Пар

Правила игры

Игра Мартина Воллеса для 3-5 игроков
Время игры – 120 мин.
Перевод с английского: Игорь Ларченко

«Использование пара для передвижения механизмов перевернуло быт человечества».

Томас Джефферсон

Добро пожаловать в *«Пар»*, мир азартных промышленников, называвших себя рельсовыми баронами. Покупайте любые клочки земли для прокладки железных дорог, которые соединяют людей и города. Осваивайте новые торговые маршруты и внедряйте усовершенствованные модели паровозов. С умом распоряжайтесь доходами – а также сталью и паром – и везите товары в доселе недоступные места... и слава вас обязательно найдёт.

Играть можно как по простым основным правилам, так и в более сложный вариант. Если вы – начинающий игрок, или хотите сыграть укороченную партию, выбирайте первое. Читайте. И скоро вы будете готовы начать укладывать рельсы!

1. Состав игры

2. Принципы игры

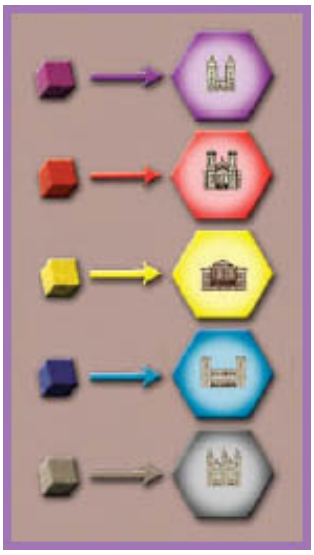
«Пар» – игра про строительство железных дорог и доставку по ним товаров. Вы прокладываете маршруты и обновляете парк паровозов, чтобы осуществлять более длинные и прибыльные перевозки. Перевозка товаров приносит вам очки, которые превращаются в прибыль и победные очки (ПО).

Игра ведётся на карте, изображающей ландшафт и города страны на заре железнодорожной эры. Карта юго-востока Канады и северо-востока США идеальна для 3-4 игроков, а карта европейского района Рейна и Рура больше подходит для 4-5 игроков. Мы включили в игру фишки для 6 игроков, с помощью которых можно играть и на более крупных дополнительных картах.

Карты разделены на шестиугольные клетки (гексы). На клетках может быть равнина (зелёного цвета), холмы или горы (коричневые), побережье (зелёное и голубое), город (цветные клетки с названиями), посёлок (с небольшими зданиями) и река (синие линии).

В процессе игры игроки строят железные дороги, выкладывая на карту карточки железнодорожных путей, и с их помощью соединяют между собой города и посёлки. Каждая дорога, которая соединяет между собой города и посёлки (**A**, **B** и **C** на рисунке), называется "маршрут".

Каждому городу нужны товары, обозначаемые разноцветными кубиками. Товары доставляются по маршрутам и приносят доход или ПО. Товары можно доставлять лишь в города того же цвета. По ходу игры у городов появляется дополнительная потребность в товарах. Серые города на карте не изображены – они появляются на ней после выкладывания карточек новых городов (см. п. 7.1.1).



Помимо городов на карте есть посёлки, которые можно соединять железными дорогами между собой и с городами. Посёлки не производят и не потребляют товары, но могут разрастись до города и начать участвовать в процессе обмена товарами.

Карточку города можно положить на карточку или клетку посёлка.

Хотя в конце хода у вас могут накапливаться некоторые денежные средства, их чаще всего вкладывают в строительство маршрутов и обновление паровозов.

На краю игрового поля изображена полоска для подсчёта набранных игроками ПО. Победителем становится игрок, набравший к концу игры наибольшее число ПО.

Примечание:
Горы и холмы в игре изображаются одинаково и не имеют различий в игровом процессе.

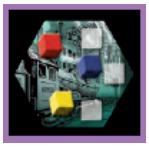
ОСНОВНОЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

«Жажда прокладки железных дорог столь велика, что многие будут проложены там, где они не принесут никакого дохода».

Томас Джефферсон

Правила в этом разделе описывают основной вариант игры, который рекомендуется для новичков и коротких игр.

3. Подготовка к игре



Положите все кубики товаров в мешок. Случайно выбирая кубики из мешка, разместите их на города в количестве, указанном на клетке города. Играя втроём на европейской карте, поместите в каждый город на один кубик меньше, чем указано.

Положите по три случайно выбранных кубика на каждую клетку товаров игрового поля. При трёх игроках положите на каждую клетку на один кубик меньше (на обеих картах).

