

REINER KNIZIA STEPHENSON'S ROCKET

ПРАВИЛА



ВВЕДЕНИЕ

15 сентября 1830 года эра железных дорог началась с открытия первой линии между Ливерпулем и Манчестером. Локомотив, который передвигался по рельсам, был "Ракетой" Джорджа Стивенсона. С максимальной скоростью в 45 км/ч (28 миль/час) Ракета была самым совершенным локомотивом и ее появление положило начало современной железной дороге.

В игре «Ракета Стивенсона» игроки берут на себя роль железнодорожных магнатов 1830-х годов в Англии. Развивая новые железнодорожные маршруты, перевозя пассажиров и инвестируя в местную промышленность, игроки будут бороться за честь стать самым престижным железнодорожным магнатом в первые дни существования паровоза.



2-4 игрока

возраст 12+

60-90 минут

КОМПОНЕНТЫ



поле

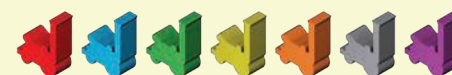


4 планшета

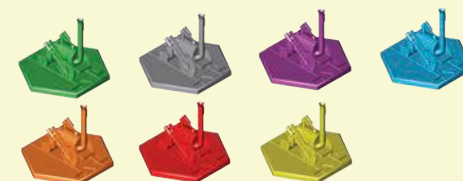
элементы 4 цветов



7 деревянных локомотивов



7 пластиковых локомотивов



60 двухсторонних тайлов путей (1 линия)



12 двухсторонних тайлов соединений путей (2 линии)



4 двухсторонних тайла соединений путей (2 линии)



9 пассажиров



12 кубов городов



6 тайлов "X"

ПОДГОТОВКА

1 Справа игрового поля карта Англии на рассвете эпохи ж/д. На ней вы видите гексагональные области, где во время игры будут размещаться рельсы (пути). Есть 7 начальных городов, где начинались разные ж/д линии, 12 обычных городов (Лондон, Шеффилд, Брайтон и т.д.) и 9 ж/д городов (Лидс, Оксфорд, Суиндон и т.д.).

а Слева игрового поля график инвестиций для 12 городов (сверху) и треки для 7 железнодорожных линий (снизу).

2 Разместите локомотивы в начальных городах, сопоставляя их цвета с городами. Направление движения локомотивов на данном этапе не имеет значения. Игроки выбирают цвет и берут элементы этого цвета: 1 планшет игрока, 8 маркеров, 7 станций и 18 кубов технологий.

3 Каждый игрок размещает 1 свой маркер на «0» в каждом из 7 треков ж/д линий.

4 Каждый игрок размещает 1 свой маркер на позицию «0/100» трека престижа.

5 Каждый игрок размещает станции и кубы технологий на свои места на планшете.

6 Поместите 12 кубов городов рядом с графиком инвестиций в промышленность.

7 Разместите 9 пассажиров и 6 тайлов «X» рядом с полем досягаемости для всех.

8 Разместите 60 тайлов путей рядом с полем досягаемости для всех.

9 Разместите 16 тайлов соединений путей рядом с полем досягаемости для всех, отдельно от 60 обычных тайлов путей.

Случайным образом выберите первого игрока.

