

ЯЛМАР ХАЧ ТА ЛОРЕНЦО СІЛЬВА

ЗАЛІЗНИЦЯ™

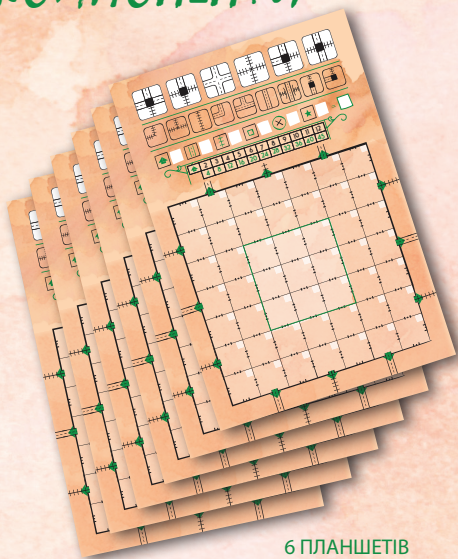
ink



Kilogames

БАГРЯНЕЦЬ

КОМПОНЕНТИ



6 ПЛАНШЕТІВ



6 МАРКЕРІВ



4 КУБИКИ ДОРІГ



2 КУБИКИ ЛАВИ



2 КУБИКИ
МЕТЕОРІТІВ

ОГЛЯД ГРИ

Партія триває **7 раундів**. Мета гри — з'єднати якнайбільшу кількість **виходів** ▲ один із одним, **малюючи дороги** і створюючи **мережі**. Чим більше виходів ▲ ви приєднаєте до **тієї самої мережі**, тим більше **переможних очок** здобудете у кінці гри. **Бонусні очки** можна отримати за свою **найдовшу залізницю**, своє **найдовше шосе** та заповнення **центральної частини** планшета.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Кожен гравець бере **планшет** та розміщує перед собою.
2. Кожен гравець бере **маркер**.
3. Розмістіть **кубики доріг** у центрі столу.
4. **Кубики лави та метеоритів** варто використовувати тільки для гри з доповненням (див. стор. 14).

СПЕЦІАЛЬНІ ДОРОГИ

ПІДРАХУНОК ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК

ПАМ'ЯТКА ПРО ВИДИ ДОРІГ НА КУБИКАХ

ЦІННІСТЬ МЕРЕЖІ

ВИХОДИ

ЦЕНТРАЛЬНА ЧАСТИНА



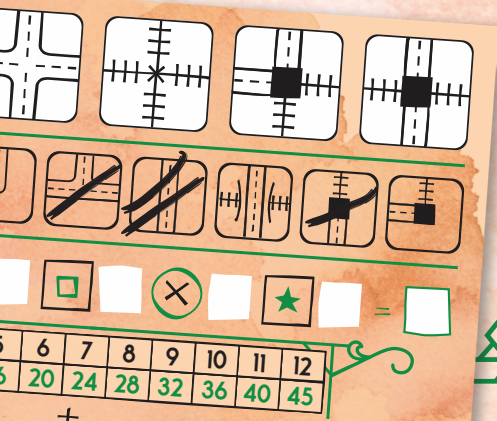
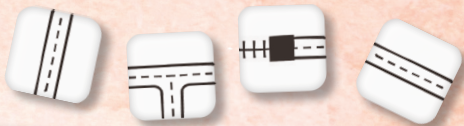
3

ПЕРЕБІЗ РАУНДУ

На початку кожного раунду потрібно **один раз кинути кубики доріг**. Результат кидка покаже, **які дороги** усі гравці **мають намалювати** у цьому раунді. Після кидка всі гравці **одночасно** малюють дороги, що випали, на своїх планшетах.

КИДАННЯ КУБИКІВ

Візьміть кубики доріг та **киньте** їх на середину столу. Розмістіть кубики так, щоб їх **бачили всі гравці**.



Існує 2 види кубиків доріг.

На 3-х кубиках є ці 6 видів доріг:



Прямий
відрізок
шосе



Прямий
відрізок
залізниці



Поворот
шосе



Поворот
залізниці



T-подібне
перехрестя
шосе



T-подібне
перехрестя
залізниці



На одному кубку є ці 3 види доріг:



Естакада



Пряма
станція



Станція на
повороті


Примітка: Станції допомагають об'єднати залізницю та шосе. Естакади допомагають розмістити два види доріг, не об'єднуючи їх.



