

Железные дороги Востока США

(Railways of the Eastern US)

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

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

Вступление

На дворе середина XIX века, и вы стоите во главе только что основанной железнодорожной компании. Эпоха железных дорог началась! В городах полным-полно потенциальных пассажиров, в провинциях собран богатый урожай, а появившиеся как грибы после дождя фабрики завалены готовой продукцией. Сами видите, прибыли ожидаются немалые, однако получится ли у вас использовать лучшие возможности? Ведь конкуренция будет нешуточной, и преуспеет в этом бизнесе лишь самый расчётливый (и, возможно, самый удачливый) игрок. Но пока балом правите вы. Вы железнодорожный магнат!

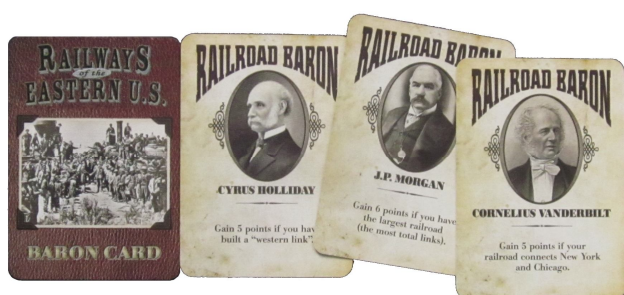
Компоненты игры

Игровое поле



Игровое поле представляет собой карту восточной части США времён железнодорожного бума (1830-1880), поделённую на шестиугольники разного типа местности. На шестиугольниках изображены равнины (зелёные), горы (светло-коричневые с белыми точками) и города. На них также может встречаться вода (голубая) и горные вершины (тёмная полоса на шестиугольниках гор). По ходу игры вам придётся прокладывать рельсы по всем типам местности, соединяя города между собой.

Карты магнатов



Карты операций



Начало игры

Подготовка

Подготовка к игре проходит по базовым правилам «Железных дорог мира».

Железнодорожные магнаты

Перед началом игры каждый участник получает две карты магнатов. Из них он выбирает и выкладывает перед собой в закрытую одну карту, вторую сбрасывает. В конце игры карты

магнатов открываются, и игроки, выполнившие условия своих карт, получают дополнительные победные очки.

Ход игры

Классификация шестиугольников

Шестиугольники гор помечаются точкой. Если на шестиугольнике гор нарисована вода, он по-прежнему считается «горами». Если на шестиугольнике нет точки, но есть вода, он считается «водным», и прокладывание рельсов по нему стоит 3000\$. Если на шестиугольнике нет ни точки, ни воды, он считается шестиугольником равнины.

Магистралей



Отложите из колоды операций карты магистралей и положите их в открытую рядом с полем. На этих картах указаны стратегические маршруты и награда тому из игроков, кто проложит их первым.

Альтернативное правило. Либо оставьте карты магистралей в колоде операций, они будут появляться в случайном порядке и награждать тех, кто проложит указанные в них магистралей (разумеется, считаться будут только магистралей, проложенные после появления соответствующей карты).

Первый, кто соединяет непрерывными путями два города, указанных в карте магистралей, тут же получает причитающееся количество победных очков. Для достижения цели игрок может использовать любое количество промежуточных городов и лишь собственные пути. Если кто-либо из игроков повторно соединяет указанные города, награду он уже не получает.

Долговые расписки

Игроки обязаны брать долговые расписки только в случае необходимости и только в нужном количестве.

Пример. У игрока нулевой баланс, и ему нужно 16000\$ для прокладывания рельсов. Он получает четыре долговые расписки номиналом «1» (20000\$) и не имеет право взять больше.

Постройка Западного пути

В этом дополнении игрокам доступно ещё одно действие – прокладывание Западного пути от левого края карты, который обещает подарить им всё богатство американского Запада.

Во времена железнодорожного бума бесчисленные поезда со скотом и зерном пересекали Америку с запада на восток, чтобы накормить растущие города. Чикаго вырос и стал мегаполисом, будучи крупнейшим железнодорожным узлом, рынком и скотобойней.

