

RAILWAYS of PORTUGAL

Состав

- Карты целей (10) • Карты операций (34)
- Игровое поле 375x617мм • Подсказки (4)

Введение

Португалия - самая западная страна в Европе с большой береговой линией вдоль Атлантического океана. Морские пути Португалии служат для развития промышленности.

Португальский материк - это важнейший географический регион для двух островных регионов: Мадейры и Азорских островов. Большая часть экспорта из данных регионов направлена именно на материк. Хотя морские пути для туризма и товарооборота играют огромную роль в жизнеобеспечении островов, они также предлагают товары отличного качества и для всего континента.

Railways of Portugal - карта расширения для Railways of the World, рассчитанная от 2 до 4 игроков. Для игры понадобятся компоненты базовой игры Railways of the World или Railways of Nippon. Правила расширения как у базовой игры, со следующими изменениями:

Раскладка

При подготовке разместите 3 кубика товаров в Açores, 3 кубика в Madeira и по 2 кубика в оставшихся городах.

В этом расширении карты баронов заменены картами целей. Случайно раздайте по 2 карты каждому игроку, который оставляет лишь 1; за оставшуюся карту цели игрок получит очки в конце игры, если цель достигнута.

Хотя в начале игры еще нет черных городов, случайно поместите черные кубики вместе с остальными кубами.

Перемешайте все 7 наград Service Bounties и случайно откройте 4 из них в начале игры. Остальные 3 уберите.

Морские пути

В Railways of Portugal есть 10 морских путей. Каждый путь считается за 1 связь для всех целей. В качестве действия в раунде игрок может создать морской путь за 6\$, поместив маркер на свободное место для пути.

Игрок не может иметь более 1 пути между Madeira и Sagres, и не более 1 пути между Açores и Lisboa.

При перемещении кубика товаров между Madeira и Sagres или Açores и Lisboa, активный игрок выбирает, какой из существующих путей он будет использовать. Владелец выбранного пути получает доход в 1\$.

Цена нового пути: земля 2\$, вода 3\$, горы 4\$, море 6\$.

Связь с Lisboa

Каждый игрок может проложить только 1 путь до Lisboa, по суше или по морю, за свой ход (ход состоит из 3 раундов). Черный гекс рядом с Lisboa использовать нельзя.

Açores & Madeira

В конце каждого хода Açores и Madeira получают 1 новый дополнительный кубик товара, случайно извлеченный из мешка (для напоминания об этом был добавлен символ в таблицу фаз на игровом поле). Эта фаза разыгрывается только до начала индустриальной эпохи (см. ниже).

Урбанизация черных городов

Стоимость урбанизации черного города составляет 5\$.

Индустриальная эпоха

Индустриальная эпоха начинается, как только в игре появляется черный город. Это может произойти из-за:

- 1) Черный город урбанизирован за 5\$; или
- 2) Как только в серых городах появятся 3 маркера пустых городов, вы сразу же выкладываете тайл черного города в гекс серого города, который только что стал пустым. Не помещайте новые кубы на этот тайл, как при урбанизации.

Важно: Как только начинается индустриальная эпоха, Açores и Madeira больше не получают куб в конце хода.

Конец игры

Количество маркеров пустых городов, которые запускают процесс конца игры, зависят от количества игроков:

- 2 игрока: 9 маркеров пустых городов
- 3 игрока: 10 маркеров пустых городов
- 4 игрока: 11 маркеров пустых городов

Не забывайте вычитать 1 Победное очко за каждый займ. Победитель - тот игрок, кто прошел дальше всех по треку.

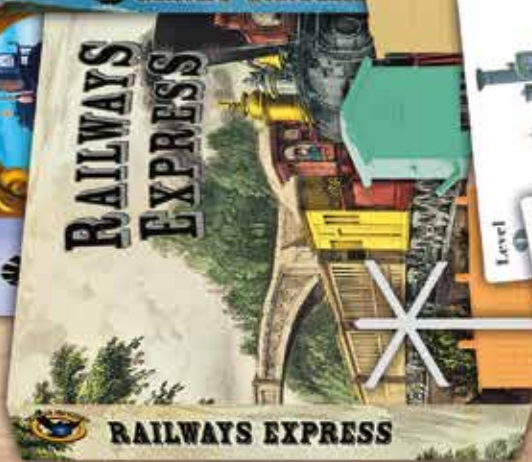
Т.к. карта становится переполненной, помните, что игроки могут строить пересекающиеся пути по мере необходимости, но не могут перенаправлять чужие пути. Цена строительства пересечения как у обычного пути. Они могут быть построены только при пересечении любого уже существующего пути.

Авторы

Автор: Vital Lacerda Концепция: Rick Soued
Перевод: Юрий (instagram.com/Sam_Bounce)

Художник: João Tereso Дизайн обложки: Ian O'Toole
Разработка: Ralph H. Anderson и Randal Lloyd © 2019
FRED Distribution Inc. Все права защищены.





Railways of the World series available at Eagle-Gryphon.com