На поле Значок Тип



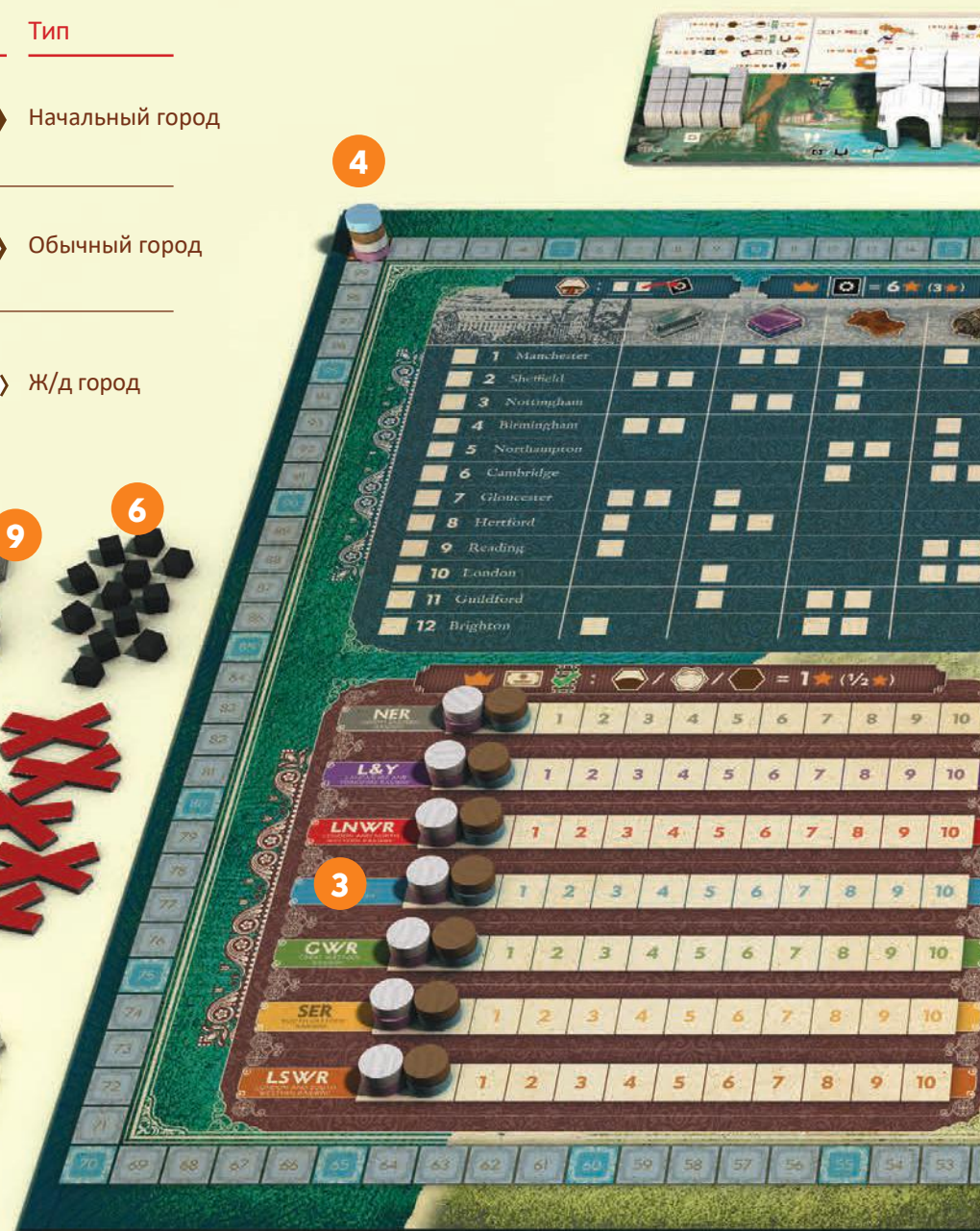
Начальный город



Обычный город



Ж/д город



Пример - Перемещение локомотива

1



Ход коричневого игрока и он решил переместить локомотив, который может идти в 3 направлениях

2



Коричневый игрок говорит, что хочет переместить локомотив на гекс, содержащий станцию другого игрока, что принесет ему одного пассажира

3



Коричневый игрок получает 1 акцию в железной дороге L&Y за продление ее железнодорожной линии и помечает это, перемещая свой маркер на 1 позицию вправо по треку акций компании L&Y

ОБЗОР

Цель игры - набрать больше очков престижа ★(ПО). Игрок с наибольшим числом очков престижа в конце игры будет считаться величайшим инвестором, боровшимся за влияние в начале эпохи железных дорог.

Во время игры игроки будут получать доли в различных железнодорожных компаниях после «вклада» в их развитие. Эти доли могут использоваться в качестве ставок, чтобы повлиять на будущие направления строительства путей. Ракета Стивенсона - это строительная игра, но она также является и игрой на торгах. Игроки будут пытаться получить престиж, приобретая доли железнодорожных компаний и инвестируя в инфраструктуру железнодорожных линий. Они будут делать это, возводя станции, перевозя пассажиров и создавая местные предприятия, которые в будущем будут зависеть от новых железнодорожных путей.

Стройте и процветайте, но будьте осторожны с правом вето, которое может снизить ваше влияние!

ХОДИГРЫ

Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, каждый игрок должен выполнить 2 своих действия.

Игроки могут выполнить 2 отдельных действия или 1 действие 2 раза, за исключением следующего: игрок не может продлить одну и ту же линию дважды за свой ход.

