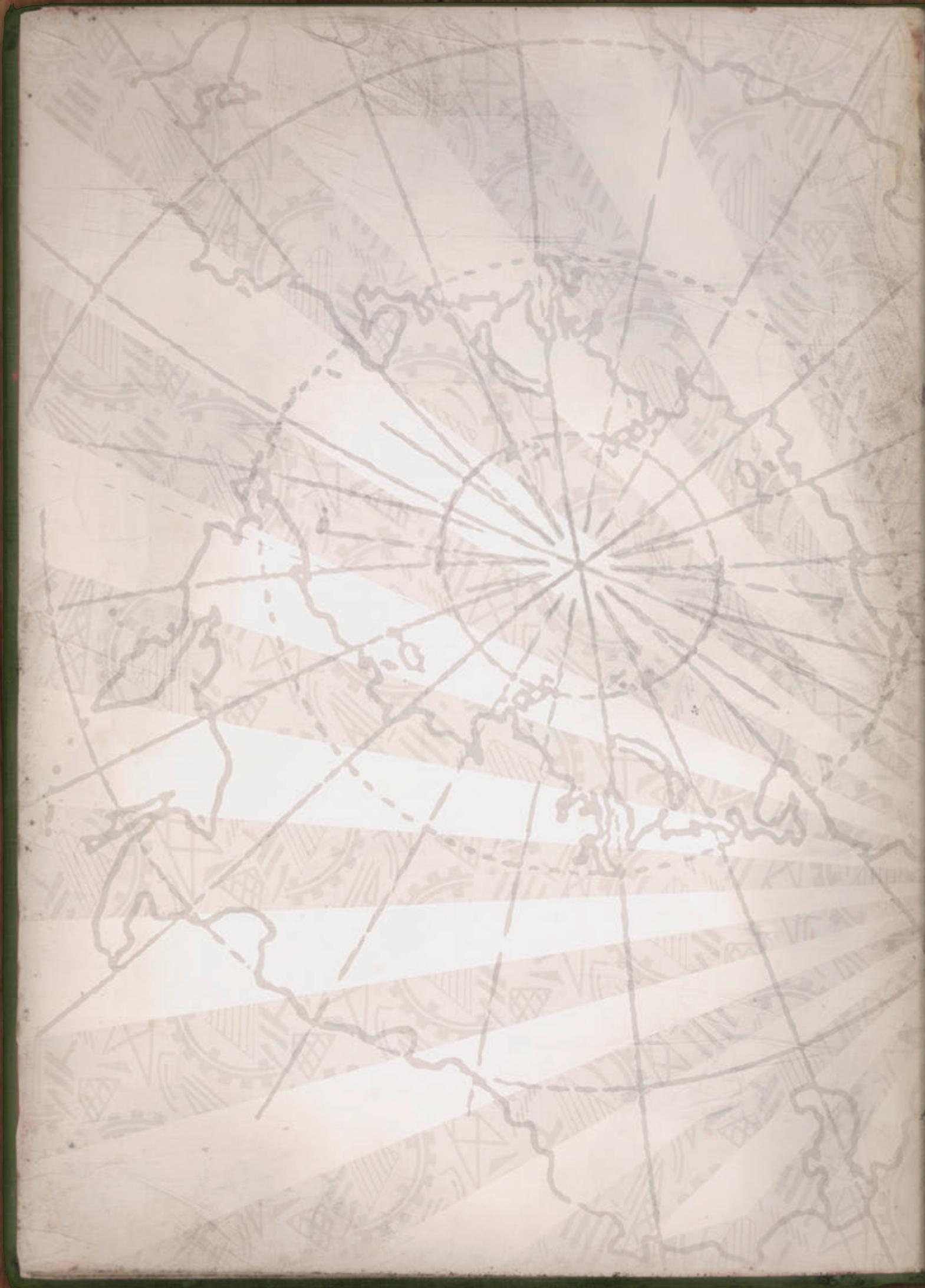


Руководство
по эксплуатации





ОБ ЭТИХ ПРАВИЛАХ

Правила начинаются с разбора основных концепций игры, а уже потом шаг за шагом объясняют всё остальное. Не волнуйтесь, если поначалу вам что-то покажется непонятным, — в правилах описаны все подробности игры, и очень скоро вы во всём разберётесь.

В конце концов, Москва не сразу строилась.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Игроки станут крупными промышленниками и возьмутся за строительство Транссибирской магистрали, а также железных дорог на двух других стратегических направлениях. Игроки будут прокладывать рельсы, заказывать новые локомотивы для своих парков, нанимать инженеров и железнодорожников, способствовать индустриализации общества. Их достижения на этой стезе оцениваются победными очками.

Игроки по очереди совершают действия до тех пор, пока все не спасуют. В конце каждого раунда будут начисляться победные очки, чтобы оценить прогресс каждого из железнодорожных магнатов.

Партия вчетвером заканчивается после седьмого раунда. Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков.



ОБЩИЙ ПОРЯДОК ХОДА

В свой ход игрок выбирает незанятую ячейку на поле, ставит на неё требуемое количество железнодорожников и выполняет указанное на ней действие.

Требуемое количество железнодорожников
Выполняемое действие



Важные ограничения:

- вы должны выбрать **незанятую ячейку на поле** (ячейку, на которой нет железнодорожников);
- вы должны поставить на эту ячейку **строго определённое количество** железнодорожников;
- вы имеете право ставить на поле только железнодорожников из своего запаса (**не** из резерва);
- вы должны **немедленно** выполнить выбранное действие;
- вы должны выполнить действие **в полном объёме**;
- вы можете выполнить **только 1 действие** в ход.

Обратите внимание: исключения из этих правил перечислены там, где они применяются.

И ещё: мы используем слово «должен», чтобы игроки поняли, как устроен игровой процесс. На поле нет вредных для игроков действий, все они приносят пользу. В большинстве случаев игрок может выполнить действие, которое отвечает его желаниям.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ — участки игрового поля

ПРОКЛАДКА РЕЛЬСОВ
см. стр. 7

ЛОКОМОТИВЫ И ЗАВОДЫ
см. стр. 9

ИНДУСТРИАЛИЗАЦИЯ
см. стр. 12

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
см. стр. 13

ИНЖЕНЕРЫ
см. стр. 14

РАСПИСАНИЕ
см. стр. 15



На следующих страницах мы подробно расскажем об этих участках игрового поля.

КОМПОНЕНТЫ И ПОДГОТОВКА — для 4 игроков

СОСТАВ ИГРЫ

- 1 игровое поле
- 35 фигурок железнодорожников (по 8 фигурок каждого из 4 игровых цветов, 2 бирюзовые фигурки и 1 чёрная)
- 8 служебных фишек (по 2 фишки каждого из 4 игровых цветов)
- 48 фишек рельсов (12 чёрных, 12 серых, 12 коричневых, 8 непокрашенных, 4 белых)
- 8 маркеров индустриализации
- 4 планшета игроков
- 37 жетонов локомотивов (по 4 жетона локомотивов с номерами от 1 до 8, 5 жетонов локомотивов с номером 9)
- 15 жетонов инженеров
- 20 жетонов удвоения
- 18 жетонов монет (рублей)
- 28 жетонов  (по 4 жетона 7 видов)
- 4 наклейки переоценки
- 4 жетона медалей **КИЕВСКОГО** направления
- 1 наклейка последнего раунда
- 4 жетона «100/200 очков»
- 4 жетона «300/400 очков»
- 10 карт финальных бонусов
- 5 карт 
- 4 карты расписания
- 4 карты начальных бонусов
- 4 карты-памятки
- 1 правила игры

Разложите **игровое поле** в центре стола. Рядом с делением «100» трека подсчёта очков сложите жетоны «100/200 очков» и «300/400 очков».



КОМПОНЕНТЫ И ПОДГОТОВКА

На этом развороте и на странице 6 показано подготовленное поле для игры в полном составе (4 игрока).

Изменения в правилах для игры вдвоём или втроём описаны на странице 22.

10 Наклейку последнего раунда положите рядом с полем. Она понадобится в последнем раунде игры.

На странице 6 вы найдёте указания по расстановке для каждого игрока в отдельности.

9 Разделите **15 инженеров** на две стопки (**A** и **B**). 1 инженер не отмечен буквой — положите его (а также 1 рубль) на соответствующую карту .