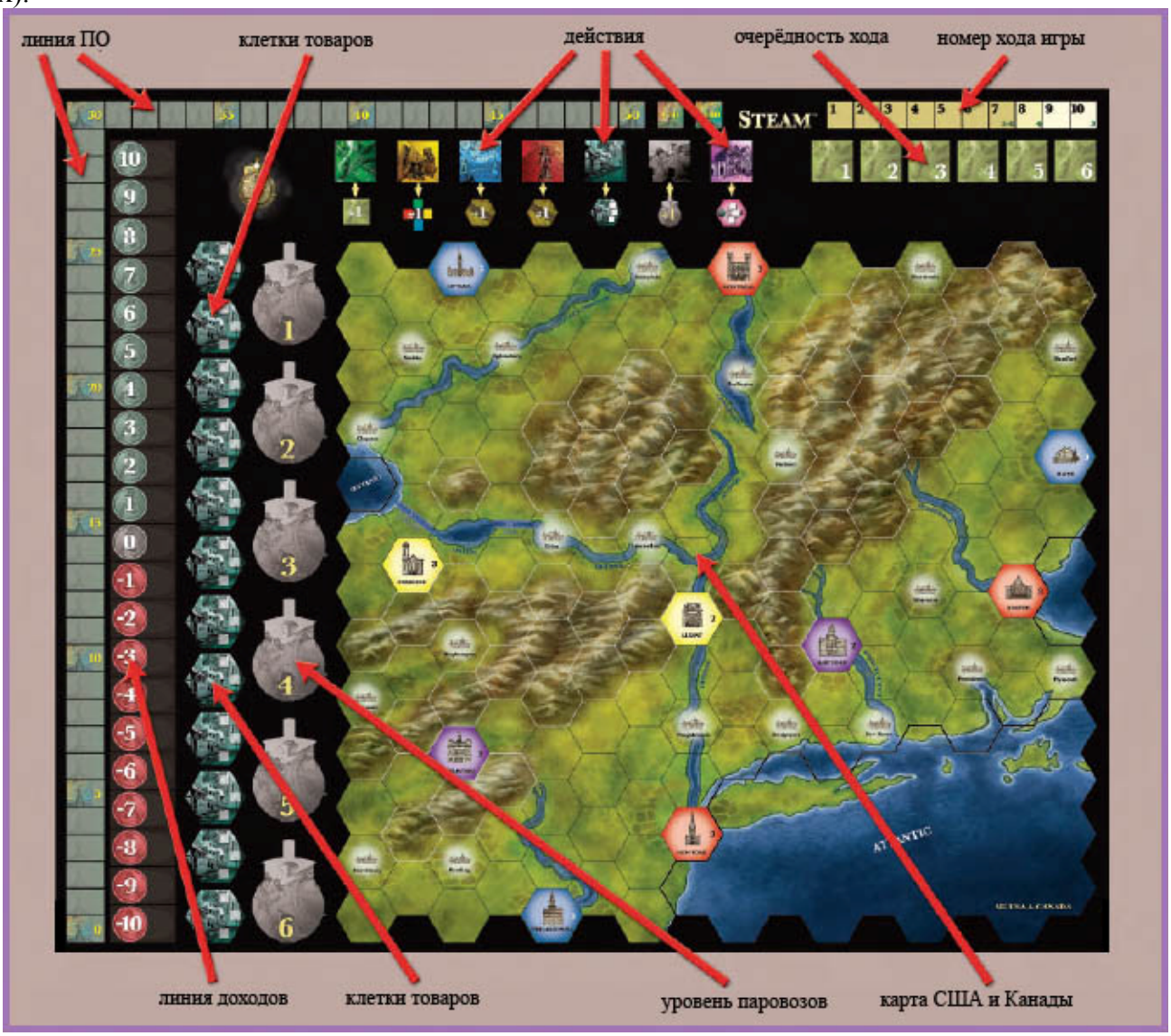
Положите рядом с полем маркеры роста городов и карточки новых городов.

Каждый игрок берёт себе все игровые фишки выбранного цвета. Положите одну из своих фишек на клетку **«0»** линии очков игрового поля и ещё одну – на клетку **«0»** линии доходов. Вы начинаете игру с нулевым балансом, но в основной игре можно играть и по-другому (см. п. 5).

Положите одну из своих фишек на **«1»** линии паровозов. Это – текущий уровень развития вашего паровозного парка. По мере его роста повышается количество маршрутов, по которым вы можете доставлять товары.

Выберите игрока, который будет заправлять банком, и положите перед ним жетон денег. Поместите маркер хода на клетку **«1»** линии ходов.

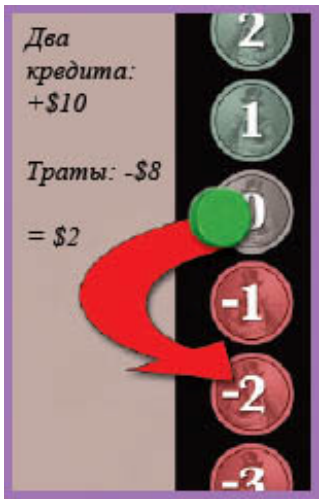
Примечание: Играя на карте дополнительного сценария, просто положите её поверх игрового поля.



4. Деньги

В игре «Пар» игроки получают в банке кредиты, которые используют на строительство дорог, обновление паровозов и прочие нужды. За каждые $5, которые вы получаете, ваш уровень доходов уменьшается на 1. Если он у вас уже составляет -$10, а вам нужен кредит, вы уменьшаете свои ПО на 2 за каждые $5, которые вы получаете. Если ваш уровень доходов -$10 и у вас 0 ПО, получить кредит в банке вы не можете.

Вы можете получать кредит в банке в любое время, когда вам требуются средства на текущие расходы, а наличных в руке не хватает. В первую очередь вы должны потратить деньги в руке, и лишь затем получать кредит. Вы не можете брать в кредит больше, чем минимальная сумма, которая покрывает ваши затраты. Если кредит превышает сумму, которая вам нужна, вы получаете из банка разницу (но не более $4).



Пример: Егор хочет потратить на строительство железных дорог $8, но денег в руке у него нет. Разместив на карте карточки дорог, он опускает свой жетон на линии доходов на 2 позиции и получает из банка $2 (кредит $10, затраты $8).

Вы можете совершать денежные операции с банком в любое время, а количество имеющихся у вас наличных должно быть видно другим игрокам.

5. Порядок хода

Порядок хода в вашей первой игре

Очерёдность хода очень важна в игре «Пар», но в первой игре это трудно почувствовать. Поэтому в вашей самой первой игре рекомендуется определять порядок хода случайным образом. Поместите в мешок карточки действий и вытащите по одной для каждого игрока. Игрок, вытащивший карточку с наименьшим номером, ходит первым. Затем очередь переходит к следующим по часовой стрелке игрокам. Отметьте очерёдность хода игроков, поместив их жетоны на линию очерёдности хода игрового поля, и верните на стол карточки действий. Перед началом игры выдайте второму игроку $1, третьему $2 и т. д. (только если вы используете этот вариант игры).

Очерёдность хода в последующих ходах будет определяться карточками действий, которые вы выбрали.

В начале игры вы определяете начальную очерёдность хода игроков с помощью аукциона. Победитель аукциона должен взять кредит для оплаты своей ставки.

Сначала определяется первый игрок. С помощью карточек действий определите игрока, который начнёт аукцион. Следующими будут делать ставки игроки по часовой стрелке.

В свою очередь вы можете либо поднять прозвучавшую ставку, либо спасовать. Если вы спасовали, вы выбываете из торговли за эту позицию игрока. Вы не можете снова участвовать в аукционе до тех пор, пока не начнётся торговля за следующую позицию.

