Железные дороги мира

Европа

Перевод с английского: Николай Лясов (coal-burner@yandex.ru)

Вступление

Европа, середина XIX века. Железные дороги, впервые появившись в Англии, теперь распространяются по всему Европейскому континенту. Благосостояние и престиж ожидают того, кто сможет задействовать ресурсы и потребности континента. Прокладываете пути сквозь труднопроходимые горы Южной Европы или через бескрайние просторы Восточной России? Если вы вполне удачливы, возможно, вам удастся подписать чартерное соглашение с каким-нибудь городом стратегически важного расположения или даже со столицей. Континенту нужны железные дороги!

«Железные дороги Европы» представляют собой дополнительную карту «Железных дорог мира». Для игры в «Железные дороги Европы» вам понадобятся компоненты из «Железных дорог мира» (жетоны рельсов и новых городов, облигации, деньги, маркеры пустых складов, локомотивы и карта первого игрока). Основные принципы игры «Железных дорог мира» остаются неизменными, за исключением отдельно оговариваемых случаев. По вопросам основных правил просим обращаться к описанию правил «Железных дорог мира». Любая модификация или изменение основных правил игры приветствуются.

Карты магнатов

Карты операций

Компоненты игры

Игровое поле представляет собой карту Европы (30 на 36 дюймов) начала эпохи железных дорог середины XIX века. Карта поделена на шестиугольники. На шестиугольниках изображены города, горы (коричневые) или равнины (зелёные). На них также может встречаться вода (голубая), и может проходить горный гребень по сторонам некоторых шестиугольников (тёмно-коричневые линии).

Начало игры

Подготовка: Обратитесь к основным правилам игры для подготовки к игре. Для игры вдвоём уменьшите количество кубиков товара, размещаемых в каждом городе на один (минимальное количество кубиков товара в каждом городе равно 1). После подготовки игрового поля к игре каждому игроку раздаётся по две карты железнодорожных магнатов. Каждый игрок выбирает себе одну карту магнатов (оставляя её перед собой в закрытую), а другую, не участвующую в игре карту, помещает обратно в коробку, никому не показывая. В конце игры игроки вскрывают свои карты магнатов. Если игрок выполнил требования своей карты магнатов, он получает победные очки, указанные на карточке.

Ход игры

Классификация шестиугольников

Шестиугольники гор идентифицируются при помощи точки. Если на шестиугольнике гор изображена вода, он по-прежнему считается шестиугольником гор. Если на шестиугольнике нет гор, но есть вода (голубого цвета), он считается шестиугольников воды, и прокладывание рельсов в этом случае стоит 3000$. Если на шестиугольнике нет ни точки, ни воды, он считается шестиугольником равнины.

Магистрали

Магистрали доступны на протяжении всей игры. Магистрали изображены на игровом поле. Как и в базовой игре, если магистраль была проложена одним из игроков, то никакой другой игрок уже не сможет получить за неё очки. Закончившему магистраль игроку рекомендуется поместить на неё локомотив своего цвета в целях обозначения того, кто её завершил.

Выпуск облигаций

Игроки могут выпускать облигации только в случае необходимости получения наличных денег на приобретения или платежи по аукциону. Может быть выпущено только то количество облигаций, которое необходимо для осуществления платежа. (Например, если у игрока нет наличных денег (0$), и ему нужно 16000$ для прокладки рельсов, он может выпустить четыре облигации, но не может выпустить больше в связи с этим приобретением.)

Новые карты операций

Passenger Lines (Пассажирские линии сообщения) – Первый, кто перевезёт 4 кубика товаров разных цветов из 6 возможных, получает данную карту и соответствующие бонусные очки. В целях подсчёта игроки выкладывают кубики товаров перед собой (по одному каждого цвета сразу после осуществления перевозки) до тех пор, пока кто-либо из игроков не осуществит перевозку четвёртого цвета, после чего все кубики товара, которые были перед каждым из игроков, возвращаются в мешочек.