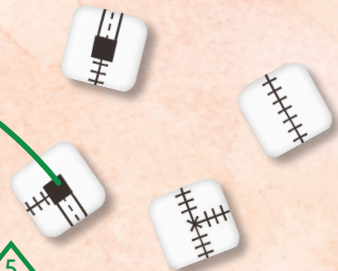
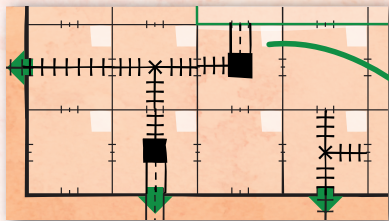
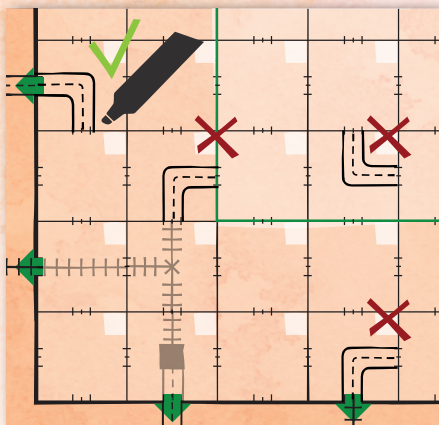
Порада: Щоб легше орієнтуватися в дорогах, які потрібно намалювати у цьому раунді, позначте їх на пам'ятці про види доріг на своєму планшеті.

МАЛЮВАННЯ ДОРІГ

Після кидка кубиків усі гравці мають **одночасно намалювати дороги** на своїх планшетах. Дотримуйтесь таких правил:

1. Кожна дорога, яку ви малюєте, має бути **з'єднана хоча б одним кінцем із виходом**  або дорогою, що вже існує. Якщо ви **не можете під'єднати дорогу** таким чином — ви не можете її намалювати.
2. Ви маєте **намалювати всі 4 дороги**, що випали на кубиках у цьому раунді (якщо це можливо і, звісно, кожна з цих доріг повинна бути намальована по 1 разу).
3. Ви **не можете намалювати дорогу, об'єднавши шосе та залізницю без використання станції**.

Важливо! Ви можете **розвертати та/або відзеркалювати** зображення, яке бачите на кубіку, у будь-якому напрямку.



ВИКОРИСТАННЯ СПЕЦІАЛЬНИХ ДОРІГ

Кожен гравець може також використати **6 спеціальних доріг**, що зображені у верхній частині планшета, а не на кубиках доріг. Ці дороги допоможуть вам з'єднати різні мережі разом та/або створити більшу мережу.

Ви можете намалювати спеціальну дорогу **один раз за раунд** на додачу до звичайних доріг, що випали на кубиках доріг.

Ви можете намалювати кожен спеціальну дорогу **лише 1 раз за гру**. Після використання спеціальної дороги **закресліть її** у верхній частині планшета, щоб не забути, що ви її вже малювали.

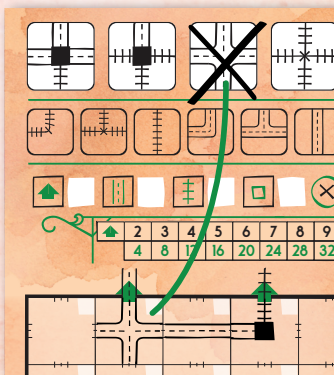
Потягом гри ви можете намалювати **не більше 3-х спеціальних доріг** (і не забувайте, тільки **1 за раунд**).

КІНЕЦЬ РАУНДУ

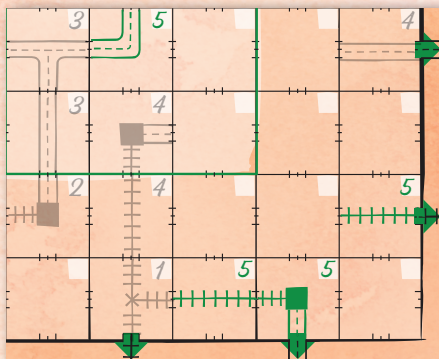
Щойно всі гравці намалюють усі доступні дороги, раунд скінчиться.

Гравці мають **позначити номер раунду** в спеціальних білих клітиночках біля доріг, які вони намалювали в поточному раунді. **Не можна стирати дороги**, що були намальовані в попередніх раундах.