Перемешайте стопки **A** и **B** по отдельности. Положите 4 верхних инженеров из стопки **B** на ячейки, отмеченные символами (6 5 4 3), и 3 верхних инженеров из стопки **A** на ячейки, отмеченные символами (2 1 ). Остальные инженеры в игре не участвуют.

Инженеры, размещённые горизонтально, должны лежать светлой стороной вверх, вертикально — тёмной стороной вверх. Ориентируйтесь на положение срезанного уголка на жетоне инженера.

2 Положите **5 карт**  в ряд лицевой стороной вверх.

3 Перетасуйте **10 карт финальных бонусов** и не глядя уберите 2 из них в коробку. 8 оставшихся карт сложите лицевой стороной вниз в отдельную стопку.

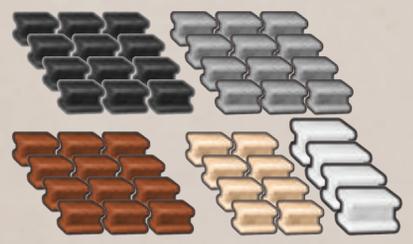
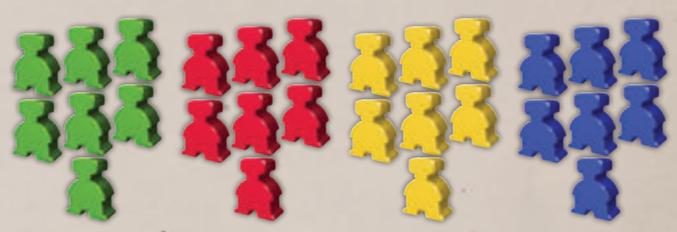


4 Положите рядом с полем в резерв **37 локомотивов** (стороной с изображением локомотива вверх — лиловая сторона понадобится позже). Разделите их по номерам на 9 стопок, как показано ниже. У одного из локомотивов №9 нет лилового оборота — его необходимо положить на соответствующую карту .



5 **2 бирюзовые фигурки железнодорожников** поставьте на участок поля с изображением этих фигурок.
 Чёрную фигурку железнодорожника поставьте на соответствующую карту .

Выдайте каждому игроку 7 железнодорожников одного цвета. По 1 лишнему железнодорожнику каждого цвета верните в коробку.



8 **48 фишек рельсов** разделите по цветам и сложите в резерв рядом с полем.

6 Сложите в резерв рядом с полем **20 жетонов удвоения**.



7 Сложите в резерв рядом с полем **18 рублей**.



ПОДГОТОВКА ИГРОКА — для 4 игроков

1 Каждый игрок кладёт перед собой **планшет** своего цвета.

3 Каждый игрок берёт **3 чёрных фишки рельсов** из резерва и ставит их на первые деления каждого из трёх направлений на планшете.

4 Каждый игрок берёт **5 фигурок железнодорожников** своего цвета и ставит перед собой. Оставшиеся два железнодорожника размещаются в резерве рядом с полем.

5 Каждый игрок получает **1 рубль** из резерва.

8 Перемешайте **4 карты расписания** и выдайте игрокам по 1 карте стороной со звездой вниз.

Обратите внимание, что у карт разные обороты. Рекомендуем тасовать и выдавать карты вслепую.

9 Каждый игрок получает **2 служебные фишки** своего цвета: одна ставится на деление «100» трека подсчёта очков, вторая — на позицию расписания в соответствии с номером полученной карты расписания.

11 Каждый игрок берёт **карту-памятку**, помогающую при подсчёте очков.

2 Каждый игрок берёт себе из резерва **локомотив с номером 1** и кладёт его на соответствующее деление в левом верхнем углу своего планшета.

6 Каждый игрок берёт **1 маркер индустриализации** и ставит на деление «0» трека индустриализации.

7 Каждый игрок кладёт рядом с планшетом **7 разных жетонов**, 1 медаль Киевского направления, 1 накладку переоценки и второй маркер индустриализации.



Медаль Киевского направления

Накладка переоценки

Второй маркер индустриализации



Совет: убирая игру в коробку после первой партии, сложите компоненты каждого игрока в отдельный пакет. Тогда подготовка к следующей игре займёт меньше времени.

ПРОКЛАДКА РЕЛЬСОВ — расширяйте дороги и получайте очки!



Действия, связанные с прокладкой рельсов, — одни из важнейших в игре.

У каждого игрока на планшете отмечены 3 направления, на которых он в ходе партии будет прокладывать рельсы.

Чем дальше пройдёт дорога, тем больше очков в раунде получит игрок.

На каждом планшете 3 направления:

- ТРАНССИБИРСКАЯ МАГИСТРАЛЬ,**
- САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКАЯ** железная дорога и
- КИЕВСКАЯ** железная дорога



ДЛЯ ПРОКЛАДКИ РЕЛЬСОВ ВАМ ПОНАДОБЯТСЯ:

ЯЧЕЙКИ ПРОКЛАДКИ РЕЛЬСОВ

ФИШКИ РЕЛЬСОВ



КАК ПРОЛОЖИТЬ РЕЛЬСЫ?

Для начала поставьте необходимое количество железнодорожников на ячейку прокладки рельсов. Затем продвиньте фишку рельса по выбранному направлению на то количество делений, которое указано на ячейке.

Пример:

1

Игрок **синими** ставит 2 железнодорожников на ячейку прокладки рельсов.



На ячейке указано действие: продвижение чёрной фишки рельса на 3 деления.

2

Игрок выбрал продвижение по **ТРАНССИБИРСКОЙ МАГИСТРАЛИ** и продвигает свою чёрную фишку рельса на 3 деления вперёд.



За одно действие можно продвигать фишки рельсов по разным направлениям.

или

2

Игрок **синими** решает продвинуть чёрные фишки на 2 деления в одном направлении и на 1 деление в другом. Суммарно игрок продвинул фишки на 3 деления вперёд.



На этом действие завершается.

Чтобы заработать больше очков, игроку следует расширять свою сеть железных дорог, продвигаясь по разным направлениям. Для увеличения прогресса игрокам также нужно продвигать фишки рельсов других цветов (на иллюстрации справа).



КАК ПОЛУЧИТЬ ФИШКИ РЕЛЬСОВ ДРУГИХ ЦВЕТОВ?

Чтобы продвинуть фишки рельсов других цветов, нужно сперва получить их. Они станут вам доступны, когда чёрная фишка на вашей **ТРАНССИБИРСКОЙ МАГИСТРАЛИ** продвинется до делений «2», «6», «10» и «15».

Как только игрок продвигает чёрную фишку рельса на деление «2» или дальше по **ТРАНССИБИРСКОЙ МАГИСТРАЛИ**, он немедленно берёт из резерва 3 серых фишки рельсов и кладёт по одной слева от каждого направления на своём планшете. С этого момента он может прокладывать серые рельсы.



ПРОКЛАДКА РЕЛЬСОВ

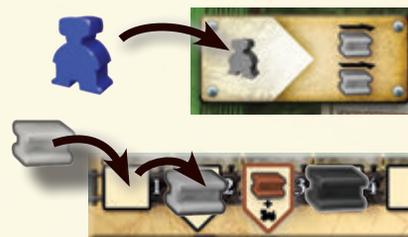
ПРОКЛАДКА РЕЛЬСОВ

Поставив требуемое количество железнодорожников на ячейку прокладки серых рельсов, вы сможете продвигать серые фишки рельсов на своём планшете. Сколько символов изображено на ячейке, на столько делений вперёд по одному или нескольким направлениям вы сможете продвинуть серые фишки рельсов.

Пример:

1 Играющий **синими** ставит 1 железнодорожника на ячейку прокладки рельсов. Теперь он должен продвинуть серые фишки на 2 деления вперёд.

2 Игрок продвигает серую фишку сначала на первое, а потом на второе деление по выбранному направлению.
Напомним: за одно действие по-прежнему можно продвигать фишки рельсов по разным направлениям.



Аналогичным образом игрок может получить и начать продвигать фишки рельсов других цветов.



Как только игрок продвигает чёрную фишку рельса на деление «6» или дальше по **ТРАНСИБИРСКОЙ МАГИСТРАЛИ**, он немедленно берёт из резерва 3 коричневые фишки рельсов...



...чёрная фишка на 10-м делении даёт 2 непокрашенные фишки рельсов...



...на 15-м делении — 1 белую фишку рельса.