3 возможных действия:

1. Продлить железнодорожную линию, увеличивая ее досягаемость и ваше на нее влияние.
2. Инвестировать в промышленность городов, с которыми могут соединяться железнодорожные линии, тем самым увеличивая благосостояние линии (и, следовательно, самого игрока).
3. Построить станцию для увеличения популярности и прибыльности железнодорожной линии.

Игроки могут выбрать 1 действие 2 раза в свой ход, но если действие «Продлить ж/д линию» выполняется дважды, игрок должен выбрать 2 разные железнодорожные линии для продления.

Описание трех действий:

1.Продлить ж/длинию



Это действие, пожалуй, самое распространенное в игре. Для завершения этого действия необходимо выполнить 4 шага: 1) Переместить локомотив по полю, 2) Решить возможное право вето других игроков, 3) Выложить тайл путей на поле и, может, 4) Получить пассажира.

Описание четырех шагов:

1.1ГПереместитьЛокомотив

Первый шаг игрока, который хочет продлить свою линию, состоит в том, чтобы переместить один из локомотивов на поле в соседний гекс. Из своего стартового города локомотив может быть перемещен в любой соседний гекс (следуя правилам размещения - см. ниже), но на всех следующих ходах локомотив может быть перемещен только в 1 из 3 гексов перед ним (либо вперед, либо немного поворачивая влево или вправо). Локомотив должен быть помещен на новый гекс так, чтобы его задняя часть была обращена к гексу, из которого он переместился.

При перемещении локомотива его нельзя перемещать в гекс, содержащий: город, тайл путей или другой локомотив. Локомотив может перемещаться на гекс, содержащий станцию игрока, при этом он свяжет станцию с ж/д линией и если станция другого игрока - даст вам пассажира.

После перемещения локомотива игрок получает 1 акцию соответствующей железнодорожной компании. Чтобы обозначить это, игрок должен переместить свой маркер на соответствующем треке акции на 1 позицию вперед. Если игрок когда-то достигнет конца трека - верните маркер на начало трека, помня, что у вас есть на 10 акций больше, чем число, указанное на текущей позиции, на которой находится ваш маркер.

1.2 Право вето

После того, как активный игрок решит, куда он двигает выбранный локомотив и получит свою долю в этой железнодорожной линии, любой другой игрок, имеющий хотя бы 1 акцию в этой железнодорожной линии, может объявить Раунд Вето. Это может изменить направление, в котором движется выбранный локомотив, но не может вообще остановить его движение.

Когда объявлено вето, раунд начинается с игрока слева от активного (который переместил локомотив). Каждый игрок, в свою очередь, может предложить любое число своих акций на соответствующей железнодорожной линии в обмен на размещение локомотива в любом из разрешенных гексов (включая и гекс, на котором в данный момент находится локомотив). Каждая последующая ставка, сделанная игроками, должна быть выше предыдущей.

Никто не обязан делать ставки, даже кто объявил вето! Активный игрок делает последнюю ставку, и в отличие от ставок других игроков (которые должны быть выше), ему нужно сделать ставку, равную наибольшей, чтобы изменить положение локомотива и выиграть Раунд Вето.

Кто из игроков выиграет ставку, тот должен отдать предложенные им акции, переместив свой маркер влево на соответствующем треке акций. Все остальные игроки свои акции сохраняют. Активный игрок не может поместить локомотив в гекс, отличный от первоначального выбора.

1.3 Выложить тайл путей

Наконец, активный игрок размещает тайл путей в гекс, который только что покинул локомотив, если только это не был начальный город этого локомотива. Подобно обычным и ж/д городам, начальные города не считаются частью линий и не могут иметь размещенных на них путей. Тайл должен быть размещен прямой или изогнутой стороной вверх, чтобы продленная линия была соединена с локомотивом. Никогда не должно быть тайла путей на том же гексе, что и сам локомотив. Если на освобожденном гексе есть станция - тайл размещается под ней.

В зависимости от того, куда переместился локомотив, игроки могут получить ПО (см. ниже).

1.4 Получить пассажира

Если активный игрок перемещает локомотив в гекс, который содержит станцию другого игрока, он получает пассажира, который размещается в соответствующем месте планшета. Если был Раунд Вето, активный игрок берет пассажира, только если он выиграл Раунд Вето. Игроки получают пассажиров только в свой ход. Их число ограничено. Как все 9 пассажиров взяты, они больше не выдаются. (Подробнее о важности станций и пассажиров см. ниже.)