Після цього **киньте кубики доріг**, щоби розпочати **новий раунд**.




Пам'ятайте: тільки 1 спеціальна дорога в раунд і не більше 3-х за всю гру.





Приклад: кінець 5-го раунду.



КІНЕЦЬ ЗРИ

Гра скінчиться після 7-го раунду. Час підрахувати переможні очки! Кожен гравець підраховує кількість очок, яку він заробив за свої під'єднані виходи , найдовшу залізницю, найдовше шосе та заповнення центральної частини планшета, вписує їх у відповідні поля для підрахунку на своєму планшеті. Більш детально процес викладено на наступній сторінці.

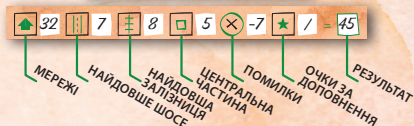
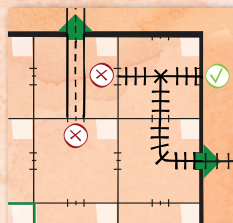
Потім кожен гравець має перевірити незавершені дороги. Кожен кінець дороги, що не зв'єднаний з іншою дорогою або краєм поля, вважається незавершеним. Позначте кожну таку помилку спеціальним символом — . Ви втрачаєте по 1 переможному очку за кожен такий символ на своєму планшеті. Запишіть ці очки у відповідне поле для підрахунку переможних очок.

Примітка: Якщо ви граєте з доповненням  (див. стор. 14), запишіть додаткові очки в поле для доповнення під час підрахунку.

Зрештою, підсумуйте очки, які ви отримали (не забудьте відняти очки за помилки) і запишіть фінальний результат у відповідне поле. Гравець із найбільшою кількістю переможних очок перемагає! У разі нічиєї перемагає гравець із найменшою кількістю помилок на планшеті. Якщо і ця кількість однакова — гравці ділять перемогу.



Проскануйте QR-код, щоб роздрукувати додаткові поля для гри.



НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автор:

Яльмар Хач, Лоренцо Сільва

Художниця:

Марта Транклілі

Графічний дизайн:

Ріта Оттоллі, Ноа Вассаллі

Керівник проекту:

Лоренцо Сільва

Виробничий менеджер:

Алессандро Пра,
Флавіо Мортаріно

Правила:

Алессандро Пра'

НАД УКРАЇНСЬКОЮ ВЕРСІЄЮ ПРАЦЮВАЛИ:

Керівник проекту:

Олександр Попікарпов

Верстальниця:

Євгенія Краніна

Перекладачка:

Ольга Іванченко

Коректорка:

Алла Костовська

Видавництво Kilogames
kilogames.com.ua



© 2018-2019-2020
Horrible Games.
All rights reserved.

www.horribleguild.com

У разі виникнення запитань щодо правил гри, комплектації та якості її компонентів, напишіть нам на електронну пошту:
alex.pol@kilogames.com.ua

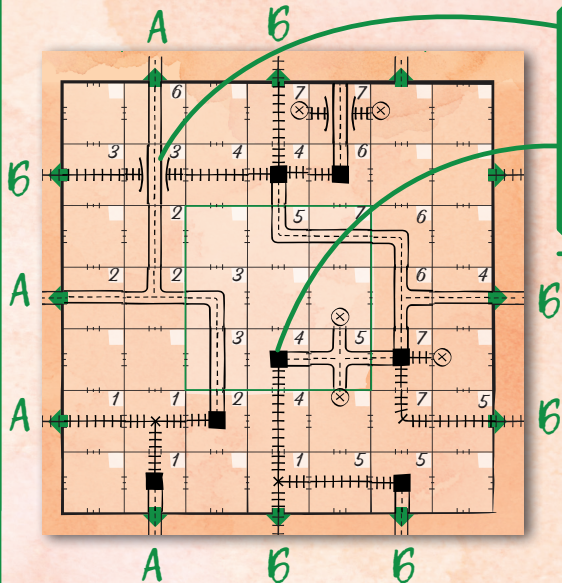


Kilogames

ПІДРАХУНОК ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК

ПІД'ЄДНАННЯ ВИХОДІВ ▲

З'єднувати виходи ▲ це найпростіший спосіб отримати переможні очки. **В кінці гри** порахуйте кількість виходів ▲, під'єднаних до однієї мережі, й подивіться, скільки переможних очок вони принесуть відповідно до цінності мережі, вказаної на вашому планшеті. Таким чином підрахуйте виходи ▲, під'єднані до кожної вашої мережі.