Когда спасовали все остальные игроки, вы оплачиваете свою ставку, при необходимости прибегая к банковскому кредиту, и ставите свой жетон на позицию «1» линии очерёдности ходов на игровом поле. Выиграв аукцион, вы не можете участвовать в торговле за другие позиции.

Затем идёт торговля за вторую позицию, начиная со следующего по часовой стрелке игрока вслед за тем игроком, который выиграл предыдущий аукцион.

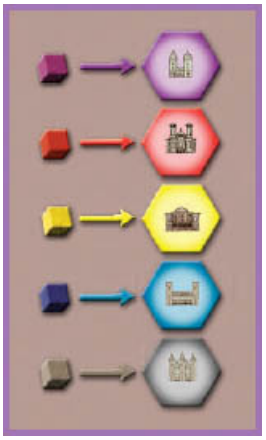
Пример: *В партии с 5 игроками Боря выиграл аукцион за первую позицию. Он оплачивает свою ставку в $7, передвигая жетон на линии доходов вниз на две позиции и получая сдачу из банка $3. Он кладёт свой жетон на первую позицию линии очерёдности хода. Игрок слева от Бори начинает торговлю за вторую позицию.*

Аукционы продолжаются до тех пор, пока все игроки не положат свои жетоны на линию очерёдности хода. За последнее место торговля не ведётся и оставшийся игрок получает его бесплатно. Перед началом торговли игроки не получают никаких денег.

Очерёдность хода в дальнейшем определяется карточкой действия, которую вы выбрали. Вы должны решить, насколько важно каждое ваше действие для ваших планов, и как оно повлияет на вашу очерёдность хода в следующий ход.

6. Производство и потребление

Кубики товаров соответствуют цветам товаров городов на карте. В каждом городе в начале игры имеются товары, которые город может предложить другим городам. По мере роста города в нём появляются дополнительные кубики товаров.



Каждому городу требуется лишь товар его цвета. Если вы доставляете в город нужный ему товар, вам засчитываются очки, которые можно потратить либо на изменение вашего уровня доходов, либо на ПО.

Важно: *Получив очки за доставку товара, вы должны потратить их все либо на изменение вашего уровня доходов, либо на ПО. Вы не можете разделить их и добавить и того, и другого.*

7. Ход игры

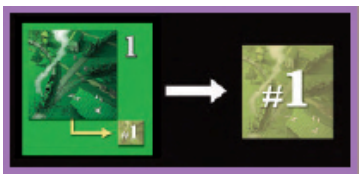
Игра «Пар» состоит из ходов, в каждом из которых проходит 6 фаз. Прежде чем переходить к очередной фазе, должна быть завершена предыдущая. Игра заканчивается после 4-й фазы последнего хода. Партия 5-6 игроков длится 7 ходов, 4 игроков – 8 ходов, 3 игроков – 10 ходов.

7.1. Шесть фаз

а) выбор действия,
б) строительство дорог,
в) доставка грузов (или модернизация паровозов) (2 раунда),
г) получение прибыли и оплата затрат,
д) определение очерёдности хода,
е) начало нового хода.

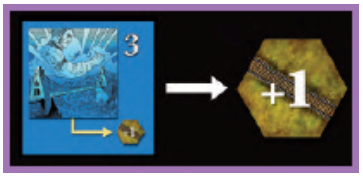
7.1.1. Фаза 1. Выбор карточек действий

Каждый ход в свою очерёдность вы выбираете одно действие из следующих:

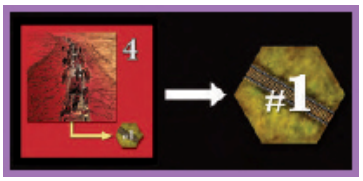


Очерёдность хода В следующий ход у вас первая очерёдность хода.

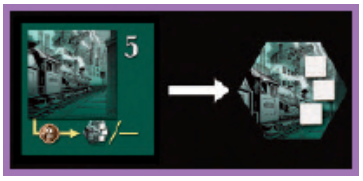
Первая доставка Вы первым доставляете грузы в каждом раунде фазы доставки грузов этого хода вне зависимости от вашей очерёдности хода.



Инженер Во время фазы строительства дорог вместо обычных трёх вы можете построить четыре дороги. Цена строительства – обычная.



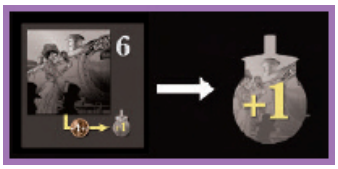
Первая дорога Во время фазы строительства дорог вы строите первым вне зависимости от очерёдности хода.



Рост города Во время фазы строительства дорог вы выбираете один набор кубиков товаров из линии производимых товаров и добавляете его в любой город на карте. Вместе с кубиками вы должны положить на этот город маркер роста города. Нельзя добавлять кубики в города, на которых уже имеется маркер роста. Положите кубики товаров на карту во время своей фазы строительства дорог.

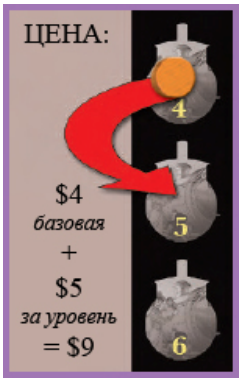
Выбирая это действие, вы платите $2. Но вы также можете спасовать.

У действия «Рост города» есть возможность спасовать: вы можете выбрать это действие, а затем решить не выполнять его. Вы должны определиться со своим выбором сразу же, выбрав это действие. Если вы решаете не выполнять его, вы переворачиваете карточку действия обратной стороной и не платите $2.

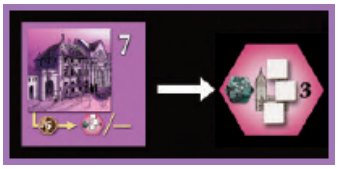


Паровоз Увеличить ваш уровень паровозов на единицу. *Вы должны заплатить в банк $4 плюс значение уровня паровозов, до которого вы поднимаетесь.* Максимальный уровень паровозов – 6, и если вы уже находитесь на этом уровне, вы не можете выбирать это действие.