Проведя путь к Канзасу (*Kansas City*) или Де-Мойну (*Des Moines*), в свой следующий ход игрок может



построить Западный путь, выложив слева от города жетон специального пути («Special Link») и потратив 30000\$. Игрок размещает на жетоне фигурку локомотива своего цвета и кладёт на изображение города 4 красных кубика товара. Эти красные кубики

должны быть доставлены в Чикаго, и после того, как это будет сделано, в Чикаго появятся два новых случайных кубика товаров.

Примечание. Перевозя красные кубики, убирайте их как обычно в мешочек. Перед тем, как вытянуть 2 новых кубика товара для Чикаго, все 4 красных кубика должны быть в мешочке.

Окончание игры

В зависимости от числа игроков в игре используется разное количество маркеров пустых складов.

2 игрока	10 маркеров
3 игрока	12 маркеров
4 игрока	14 маркеров
5 игроков	16 маркеров
6 игроков	18 маркеров

Советы по стратегии

- Получение долговых расписок – неотъемлемая часть игры, однако слишком большое количество расписок утянет вашу компанию на дно. Будьте осмотрительны, влезая в долги. Конечно, очень хочется построить длинную сеть дорог и доставлять товары как можно дальше, однако в самом начале лучше играть по схеме: прокладывание коротких путей – перевозка товаров – прокладывание новых коротких путей – перевозка новых товаров – улучшение локомотивов – перевозка ещё большего числа товаров и так далее.
- Будьте готовы к жёсткой конкурентной борьбе за рынки товаров. Старайтесь как можно быстрее захватывать лучшие города. Ваше промедление приведёт в них ваших соперников.
- Не позволяйте кому-то одному взять под контроль северо-восточную часть карты. В этой области немало крупных городов, и прочно обосновавшийся в ней игрок быстро построит могущественную компанию. Старайтесь разделить влияние в этой изобильной области между двумя-тремя игроками.
- В первую очередь перевозите товары, которые другие игроки могут у вас перехватить, оставьте на потом те, что пока «в безопасности» (либо из-за того, что находятся в городах, к которым у других нет доступа, либо из-за того, что другие не могут доставить их в город нужного цвета).
- На ранних стадиях игры бывает крайне полезно ходить первым (выигрывать аукцион), чтобы забрать нужную карту, проложить путь или перевезти кубик товара. Однако не забывайте следить за своими расходами – долги могут разорить вас. В этой связи может быть не лишним спасовать, когда ваш сосед делает слишком уж большую ставку – ходить вторым и, главное, бесплатно тоже хорошо!
- Решая, где проложить самый первый путь, обращайте внимание на расположение кубиков товаров и совпадающих с ними по цвету городов. Прикиньте, позволит ли построенный путь уже на следующем ходу получить прибыль и принесёт ли дальнейшую прибыль развитие маршрута и локомотивов? Если да, вас ждёт удачное начало!

Карты магнатов (*Baron Card*)

Cornelius Vanderbilt	Получите 5 очков, если соединили Нью-Йорк (<i>New York</i>) и Чикаго (<i>Chicago</i>).
Cyrus Holliday	Получите 5 очков, если построили Западный путь.
E.H. Harriman	Получите 6 очков, если уровень ваших локомотивов выше, чем у кого-либо ещё.
George Pullman	Откройте эту карту и получите 6 очков, если первым модернизировали локомотивы до 6-го уровня.
Henry Farnam	Получите 2 очка за каждый свой путь, соединяющий Чикаго (<i>Chicago</i>) и любой другой город.
J.P. Morgan	Получите 6 очков, если проложили наибольшее количество путей.
James Fisk	Получите 2 очка за каждый свой путь, соединяющий Мобил (<i>Mobile</i>) и любой другой город.
Jay Gould	Получите 7 очков, если у вас меньше всех долговых расписок.
Mark Hopkins	Получите 6 очков, если построили пути к наибольшему числу городов.
Moses Taylor	Получите 7 очков, если у вас больше всех наличных денег.
Theodore D. Judah	Получите 8 очков, если построили самый длинный непрерывный маршрут.
Wm. Henry Vanderbilt	Получите 6 очков, если выложили наибольшее число жетонов рельсов.