Примітка: Естакада допомагає вмістити дві мережі на одній клітинці, але не з'єднує їх між собою.



Примітка: Ви можете використовувати станції, щоб з'єднати шосе та залізницю в одну мережу.



Цінність мережі

▲	2	3	4	5	6	7	▲
	4	8	12	16	20	24	32

Приклад: На планшеті Романа в кінці гри є 2 мережі. Перша (A) під'єднана до 4-х виходів і приносить 12 очок. Друга (B) з'єднує 6 виходів і приносить 20 очок відповідно. Усього Роман отримує 32 переможних очки за свої мережі.

БОНУСНІ ОЧКИ

Як правило, з'єднання виходів ▲ дозволяє заробити найбільшу кількість очок, але не варто забувати про бонусні переможні очки за найдовше шосе, найдовшу залізницю та заповнення центральної частини планшета.



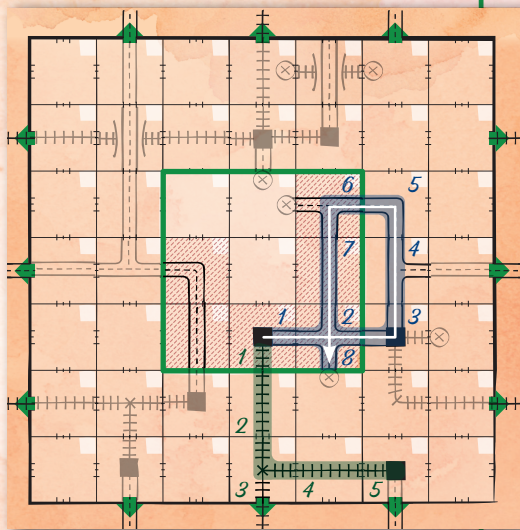
Ваше найдовше шосе — це одна найдовша неперервна лінія шосе, не враховуючи відгалужень, яка з'єднує сусідні клітинки. Ваше найдовше шосе може перетинати себе, але ви не можете рахувати кожен відрізок більш ніж 1 раз. Станції не переривають лінію. Ви отримуете 1 переможне очко за кожен відрізок вашого найдовшого шосе. Одна й та сама клітинка може бути порашована більше одного разу, якщо крізь неї проходять різні відрізки шосе, як на прикладі праворуч.



Переможні очки за найдовшу залізницю нараховуються таким самим чином, як і за найдовше шосе (відповідно вам треба рахувати намальовані відрізки залізниці, а не шосе). Найдовша залізниця на прикладі праворуч приносить 5 переможних очок.



Центральна частина планшета — це 9 клітинок посередині вашого планшета. Отримайте по 1 переможному очку за кожну заповнену центральну клітинку.



Якщо у вас є дві найдовші дороги одного типу (з однаковою кількістю відрізків), **врахуйте тільки одну** під час фінального підрахунку. Якщо вам потрібно порашувати якийсь відрізок вдруге, для продовження найдовшої дороги, то вона переривається в цьому місці.



ВАРІАНТ ІЗ ДОБОРОМ КУБИКІВ

Примітка: Для того, щоб спробувати цей варіант гри, вам знадобиться 1 коробка гри «Залізниця» для кожного учасника партії (будь-яка версія «Залізниця» або «Railroad Ink Challenge»).

У грі з добором кубиків ви будете грати за звичайними правилами з однією важливою відмінністю: замість того, щоб використовувати один набір звичайних (білих) кубиків доріг для всіх гравців, ви будете **добирати кубики** із загального складу на початку кожного раунду, створюючи таким чином насправді **унікальну мережу доріг**.

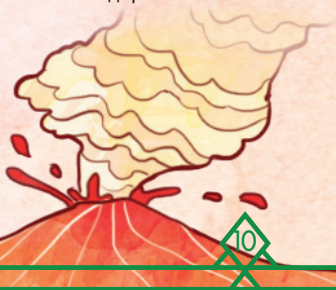
ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Під час підготовки до гри дотримуйтесь звичайних правил, описаних на стор. 3. Виключення становить пункт 3: візьміть **по 4 базових (білих) кубики доріг для кожного гравця**, перемішайте їх та покладіть у кришку від коробки з грою. Це буде **загальний склад кубиків**. **Випадковим чином** оберіть першого гравця. Йому потрібно намалювати маленьку зірочку десь на своєму планшеті (не стирайте зірку під час гри, вона може знадобитись у разі нічиєї).

