

Железные дороги мира. Базовые правила (Railways of the World)

Разработчики игры: Мартин Уоллас (Martin Wallace), Гленн Дровер (Glenn Drover)

Перевод на русский язык: Александр Петрунин (balury@gmail.com)

Вступление

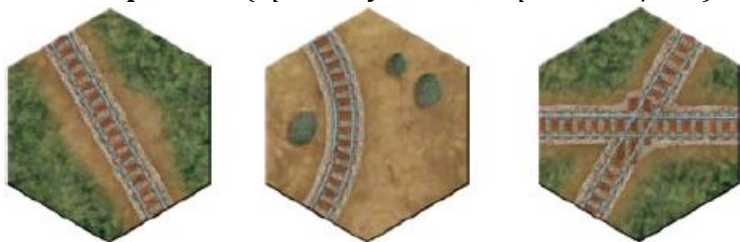
Добро пожаловать в эпоху строительства железных дорог! Станьте железнодорожным магнатом и сделайте состояние на перевозке пассажиров и грузов. Ваш ждут колоссальные прибыли, но будете ли вы успешнее конкурентов?

Планируйте маршруты и прокладывайте рельсы, руководите компанией и переправляете товары. Опясаив страну железными дорогами, вкладывайте деньги в более совершенные локомотивы, чтобы перевозить грузы быстрее и дальше.

Удастся ли вам переписать анналы истории и стать величайшим магнатов железных дорог?

Компоненты игры

Жетоны рельсов (прямые, угловые, пересекающиеся)



Шестиугольные жетоны для прокладывания железных дорог (далее – путей) между городами.

Локомотивы (по 25 штук красного, жёлтого, зелёного, синего, фиолетового и чёрного цвета)



Цветные локомотивы, которыми игроки отмечают свои пути.

Кубики товаров (по 25 штук красного, жёлтого, синего, чёрного и фиолетового цвета)



Цветные кубики товаров выкладываются в начале игры на изображения городов и перевозятся игроками по проложенным ими путям. Перевозка товаров, игроки получают прибыль и победные очки. Каждый товар символизирует долю бизнеса на определённом рынке. Успешно доставляя товары в города, вы мало-помалу захватываете этот бизнес и, тем самым, повышаете свой доход.

Маркеры пустых складов



Как только из города вывозится последний товар, на изображение города выкладывается один из этих маркеров (не имеет значения, какой именно). После появления на поле определённого количества маркеров пустых складов игра близится к завершению.

Жетоны Нового города (12 штук)



Выкладывание такого жетона на изображение серого города говорит о росте его промышленности и потребности в новых товарах. Серый город становится городом нового цвета (цвета выложенного жетона) и становится доступен для товаров этого цвета.

Поле счётчика дохода



На счётчике дохода игроки отмечают заработанные ими победные очки и получают соответствующую прибыль (в тысячах долларов).

Деньги (купюры по 1000\$, 5000\$ и 10000\$)



Долговые расписки (купюры номиналом «1», «5» и «10»)



Долговые расписки – это займы, выдаваемые вашей железнодорожной компанией банком. Получая расписку, игрок выкладывает её перед собой и получает из банка указанное на ней количество денег.

Карты паровозов



Карты паровозов позволяют улучшать локомотивы железнодорожной компании, заменяя устаревшие модели более современными. Все игроки начинают с локомотивами 1-го уровня. Уровень локомотива определяет количество путей, через которое можно перевезти кубик товара.

Карта Первого игрока



Жетоны специального пути (2 штуки)



Используются в дополнении «Железные дороги Востока США» (*Railways of the Eastern US*)

Мешочек для кубиков товаров

Буклет правил

Начало игры

Сложите кубики товаров в мешочек, перемешайте их и случайным образом выложите на каждый город столько кубиков, сколько на нём указано. При игре вдвоём или втроём выкладываете на один кубик меньше (тем не менее, в городе не может быть меньше одного кубика).

Разместите счётчик дохода, жетоны Нового города, долговые расписки, деньги, жетоны рельсов рядом с игровым полем. Самому юному игроку предоставляется право сделать первую ставку на аукционе на получение карты Первого игрока. Каждый игрок забирает локомотивы выбранного цвета (один локомотив ставится на нулевое деление счётчика дохода) и карту паровозов 1-го уровня, которую он выкладывает перед собой.

Один из маркеров пустых складов ставится на первое деление счётчика ходов игрового поля (область «Round»).