Примечание: у разных направлений есть особые преимущества, о которых будет рассказано позже.

ПРИ ПРОКЛАДКЕ РЕЛЬСОВ ВАЖНО СОБЛЮДАТЬ СЛЕДУЮЩИЕ ПРАВИЛА:

- * рельсы прокладываются в неизменном порядке: чёрные — серые — коричневые — непокрашенные — белые;
- * фишку рельса можно продвинуть только на пустое деление; фишки «последующих» цветов не должны догонять или обгонять фишки «предыдущих» цветов (см. порядок цветов выше);
- * когда игрок не может продвинуть фишку на одном направлении, он должен продвигать фишки того же цвета на других направлениях;
- * не на каждом направлении можно размещать фишки рельсов всех цветов — на планшете показано, какие фишки на каком направлении можно поставить.



ОСОБЫЕ ЯЧЕЙКИ ПРОКЛАДКИ РЕЛЬСОВ

Чтобы выполнить это действие, вы должны поставить на ячейку 1 железнодорожника и потратить 1 рубль. Сделав это, вы можете продвинуть фишку любого цвета на 2 деления (либо 2 фишки любых цветов на 1 деление каждую).



Пример: играющий **синими** ставит 1 железнодорожника на ячейку и тратит 1 рубль. Он продвигает чёрную фишку на 1 деление, а затем — серую фишку на 1 деление в том же направлении.

Это единственное действие в игре, которое можно выполнить несколько раз за раунд.



Если игрок ставит на эту ячейку железнодорожника, он должен продвинуть вперёд чёрную или серую фишку. При этом ячейка действия не считается занятой, и на неё в этом же раунде игроки могут ставить других железнодорожников (в том числе те, кто уже ставил туда своих железнодорожников).

Пример: несмотря на то, что играющий **синими** уже поставил железнодорожника на эту ячейку, она по-прежнему доступна игрокам. Играющий **красными** решает поставить 1 железнодорожника на эту ячейку и выполнить соответствующее действие.





ДЛЯ ПОСТРОЙКИ ЛОКОМОТИВА ВАМ ПОНАДОБЯТСЯ:

ЯЧЕЙКИ ПОСТРОЙКИ ЛОКОМОТИВОВ

**ЛОКОМОТИВЫ
ИЗ РЕЗЕРВА**



КАК ПОСТРОИТЬ ЛОКОМОТИВ?

Для начала поставьте необходимое количество железнодорожников на ячейку постройки локомотива. Затем возьмите из резерва 1 локомотив с **наименьшим доступным номером**. Наконец, положите локомотив рядом с одним из направлений на вашем планшете.

Пример:

1

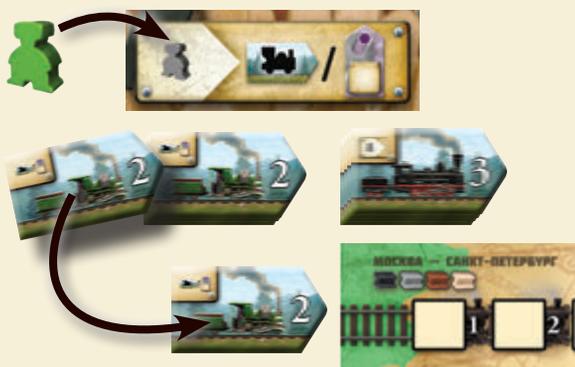
Играющий **зелёными** ставит одного железнодорожника на верхнюю ячейку постройки локомотива.

2

Он берёт из резерва один локомотив №2...

3

...и кладёт его рядом с **САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИМ** направлением.



На **САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОМ** и **КИЕВСКОМ** направлениях может быть по одному локомотиву, на **ТРАНСИБИРСКОЙ МАГИСТРАЛИ** — до двух. Номер локомотива указывает, какого деления на дороге он может достичь.



Локомотив №1 (каждый игрок в начале игры владеет одним таким локомотивом) может достичь только первого деления.



Локомотив №4 может достичь первых четырёх делений.

ТРАНСИБИРСКАЯ МАГИСТРАЛЬ — единственная дорога, где могут быть 2 локомотива. Один кладётся рядом с планшетом слева от направления, второй — прямо на планшет. Чтобы узнать, какого деления достигают поезда на **ТРАНСИБИРСКОЙ МАГИСТРАЛИ**, сложите номера этих локомотивов.



Сейчас на **ТРАНСИБИРСКОЙ МАГИСТРАЛИ** работают локомотивы №1 и №4. Значит, поезда игрока могут достичь первых 5 делений этого направления.

МОЖНО ЛИ УЛУЧШАТЬ ЛОКОМОТИВЫ?

Конечно. Для этого просто замените один локомотив другим, у которого выше номер.

Пример:

1

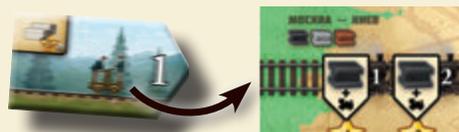
Играющий **зелёными** берёт из резерва локомотив №4 и размещает его на **ТРАНСИБИРСКОЙ МАГИСТРАЛИ**. Поскольку у него уже есть пара локомотивов на этом направлении (№3 и №1), он заменяет №1 на №4.



ЛОКОМОТИВЫ

Снятый с дороги локомотив не уходит на свалку: его можно переместить на любое другое направление.

2 Играющий **зелёными** перемещает локомотив №1 на Киевское направление, где до этого не было локомотива.

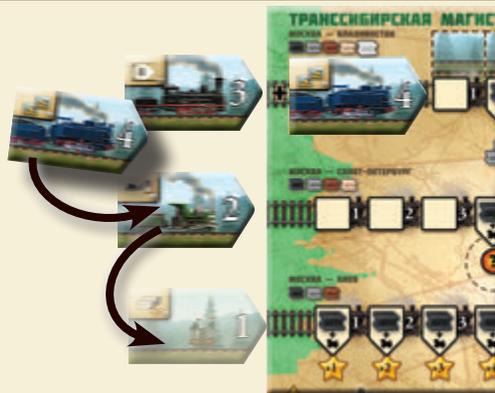


При перемещении локомотива с одного направления на другое возможна «цепная реакция».

3 Играющий **зелёными** размещает локомотив №4 на **САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОМ** направлении и вынужден снять с направления локомотив №2.

Затем он перемещает локомотив №2 на **КИЕВСКОЕ** направление и снимает с него локомотив №1.

Этот локомотив тоже можно переместить на другое направление (если есть куда). Это возможно, если на соседнем направлении есть свободное место для локомотива или если у локомотива на соседнем направлении номер меньше, чем у перемещаемого.



А если места на планшете для свободного локомотива нет?

4 Когда игроку некуда перемещать локомотив, он переворачивает его лиловой стороной вверх и кладёт в резерв. Теперь это завод. Что такое завод и как он работает, мы расскажем позже.

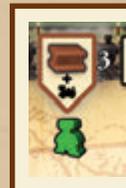


ЛОКОМОТИВЫ

ЗАЧЕМ СТРОИТЬ ЛОКОМОТИВЫ?

При начислении очков в конце каждого раунда вы получите очки только за те деления, которых могут достичь ваши локомотивы.

Более того, на ваших дорогах есть особые деления, дающие вам преимущества — но только в том случае, если их могут достичь ваши локомотивы (см. стр. 18).



ЗАВОДЫ — столпы промышленности

Заводы — ключевой инструмент развития вашей транспортной сети. Кроме того, каждый завод может открыть доступ к уникальному свойству.

Завод изображён на обороте каждого локомотива. Локомотивы с одинаковым номером имеют на обороте одинаковые заводы. Каждый завод даёт владельцу особые свойства, обозначенные символом в левом верхнем углу локомотива.

Лицевая сторона: локомотив



Особое свойство завода



Оборотная сторона: завод

ЗАВОДЫ

КАК ПОСТРОИТЬ ЗАВОД?

Чтобы построить завод, вы должны проделать те же действия, что и при постройке локомотива. Для начала поставьте необходимое количество железнодорожников на ячейку постройки локомотива. Затем возьмите из резерва 1 локомотив с **наименьшим доступным номером**. Переверните локомотив лиловой стороной вверх и разместите в одной из пяти секций вашего планшета, отведённых под заводы. Заводы кладутся по порядку слева направо.

Пример:

1

Играющий **зелёными** ставит 1 железнодорожника на ячейку постройки локомотива.