Пример: *У Лёши – 4-й уровень паровозов. В 1-ю фазу он выбрал карточку действия «Паровоз», что повысить уровень своих паровозов до 5. Он должен заплатить $4 плюс $5 (стоимость паровоза 5-го уровня) – итого $9. Лёша платит $9 и передвигает свой жетон на 5-й уровень.*



Урбанизация Во время фазы строительства дорог вы превращаете посёлок в город, помещая карточку нового города на любую клетку с посёлком. Если на клетке посёлка есть карточка дороги, она убирается. Вы не можете выбрать это действие, если все посёлки уже выросли в города или больше не осталось карточек новых городов.



Выбирая это действие, вы платите $6. У действия «Урбанизация», как и у действия «Рост города», также есть возможность спасовать.

Добавьте карточку нового города, когда вы строите дороги. Вы можете сделать это в любое время своей фазы строительства дорог. Карточка города **не** считается одной из трёх карточек дорог, которые вы можете построить каждый ход.

Положив на игровое поле карточку нового города, выберите любой комплект кубиков товаров и положите его на карту только что построенного нового города. Обратите внимание: на карточке нового города напечатан символ «Рост города» и на такие карточки нельзя по ходу игры класть дополнительные кубики товаров.

Пример: *Используя карточку «Урбанизация», вы – помимо двух карточек дорог – положили на игровое поле карточку нового города. В этот ход вы можете положить ещё одну карточку дорог.*

7.1.2. Фава 2. Строительство дорог

Вы строите дороги, чтобы соединить между собой города и посёлки, и получить возможность перевозить между ними товары. Дорога, которая начинается в одном городе или посёлке и заканчивается в другом, называется «маршрут». Вы не обязаны строить сеть дорог из связанных между собой маршрутов, но обычно такая стратегия оптимальна.

Вы помечаете построенный вами маршрут, положив свой жетон в любом его месте. Когда вы начинаете строительство маршрута, удобнее положить свой жетон в его дальнем, незаконченном конце. Когда дорога дойдёт до какого-либо города или посёлка, маршрут будет завершён. Незаконченный маршрут может быть достроен в любой ход.

Пример: *У оранжевого игрока два законченных маршрута и один незаконченный (слева) – все они отмечены оранжевыми жетонами. У зелёного игрока два законченных маршрута.*

В свою очередь хода вы строите дороги, используя имеющиеся карточки дорог. Если вы сыграли действие «Первая дорога», вы строите раньше первого игрока, указанного на линии очерёдности хода.

Первая карточка дороги, которую вы строите в игре, должна касаться клетки города. Отмечайте все свои новые маршруты своими жетонами (**B**). Строя новые дороги, вы можете либо продлевать уже начатые вами (**A**), либо начинать новые маршруты из любого города (но не посёлка) на игровом поле (**B**). Продолжая начатую дорогу, вы должны правильно соединять рельсы, чтобы получалась непрерывная линия. Нельзя продолжать дороги, начатые другими игроками.

За один ход вы можете построить не более 3 дорог (или 4, если вы выбрали действие «Инженер»).

Другие ограничения Вы строите дороги, выкладывая карточки дорог на клетки карты, в которых нет городов. Нельзя строить дороги на побережье (**G**) или в городе (**H**). На карте есть клетки с толстыми линиями, ограничивающими край суши. Нельзя строить дороги так, чтобы они упирались в подобные клетки или в край игрового поля (**D, F**). Дороги никогда не разветвляются, кроме как непосредственно в городах. Дорога **не может** начинаться и заканчиваться в одном и том же городе или посёлке (**C**).

Пример: *Помещать дороги на клетки **A** и **B** можно, а на все остальные – нельзя.*

Вы не обязаны строить дороги. Однако, выбрав действие «Урбанизация» или «Рост города» и не спасовав, вы должны их выполнить во время своей фазы строительства дорог, независимо от того, строите вы дороги или нет. Вы можете строить дороги, используя лишь имеющиеся карточки дорог. Если оставшиеся карточки дорог никуда не подходят, вы их не строите.

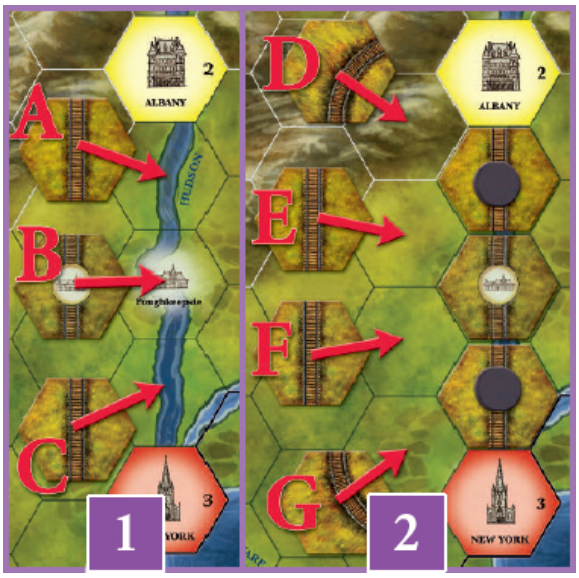
Оплата начала дорог Стоимость прокладки дорог зависит от типа местности, в которых они строятся.

Базовая стоимость: $1 за каждый конец путей, выходящий из карточки дороги.

Дополнительная стоимость:
+$1, если в клетке есть посёлок,
+$1, если в клетке есть река,
+$2, если в клетке есть горы.

Примечание: *Базовая стоимость большинства карточек дорог составляет $2, но у некоторых более сложных по конфигурации может доходить до $3 или $4. Стоимость всех видов карточек дорог указана в конце правил.*

Вы обязаны оплатить стоимость дорог во время своей фазы их строительства.



Пример (рис. 1): *Гриша играет чёрными и первым строит дороги. Он хочет за один ход соединить два города. Сначала он кладёт карточку A (стоимость = $2 + $1 за реку), затем B ($2 + $1 за город + $1 за реку) и, наконец, C ($2 + $1 за реку). Он построил максимально допустимые 3 дороги и заплатил за них $10 (3+4+3). Гриша помечает два своих маршрута чёрными жетонами, и очередь хода переходит к следующему игроку.*

Пример (рис. 2): *Миша, играющий оранжевыми, тоже хочет соединить два города за один ход. Он выбрал действие*

«Инженер» и может построить 4 дороги за один ход. Он кладёт карточку D (стоимость: $2 + $2 за горы), затем E и F (по $2 каждая) и, наконец, G ($2). Всего он потратил $10 (4+2+2+2). Миша помечает свой маршрут оранжевым жетоном.