Деньги и займы

Участники начинают игру без денег. В любой момент своего хода они могут взять любое количество долговых расписок на развитие компании или для уплаты ставок и получить по ним деньги из банка. Взятые долговые расписки остаются у игроков до конца игры, избавиться от них невозможно. В конце игры участники потеряют по одному победному очку за каждую имеющуюся у них долговую расписку номиналом «1».

Примечание. Получение долговых расписок не считается действием.

Примечание. Для экономии места вы всегда можете менять долговые расписки номиналом «1» на соответствующее количество расписок номиналом «5» и «10».

Цвета

Цвета кубиков товаров и городов на игровом поле связаны между собой: в город определённого цвета можно доставить товары только такого же цвета. Что касается цветов локомотивов, то они не имеют никакого отношения ни к городам, ни к товарам, их единственное назначение – помогать игрокам различать свои пути.

Ход игры

Каждый ход состоит из трёх Фаз.

1. Аукцион за карту Первого игрока.
2. Действия игроков.
3. Прибыль и дивиденды.

Как только на игровом поле появляется последний маркер пустых складов, игроки доигрывают текущий раунд и полностью разыгрывают следующий, после этого игра заканчивается. Число маркеров пустых складов варьируется в зависимости от того, в какое дополнение вы играете, поэтому перед началом игры сверьтесь с буклетом правил выбранного дополнения.

Фаза 1. Аукцион за карту Первого игрока

Аукцион определяет Первого игрока текущего раунда. Первый игрок прошлого раунда начинает аукцион, называя ставку. Следующий по часовой стрелке игрок может либо поднять её не менее чем на 1000\$, либо спасовать. Спасовав, игрок больше не участвует в аукционе. Игрок, сделавший наибольшую ставку (и заставивший всех остальных спасовать) становится новым Первым игроком. Он выплачивает банку размер своей ставки наличными или получает новые долговые расписки, чтобы оплатить ставку, после чего берёт карту Первого игрока и кладёт её перед собой.

В случае если Первый игрок прошлого раунда назвал ставку, а все остальные участники аукциона спасовали, аукцион считается несостоявшимся, а карта Первого игрока просто переходит по кругу и достаётся игроку, сидящему слева от Первого игрока прошлого раунда.

Фаза 2. Действия игроков

Фаза действий длится 3 хода, в течение каждого из которых игроки друг за другом выполняют по одному действию. Количество сделанных ходов отмечается перемещением маркера пустых складов по специальному счётчику ходов игрового поля (область «Round»).

В каждый свой ход игрок может совершить одно из пяти действий.

- **Проложить рельсы.**
- **Развить город.**
- **Модернизировать локомотивы.**
- **Доставить 1 кубик товара.**
- **Получить карту операции** (для каждого дополнения предусмотрена своя колода карт операций).

Прокладывание рельсов

Чтобы соединить два соседних города железной дорогой, игроки выкладывают на поле жетоны рельсов. Законченное соединение 2-х городов называется «путём». Выкладываемый на поле жетон должен либо соединяться с рельсами города, либо с рельсами уже выложенного жетона. Прокладывание рельсов заканчивается, когда игрок либо достигает города, либо выкладывает на поле 4-й жетон. Из этого правила следует, что за одно действие прокладывания рельсов можно построить только один путь. Если игрок выложил жетоны, но не соединил их с городом, такой маршрут называется «незаконченным путём». В конце раунда все жетоны незаконченных путей сбрасываются. В зависимости от типа местности прокладывание рельсов стоит по-разному. Прокладывание прямых или угловых рельсов по шестиугольникам «равнины» (зелёные) стоит 2000\$ за жетон, строительство дороги по шестиугольникам с «водой» (океаны, озёра, реки) стоит 3000\$, а создание маршрута на шестиугольниках с «горами» (светло-коричневые с белой точкой) стоит 4000\$. Если рельсы пересекают «горную вершину» (тёмно-коричневую полосу «горного» шестиугольника), прокладывание стоит дополнительные 4000\$. Выложив жетоны рельсов, игрок помечает их фигуркой локомотива своего цвета. Проложенные рельсы не могут быть разрушены другими игроками, однако они могут заменить жетоны прямых или угловых рельсов на перекрёстных, пересекая (но не изменяя) своими путями путь игрока. Строительство развилки стоит столько же, сколько и прокладывание обычного жетона на данном типе местности.