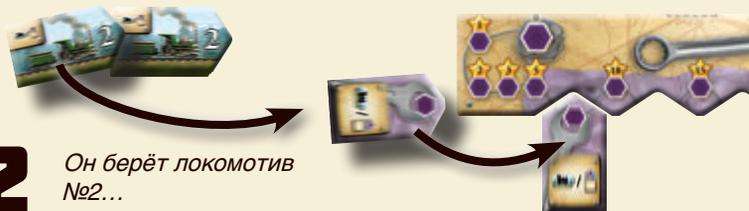


3

...и переворачивает его лиловой стороной вверх, помещая в крайнюю левую секцию планшета как завод.

2

Он берёт локомотив №2...



Если вы уже заняли заводами все 5 секций планшета, вы можете заменять свои заводы новыми. При замене сначала уберите один из старых заводов в резерв (слева от локомотивов, лиловой стороной вверх). Затем поместите в освободившуюся секцию жетон нового завода. При замене необязательно придерживаться порядка «слева направо».

Важно: преимущества заводов описываются в разделе «Индустриализация» на стр. 12.

КАК ВЫБИРАТЬ ЛОКОМОТИВЫ И ЗАВОДЫ?

- * Локомотивы ещё при подготовке к игре делятся на группы по номерам (от 2 до 9) и кладутся в резерв рядом с полем.
- * Когда игрок строит локомотив или завод, он обязан взять жетон с **наименьшим доступным номером** из резерва. В начале игры это №2. Когда жетоны с №2 закончатся, игроки переключаются на стопку с №3 и т. д.

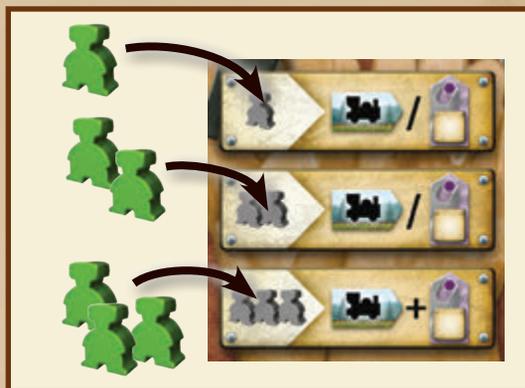
Исключение: если игрок хочет построить завод, а в резерве рядом с локомотивами есть сброшенные заводы (жетоны, лежащие лиловой стороной вверх), он может выбрать: взять один из таких заводов или локомотив с наименьшим номером. Как именно заводы оказываются в резерве рядом с локомотивами, описано на стр. 10.

В ЧЁМ РАЗНИЦА МЕЖДУ 3 ЯЧЕЙКАМИ ПОСТРОЙКИ ЛОКОМОТИВОВ?

Верхняя ячейка похожа на ячейку прокладки рельсов: вы ставите **1 железнодорожника** на ячейку и берёте **1 локомотив**. Вы размещаете его либо как **локомотив на одном из направлений**, либо как **завод** в крайней левой пустой секции на планшете.

У средней ячейки тот же эффект, но более затратный: вам придётся поставить **2 железнодорожников**.

На нижнюю ячейку необходимо поставить **3 железнодорожников**, зато вы сразу получаете **1 завод и 1 локомотив**. Вы не можете взять два локомотива или два завода.



В последнем случае вы сами решаете, что взять первым: локомотив или завод. Это имеет значение, если вы берёте последний жетон из стопки. Например, в резерве остался всего один жетон с №3, и тут важно понять, что вам нужнее: завод №3 и локомотив №4 или наоборот.



ИНДУСТРИАЛИЗАЦИЯ — ещё одна дорога к победе!

Ещё одно возможное действие в игре — индустриализация. Она позволит вам получать победные очки в фазе подсчёта в конце каждого раунда и откроет доступ к свойствам ваших заводов.

ДЛЯ ИНДУСТРИАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ ВАШЕЙ СЕТИ ВАМ ПОНАДОБЯТСЯ:



**ЯЧЕЙКИ
ИНДУСТРИАЛИЗАЦИИ**



**ТРЕК ИНДУСТРИАЛИЗАЦИИ НА ВАШЕМ ПЛАНШЕТЕ
И МАРКЕР ИНДУСТРИАЛИЗАЦИИ**

КАК РАБОТАЕТ ИНДУСТРИАЛИЗАЦИЯ?

Сначала поставьте необходимое количество железнодорожников на ячейку индустриализации. Затем продвиньте маркер по треку индустриализации на то количество делений, которое указано на ячейке.

Пример:

1

Игрок **жёлтыми** ставит 1 железнодорожника на ячейку индустриализации.



На ячейке указано действие: продвижение маркера индустриализации на 1 деление.

2

Игрок продвигает маркер индустриализации на 1 деление.



МОЖНО ЛИ ПЕРЕСКАКИВАТЬ ЧЕРЕЗ РАЗРЫВЫ В ТРЕКЕ?

Обратите внимание на разрыв трека индустриализации после деления с цифрой «5». Нельзя продвигать маркер индустриализации на этот разрыв или за него.



КАК ЗАПОЛНИТЬ РАЗРЫВ?

Чтобы дать дорогу вашему маркеру индустриализации, разрыв надо заполнить. Для этого постройте завод.

Пример: игрок построил завод. Теперь он может продвинуть маркер индустриализации на жетон завода, а потом и дальше — на следующее деление трека индустриализации.



Напоминаем: о строительстве заводов подробно рассказано на стр. 11.

На каждом жетоне завода есть деление трека индустриализации , на которое продвигается маркер. После строительства завода маркер индустриализации можно продвигать дальше по треку.



Важно: если игрок надеется достичь последнего деления трека индустриализации, он должен построить все 5 заводов.

ИНДУСТРИАЛИЗАЦИЯ



ЧТО ПРОИСХОДИТ, КОГДА МАРКЕР ИНДУСТРИАЛИЗАЦИИ ПРОДВИГАЕТСЯ НА ЖЕТОН ЗАВОДА?

Когда игрок продвигает свой маркер индустриализации на жетон завода, он должен **немедленно** применить свойство этого завода. Если в данный момент свойство применить нельзя, оно **не срабатывает**.

Пример: играющий **жёлтыми** ставит 2 железнодорожников на ячейку индустриализации. Теперь он может продвинуть свой маркер индустриализации на 2 деления по треку индустриализации.



Продвинув маркер на завод, игрок немедленно применяет свойство завода, после чего продвигает маркер ещё на одно деление.

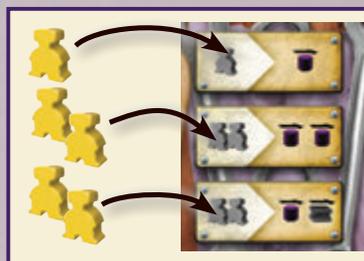
Свойства заводов описаны на стр. 26.

В ЧЁМ РАЗНИЦА МЕЖДУ 3 ЯЧЕЙКАМИ ИНДУСТРИАЛИЗАЦИИ?

На верхнюю ячейку нужно поставить **1 железнодорожника**. После этого вы продвигаете маркер индустриализации на **1 деление**.

На среднюю ячейку нужно поставить **2 железнодорожников**. После этого вы продвигаете маркер индустриализации на **2 деления**.

Наконец, на нижнюю ячейку нужно поставить также **2 железнодорожников**. После этого вы продвигаете маркер индустриализации на **1 деление**, а также **чёрную фишку рельса** — на **1 деление** по любому из направлений.



ИНДУСТРИАЛИЗАЦИЯ

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ — 3 варианта



В игре три вспомогательных действия, которые не попадают в уже перечисленные категории.

УДВОЕНИЕ



Поставьте на эту ячейку **1 железнодорожника** и возьмите **1 жетон удвоения** из резерва. Затем вы должны поместить этот жетон на пустую клетку, обведённую пунктирной линией, над **ТРАНССИБИРСКОЙ МАГИСТРАЛЬЮ** (и только там). Заполнять 8 свободных клеток можно только слева направо, и на каждой может быть только 1 жетон удвоения.



Под клеткой, куда вы хотите поместить жетон удвоения, необязательно должны быть проложены рельсы.

Жетон удваивает ценность деления под ним при подсчёте очков.



ДОХОДЫ

Поставьте на эту ячейку **1 железнодорожника** и возьмите из резерва **2 рубля**. Положите их перед собой.