Tunnel Engineer (Сооружение туннелей) – В случае если игрок выбирает данную карту, он может её использовать в течение одного последующего прокладывания рельсов. В этом случае прокладка через все горы будет стоить полцены (по 2000$).

Capital Charter (Столичный чартер) – В случае если игрок выбирает столичный чартер, после взятия этой карты он получает по 1 победному очку за каждый путь, проложенный в (или из) данный город. (Например, в случае если игрок выбирает чартер столицы Париж, а у него уже имеются два пути, связанные с Парижем, то максимальное количество очков, которое игрок может получить за чартер столицы Париж, равняется 4, так как остаётся только два возможных примыкания путей.)

City Charter (Городской чартер) – В случае если игрок выбирает городской чартер, никто из игроков, кроме владельца карты, не может прокладывать пути в данный город. Этот чартер никак не влияет на пути, которые уже были проложены в этот город до получения чартера.

Окончание игры

Количество маркеров пустых складов, которое определяет конец игры (по тому же принципу, что и в «Железных дорогах мира»), зависит от числа игроков:

2 игрока	9 маркеров
3 игрока	11 маркеров
4 игрока	13 маркеров
5 игроков	15 маркеров

Советы по стратегии

- Выпуск большого количества облигаций на ранних стадиях игры в целях строительства железнодорожной сети может быть очень опасным. Максимальный доход в этой игре получается не таким высоким и не сохраняется так долго, как в базовой игре.
- Теперь, когда магистрали доступны с начала игры, запомните, где они проходят, и попытайтесь построить (либо помешать построить вашим оппонентам) одну или две магистрали в качестве составной части вашей игровой стратегии.
- Заметьте, что на игровом поле изображён счётчик очерёдности ходов для тех игроков, которые желают использовать один из вариантов аукциона. Несколько примеров вариантов аукциона приводятся на сайте Eagle Games (http://www.eaglegames.net), а также на сайте BoardGameGeek в ветке форума Railways of Europe.

Участники проекта

Разработка игры – Glenn Drover
Концепция карты и последующая доработка – Jim Provenzale, Jacoby O'Connor, Paul Niemeyer, Sean Brown & Keith Blume
Иллюстрации – Paul Niemeyer & David Oram
Графика игрового поля – Paul Niemeyer
Правила игры – Rick Soued & Keith Blume
Графический дизайн – Sean Brown
Производство и сборка – QP
Тестирование – Jack Provenzale, the Elgin Eagles (Michael Pennisi, Ray Petersen, Todd "Matthew" Sweet, Alan Reeve, Jim Kehoe), Six Feet Under (Ben Rhoads, Rich Waldbiesser, Sue Waldbiesser, Shannon Carr, Emily Caine,

Marco DeLaurentis, Eric Gibson, Rob Pusch, Andy Pogorzelski), Funagain Games (Nick Medinger, Margaret Harrington, Matt Ackerson, Mike Vediner), Linda Pedlow, Stephen Pedlow, Rainy Day Games.

Действия

- Прокладка рельсов (до 4-х жетонов включительно – см. стоимость ниже)
- Развитие города (стоимость – 10000$)
- Модернизация локомотива (на один уровень за раз – см. стоимость на картах локомотивов)
- Перевозка одного кубика товара
- Выбор карты операций

Стоимость прокладки рельсов

- Равнина (зелёный шестиугольник) – 2000$
- Вода (если присутствует на шестиугольнике) – 3000$
- Горы (на шестиугольнике изображена белая точка) – 4000$
- Пересечение горной вершины – дополнительные 4000$

EAGLE GAMES
A FRED COMPANY
www.eaglegames.net

Карты магнатов (Baron Cards)