Законченный путь!

Все рельсы соединены друг с другом и рельсами городов.



Незаконченный путь

Рельсы соединены друг с другом, но один конец пути не соединён с городом.



Неверно!

Концы пути соединены с городами, но не друг с другом.



Замечание

Жетоны рельсов должны выкладываться только на шестиугольники игрового поля. Области, где их нет, недоступны для строительства.

Развитие города

В свой ход игрок может вложить средства в развитие промышленности какого-либо города серого цвета. Для этого он платит банку 10000\$, берёт один из доступных жетонов Нового города и кладёт его поверх изображения серого города. Из мешочка с кубиками товаров случайным образом вытягиваются 2 новых кубика и докладываются к тем, что уже лежали на изображении города. В

случае если склады города были пусты (на что указывал соответствующий маркер), маркер пустых складов убирается, а на город, как было описано выше, кладутся новые случайные кубики товаров.

Модернизация локомотивов

В свой ход игрок может повысить уровень своих локомотивов, заменив текущую карту паровозов новой. Модернизация распространяется на все локомотивы игрока и символизирует инвестирование компании в обновление паровозного парка более современными моделями. В начале игры все локомотивы железнодорожных компаний имеют уровень «1».

Уровень (цифра на карте паровозов) определяет максимальное число путей, на которое можно перевезти кубик товара в рамках действия доставки товара.

Пример. Игрок с уровнем локомотивов «2» может доставить товар либо в соседний город (1 путь), либо в следующий от соседнего (1 путь + 1 путь).

Стоимость модернизации указана в правом нижнем углу карты паровозов. Максимально возможный уровень локомотивов – «8».

Доставка товара

В свой ход игрок может доставить товар из одного города в другой. Перевезти товар можно только через законченные пути, а цвет кубика товара должен совпадать с цветом города-получателя товара (например, красный кубик может быть доставлен только в красный город).

Примечание. Никакой другой город на пути следования товара в пункт назначения не может выступать в качестве «перевалочного пункта» – товар должен быть перемещён из города-отправителя в город-получатель сразу же, за один ход.

Максимальное число путей (железные дороги между двумя соседними городами), на которое можно переместить кубик товара, соответствует текущему уровню локомотивов игрока. Во время доставки товара кубик не должен проходить по одному и тому же пути или пересекать один и тот же город. Перевозка автоматически прекращается, когда кубик товара достигает первого города такого же цвета, что и кубик. Доставленный товар кладётся обратно в мешочек, а игрок перемещает фигурку своего локомотива на счётчике дохода.

Каждый путь, по которому был перевезён кубик товара, прибавляет 1 очко на счётчике дохода. При доставке товара не запрещается пользоваться путями других игроков (они тоже получают по 1-му очку за каждый их использованный путь), однако первый задействованный путь всегда должен быть вашим – начать перевозку через чужой путь нельзя.

Как только из какого-либо города вывозятся все кубики товаров, на него ставится маркер пустых складов.

Примечание. Не имеет значения, каким именно маркером вы отметите город. Разными они сделаны исключительно по эстетическим соображениям.

Получение карты операции

Перед началом игры рядом с игровым полем в открытую выкладываются 3 стартовые карты (они помечены жёлтой буквой «S» слева внизу). Колода оставшихся карт перемешивается, из неё в открытую выкладывается число карт, равное удвоенному числу участников. Эти карты называются «доступными». В конце каждого раунда (после Фазы 3) число доступных карт пополняется одной новой картой из колоды.

Карты операций отмечены определённым символом (справа внизу).



Зелёный круг. Карты этого типа нельзя взять, однако они тем или иным образом награждают игрока, выполнившего приведённое в них условие (после того, как карта пришла в игру). Когда условие карты выполняется, она сбрасывается.



Фиолетовый ромб. Взяв карту, игрок держит её у себя и может применять раз в раунд, это не будет считаться действием.



Красный крест. Взяв карту, игрок тут же её применяет и сбрасывает.



Картонный веер. Взяв карту, игрок держит её у себя и может применить в любой момент, это не будет считаться действием. После использования карта сбрасывается.

Нет символа. Игрок держит карту перед собой в открытую, получая от неё определённую выгоду.