ПЕРЕБІГ РАУНДУ

У цьому варіанті гри кожен раунд складатиметься із **3-х фаз**:

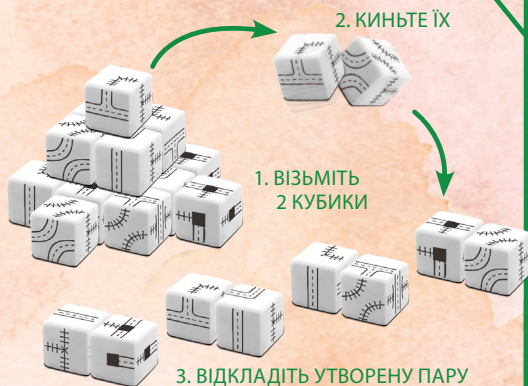
- ♦ **Фаза кидання:** Ви кидаєте кубики зі складу кубиків і створюєте пари кубиків.
- ♦ **Фаза добору:** Ви обираєте пари кубиків по черзі, щоб створити власні набори кубиків.
- ♦ **Фаза малювання:** Ви малюєте дороги зі свого власного набору кубиків.



ФАЗА КИДАННЯ

Візьміть 2 випадкових кубики із загального складу та киньте їх. Потім візьміть цю новостворену пару кубиків та викладіть у центрі столу (не змінюючи значення, яке випало).

Повторіть ці дії з усіма кубиками зі складу кубиків, щоб утворити окремі пари кубиків.

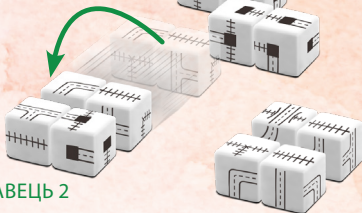


ГРАВЕЦЬ 4

ГРАВЕЦЬ 3



ГРАВЕЦЬ 2



ГРАВЕЦЬ 1

ФАЗА ДОБОРУ

Починаючи з першого гравця і далі, діючи за годинниковою стрілкою, кожен гравець має **обрати 1 пару кубиків** та розмістити перед собою (не змінюючи значення, яке випало).

Коли перед кожним гравцем лежатиме 1 пара кубиків, повторіть дію: починаючи з першого гравця, кожен гравець, діючи за годинниковою стрілкою, має обрати та викласти перед собою **другу пару кубиків**.

У результаті цього нескладного процесу перед кожним гравцем має лежати **персональний набір із 4-х кубиків**: значення цих кубиків гравець має намалювати на своєму планшеті у поточному раунді.



ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРШОГО ГРАВЦЯ

Перед початком фази малювання, визначте, хто буде першим гравцем під час наступного раунду. Це буде гравець із **найменш цінними кубиками** у своєму наборі. Кожен гравець сумує значення своїх кубиків (див. таблицю праворуч) і гравець із **найменшою сумою** стане першим гравцем наступного раунду.

У разі нічиєї гравець, який **добрав кубики останнім**, стає першим гравцем наступного раунду.

ЦІННІСТЬ : 0

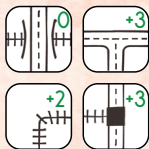
ЦІННІСТЬ : 1

ЦІННІСТЬ : 2

ЦІННІСТЬ : 3

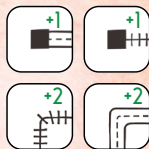
Цінність кубика легко запам'ятати — вона дорівнює кількості відкритих кінців, за винятком кубиків, що оцінюються в «0».

ГРАВЕЦЬ 1



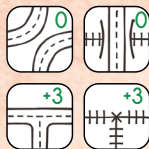
СУМА: 8

ГРАВЕЦЬ 2



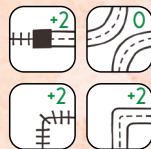
СУМА: 6

ГРАВЕЦЬ 3



СУМА: 6

ГРАВЕЦЬ 4



СУМА: 6

Приклад: У гравця 1 сума значень кубиків — 8, це більше, ніж у всіх інших гравців. У гравців 2, 3 та 4 нічия, адже сума їхніх кубиків — 6. Оскільки гравець 4 обирає кубики останнім у поточному раунді, то саме він стане новим першим гравцем.

