

ЯЛМАР ХАЧ ТА ЛОРЕНЦО СІЛЬВА

ЗАЛІЗНИЦЯ™

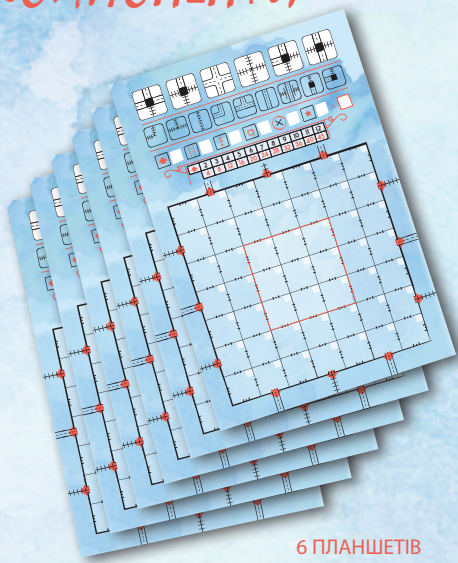
ink



kilogames

БЛАКИТЬ

КОМПОНЕНТИ



6 ПЛАНШЕТІВ



6 МАРКЕРІВ



4 КУБИКИ ДОРІГ



2 КУБИКИ ОЗЕР



2 КУБИКИ РІЧОК

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 річок та озер** 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



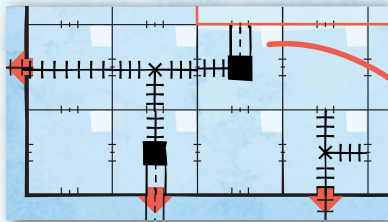
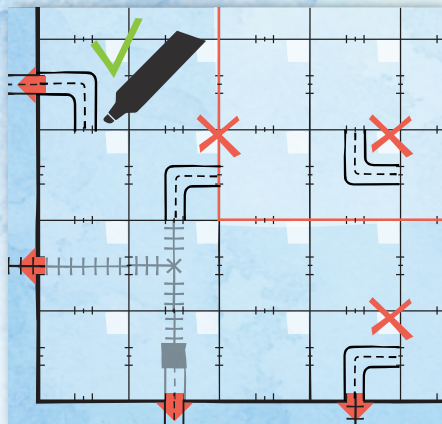
3

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.

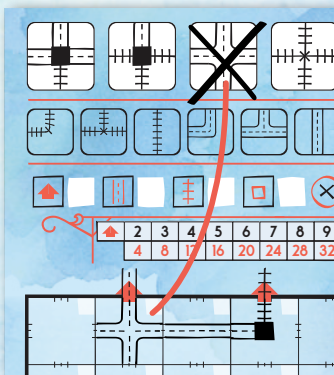
Потягом гри ви можете намалювати **не більше 3-х спеціальних доріг** (і не забувайте, тільки 1 за раунд).

КІНЕЦЬ РАУНДУ

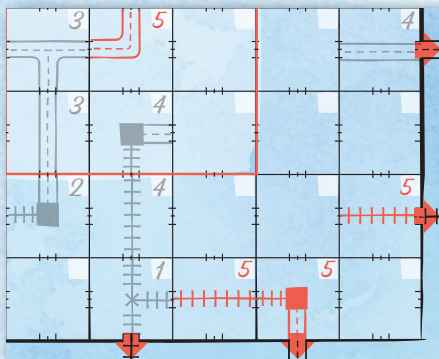
Щойно всі гравці намалюють усі доступні дороги, раунд скінчиться.

Гравці мають **позначити номер раунду** в спеціальних білих клітинках 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.



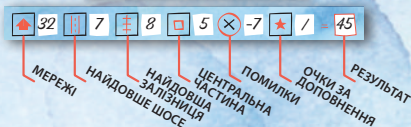
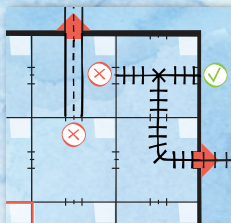
КІНЕЦЬ ЗРИ

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 з'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.



НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автори:

Яльмар Хач, Лоренцо Сільва

Художниця:

Марта Транклілі

Графічний дизайн:

Ріта Оттоллі, Ноа Вассаллі

Керівник проєкту:

Лоренцо Сільва

Виробничий менеджер:

Алессандро Пра,

Флавіо Мортаріно

Правила:

Алессандро Пра

НАД УКРАЇНСЬКОЮ

ВЕРСІЄЮ ПРАЦЮВАЛИ:

Керівник проєкту:

Олександр Полікарпов

Верстальниця:

Євгенія Країна

Перекладачка:

Ольга Іванченко

Коректорка:

Алла Костовська

Видавництво Kilogames

kilogames.com.ua



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



HORRIBLE
GUILD

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

www.horribleguild.com



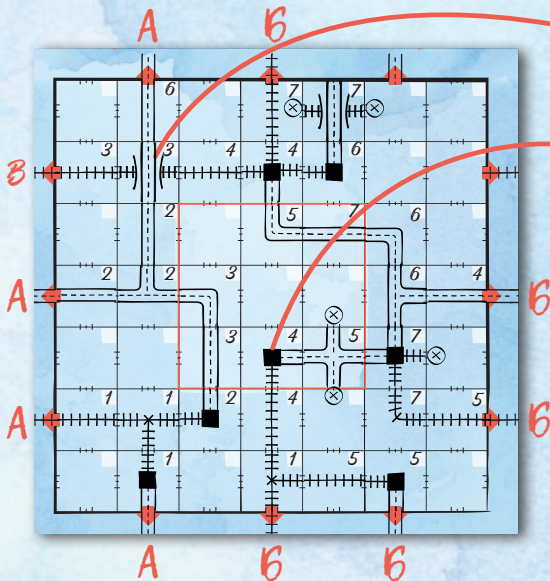
Kilogames

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

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	▲ 32
	4	8	12	16	20	24	

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.



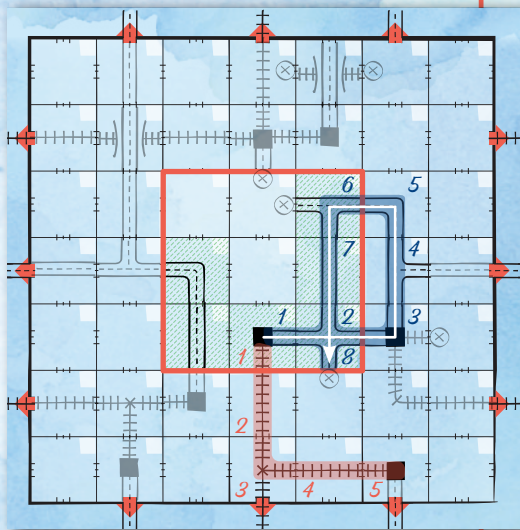
Ваше найдовше шосе — це одна найдовша неперервна лінія шосе, не враховуючи відгалужень, яка з'єднує сусідні клітинки. Ваше найдовше шосе може перетинати себе, але ви не можете рахувати кожен відрізок більш ніж 1 раз. Станції не переривають лінію. Ви отримуете 1 переможне очко за кожен відрізок вашого найдовшого шосе. Одна й та сама клітинка може бути порахована 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 поррахувати 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 гри 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 нічної).

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

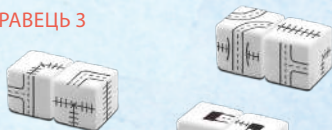
Візьміть 2 випадкових кубики із загального складу та киньте їх. Потім візьміть цю новостворену пару кубиків та викладіть у центрі столу (не змінюючи значення, яке випало).

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

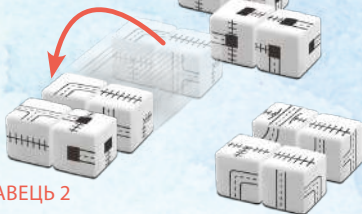


ГРАВЕЦЬ 4

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 нічийї гравець, який **добрав кубики останнім**, стає першим гравцем наступного раунду.

ЦІННІСТЬ: 0



ЦІННІСТЬ: 1



ЦІННІСТЬ: 2

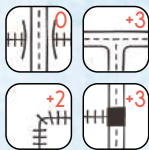


ЦІННІСТЬ: 3



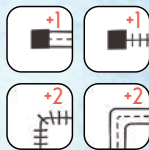
Цінність кубика легко запам'ятати — вона дорівнює кількості відкритих кінців, за винятком кубиків, що оцінюються в «0».

ГРАВЕЦЬ 1



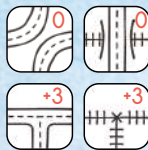
СУМА: 8

ГРАВЕЦЬ 2



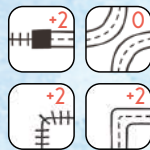
СУМА: 6

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.