Фаза 3. Прибыль и дивиденды

Игроки получают деньги из банка в соответствии с местоположением своих фигурок локомотивов на счётчике дохода. Получив деньги, игроки выплачивают банку дивиденды по долговым распискам – по 1000\$ за каждый заём номиналом «1». Если у игрока нет денег на выплату дивидендов, он обязан взять новые долговые расписки, чтобы покрыть долг, при этом дивиденды по новым распискам он будет выплачивать только в следующую Фазу 3.

Перед тем как перейти к следующему раунду, сбросьте жетоны рельсов всех незаконченных путей, верните маркер пустых складов на счётчике ходов на позицию «1» и откройте новую карту операций.

Окончание игры

Завершив раунд, в котором на поле появился последний маркер пустых складов, участники играют ещё один раунд и заканчивают игру. Количество используемых маркеров пустых складов зависит от числа участников и конкретного дополнения, в которое они играют.

По окончании игры подсчитываются победные очки. Каждая долговая расписка номиналом «1» сдвигает локомотив игрока на счётчике дохода на одну позицию назад.

Игрок, чья фигурка локомотива на счётчике дохода опередила остальных, объявляется победителем. Если несколько игроков набирают одинаковое максимальное количество победных очков, сравнивается число проложенных ими путей. Если равенство сохраняется, сравниваются наличные капиталы.

Варианты игры

Вариант 1

Пропустите Фазу 1 (аукцион) в самом первом раунде. Вместо этого предоставьте право первого хода самому неопытному игроку и выдайте 1000\$ второму игроку, 2000\$ – третьему и так далее. Со второго раунда играйте по базовым правилам, начав аукцион с Первого игрока прошлого раунда.

Вариант 2

Правила аукциона несколько меняются. Во-первых, очерёдность хода определяется пасующими игроками (тот, кто пасует первым, ходит последним; тот, кто пасует следующим, ходит перед ним и так далее). Во-вторых, спасовавший игрок выплачивает половину своей ставки с округлением до тысяч (например, если его ставка 3000\$, он отдаёт банку 2000\$). Победивший в аукционе игрок выплачивает свою ставку полностью и ходит первым.

Локомотивы. Немного истории

2-4-0¹ John Bull (Джон Булл)



вашингтонской ветке.

Спроектированный в 1831 году в Англии паровоз был взят на вооружение одной из первых американских железнодорожных компаний «Camden and Amboy». Разобранный «John Bull» был переправлен через океан и снова собран без каких-либо чертежей и инструкций. За свою более чем 30-летнюю историю паровоз неоднократно дорабатывался.

«John Bull» был первым паровозом, появившимся в штате Нью-Джерси, и в 1981 году он появился вновь, чтобы отметить своё 150-летие. Вопреки званию старейшего локомотива в мире, маленький паровозик самостоятельно прокатился по старой

¹Осевая формула паровоза. Первая цифра – количество направляющих колёс (маленькие колёса впереди паровоза, поворачиваются при прохождении поворота, уменьшая, тем самым, риск схода с рельсов), вторая – число ведущих колёс (большие колёса под котлом), третья – количество поддерживающих колёс (небольшие колёса, расположенные позади ведущих и служащие для уменьшения их нагрузки на рельсы). – Прим. переводчика.

0-4-0 DeWitt Clinton (Девитт Клинтон)

Третье детище завода «West Point Foundry Association», разработанное для железнодорожной компании «Mohawk and Hudson River Railroad», весило 3,5 тонны (без учёта воды), заправлялось антрацитовым углём, перевозило 5 вагонов и разгонялось до 48 км/ч на ровной местности. Этот паровоз был первым в штате Нью-Йорк.



4-2-0 Prussian (Пруссак)



Согласно классификации Уайта, «4-2-0» – железнодорожный паровоз с двумя осями направляющих колёс и одной осью ведущих колёс. Этот тип локомотивов, получивший также название «Джервис», был довольно распространён в Америке в 30-50-х годах XIX столетия.

Первый такой локомотив был построен для компании «Mohawk & Hudson Railroad» и назывался «Experiment» (*Эксперимент*), но позже был переименован в «Brother Jonathan» (*Брат Джонатан*).

4-4-0 American (Американец)

В конце XIX-начале XX веков паровозы этого класса были самыми распространёнными в США – настолько, что их даже называли «Американским стандартом» или просто «Американцами». В 50-хх и 60-хх годах XIX века их использовали как для перевозки пассажиров, так и грузов.