2. Инвестировать в город

Чтобы инвестировать в промышленность разных городов, активный игрок просто размещает 1 из своих кубов технологий в любое доступное место графика инвестиций города в левой части поля.

Размещенные кубы никогда не могут перемещаться, и 2 куба не могут находиться на 1 месте. Если у игрока закончились кубы, он может использовать любой другой элемент, заменяющий куб.

Пример - Перемещение локомотива (далее)



Вето объявляет синий игрок, который двигает локомотив L&Y на новый гекс. Он получает право вето после того, как отдает 3 акции и перемещает свой маркер на треке L&Y на 3 позиции назад.



Выиграв Раунд Вето, локомотив находится в гексе, указанном синим игроком во время Раунда Вето. По решению синего игрока локомотив двинулся прямо вперед (тем самым пропустив станцию и шанс активного игрока получить пассажира).



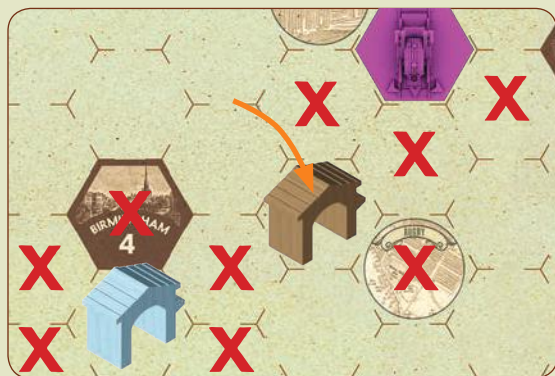
Наконец, тайл путей помещается на место, из которого только что вышел локомотив.

Пример - Инвестиции в промышленность



Синий игрок предпочитает инвестировать в сталь, размещая 1 из своих маркеров в столбце стали.

Пример - Строительство станции



Коричневый игрок решает построить станцию и размещает 1 из своих фишек на поле. Красными крестиками отмечены места, где станция не может быть размещена из-за других объектов на поле.

Пример - Соединение с городом



Если локомотив находится рядом с городом Sheffield, синий игрок получит 2 ПО, а коричневый игрок 1 ПО.

3. Построить станцию

При выполнении этого действия активный игрок размещает одну из своих станций на поле. Игрок может использовать любую из своих неразмещенных станций или может переместить на новое место одну из уже размещенных на поле станций, но еще не соединенных с ж/д линией.

Не разрешается размещать станции в города или гексы, содержащие тайлы, локомотивы или другие станции. Нельзя размещать в гексы, прилегающие к локомотивам или другим станциям.

Другими словами, при размещении станции на гексе, он должен быть пустым и находиться на расстоянии не менее 1 гекса от локомотива или другой станции.

Значки напоминаний:



ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ПРЕСТИЖА (ПО)

Чтобы выиграть игру, игрок должен набрать наибольшее число очков престижа - ★. Начисление происходит во время и в конце игры. Во время игры получение может происходить 3 способами: после 1) соединения железнодорожной линии с обычным городом, 2) с ж/д городом, или после 3) слияния двух железнодорожных линий.

1. Соединение с обычным городом

Если в конце действия игрока локомотив был перемещен на место, прилегающее к обычному городу - игроки, вложившие средства в промышленность этого города, получают очки престижа.

Игрок, который больше инвестировал в промышленность этого города - игрок с наибольшим числом кубов технологий напротив этого города на графике инвестиций.

Когда локомотив соединяется с обычным городом - игрок получает 2 очка престижа.

Игрок, занявший 2 место по кубам технологий напротив этого города - получает 1 очко престижа.

Значки напоминаний:



Примечание. Если одна и та же железнодорожная линия соединяется с этим же городом второй раз - второй подсчет очков не проводится. Если на момент подсчета очков игроки не инвестировали в промышленность этого города, подсчет очков не производится. Для разрешения ничьи см. ниже.

Впервые, когда железнодорожная линия соединяется с городом, куб города должен быть размещен на поле рядом с именем города на графике инвестиций (напоминание получения ПО в конце игры).