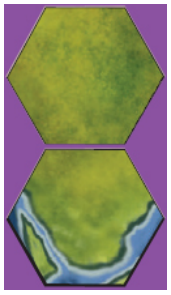
***Пример (рис. 3):** Боря играет зелёными и решает построить два маршрута за один ход. Он выбрал действие «Урбанизация» и может положить карту нового города. Сначала он строит прямую ветку (H: стоимость = $2) и поворот (I: 2$ + 2$), затем ещё один поворот (J: 2$) и кладёт серую карту города на посёлок (K: 6$, стоимость использования действия «Урбанизация»). В этот ход Боря потратил $14 (2+4+2+6) и отмечает свои маршруты зелёными жетонами.*

Типы местности

Ниже описываются виды местности, встречающиеся на карте.

Горы и холмы Клетка коричневого цвета с белой каймой.

Город Городом считается клетка какого-то цвета, напечатанная на карте, ли карта нового города, сыгранная действием «Урбанизация».



Равнины (и побережье) Любая клетка, не являющаяся горами или городом, с точки зрения строительства считается равниной. Побережья считаются теми же равнинами (предполагается, что вы можете строить вдоль берега), но края, через которые проводить дороги нельзя, отмечены толстой чёрной линией.

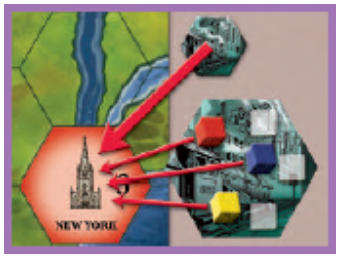
Реки Реки на клетках изображены синим с тёмной обводкой.

Посёлки На клетках посёлки изображаются символом здания в светлом круге. На некоторых картах дорог тоже есть посёлки. Такую карту можно класть только на клетку с посёлком. Вы не можете положить на клетку с посёлком карту дороги без посёлка, но можете, используя действие «Урбанизация», построить на месте посёлка город. Если вы положили карту дороги с посёлком, и там изображены несколько веток, вы владеете (и оплачиваете) всеми, если только какая-нибудь из них не стыкуется с дорогой, принадлежащей другому игроку. Во время строительства вы должны оплатить все ветки, изображённые на карточке дорог. Вы теряете собственность над незавершённой дорогой, если не продолжаете её строительство на следующий ход.

Урбанизация Выбрав действие «Урбанизация» (и не спасовав), во время строительства дорог вы должны поместить на кар-

ту карточку нового города вместе с кубиками товаров. Считается, что у города есть дороги во все стороны, поэтому, помещая карту нового города, вы можете завершить один или несколько маршрутов (даже если они принадлежат другим игрокам). Размещение карточки нового города не считается строительством дороги.

Рост города Выбрав действие «Рост города» (и не спасовав), во время строительства дорог вы должны поместить на город маркер роста города и комплект кубиков товаров. Нельзя класть кубики товаров на город, в котором уже есть маркер роста города (также нельзя класть кубики на карточку нового города). Если в игре закончились кубики товаров, их нельзя добавлять.



Незавершённые дороги Если дорога не достигла города или посёлка, она считается незавершённой. Незавершённая дорога отмечена жетоном игрока и не может быть продолжена другими игроками. ***Однако, если игрок в свой следующий ход не продолжил свою незавершённую дорогу, он теряет её и убирает с неё свой жетон.***

Пример: *У чёрного игрока есть незавершённая дорога, выходящая из посёлка. На следующий ход он потеряет её, если не завершит картой, показанной на рисунке (или продолжит в другом направлении). Дорога А также является незавершённой.*

Ничьи дороги Если вы продолжаете строительство ничьей незавершённой дороги или завершаете её картой нового города, она становится вашей и вы отмечаете это своим жетоном. Вы можете забирать *незавершённые дороги без владельца*, если они начинаются из города **или** *непосредственно* соединяются с одним из ваших маршрутов.

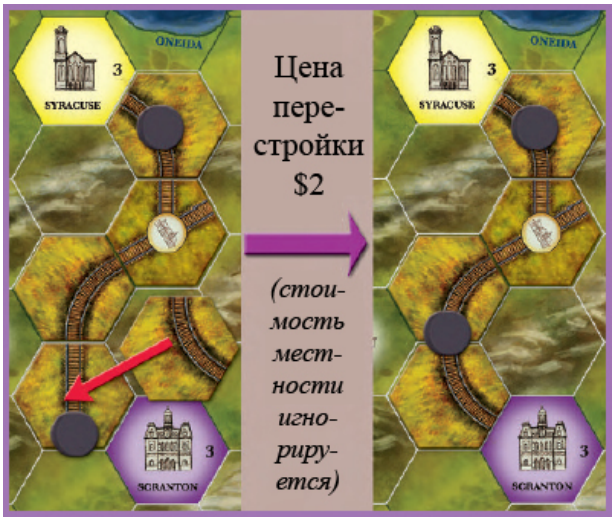
Пример: *На предыдущем рисунке незавершённая дорога А соединена только с маршрутами чёрного игрока. Поэтому объявить эту дорогу своей может только чёрный игрок.*

Если вы объявили дорогу своей, вы должны завершить или продолжить её строительство на следующий ход, иначе вы тоже теряете её.

Примечание: *Вы не можете потерять свои завершённые маршруты.*

Перестройка дорог Вы можете перестроить (заменить) *последнюю карту* незавершённой дороги так, что она будет идти в другом направлении. Вы можете перестраивать только незавершённое дороги без владельца, если они или начинаются в городе **или** *непосредственно* соединяются с одним из ваших маршрутов. Вы не можете перестраивать дорогу другого игрока. Завершённые маршруты перестраивать нельзя.