Alexander Lyman Holley	Получите 5 очков, если вы в конце игры построили пути к наибольшему числу городов.
Czar Nicholas I	Получите 2 очка за каждый свой путь, соединяющий Москву (*Moscow*) и любой другой город.
Dr. Ernst Werner Siemens	Получите 6 очков, если у вас в конце игры самый высокий уровень локомотивов.
Franz Anton Gerstner	Получите 5 очков, если вы соединили Вену (*Vienna*) и Санкт-Петербург (*St. Petersburg*).
Friedrich List	Получите 6 очков, если у вас больше всех наличных денег.
Jacob Bronnum Scavenius Estrup	Получите 5 очков, если вы построили наибольшее количество путей.
Johannes Scharrer	Получите 6 очков, если у вас больше всех наличных денег.
King Alfonso XII	Получите 2 очка за каждый испанский город, к которому вы построили путь: Мадрид (*Madrid*), Барселона (*Barcelona*), Малага (*Malaga*), Хихон (*Gijon*).
King Charles Albert	Получите 5 очков, если вы построили самый длинный непрерывный маршрут (по количеству путей).
Otto Von Bismark	Получите 6 очков, если у вас меньше всех облигаций.

Карты операций (Railroad Operations)

Capital Charter	**Столичный чартер**	Получите 1 очко за каждый путь, проложенный в Берлин (*Berlin*). Лимит – один столичный чартер на каждого игрока.
Capital Charter	**Столичный чартер**	Получите 1 очко за каждый путь, проложенный в Париж (*Paris*). Лимит – один столичный чартер на каждого игрока.
City Charter	**Городской чартер**	Никакой другой игрок не может прокладывать путь в Прагу (*Prague*).
City Charter	**Городской чартер**	Никакой другой игрок не может прокладывать путь в Мюнхен (*Munich*).
City Charter	**Городской чартер**	Никакой другой игрок не может прокладывать путь в Эссен-Рур (*Essen-Ruhr*).

City Growth	**Развитие города**	Добавьте 2 случайных кубика товаров в любой город по своему усмотрению.
Hotel	**Отель**	Получите 1 очко за каждый кубик товара, доставленный в Амстердам (*Amsterdam*) – независимо от того, кто осуществляет доставку товара.
Hotel	**Отель**	Получите 1 очко за каждый кубик товара, доставленный в Афины (*Athens*) – независимо от того, кто осуществляет доставку товара.
Hotel	**Отель**	Получите 1 очко за каждый кубик товара, доставленный в Вену (*Vienna*) – независимо от того, кто осуществляет доставку товара.
Hotel	**Отель**	Получите 1 очко за каждый кубик товара, доставленный в Мадрид (*Madrid*) – независимо от того, кто осуществляет доставку товара.
Hotel	**Отель**	Получите 1 очко за каждый кубик товара, доставленный в Рим (*Rome*) – независимо от того, кто осуществляет доставку товара.
Hotel	**Отель**	Получите 1 очко за каждый кубик товара, доставленный в Милан (*Milan*) – независимо от того, кто осуществляет доставку товара.
New Industry	**Новая отрасль промышленности**	Немедленно положите жетон нового города на любой серый город по своему усмотрению, а также добавьте 2 случайных кубика товаров в этот город.
Passenger Lines	**Пассажирские линии сообщения**	Первый игрок, доставивший 4 разных товара (разных цветов), получает дополнительные 4 очка.
Service Bounty	**Премия за оказание услуг**	Первый игрок, доставивший кубик товара в Москву (*Moscow*), получает дополнительные 3 очка.
Service Bounty	**Премия за оказание услуг**	Первый игрок, доставивший кубик товара в Константинополь (*Constantinople*), получает дополнительные 4 очка.
Service Bounty	**Премия за оказание услуг**	Первый игрок, доставивший кубик товара в Неаполь (*Naples*), получает дополнительные 3 очка.
Service Bounty	**Премия за оказание услуг**	Первый игрок, доставивший кубик товара в Марсель (*Marseille*), получает дополнительные 3 очка.
Speed Record	**Рекорд по скорости**	Первый игрок, совершивший 3-хпутейную перевозку кубика товара, получает дополнительные 3 очка.
The Railroad Era Begins	**Начало эпохи железнодорожных дорог**	Первый игрок, доставивший 1 кубик товара, получает 1 дополнительное очко.
Tunnel Engineer	**Сооружение туннелей**	В течение одного действия прокладка рельсов через горы и горные вершины будет стоить полцены.