры

Каждый игрок пытается соединить 5 городов, карты которых им достались, в единую железнодорожную сеть с помощью рельсов.

Как только один игрок соединил 5 своих городов, раунд заканчивается. Обычно этого происходит в ход самого игрока, но может произойти и в чужой ход. Остальные игроки теряют столько очков, сколько рельсов им недостает, чтобы достроить свою железнодорожную сеть.

Побеждает игрок, имеющий наибольшее количество очков спустя несколько раундов.

## Ход раунда игры

Начинает раунд первый игрок, игра продолжается по часовой стрелке.

В свой первый ход каждый игрок располагает свой маркер стартовой позиции на любое пересечение линий на игровом поле, в том числе на город. Это начальная точка, из которой игрок начнет прокладывать свою сеть железных дорог.

**Подсказка:** ставить маркер рядом с маркером соперника – не лучшая стратегия.

Пометив свои стартовые позиции, игроки начинают развивать свою дорожную сеть.

**Правила размещения рельсов**

В свой ход игрок может сделать одно из действий **на выбор**:

- 1) Поместить 1 или 2 рельса на незанятые линии игрового поля (на рисунке это рельс, проходящий через равнину А).
- 2) Поместить 1 рельс на незанятую двойную линию игрового поля (на карте это может быть мост через реку, горный тоннель либо переправа через море (на рисунке - В).)



Новые дороги обязательно должны соединяться со стартовым маркером игрока или с уже проложенными дорогами, **при условии, что они тоже соединяются со стартовым маркером игрока**. Таким образом, в процессе игры сеть железных дорог расширяется, и у игрока появляется больше вариантов, куда поместить рельс: например, можно продолжить чужую дорожную сеть, при условии, что она уже соединилась со стартовым маркером текущего игрока.

В свой ход каждый игрок обязан положить хотя бы один рельс.

**Примечания:**

- Новый рельс можно положить в любом направлении, независимо от того, помещается он на одинарную или двойную линию игрового поля.
- Когда игрок в свой ход кладет сразу 2 рельса (по правилам, они должны находиться на равнине), они **необязательно** должны соприкасаться друг с другом напрямую.
- Игрок волен присоединить свою сеть дорог к сети соперника в любой момент. Начиная с этого момента, игрок может присоединять рельсы с любой стороны к такой «объединенной» сети.

**Подсказка:** не стоит присоединять чужую сеть к своей слишком рано!

**Конец раунда**

Когда 5 городов одного из игроков соединились путем размещения (любым игроком) последнего необходимого рельса, игра тут же заканчивается. Игрок показывает свои карты, чтобы все видели, что его сеть завершена. Если произошла ошибка, раунд продолжается, но игрок оставляет лежать карты открытыми.

**Исключение:** если игрок положил свою первый за ход рельс, и тем самым соединил чью-то железнодорожную сеть, он вправе положить второй рельс, и только тогда наступает конец раунда.

**Особый случай:** раунд также заканчивается, если использованы все рельсы.

**Подсчет очков в конце раунда**

Каждый игрок, кроме победителя раунда (игрока, который соединил 5 городов), подсчитывает, сколько рельс ему не хватает, чтобы завершить свою дорожную сеть. Очки подсчитываются так:

1 очко за каждый недостающий рельс сквозь равнину (одинарная линия на игровом поле),

2 очка за каждый недостающий рельс через реку, гору или море (двойная линия).

За каждое очко игрок спускает локомотив своего цвета вниз по шкале очков, двигаясь от 12 к 0.

#### **Примечания**

- Допускается подсчитывать количество недостающих рельсов по кратчайшему пути.
- Не нужно помещать недостающие рельсы на игровое поле, считайте их в уме.
- Локомотивы разных игроков могут находиться на одном делении шкалы одновременно.
- 

#### **Подготовка к следующему раунду**

- Удалите все рельсы с игрового поля.
- Все игроки забирают свои маркеры стартовой позиции с поля.
- Снова перемешайте 35 (или 25) карт городов и разместите их в отдельные стопки по цветам рубашкой вверх.
- Каждый игрок снова тянет по одной карте каждого цвета. Таким образом, в его руке опять оказывается 5 карт городов.
- Первый игрок прошлого раунда передает карту первого игрока соседу слева, и тот начинает раунд.

#### **Конец игры**

Игра заканчивается, когда локомотив хотя бы одного игрока спустился вниз по шкале и достиг красной отметки (ниже отметки «ноль»). Победитель – игрок с наибольшим количеством очков! Если победителей несколько, объявляется ничья.