Вы можете либо повернуть последнюю карту незавершённой дороги, либо убрать её и заменить другой картой. В обоих случаях вы должны снова заплатить базовую стоимость дороги, но не стоимость гор или рек. Новая карта должна следовать обычным правилам строительства дорог (например, вы не можете перестроить дорогу так, чтобы она выходила за пределы карты).



Перестройка дороги считается как одна из трёх ваших дорог, которые вы можете

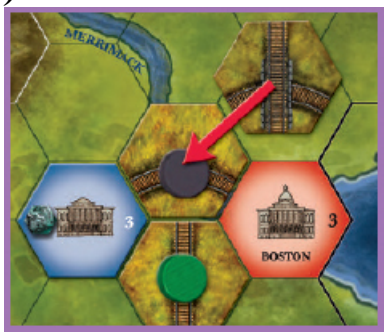
построить за ход. Перестройка дороги **не** считается её *удлинением*, дающим право собственности на ничейную дорогу. Однако, вы можете объявить незавершённую ничейную дорогу своей, если перестройка делает её *завершённым* маршрутом.

Дорогу на карте с посёлком нельзя перестраивать, если только вы не заменяете эту карту другой, с большим числом дорог, ведущих из посёлка.

Улучшение дорог Иногда вам может понадобиться построить дорогу, которая пересекает вашу собственную или чужую дорогу. Это делается с помощью замены существующей карточки дорог на карточку с более сложным их пересечением или сочетанием, или если на карточке есть посёлок и из него выходит больше дорог, чем на имеющейся карточке. Предыдущая карточка дорог не убирается, а остаётся на месте – в отличие от перестройки дорог, описанной выше.

Стоимость улучшения дорог складывается из стоимости **всех** дорог, изображённых на карточке, а не только добавляемых. Если на карточке есть посёлок, вы дополнительно оплачиваете $1. ***Но вы не платите стоимость, связанную с типом местности (за горы или реки).***

Пример: *Зелёный игрок хочет продолжить свою дорогу, но чёрный игрок построил поперёк её свою. Зелёный игрок может улучшить дорогу чёрного игрока с помощью карточки с пересечением двух дорог. Игнорируя плату за тип местности, он платит за новую карточку $4 (по $1 за каждую ветку дороги, выходящую из карточки).*



Во время строительства вы можете использовать только имеющиеся карточки дорог. Улучшение дороги считается как одна из трёх ваших дорог, которые вы можете построить за ход.

Вы можете построить карточку со сложным пересечением дорог на **пустой** клетке. В этом случае вы используете обычные правила строительства дорог и оплачиваете также тип местности.

Пример: *Зелёный игрок решил построить карточку с двумя дорогами. Это обойдётся ему в $5 (базовая стоимость 4 + 1 за реку).*

7.1.3. Фаза 3. Доставка грузов (или модернизация паровозов) (2 раунда)

Каждый ход в свою очередь хода вы должны выбрать и выполнить одно из следующих вариантов:

а) улучшить уровень своих паровозов,

б) перевезти кубик груза,

в) спасовать (ничего не делать).

Эта фаза состоит из двух раундов: игроки по очереди выбирают вариант и выполняют его, а затем снова по очереди выбирают вариант и выполняют его. Если в первом раунде вы улучшили уровень своих паровозов, то во втором раунде того же хода вы **не можете** улучшить его ещё раз.

Если вы сыграли действие «Первая доставка», **в обоих** раундах вы действуете первым.

Улучшение уровня паровозов Вы начинаете игру с паровозами 1 уровня. Это позволяет вам перемещать кубик товаров на расстояние в 1 маршрут. По ходу игры вы можете усовершенствовать свои паровозы, как с помощью действия «Паровоз», так и используя один из вариантов фазы перемещения товаров. Паровозы 2-го уровня могут доставлять товары на расстояние в 2 маршрута, 3-го – в 3, и т. д.

Во время фазы перемещения товаров вы можете улучшить уровень своих паровозов только один раз за ход. Это улучшение ничего не стоит.

Пример: *Кубик товара, который собирался перевезти Лёша во второй раунд фазы перевозки грузов, был доставлен другим игроком. Поэтому Лёша решает ещё раз повысить уровень своих паровозов (в этот ход он выбрал действие «Паровоз») и перемещает свой жетон на 6-7 уровень. Он не получает ПО и в эту игру больше сможет повышать уровень паровозов, поскольку достиг максимума.*

Перевозка товаров В качестве одного из вариантов фазы перевозки товаров вы можете перевезти один кубик товара из одного города в другой. Вы можете перевозить товары только по завершённым маршрутам (своим и чужим). Максимальное расстояние перевозки определяется уровнем ваших паровозов.

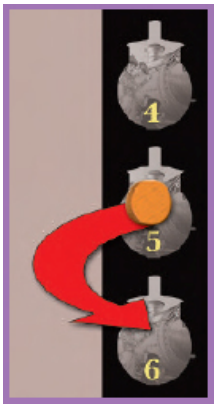
Вы можете перевезти товар только в том случае, если цвет города назначения соответствует цвету товара. Кубик товара не может делать остановку в посёлке или городе другого цвета. Товар считается доставленным, как только он в своём путешествии достиг первого города того же цвета, что и товар. Вы не можете везти кубик дальше.

Нельзя возвращать кубик в город, где он находился в начале перевозки, а также более одного раза провозить его через один и тот же город.

Когда вы доставляете кубик товара, вы должны провезти его хотя бы по одному своему маршруту. Вы можете использовать также маршруты других игроков, но **вы должны использовать не меньшее число своих маршрутов, чем число любого другого игрока**. Например, если вы перевозите кубик на расстояние в 5 маршрутов, вы можете проехать 2 своих маршрута, 2 маршрута другого игрока и 1 маршрут третьего игрока. Вы не можете использовать 2 своих маршрута и 3 маршрута другого игрока.

Доставленные кубики товаров удаляются из игры и кладутся в мешок с товарами.

Очки доставки Когда вы доставляете кубик товара, вы получаете по 1 *очку доставки* за каждый свой использованный маршрут. Все игроки, чьи маршруты вы использовали, тоже получают по 1 *очку доставки* за каждый их использованный маршрут.