Поставьте 1 железнодорожника.



Возьмите 2 рубля из резерва.

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ



ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Зачем нужны деньги?

Рубли можно класть на ячейки действий вместо железнодорожников.

Вы можете положить рубль вместо железнодорожника на ячейку индустриализации и выполнить указанное на ней действие.



Разрешено комбинировать фигурки железнодорожников и рубли.



А вот эти два вида действий **обязывают** вас потратить 1 рубль:



Чтобы выполнить это действие, вы должны положить 1 рубль и поставить 1 железнодорожника (см. стр. 8). Вместо этого вы можете положить 2 рубля, но двумя железнодорожниками это действие не выполнить.

Чтобы выполнить это действие, вы тоже **должны** положить 1 рубль (подробности ниже, железнодорожники здесь бесполезны).



ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Хотя рубли могут заменять железнодорожников, железнодорожники **не могут** заменять рубли. Ячейки, занятые рублями, как и ячейки, занятые железнодорожниками, нельзя использовать снова в текущем раунде.



СЕЗОННЫЕ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНИКИ

Поставьте на эту ячейку 1 железнодорожника и возьмите 2 бирюзовые фигурки сезонных железнодорожников. Вы должны использовать их в **этом же раунде** (по тем же правилам, что и железнодорожников своего цвета).



Поставьте 1 железнодорожника.



Возьмите 2 сезонных железнодорожников.

Как и в случае с рублями, вы можете использовать сезонных железнодорожников как самих по себе, так и в сочетании с вашими железнодорожниками или рублями.

В конце раунда сезонные железнодорожники возвращаются обратно на свою ячейку.

ИНЖЕНЕРЫ — настоящие универсалы!

Инженеры помогают игрокам в ходе игры своими особыми умениями, а в конце игры могут дать некоторое количество победных очков.

ЭТА ЧАСТЬ ИГРОВОГО ПОЛЯ — ИНЖЕНЕРНАЯ МАСТЕРСКАЯ



Ячейки действий инженеров

Ячейка найма

ЧТО ДЕЛАЮТ ИНЖЕНЕРЫ И КАК ИХ НАНЯТЬ?

Нанять можно только того инженера, который находится в крайней правой ячейке (ячейке найма).

Чтобы нанять инженера, положите на эту ячейку 1 рубль. Затем заберите инженера из ячейки и положите его светлой стороной вверх рядом с вашим планшетом. В каждом раунде можно нанять только одного инженера.

Пример: играющий красными кладёт рубль на ячейку найма, забирает инженера...



...и размещает его рядом со своим планшетом.

ИНЖЕНЕРЫ

ИНЖЕНЕРЫ

А

На светлой стороне жетона каждого инженера обозначено действие. Если у игрока рядом с планшетом лежит один или несколько нанятых инженеров, он может выполнять обозначенные на них действия по тем же правилам, что и обычные действия на ячейках игрового поля. Игрок вправе выполнять действие инженера, **даже если не может выполнить его полностью**. Другое преимущество нанятого инженера: соперники не могут занять его ячейку, так что игрок сам решает, в какой момент поставить железнодорожника на ячейку своего инженера.

2 СВЕТЛЫЕ ЯЧЕЙКИ ИНЖЕНЕРОВ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

Оба инженера, лежащие в мастерской светлой стороной вверх, могут поработать на любого игрока без найма. Это просто 2 ячейки действий, аналогичные любым другим ячейкам на игровом поле (ячейкам прокладки рельсов, постройки локомотива и т. д.). Как и прочие ячейки действий, ячейки инженеров доступны игрокам только раз за раунд.

Пример: играющий **красными** ставит 1 железнодорожника на ячейку инженера и немедленно выполняет обозначенное на ней действие.

Действие: играющий **красными** берёт из резерва жетон удвоения и кладёт его на крайнюю левую свободную клетку над **ТРАНССИБИРСКОЙ МАГИСТРАЛЬЮ**. Кроме этого, он получает 3 победных очка — продвигает свою служебную фишку на 3 деления вперёд по треку подсчёта очков.



4 НЕДОСТУПНЫХ ИНЖЕНЕРА

Этих инженеров пока нельзя нанять. Их действия также для игроков недоступны. Но в конце раунда все инженеры в мастерской сдвинутся на одну ячейку вправо.

Иными словами, они станут доступны в будущем, пока же игроки могут строить на них планы. Движение инженеров объяснено на стр. 21.

РАСПИСАНИЕ — «Промедление смерти подобно!»

Т

Слова Ленина проверены временем, вот и в нашей игре быть первым — большое преимущество.

В ЧЁМ СУТЬ РАСПИСАНИЯ?

Расписание — это порядок хода игроков в раунде. Игроки не передают право хода по часовой стрелке, как во многих играх. На игровом поле присутствует трек расписания, который определяет очерёдность действий. Первым ходит игрок, чья фишка стоит на первой позиции расписания, следом — игрок со второй позиции, и так далее. Когда последний игрок выполнит ход, право действия вернётся первому игроку.

Когда игрок не может или не хочет продолжать действовать, он пасует и выбывает из игры до конца раунда. При этом он немедленно переворачивает свою карту расписания и получает очки, указанные на обороте (число внутри звезды).

Другие игроки продолжают игру, передавая ход по порядку расписания, пока не спасуют все.

Примечание: даже если игрок поставил всех железнодорожников, он не обязан немедленно пасовать. Помните, что действия можно выполнять и за рубли.

КАК ПРОДВИНУТЬСЯ В РАСПИСАНИИ?

Вы можете поставить железнодорожника на ячейку под **первую** или **вторую** позицию на треке расписания, чтобы в следующем раунде занять в расписании эту позицию.



Примечание: нельзя ставить своего железнодорожника под ту позицию на треке расписания, которую вы занимаете в данный момент. Также одному игроку нельзя занимать своими железнодорожниками обе ячейки под треком расписания.

ИНЖЕНЕРЫ

РАСПИСАНИЕ



РАСПИСАНИЕ

КАК ПРОИСХОДИТ ПЕРЕСТАНОВКА В РАСПИСАНИИ?

Когда все игроки спасовали, те, кто поставил своих железнодорожников на ячейки под треком расписания, снимают свои служебные фишки. Остальные служебные фишки сдвигаются вправо (в конец расписания), освобождая места в начале. Потом игроки, снявшие служебные фишки, ставят их на позиции расписания над своими железнодорожниками.



Пример: играющие **зелёными** и **красными** снимают свои служебные фишки с трека расписания.

Играющие **жёлтыми** и **синими** сдвигают фишки вправо.

Затем играющие **зелёными** и **красными** ставят свои фишки на позиции трека над своими железнодорожниками.



Особый случай: если первый игрок поставит железнодорожника под вторую позицию (например, для того чтобы не оказаться в самом хвосте расписания в следующем раунде), а под первую позицию так никто и не поставит железнодорожника, перестановки в расписании не происходит.



Играющий **жёлтыми** ставит железнодорожника на вторую ячейку под треком расписания. На первую ячейку никто не претендует. Перестановки в расписании не происходит.

Примечание: как вы могли заметить, очень важно понимать, кто из игроков застолбил себе место в расписании на следующий раунд. Поэтому, если игрок ставит на ячейку под треком расписания сезонного железнодорожника или кладёт туда рубль, ему стоит поменять поставленную фигурку/рубль местами с **железнодорожником своего цвета**, поставленным на другую ячейку на поле.

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНИКОВ НА ЯЧЕЙКАХ РАСПИСАНИЯ МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ СНОВА...

Железнодорожник, поставленный на ячейку под треком расписания, даёт игроку ещё одно преимущество. После перестановки в расписании игроки, которые поставили железнодорожников под трек расписания, могут переставить их на свободные ячейки действий. Первым переставляет железнодорожника тот, кто занял вторую позицию в расписании: игрок берёт железнодорожника с ячейки под треком расписания и ставит его на свободную ячейку действия по своему выбору (в том числе на ячейку одного из своих инженеров). Затем он выполняет действие, указанное на ячейке.



Пример: играющий **красными** снимает своего железнодорожника с ячейки под треком расписания и переставляет на незанятую ячейку прокладки коричневых рельсов.

Затем игрок, занявший 1-ю позицию в расписании, проделывает то же самое со своим железнодорожником.