ФАЗА МАЛЮВАННЯ

Малювання відбувається за звичайними правилами, із єдиним виключенням — кожен гравець малює свій власний набір із 4-х кубиків, а не загальні.

КІНЕЦЬ РАУНДУ

У кінці раунду помістіть всі звичайні (білі) кубики назад у загальний склад, **розпочніть новий раунд** із фази кидання.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується після **7-го раунду**. Визначте переможця за звичайними правилами. У разі нічий перемагає гравець, що сидить найближче до першого гравця (із зірочкою на планшеті), якщо рахувати проти годинникової стрілки.

ГРА З ДОПОВНЕННЯМИ

Ви можете одночасно грати із добором кубиків та з доповненням: всі правила, що стосуються конкретного доповнення, також застосовуватимуться до цього варіанта гри. Зверніть увагу, що **кубики з доповнення не потрібно добирати**, вони, як у звичайній грі, мають бути доступні для всіх гравців одночасно.

ДОПОВНЕННЯ ★

Коли ви достатньо освоїтеся зі звичайними правилами гри «Залізниця», спробуйте використати 1 або одразу 2 доповнення.

Якщо ви граєте з доповненням ★ — щораунду кидайте кубики з доповнення разом зі звичайними. Це може змінити кількість раундів гри і додати нові варіанти отримання переможних очок. Під час гри дотримуйтесь звичайних правил із деякими змінами, описаними на наступних сторінках.

У кінці гри, під час підрахунку переможних очок, не забудьте **порахувати очки, здобуті за доповнення**, і запишіть їх у відповідне поле в таблиці.



КУБИКИ МЕТЕОРИТІВ

 : 6 РАУНДІВ

Зазвичай метеорити спричиняють хаос і руйнацію, але в їх кратерах можна знайти різноманітні корисні копалини. 1 метеорит щораунду влучатиме у ваш планшет, руйнуватиме дороги і лишатиме по собі кратери. Якщо ви підведете до кратера дорогу, то зможете отримати переможні очки за мінерали і руду. Для гри з цим доповненням ★ дотримуйтесь наступних змін у правилах:

- ◇ Гра триватиме лише 6 раундів.
- ◇ Один із кубиків метеоритів показує **напрямок**, а інший **відстань**. Разом вони показують, куди саме має влучити метеорит, рахуючи від попереднього потрапляння метеорита. У першому раунді рахуйте від **центральної клітинки** планшета.



Відстань

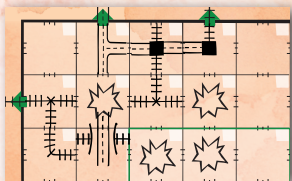


Фіксований напрямок



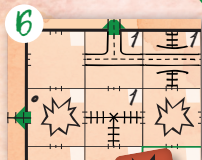
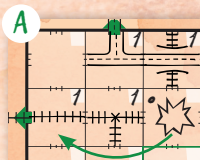
Ви самостійно можете обрати напрямок падіння метеорита.

- ◇ **Намалюйте кратер** у місці влучання метеорита. Якщо в цьому місці проходила будь-яка дорога — ви маєте **стерти її**.
- ◇ Намалюйте **крапку** у верхньому лівому кутку клітинки, у яку влучив метеорит, як нагадування. **Зітріть крапку** у клітинці, у яку влучив метеорит у **попередньому раунді**.
- ◇ Якщо, рухаючись до своєї цілі, метеорит **досягає краю планшета**, він відскакує і рухається в **протилежному напрямку**, щоб завершити свій рух.
- ◇ Якщо метеорит **влучає у кратер**, він продовжує рухатися в тому ж напрямку, поки не зможе потрапити у клітинку без кратера. Якщо таким чином він досягне краю планшета — він **відскакує**.
- ◇ На початку раунду ви можете закреслити на своєму планшеті **спеціальну дорогу** (вона вважатиметься використаною), щоб **проігнорувати кубики метеоритів** у цьому раунді.
- ◇ У будь-який момент раунду ви можете **стерти кратер**, щоб замість нього **намалювати нову дорогу**.
- ◇ У кінці гри ви отримуєте **2 очки** за кожну дорогу, що **з'єднується з кратером вільним кінцем** (звісно, ці відрізки незавершеної дороги не вважаються помилками).