Каждый игрок, получивший очки, должен сразу же решить, на что пойдут все заработанные очки: на увеличение его уровня доходов **или** на увеличение его ПО. ***Нельзя разделять очки доставки и повышать одновременно уровень доходов и ПО.***

Первым решает, куда потратить заработанные очки, игрок, осуществивший перевозку товаров, а затем остальные, в порядке очерёдности.

Если вы набрали больше 50 ПО, положите один из своих жетонов на клетку «+50». Отметьте своим жетоном клетку «+100», если вы набрали больше 100 ПО.

Пример: *С помощью паровозов 3-го уровня зелёный игрок может доставить красный товар за 1 очко доставки, но не за 2, поскольку должен остановиться в ближайшем городе нужного цвета. Он также может доставить синий товар за 3 очка доставки, но не может доставить жёлтый или фиолетовый товары – нужны паровозы 5-го и 4-го уровня.*

Пример: *Зелёный игрок использовал паровозы 5-го уровня и перевёз товар на расстояние 5: 3 по своим маршрутом, 2 – по маршрутам чёрного игрока. Зелёный игрок получил 3 очка доставки и решил их использовать для повышения своего уровня доходов, а чёрный игрок решил потратить свои 2 очка доставки на повышение своих ПО.*

7.1.4. Фаза 4. Получение прибыли и оплата убытков

В порядке очерёдности каждый игрок получает прибыль или оплачивает убытки.

Проверьте уровень своего дохода. Если он положителен, вы получаете эту сумму из банка, если отрицателем – платите в банк (обычное дело в начале игры). Если вам нечем платить, вы должны взять банковский кредит и ещё больше понизить свой уровень доходов (или уменьшить свои ПО, если ваш уровень уже достиг -$10).

Пример: *Уровень доходов Егора 2 и он получает из банка $2. У Лены уровень доходов -$1, а наличных денег у неё нет, поэтому она получает кредит из банка (понижает свой уровень доходов до -$2) и получает $4 наличных (5-1).*

Если ваш уровень доходов достиг -$10 и вам нечем оплатить убытки, вы должны получить требуемую сумму, уменьшая свои ПО – на 2 за каждые $5. Если вам и этого не хватает, вы – банкрот! Вы и ваши жетоны удаляются из игры. Ваши завершённые маршруты становятся ничейными и их никто не может забрать. Ваши незавершённые дороги могут обрести новых хозяев по обычным правилам. Если товары перевозятся по ничейным маршрутам, очки доставки за это никому не начисляются.

7.1.5. Фаза 5. Определение очерёдности хода

Расставьте жетоны игроков на линии очерёдности хода игрового поля в соответствии с действиями, которые выбрали игроки в этот ход: игроки с меньшей стоимостью действия ходят раньше. Если игрок выбрал действие, но затем спасовал, стоимость действия всё равно учитывается.

Пример: *В этот ход игроки выбрали следующие действия:*

– Боря: «Паровоз» (6)

– Лена: «Первая дорога» (4)

– Егор: «Урбанизация» (7)

– Гриша: «Первый ход» (2)

Очерёдность хода на следующий ход: Гриша, Лена, Боря, Егор.

7.1.6. Фаза 6. Начало нового хода

Игроки убирают с игрового поля все карты действий. Маркер хода перемещается по линии ходов на одну клетку и начинается новый ход (если только вы не достигли конца игры).

Конец игры

Партия для 3 игроков длится 10 ходов, 4 – 8, 5 – 7 ходов. В последний ход фазы 5 и 6 не играются.

Определение ПО Увеличьте свои ПО на 1 за каждые 2 уровня доходов, округляя вниз (за уровень дохода $5 вы получаете 2 ПО). Если у вас отрицательный уровень дохода, уменьшите свои ПО вдвое (за уровень дохода -$2 вы теряете 4 ПО). Если у вас нулевой уровень доходов, ваше количество ПО не меняется.

Далее, удалите все жетоны игроков с незавершённых дорог, а затем сосчитайте количество завершённых маршрутов у каждого игрока и прибавьте полученное число к их ПО.

Победителем считается игрок, набравший наибольшее количество ПО. При равенстве предпочтение отдаётся тому, у кого выше уровень доходов, если и он равен, то игроку с наименьшей стоимостью карточки действия в последний ход.

Пример: *Коля набрал во время игры 37 ПО. Его уровень доходов в конце игры -1 и на игровом поле у него 10 завершённых маршрутов. Его результат: 37-2+10=45 ПО.*

Стандартный вариант игры

«Нужно строить дороги, и сделать это суждено вам. Вас будут помнить последующие поколения».

Президент Авраам Линкольн

Освоив основной вариант игры, можно переходить к более сложному, стандартному варианту. Он отличается от основного в трёх ключевых моментах.

В начале каждого хода каждый игрок должен решить, какой кредит ему нужно взять в банке, и во время хода он не может брать дополнительные кредиты. Каждый ход игроки торгуются за очерёдность хода (но не платят за выбранные действия). И, наконец, каждый игрок должен каждый ход оплачивать содержание своего парка паровозов.

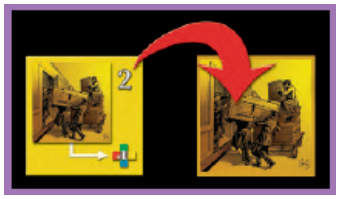
Из-за трудности получения наличных денег во время хода игрокам приходится более тщательно планировать свои действия, чтобы не оказаться банкротами.

Фазы хода также немного отличаются от основного варианта игры.

8. Начало игры

Определите начальную очерёдность хода, случайно раздав игрокам карточки действий. Игрок с наименьшей стоимостью действия будет начинать торговлю.

Переверните карточки действий вверх стороной без чисел – в этой версии игры стоимость действий не учитывается.



9. Фазы стандартной игры

1. Получение денег
2. Определение очерёдности хода
3. Выбор карточек действий
4. Строительство дорог
5. Перевозка товаров
6. Получение прибыли и оплата убытков
7. Подготовка нового хода

9.1. Фаза 1. Получение денег

В стандартной игре игроки получают деньги один раз в ход, а не по мере необходимости. Это делается по обычным правилам (см. п. 4) – вы получаете $5 за каждое понижение вашего уровня доходов. Игроки получают деньги в порядке очерёдности. Нельзя покупать деньги в другие фазы хода. Все необходимые платежи во время фаз 2-6 делаются с помощью наличных в руке.