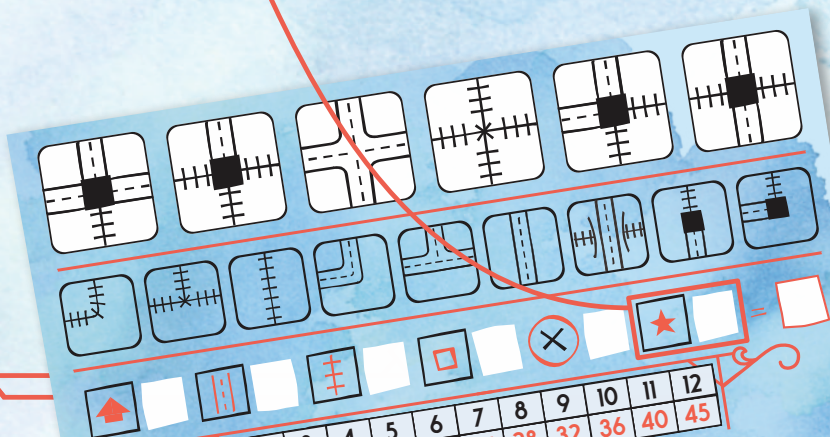
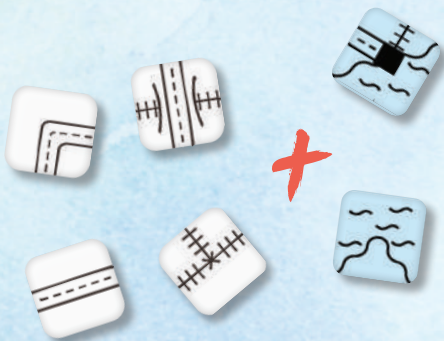


ДОПОВНЕННЯ ★

Коли ви достатньо освоїтесь зі звичайними правилами гри «Залізняк», 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 РІЧОК

 : 6 РАУНДІВ

Річки стануть третім різновидом доріг. Їх неможливо під'єднати до виходів, проте можливо з'єднати одну з одною у єдину систему. Річки не можуть перетинати шосе або залізницю без використання спеціальних мостів, які є на кубиках.

Додаткові переможні очки можна отримати за найдовшу річку.

Для гри з цим доповненням ★ дотримуйтесь наступних змін у правилах:

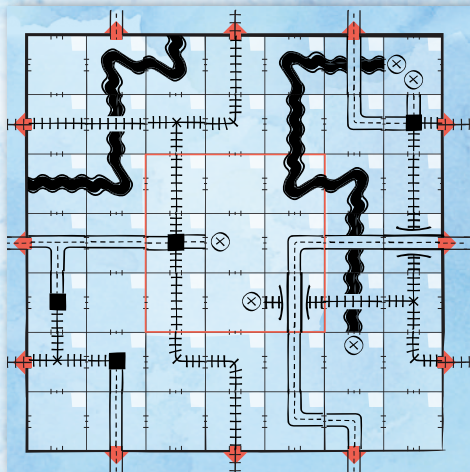
- ◇ Гра триватиме лише 6 раундів.
- ◇ Під час малювання доріг вам не доведеться малювати кубики річок, якщо ви цього не хочете (ви все одно маєте намалювати всі 4 кубики доріг).
- ◇ Річки не обов'язково мають бути з'єднані з уже наявними дорогами та/або іншими річками.
- ◇ Ви не можете з'єднати річки з іншими видами доріг та виходами ▲.
- ◇ Кожен вільний кінець річки, який не з'єднано з іншою річкою або з краєм планшета, вважається помилкою.
- ◇ Наприкінці гри виберіть 1 з ваших річок. Ви отримуєте 1 переможне очко за кожну клітинку, через яку протікає ця річка. Якщо обидва кінці річки з'єднані з краєм планшета, то ви отримаєте 3 додаткових очки.



РІЧКИ



МОСТИ



Приклад: Влад створив 2 окремі річки. Найдовша може принести 7 очок, але її кінці не з'єднані з краями планшета. Натомість коротка принесе 8 очок: 5 за довжину та 3 додаткових очки за те, що обидва кінці з'єднані з краями планшета. У цьому випадку вигідніше отримати очки за коротшу річку.



КУБИКИ ОЗЕР

 : 6 РАУНДІВ

Озера мають **дві переваги**. Перш за все вони дозволяють вам створювати більшу мережу, з'єднуючи дороги з озером за допомогою **пірсів**, які є на кубиках. Ви також отримаєте **додаткові очки** за **найменше озеро** на вашою планшеті. Для гри з цим доповненням **★** дотримуйтесь наступних змін в правилах:

- ◇ Гра триватиме лише **6 раундів**.
- ◇ Під час малювання доріг вам **не доведеться** малювати кубики озер, якщо ви цього не хочете (ви все одно маєте намалювати всі 4 кубики доріг).
- ◇ Озера, які ви малюєте, **не обов'язково під'єднують** до вже наявних доріг та/або інших озер.
- ◇ Якщо клітинка **трьома сторонами** дотична до **вільних сторін** озера, вона негайно має бути повністю заповнена **водою**.
- ◇ Вільні сторони озера **не рахуються** як помилки в кінці гри.
- ◇ Мережі, **з'єдані з озером** (через пірси), вважаються також **з'єднаними** одна з одною.
- ◇ У кінці гри ви отримаєте **1 очко** за кожен клітинку, яку займає ваше **найменше озеро**.

Приклад: Велике озеро принесло б 7 очок, але оскільки Юра також зробив менше, він отримує лише 3 очки. Водночас найменше озеро дозволило йому об'єднати дві невеликі мережі в одну з 4 виходами, що приносить 12 очок!