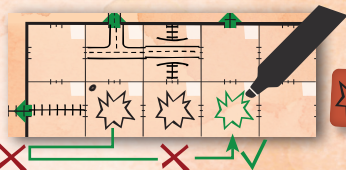


★ 12

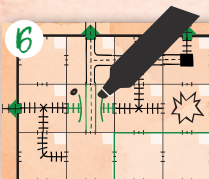
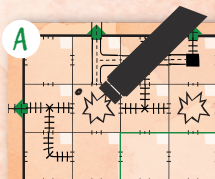
15



Приклад: Метеорит плав за дві клітинки ліворуч від попереднього (А) і влучив у залізницю, тому на її місці потрібно намалювати кратер (Б).




Приклад: Метеорит має пролетіти 3 клітинки ліворуч, але вривається в край планшета через 1 клітинку. Він відскакує від краю і рухається на 2 клітинки, що лишилися, праворуч. Там вже знаходиться кратер від попереднього метеорита, тому метеорит продовжує свій рух ще на 1 клітинку.



Приклад: Ви можете стерти кратер (А), щоб намалювати дорогу в цій самій клітинці (Б). Якщо саме туди влучив останній метеорит — не стирайте крапку! Вона допоможе вам поразувати напрям руху метеорита в наступному раунді.

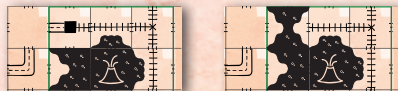
КУБИКИ ЛАВИ

 : 6 РАУНДІВ

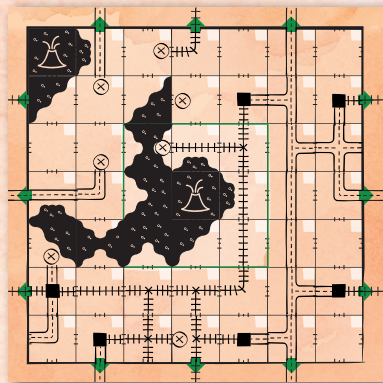
Хіба виверження вулканів зможе зупинити будівництво нових доріг? Розпочинайте будівництво навколо озер лави та не дайте їм зруйнувати ваші дороги. Обмежте потоки лави, щоб отримати додаткові очки. Отримайте **ще більше очок за найбільше озеро лави** на своєму планшеті. Для гри з цим доповненням  дотримуйтесь наступних змін у правилах:

- ◇ Гра триватиме лише **6 раундів**.
- ◇ На початку гри **намалюйте вулкан** на центральній клітинці вашого планшета.
- ◇ Під час малювання доріг, ви також **маєте замалювати** результат, що випав хоча б на **1 кубики лави** (ви можете намалювати 2, якщо хочете; вам потрібно намалювати 4 кубики доріг, як зазвичай).
- ◇ Лава, яку ви малюєте, має бути **з'єднана з уже намальованою**.
- ◇ У будь-який момент раунду ви можете **намалювати новий вулкан** будь-де на своєму планшеті, але **не в суміжних** з лавою клітинках.
- ◇ Якщо біля незавершеного озера лави не залишилось вільних клітинок, щоб під'єднати нові потоки лави, **ви маєте**: або **стерти дорогу** на одній із клітинок, або **намалювати новий вулкан**.
- ◇ Незавершені сторони озера лави при підрахунку очок **вважатимуться за помилку**.
- ◇ У кінці гри ви отримаєте **5 переможних очок** за кожне завершене озеро лави. Ви також отримаєте **по 1 очку** за кожну клітинку, яку займає ваше **найбільше озеро лави** (навіть якщо воно незавершене).

Приклад: У Надії є 2 озера лави на планшеті. Те, що знаходиться в лівому верхньому куті, вважається завершеним (дотичні до кінця планшета сторони вважаються з'єднаними з лавою) і приносить 5 переможних очок. Найбільше озеро, що розташоване в центрі, має один вільний край, і приносить 11 очок — по 1 за кожну клітинку, яку воно займає.



Приклад: Надія має намалювати хоча б 1 із результатів на кубиках лави в цьому раунді. Вона має лише 1 вільний край свого озера лави. Щоб не малювати новий вулкан, вона стирає станцію і звільняє місце для лави.



МОЖЛИВІ РЕЗУЛЬТАТИ КИДКІВ КУБИКІВ ЛАВИ.