Остаться без необходимых наличных очень просто, особенно в первые два хода, поэтому рекомендуется в начале игры получить не менее $10.

Опытные игроки, играющие по стандартным правилам, могут сделать исключение для менее опытных игроков, позволив тем получать банковские кредиты по мере необходимости.

9.2. Фаза 2. Определение очерёдности хода

Игроки торгуются за очерёдность хода каждый ход. Правила торговли в стандартной игре несколько иные.

Торговля начинается с текущего первого игрока (который может начать торговлю с $0) и продолжается по текущей очерёдности. В свою очередь каждый игрок может либо поднять ставку, либо спасовать. Нельзя называть ставку, превышающую количество наличных в руке. Спасовав, вы не можете продолжать дальнейшую торговлю и кладёте свой жетон на последнюю свободную клетку линии очерёдности игрового поля. Первый спасовавший игрок будет ходить в этот ход последним, следующий спасовавший – перед ним, и т. д. Когда спасовали все игроки за исключением одного, он (назвавший наибольшую ставку) кладёт свой жетон на первую клетку линии очерёдности.

Карточка действия «Очерёдность хода» В стандартной игре это действие имеет новый эффект. Во время аукциона вы можете спасовать без покидания торговли и выкладывания своего жетона на линию очерёдности. На следующем круге торговли вы можете продолжить торговлю или снова спасовать, и тогда ваш жетон займёт последнюю свободную позицию на линии очерёдности.

Оплата ставок Игроки обязаны оплатить свои ставки. Игроки на первой и второй позициях оплачивают свои ставки целиком, на последней – не платит ничего, остальные оплачивают половину своей ставки с округлением вверх.

Пример: *На первом круге торговли Даша объявила $0, Таня подняла до $2, Егор спасовал и поставил свой жетон на последнюю позицию линии очерёдности. У Вани есть карта действия «Очерёдность хода» и, спасовав, он не кладёт свой жетон.*

Во втором круге торговли Даша должна поднять ставку до $3 или спасовать – она решает поднять. Таня пасует и кладёт свой жетон на третью позицию. Ваня решает спасовать ещё раз и кладёт свой жетон на вторую позицию. Даша – единственный оставшийся участник аукциона – кладёт свой жетон на первую позицию.

Находясь на последней позиции, Егор ничего не платит, Даша за первое место оплачивает полную ставку $3. Ваня тоже должен оплатить полную ставку, но, поскольку он ставок не объявлял, он ничего не платит. Находящаяся на третьей позиции Таня оплачивает половину своей ставки – $1.

9.3. Фаза 3. Выбор карточек действий

Как и в основном варианте игры, карточки действий выбираются по очерёдности игроков. Однако, в стандартном варианте игры игроки за использование карточек ничего не платят.

9.4. Фаза 4 и 5

Фазы 4 и 5 играются, как в основном варианте игры, за одним исключением: игроки не могут получать кредиты из банка. Наличные деньги поступают игрокам только в 1-ю фазу во время получения денег и в 6-ю фазу – как прибыль при условии положительного уровня доходов.

При строительстве дорог вы обязаны оплачивать свои расходы наличными деньгами на руке – вы не можете строить больше, чем на сумму, которой располагаете.

9.5. Фаза 6. Получение прибыли и оплата убытков

Во время этой фазы вы также оплачиваете содержание своего парка паровозов: по $1 за каждый уровень. Если у вас 3-й уровень паровозов, вы платите $3 из прибыли, которую получаете, если 6-й – $6.

Если для оплаты паровозов вашей прибыли недостаточно, вы оплачивает недостающее из наличных средств на руке. Если и этого недостаточно, вы уменьшаете свои ПО на 1 за каждые недостающие $2. Если у вас 0 ПО, вы опускаете свой уровень доходов на 1 за каждые недостающие $2. Если в результате таких операций у вас возникает разница $1, вы получаете её наличными в руку.

Если у вас не осталось наличных, ПО и ваш уровень доходов -$10 – а вам всё ещё нужно платить – вы становитесь банкротом и вместе со своими жетонами покидаете игру.

Стоимость

Строительство дорог:	
за каждую ветку на карточке	+$1
за посёлок на карточке	+$1
за речку на карточке	+$1*
за гору на карточке	+2$*
Рост города	$2**
Паровоз	$4 + новый уровень**
Урбанизация	$6**

* не используется при перестройке или улучшении
** только в основной игре

Вы приобрели игру высокого качества. Однако, если у вас не хватает каких-либо компонентов, пожалуйста обращайтесь к нам на custserv@mayfairgames.com.

WWW.MAYFAIRGAMES.COM

Дополнение. Карточки дорог

#T11 – 4x
посёлок
1 ветка

#T21 – 10x
посёлок
2 ветки

#T22 – 10x
посёлок
2 ветки

#T23 – 8x
посёлок
2 ветки

#T31 – 4x
посёлок
3 ветки

#T32 – 4x
посёлок
3 ветки

#T33 – 4x
посёлок
3 ветки

#T34 – 4x
посёлок
3 ветки

#T41 – 4x
посёлок
4 ветки

#T42 – 4x
посёлок
4 ветки

#T43 – 4x
посёлок
4 ветки

#21 – 86x
2 ветки

#22 – 86x
2 ветки

#23 – 8x
2 ветки

#41 – 4x
4 ветки

#42 – 4x
4 ветки

#43 – 4x
4 ветки

#44 – 4x
4 ветки

#45 – 4x
4 ветки

#46 – 4x
4 ветки

#47 – 4x
4 ветки

- Стоимость без учёта местности = число веток + 1 за посёлок

Пары карточек (лицевая / обратная стороны) и их количество:

(21 / 22) .....86x (T21 / T22)....10x (23 / T23).....8x (T11 / –).....4x
(42 / T41).....4x (T31 / T34).....4x (T42 / 41).....4x (43 / T43).....4x (T32 / T33).....4x
(44 / 45) .....2x (44 / 47) .....2x (47 / 46) .....2x (45 / 46) 2x