Переставляя железнодорожника, соблюдайте следующие правила:

- * вы можете переставить железнодорожника с ячейки под треком расписания только на ячейку, которой требуется 1 железнодорожник (сочетать его с другими железнодорожниками, обычными или сезонными, а также рублями нельзя);
- * если других вариантов действий не осталось, всегда можно использовать самую нижнюю ячейку прокладки рельсов.

РАСПИСАНИЕ

ОТДОХНИТЕ НЕМНОГО — Чтение правил — труд нелёгкий

С разными видами действий мы разобрались — а это самый важный аспект игры.

В следующем разделе мы поговорим о **планшете игрока**, об особых делениях на нём и о **фазе подсчёта очков**.

Завершится всё это **финальным подсчётом очков** и описанием **жетонов и карт**.

ПЛАНШЕТ ИГРОКА — особые деления



Время рассмотреть в подробностях ваш планшет.

3 НАПРАВЛЕНИЯ
см. стр. 7

8 КЛЕТОК ДЛЯ ЖЕТОНОВ УДВОЕНИЯ
см. стр. 13

МЕСТА ДЛЯ ИНЖЕНЕРОВ
см. стр. 14

ЛОКОМОТИВЫ И ЗАВОДЫ
см. стр. 9

ИНДУСТРИАЛИЗАЦИЯ
см. стр. 12

ОСОБЫЕ ДЕЛЕНИЯ НА ПЛАНШЕТЕ ИГРОКА

Обведённые красным деления дают вам различные преимущества. Но чтобы получить эти преимущества (они указаны под делением или рядом с ним), вы сначала должны выполнить некоторые условия.



Пример: чтобы получить преимущество этого деления, чёрная фишка рельса должна продвинуться до него или дальше. Локомотив не требуется.



Пример: коричневая фишка рельса должна продвинуться до этого деления или дальше. Кроме того, этого деления должен достичь локомотив. Вам нужно **выполнить оба условия**, чтобы получить преимущество этого деления.

Общее правило: чтобы получить преимущество деления, вы должны по меньшей мере проложить к нему рельсы. Иногда также нужно, чтобы деления мог достичь локомотив. На следующих страницах мы расскажем об этих делениях, разделив их на две группы: в одной можно обойтись без локомотива, в другой — нет.



БЕЗ ЛОКОМОТИВА

ПРЕИМУЩЕСТВО: НОВЫЕ РЕЛЬСЫ



На делениях **ТРАНСИ-БИРСКОЙ МАГИСТРАЛИ** «2», «6» и «10» вы получаете доступ к фишкам рельсов новых цветов, как рассказано на стр. 7.

...+2 продвижения по белым рельсам



Деление «15» открывает вам доступ к белым фишкам рельсов. Кроме того, вы сможете **немедленно** продвинуть белые фишки рельсов на 2 деления. Вы должны следовать обычным правилам (продвигаться только на пустые деления, нельзя обгонять другие фишки).



ПЛАНШЕТ ИГРОКА



ПРЕИМУЩЕСТВО: КОНЕЧНЫЙ ПУНКТ

Если ваша **чёрная фишка рельса** продвинулась до последнего деления на одном из направлений, немедленно получите 10 победных очков. Дальше этого деления рельсы прокладывать нельзя.



ПРЕИМУЩЕСТВО: НОВЫЙ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНИК

Если ваша **чёрная фишка рельса** продвинулась до деления «7» на **КИЕВСКОМ** направлении, немедленно возьмите 1 железнодорожника своего цвета из резерва. Вы можете использовать его уже в этом раунде (и всех раундах до конца партии).



С ЛОКОМОТИВОМ



ПРЕИМУЩЕСТВО: НОВЫЙ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНИК

Если ваша **коричневая фишка рельса** продвинулась до деления «3» на **ТРАНС-СИБИРСКОЙ МАГИСТРАЛИ** и его достигает ваш **локомотив**, немедленно возьмите 1 железнодорожника своего цвета из резерва. Вы можете использовать его уже в этом раунде (и всех раундах до конца партии).



ПРЕИМУЩЕСТВО: ЦЕННОСТЬ ЖЕЛЕЗНОЙ ДОРОГИ УДВАИВАЕТСЯ

Если ваша **серая фишка рельса** продвинулась до деления «7» на **САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОМ** направлении и его достигает ваш **локомотив**, в фазе подсчёта очков ценность каждого деления этой дороги удваивается.

ПРЕИМУЩЕСТВО: БОНУСНЫЕ ОЧКИ



Если ваша **чёрная фишка рельса** продвинулась до деления «1», «2», «3», «4» или «8» на **КИЕВСКОМ** направлении и его достигает ваш **локомотив**, в фазе подсчёта очков вы получаете указанные в звёздочках бонусные очки. Эти очки суммируются.

Например, ваша **чёрная фишка рельса** продвинулась до деления «3» и вы положили на **КИЕВСКОЕ** направление локомотив №3. **В каждой последующей фазе подсчёта очков** вы будете получать 6 бонусных очков (1+2+3 очка).



ПРЕИМУЩЕСТВО: ДЕЛЕНИЯ

Если ваша **чёрная фишка рельса** продвинулась до деления «13» на **ТРАНССИБИРСКОЙ МАГИСТРАЛИ** (либо до деления «4» или «6» на **САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОМ** направлении) и если его достигает ваш **локомотив**, выберите 1 из своих 7 жетонов , примените его эффект и положите этот жетон в кружок , обведённый пунктирной линией. Это деление

больше нельзя использовать, чтобы получить другой жетон .



Пример: ваша **чёрная фишка рельса** продвинулась до деления «4» и вы положили на **САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОЕ** направление локомотив №5.

Выберите 1 жетон , примените его эффект (см. стр. 23) и положите его в кружок , обведённый пунктирной линией, тем самым показывая, что преимущество этого деления уже нельзя получить повторно.



ПРЕИМУЩЕСТВО: ТРЕК ИНДУСТРИАЛИЗАЦИИ

Чтобы получить это преимущество, вы должны **продвинуть свой маркер индустриализации до этого деления** на треке индустриализации (рельсов и локомотивов здесь не требуется). Далее всё происходит так же, как описано выше. Это деление **больше нельзя использовать**, чтобы получить другой жетон .

ФАЗА ПОДСЧЁТА ОЧКОВ — а иначе зачем всё это?



В конце каждого раунда, после того как все игроки спасовали и произошли перестановки в расписании, начинается фаза подсчёта очков.

На планшете игрока в подсчёте очков участвуют:

- * 3 направления железных дорог;
- * трек индустриализации.

Пример: планшет играющего красными, готовый к подсчёту.



ОЧКИ ЗА 3 НАПРАВЛЕНИЯ

- * Очки выдаются только за деления, которых достигает локомотив.
- * Каждая фишка рельса на направлении может принести очки. Ценность каждого рельса определяется его цветом, что показано в правом верхнем углу планшета.
- * Фишка рельса приносит очки за деление, которое занимает, и за все пустые деления позади себя (как если бы все эти деления были заняты фишкой того же цвета).



Подсчёт очков за направление выглядит так:



Подсчёт очков на железных дорогах происходит по порядку: сначала **ТРАНССИБИРСКАЯ МАГИСТРАЛЬ**, потом **САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОЕ** и наконец **КИЕВСКОЕ** направление.

Поэтапный подсчёт очков на ТРАНССИБИРСКОЙ МАГИСТРАЛИ:

Пример: у играющего красными на ТРАНССИБИРСКОЙ МАГИСТРАЛИ два локомотива — №2 и №6. Они могут достичь делений с «1» по «8». Именно эти деления ТРАНССИБИРСКОЙ МАГИСТРАЛИ приносят очки.



Деления с «1» по «3» заняты коричневыми рельсами (1 реальный, 2 виртуальных). Каждое деление с коричневым рельсом приносит 2 очка. **Жетон удвоения** над делением «1» увеличивает ценность деления вдвое. В итоге коричневые рельсы приносят игроку **8 очков**.

Деления с «4» по «7» заняты серыми рельсами (1 реальный, 3 виртуальных). Каждое деление с серым рельсом приносит 1 очко — в сумме **4 очка**.

Деление «8» занято виртуальным чёрным рельсом. Сейчас оно приносит **0 очков**, но в будущем ситуация может измениться.

Всего **ТРАНССИБИРСКАЯ МАГИСТРАЛЬ** приносит играющему красными **12 очков**.