«Американец» был первым паровозом, производство которого началось в промышленных масштабах, и первым, открывшим путь на Запад. Локомотив #119 компании «Union Pacific Railroad» торжественно встретился с локомотивом «Jupiter» (*Юпитер*) компании «Central Pacific Railroad» при открытии первой трансконтинентальной железной дороги США. Оба паровоза принадлежали к классу «4-4-0». На сегодняшний день сохранилось 39 «Американцев».



4-4-0 Eight Wheeler (Восьмиколёсник)



В 1836 году главный инженер компании «Philadelphia, Germantown and Norristown Railroad» Генри Кэмпбелл запатентовал новую осевую формулу локомотива: 2 пары направляющих колёс и 2 пары ведущих. Одна пара ведущих колёс располагалась в передней части топки, другая – в задней, как у всех паровозов того времени. Создание рабочей модели локомотива началось 16 мая 1836 года и было закончено 8 мая 1837 года.

Это был первый восьмиколёсный локомотив подобного типа, давший жизнь паровозам «Американец».

2-6-0 Mogul (Монгол)

Хотя первый паровоз с такой осевой формулой был построен ещё в 1852 году, локомотивы типа «2-6-0» пустили по рельсам только в начале 60-хх годов XIX века. И это были рельсы компании «Louisville & Nashville Railroad».

Несмотря на большую тяговую мощность, жёстко прикрепленная к передней раме ось направляющих колёс делала паровозы типа «2-6-0» менее надёжными, чем «4-4-0» из-за риска схода с рельсов. Многие инженеры того времени связывали сход с рельсов с недостаточным весом направляющей оси.

В 1864 году Уильям Хадсон запатентовал новую систему подвески и решил проблему «2-6-0». В последующие 50 лет было построено более 11000 локомотивов этого типа.



Своё название данный класс паровозов получил, вероятно, от одноимённого локомотива компании «Central Railroad of New Jersey», построенного в 1866 на заводе «Taunton Locomotive and Manufacturing Company».

4-6-0 Ten Wheeler (Десятиколёсник)

В марте 1847 года на заводе «Norris Locomotive Works» был спроектирован первый локомотив типа «4-6-0» в США – «Chesapeake» (Чесапик). Буквально через пару дней после этого завод «Hinkley Locomotive Works» закончил свой собственный «4-6-0» для компании «Boston and Maine Railroad».

В 60-хх и 70-хх годах XIX века всё больше компаний, предъявляющих более жёсткие требования к паровозам, выбирали «4-6-0» как альтернативу «4-4-0». Компании «Pennsylvania Railroad» и «Baltimore and Ohio» одни из первых стали закупать паровозы типа «4-6-0» для быстрой перевозки грузов и тяжёлых пассажирских поездов.

В середине XIX века локомотивы с такой осевой формулой были самыми распространёнными в США после «4-4-0».



2-8-0 Consolidation (Консолидация)



Формально первым паровозом класса «2-8-0» был локомотив, построенный для компании «Pennsylvania Railroad». Как и у первого паровоза типа «2-6-0», ось его направляющих колёс была жёстко прикреплена к передней раме.

Однако первым настоящим паровозом «2-8-0» считают именно «Consolidation», который был построен в 1865 году в США. В его честь и был назван класс этих локомотивов. Правда, когда завод «Baldwin Locomotive Works» представил его широкой публике, всего лишь несколько компаний заявили о готовности приобрести его.

Ситуация изменилась в середине 70-хх годов XIX века, когда в 1875 году «Pennsylvania Railroad» сделала «2-8-0» эталоном грузовых паровозов, а компания «Erie Railroad» начала заменять ими свои «4-4-0», поскольку «2-8-0» могли увести вдвое больше, а амортизация их обходилась вдвое дешевле. С финансовой точки зрения выбор локомотива для перевозки тяжёлых грузов был очевиден.

Памятка игрока

Действия игроков

- Проложить рельсы (до 4-х жетонов в ход)
- Развить город (за 10000\$)
- Модернизировать локомотивы (стоимость повышения уровня – на карте паровоза)
- Перевезти 1 кубик товара
- Взять карту операции

Стоимость прокладывания рельсов в зависимости от типа местности

- | | |
|---|-------------|
| • Равнина (зелёные шестиугольники) | 2000\$ |
| • Вода (шестиугольники с водой) | 3000\$ |
| • Горы (шестиугольники с белой точкой) | 4000\$ |
| • Пересечение вершины (тёмно-коричневая полоса на шестиугольнике) | ещё +4000\$ |