Карты операций (*Railroad Operations*)

City Growth (Пост города)	Добавьте 2 случайных кубика товаров в любой город.
Government Land Grant (Правительственный земельный грант)	В течение одного хода прокладывание рельсов по равнине бесплатно.

Hotel (Отель)	Владелец отеля получает 1 очко за каждый кубик товара, доставленный в Чикаго (<i>Chicago</i>).
Hotel (Отель)	Владелец отеля получает 1 очко за каждый кубик товара, доставленный в Нью-Йорк (<i>New York</i>).
Hotel (Отель)	Владелец отеля получает 1 очко за каждый кубик товара, доставленный в Бостон (<i>Boston</i>).
Hotel (Отель)	Владелец отеля получает 1 очко за каждый кубик товара, доставленный в Балтимор (<i>Baltimore</i>).
Hotel (Отель)	Владелец отеля получает 1 очко за каждый кубик товара, доставленный в Атланту (<i>Atlanta</i>).
Hotel (Отель)	Владелец отеля получает 1 очко за каждый кубик товара, доставленный в Чарльстон (<i>Charleston</i>).
Major Line (Магистраль)	Первый игрок, соединивший Атланту (<i>Atlanta</i>) и Ричмонд (<i>Richmond</i>), получает 8 очков.
Major Line (Магистраль)	Первый игрок, соединивший Балтимор (<i>Baltimore</i>) и Тоledo (<i>Toledo</i>), получает 6 очков.
Major Line (Магистраль)	Первый игрок, соединивший Бостон (<i>Boston</i>) и Вашингтон (<i>Washington</i>), получает 5 очков.
Major Line (Магистраль)	Первый игрок, соединивший Новый Орлеан (<i>New Orleans</i>) и Миннеаполис (<i>Minneapolis</i>), получает 10 очков.
Major Line (Магистраль)	Первый игрок, соединивший Нью-Йорк (<i>New York</i>) и Чикаго (<i>Chicago</i>), получает 10 очков.
Major Line (Магистраль)	Первый игрок, соединивший Нью-Йорк (<i>New York</i>) и Канзас (<i>Kansas City</i>), получает 20 очков. При этом из Канзаса должен быть проложен Западный путь.
New Industry (Новая промышленность)	Немедленно положите жетон Нового города на любой серый город. Добавьте 2 случайных кубика товаров в этот город.
Passenger Lines (Пассажирские линии)	Первый игрок, доставивший 4 разных товара (4 кубика разных цветов), получает дополнительные 4 очка.
Perfect Engineering (Идеальное проектирование)	Раз в раунд вы можете выкладывать до 5-ти жетонов рельсов.
Railroad Executive (Железнодорожное начальство)	Взяв эту карту, выполните 2 действия подряд. Если из колоды открывается вторая такая карта, тут же замешайте её обратно в колоду.
Service Bounty (Премия за обслуживание)	Первый игрок, доставивший кубик товара в Дулут (<i>Duluth</i>), получает дополнительные 4 очка.
Service Bounty (Премия за обслуживание)	Первый игрок, доставивший кубик товара в Торонто (<i>Toronto</i>), получает дополнительные 4 очка.
Service Bounty (Премия за обслуживание)	Первый игрок, доставивший кубик товара в Роли (<i>Raleigh</i>), получает дополнительные 4 очка.
Service Bounty (Премия за обслуживание)	Первый игрок, доставивший кубик товара в Мобил (<i>Mobile</i>), получает дополнительные 4 очка.
Service Bounty (Премия за обслуживание)	Первый игрок, доставивший кубик товара в Луисвилл (<i>Louisville</i>), получает дополнительные 4 очка.
Service Bounty (Премия за обслуживание)	Первый игрок, доставивший кубик товара в Джэксонвилл (<i>Jacksonville</i>), получает дополнительные 4 очка.
Speed Record (Рекорд скорости)	Первый игрок, совершивший перевозку кубика товара сразу через 3 пути, получает дополнительные 3 очка.
The Railroad Era Begins (Эпоха железных дорог начинается)	Первый игрок, доставивший 1 кубик товара, получает 1 дополнительное очко.