ФАЗА ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

ФАЗА ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Подсчёт очков на **САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОМ** направлении:

Очки на этом направлении начисляются по тем же правилам, что и на **ТРАНССИБИРСКОЙ МАГИСТРАЛИ**.

Что важно на **САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОМ** направлении: когда игрок продвигает фишку серого рельса до деления «7» и помещает на это направление локомотив с номером 7 или выше, все деления на **САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОМ** направлении начинают приносить вдвое больше очков.



Пример: у играющего **красными** на **САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОМ** направлении только чёрные рельсы и нет локомотивов. Он получает **0 очков**.



Подсчёт очков на **КИЕВСКОМ** направлении:

Принцип начисления очков не меняется.

На **КИЕВСКОМ** направлении есть особые деления: с «1» по «4» и «8». Если локомотив игрока достигает этих делений, а его **чёрная фишка рельса** до них продвинулась, игрок получает очки, указанные в звёздочках.

Пример: у играющего **красными** на **КИЕВСКОМ** направлении размещён локомотив №2, так что при подсчёте очков учитываются только деления «1» и «2».



Чёрные рельсы не приносят очков, а прокладка рельсов другого цвета на **КИЕВСКОМ** направлении ещё не начата, так что рельсы приносят игроку 0 очков. Однако игрок получает бонусные очки за первые два особых деления, и всего направление приносит игроку 3 очка.

ОЧКИ ЗА ИНДУСТРИАЛИЗАЦИЮ — оценка темпов индустриализации

Помимо рельсов, игрок получает очки за деление, занятое его маркером на трее индустриализации. Если на делении не указаны очки (например, на заводе), игрок получает очки за ближайшее деление слева от занятого маркером индустриализации.



Пример: маркер индустриализации играющего **красными** стоит на заводе. Поскольку на жетоне завода очки не проставлены, игрок смотрит на ближайшее деление слева от занятого маркером индустриализации и получает **5 очков**.

Пример: в завершающемся раунде играющий **красными** получает:

за **ТРАНССИБИРСКУЮ МАГИСТРАЛЬ** 12 очков;
за **САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОЕ** направление 0 очков;
за **КИЕВСКОЕ** направление 3 очка;
за индустриализацию 5 очков.

Всего играющий **красными** получает 20 очков и передвигает свою фишку по треку подсчёта очков на 20 делений.



Именно так в конце каждого раунда подсчитываются очки.

ПОСЛЕ ФАЗЫ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Когда все игроки получили причитающиеся им очки, они готовятся к следующему раунду:

- * все игроки должны вернуть своих железнодорожников с игрового поля к себе в запас;
- * все рубли с поля возвращаются в резерв;
- * сезонные железнодорожники возвращаются на соответствующую ячейку;
- * жетоны инженеров сдвигаются вправо.



ФАЗА ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



Все жетоны инженеров сдвигаются на 1 ячейку вправо. Если на ячейке найма ещё остаётся инженер (никто его не нанял в этом раунде), уберите его в коробку. На горизонтальных ячейках инженеры должны лежать светлой стороной вверх, на вертикальных — тёмной. При сдвиге вы должны перевернуть те жетоны, которые переходят из горизонтальной ячейки в вертикальную (или наоборот).

Пример:



Примечание: каждая ячейка под жетоном инженера отмечена цифрой. Это число раундов, оставшихся до конца игры.

* Наконец, каждый игрок берёт карту расписания с номером, соответствующим его новой позиции в расписании. Эта карта кладётся номером вверх перед каждым игроком.

Теперь вы готовы к следующему раунду!

Внимание! Правило, действующее только в последнем раунде: в начале последнего раунда (раунд 7 в партии вчетвером) на ячейки под треком расписания кладётся накладка последнего раунда. В сущности, это новая ячейка индустриализации, действие, которое доступно в последнем раунде.



Новое действие: 3 продвижения по треку индустриализации.

ФАЗА ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

КОНЕЦ ИГРЫ — КТО ЛУЧШИЙ?

После фазы подсчёта очков 7-го раунда происходит **финальный подсчёт очков**, а затем игра завершается.

Финальный подсчёт очков состоит из двух этапов:

- * получение очков за **карты финальных бонусов** и
- * получение очков за **нанятых инженеров**.

КАРТЫ ФИНАЛЬНЫХ БОНУСОВ

В этот момент игроки раскрывают свои карты финальных бонусов.

Примечание: обычно каждый игрок завершает игру с одной картой финального бонуса, но возможны ситуации, когда у игрока не будет таких карт вовсе (хотя мы бы не советовали доводить до такого финала) или — с помощью завода, например, — игрок получит добавочные карты финальных бонусов.



Карты финальных бонусов описаны на стр. 24.

НАНЯТЫЕ ИНЖЕНЕРЫ

Игрок, нанявший за игру больше всего инженеров, получает 40 очков. Второй игрок по этому показателю получает 20 очков. В спорных ситуациях побеждает игрок, нанявший инженера с самым высоким номером (число в нижней части жетона инженера).

Примечание: если игрок за партию не нанял ни одного инженера, он не получит очков за инженеров при финальном подсчёте.



Номер
инженера

КОНЕЦ ИГРЫ



КОНЕЦ ИГРЫ

Пример:

У играющего **красными**
3 инженера.



У играющего **синими**
2 инженера.



У играющего **жёлтыми**
2 инженера.



У играющего **зелёными**
нет инженеров.

Играющий **красными** нанял больше всех инженеров и получает **40 очков**.

У играющих **синими** и **жёлтыми** нанятых инженеров поровну, но инженер с самым высоким номером — у играющего **жёлтыми**, так что именно он получает **20 очков**.

Играющие **синими** и **зелёными** очков не получают.

После финального подсчёта очков игра завершается. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает. При равенстве очков претенденты делят победу.

КОНЕЦ ИГРЫ



ИГРА ВДВОЁМ И ВТРОЁМ

ИГРА ВДВОЁМ ПОДГОТОВКА

- * Игровое поле двустороннее, и обратная сторона сделана специально для игры вдвоём. «Заблокированные» ячейки действий недоступны.
- * Уберите 2 локомотива с каждым номером в коробку.
- * В партии участвуют только 6 инженеров (3×**A**, 3×**B**) и только 6 ячеек в мастерской.
- * Игроки берут по 8 железнодорожников своего цвета, оставшиеся 16 железнодорожников (двух других цветов) возвращаются в коробку. Каждый игрок начинает партию с 6 железнодорожниками вместо 5 (остальные 2 — в резерв).
- * В начале партии игроки получают по 2 рубля вместо 1.



ИГРА

- * Партия длится 6 раундов.
- * Игрок **может** поставить железнодорожника на ячейку под своей позицией на треке расписания.

ИГРА ВТРОЁМ ПОДГОТОВКА

- * Уберите 1 локомотив с каждым номером в коробку.
- * В партии участвуют только 6 инженеров (3×**A**, 3×**B**). Крайняя левая ячейка остаётся пустой.
- * Игроки берут по 8 железнодорожников своего цвета, оставшиеся 8 железнодорожников (неучаствующего цвета) возвращаются в коробку. Каждый игрок начинает партию с 6 железнодорожниками вместо 5 (остальные 2 — в резерв).

ИГРА

- * Партия длится 6 раундов.

ИГРА ВДВОЁМ И ВТРОЁМ

СОВЕТЫ ПО ТАКТИКЕ



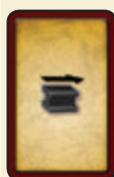
СОВЕТЫ ПО ТАКТИКЕ

КАЖДЫЙ ИГРОК ДОЛЖЕН ПРОЧЕСТЬ ЭТО ПЕРЕД ПЕРВОЙ ПАРТИЕЙ

1. Уделяйте внимание прокладке рельсов. Старайтесь продвигать как можно дальше жетоны рельсов наибольшей ценности.
2. Не забывайте строить локомотивы и следите, чтобы они достигали особых делений (например, локомотив №2 на **САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОМ** направлении не принесёт вам большой пользы).
3. Постоянно меняющиеся ячейки действий инженеров в мастерской бывают крайне полезны.
4. Рубли полезнее, чем сезонные железнодорожники.
5. Вы должны стремиться заполучить хотя бы 2 жетона .
6. Индустриализация на первых порах приносит больше очков, чем прокладка рельсов, зато в конце игры прокладка рельсов окупится с лихвой.

ЖЕТОНЫ И КАРТЫ

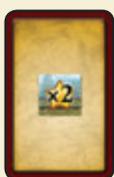
КАРТЫ НАЧАЛЬНЫХ БОНУСОВ



Продвиньте чёрную фишку рельса на 1 деление.



Продвиньте маркер индустриализации на 1 деление.



Поместите жетон удвоения в пустую клетку над **ТРАНС-СИБИРСКОЙ МАГИСТРАЛЬЮ**.



Возьмите 1 дополнительный рубль.

7 ЖЕТОНОВ



Выберите одну из карт  и немедленно примените её эффект. Затем уберите карту в коробку: в этой партии она больше недоступна. Затем можете просмотреть колоду карт финальных бонусов  и взять одну карту. Держите её перед собой до конца партии лицевой стороной вниз. Она позволит получить бонусные очки в конце игры. Каждая из этих карт описана на следующей странице.



Поставьте второй маркер индустриализации на деление «0» трека индустриализации.

С этого момента, когда вы получаете право **продвинуть маркер по треку индустриализации**, вы можете выбрать, какой маркер продвигать. Если вам доступно несколько продвижений за раз, можете разделить их между двумя маркерами. Маркеры не могут занимать одно и то же деление.

В **фазах подсчёта** очки начисляются за каждый маркер. Когда ваш второй маркер продвигается на завод, вы можете повторно применить свойство завода.

Применить свойство деления  повторно **нельзя**.



Положите 3 жетона удвоения на пустые клетки над **ТРАНССИБИРСКОЙ МАГИСТРАЛЬЮ**.



Положите накладку переоценки в правом верхнем углу планшета. С этого момента ваши коричневые, непокрашенные и белые рельсы приносят больше победных очков.



Положите медаль **КИЕВСКОГО** направления под деление «5» соответствующего направления. При каждом следующем подсчёте, если вы продвинули серую фишку рельса на деление «5» или дальше и если деления «5» достигает ваш локомотив, получайте дополнительно 20 очков.



Продвиньте фишки рельсов любых цветов суммарно на 4 деления. Если по ходу продвижения вы получаете доступ к фишкам нового цвета, вы также можете немедленно их продвинуть.



Продвиньте маркер индустриализации на 5 делений.

ЖЕТОНЫ И КАРТЫ



ЖЕТОНЫ И КАРТЫ

5 РАСКРЫТЫХ КАРТ ?



Выполните 4 действия:

- * поместите 1 жетон удвоения;
- * продвиньте маркер индустриализации на 1 деление;
- * продвиньте чёрную фишку рельса на 1 деление;
- * затем выполните 1 из этих 3 действий ещё раз.



Возьмите 1 чёрную фигурку железнодорожника с этой карты. Теперь у вас до конца игры на одного железнодорожника больше.

Кроме того: всякий раз, когда вы ставите чёрного железнодорожника на ячейку прокладки чёрных рельсов, вы можете продвинуть чёрную фишку рельса на 1 добавочное деление.



Возьмите жетон инженера и 1 рубль с этой карты.

Инженера поместите рядом с планшетом, как обычно, а рубль заберегите себе в запас. Их можно сразу же использовать.



Постройте завод (по правилам со стр. 11). Также немедленно продвиньте маркер индустриализации на 2 деления.



Возьмите локомотив №9 с этой карты и немедленно положите его на одно из своих направлений. Как обычно, вы можете заменить этим локомотивом другой, и все преимущества нового локомотива немедленно вступают в силу.

КАРТЫ ФИНАЛЬНЫХ БОНУСОВ



При финальном подсчёте очков получите 15 очков.



При финальном подсчёте очков получите 10 очков за каждое достроенное до конечного пункта направление (максимум 30 очков).



При финальном подсчёте очков получите 4 очка за каждый завод на вашем треке индустриализации (максимум 20 очков).



При финальном подсчёте очков сложите номера ваших локомотивов и добавьте эту сумму к вашим победным очкам.



При финальном подсчёте очков получите 10 очков за каждого добавочного железнодорожника, который присоединился к вам по ходу партии (считаются 2 железнодорожника вашего цвета и один чёрный, т. е. максимум — 30 очков).



При финальном подсчёте очков эта карта считается добавочным инженером при сравнении количества нанятых инженеров.



При финальном подсчёте очков получите 6 очков за каждого нанятого инженера (инженер с карты финального бонуса в счёт не идёт).



При финальном подсчёте очков получите 20 очков, если у вас над **ТРАНССИБИРСКОЙ МАГИСТРАЛЬЮ** 4, 5 или 6 жетонов удвоения (или 30 очков, если жетонов удвоения 7 или 8).



При финальном подсчёте очков сложите номера делений, до которых продвинулись ваши чёрные фишки рельсов по трём направлениям, и добавьте эту сумму к вашим победным очкам.



При финальном подсчёте очков получите 7 очков за каждый жетон ? на вашем планшете (максимум 28 очков).

Когда вам предоставляется право взять карту ? , вы можете **ВМЕСТО ЭТОГО** сразу получить 10 очков.

ИНЖЕНЕРЫ



Продвиньте фишки рельсов любых цветов суммарно на 2 деления.



Продвиньте чёрную фишку рельса на 1 деление и серую фишку рельса также на 1 деление.



Продвиньте фишку рельса любого цвета на 1 деление и немедленно получите 3 очка.



Продвиньте чёрную фишку рельса на 1 деление и немедленно получите 3 очка.



Продвиньте маркер индустриализации на 2 деления.



Продвиньте фишку рельса любого цвета на 1 деление и чёрную фишку рельса на 1 деление.



Продвиньте серую фишку рельса на 1 деление и коричневую фишку рельса на 1 деление.



Продвиньте коричневую фишку рельса на 1 деление и немедленно получите 5 очков.



Продвиньте маркер индустриализации на 1 деление и немедленно получите 3 очка.



Поместите 1 жетон удвоения в пустую клетку над **ТРАНССИБИРСКОЙ МАГИСТРАЛЬЮ** и немедленно получите 3 очка.



Продвиньте серую фишку рельса на 1 деление и немедленно получите 5 очков.



Выберите ячейку действия с одним (и только одним) железнодорожником вашего цвета и выполните это действие ещё раз.



Продвиньте маркер индустриализации на 1 деление и чёрную фишку рельса на 1 деление.



Постройте 1 локомотив или 1 завод.



Продвиньте чёрные фишки рельсов суммарно на 2 деления.

Примечание: вы можете выполнять действия нанятых вами инженеров (которые лежат рядом с планшетом), даже если вы не можете выполнить их полностью.

Примечание: вы продвигаете фишки рельсов в том порядке, в котором хотите.



ЗАВОДЫ



Немедленно сложите **номера** ваших нанятых инженеров и добавьте эту сумму к своим победным очкам.



Продвиньте маркер индустриализации на 1 деление.



Выберите 1 карту финального бонуса **или** немедленно получите 10 очков.



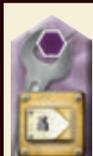
Постройте 1 локомотив или 1 завод.



Возьмите 1 рубль из резерва.



Сложите номера 2 ваших локомотивов с наивысшими номерами и добавьте эту сумму к вашим победным очкам.



Выберите ячейку действия с одним (и только одним) железнодорожником вашего цвета и выполните это действие ещё раз.



Продвиньте фишки рельсов любых цветов суммарно на 2 деления.



Поместите 2 жетона удвоения в пустые клетки над **ТРАНС-СИБИРСКОЙ МАГИСТРАЛЬЮ**.

ЗАВОДЫ



© 2013 Hans im Glück Verlags-GmbH

РАЗРАБОТЧИКИ: Хельмут Оли и Леонард Орблер

ХУДОЖНИКИ: Мартин Хоффман и Клаус Штефан

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов, Иван Попов

РУКОВОДСТВО РЕДАКЦИЕЙ: Владимир Сергеев

ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК: Алексей Перерва

РЕДАКТУРА: Павел Ильин, Александр Киселев, Валентин Матюша

ВЁРСТКА: Дарья Смирнова

КОРРЕКТУРА: Ольга Португалова

Вопросы издания игр решает 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» правообладатель на территории РФ и стран СНГ.

Все права защищены.



Играть интересно

www.hobbyworld.ru