2. Соединение с железнодорожным городом

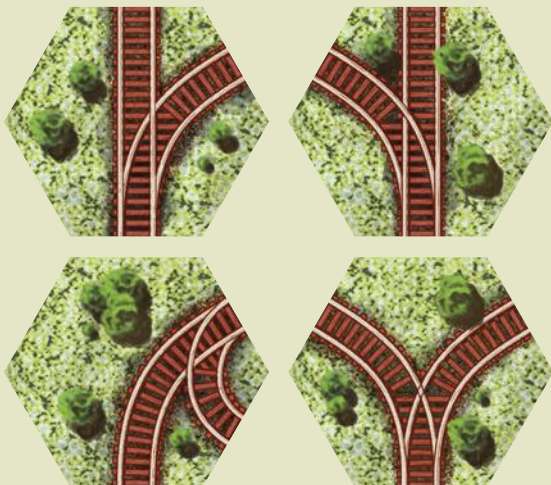
Если в конце действия игрока локомотив был перемещен на место, прилегающее к железнодорожному городу - игроки, у которых больше всего станций на этой ж/д линии, получают очки престижа.

Игрок, имеющий наибольшее число станций на линии в момент соединения с железнодорожным городом, получает 1 очко престижа за каждый город (любого типа), соединенный (смежный) с линией.

Тайлы соединения путей

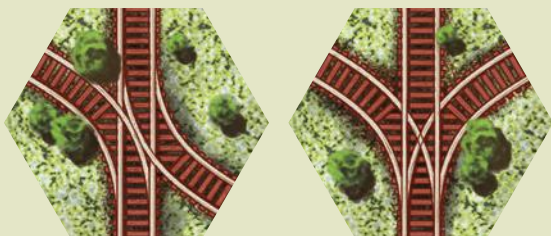
Тайлы соединения путей используются для соединения 2 ж/д линий во время их слияния:

2 линии



Эти тайлы используются при объединении 2 линий

3 линии

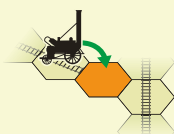


Эти тайлы используются в редких случаях, когда слияние идет в том же гексе, что и предыдущее

ВНИМАНИЕ!

При использовании тайлов соединения путей для замены ими обычных тайлов путей во время слияния, заменяемый тайл убирается из игры в коробку, а не возвращается в общий запас тайлов.

Пример - Слияние двух железнодорожных линий

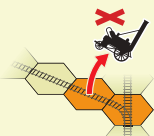


Ходит Розовый игрок. Он двигает синий локомотив GER вперед и объединяет его с зеленой железнодорожной линией. Поскольку движение локомотива соединяет его железнодорожную линию с городом (Cambridge), это получение ПО за соединения с этим городом произойдет до того, как произойдет слияние.



Розовый игрок имеет наибольшее количество акций в закрытой синей ж/д линии и поэтому получает 3★. 1 ПО за начальный город (GER), 1 ПО за ж/д город (Peterborough) и 1 ПО за обычный город (Cambridge).

Белый игрок имеет следующее большее количество акций в синей железнодорожной линии и поэтому получает 1★: половину ПО первого игрока, округленных вниз.



Синий локомотив убран с поля, а его железнодорожная линия закрыта. Красный тайл X помещен на синий трек. Тайл соединения путей размещен для отображения слияния двух ж/д линий в одну.

ВАЖНО: ЗАМЕНЕННЫЕ ТАЙЛЫ УХОДЯТ В КОРОБКУ



Наконец, каждый игрок с акциями в закрытой синей ж/д линии получает 1 акцию в оставшейся зеленой ж/д линии за каждые 2 акции, которые он имеет в закрытой синей ж/д линии, с округлением вниз. Это дает Розовому игроку 2 зеленые акции (от 5 синих) и Белому игроку 1 зеленую акцию (от 2 синих акций).

2★ = 1★

ИЗОЛИРОВАННЫЕ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ ЛИНИИ

В ходе игры, если локомотив не может быть связан с другими городами (любого типа), и если его линия не может быть объединена с другой железнодорожной линией, то эта железнодорожная линия считается изолированной. Игроки держат свои акции в изолированных железнодорожных линиях и могут как обычно продлевать изолированную линию, но новые акции за ее расширение не выдаются. Для показа изолированности линии, поместите знак X на треке акций этой линии.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после хода активного игрока, если выполняется одно из следующих условий:

- **Только 1 железнодорожная линия может приносить акции**
(т.е. 6 из 7 железнодорожных линий либо закрыты, либо изолированы)

или

- **В общем запасе больше не осталось тайлов путей**
(т.е. все 60 тайлов путей были размещены на поле, без учета тайлов соединений)

Затем игроки переходят к финальному подсчету очков и определяют победителя.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

1. Пассажиры

Игроки получают ПО за перемещение большинства пассажиров по всей территории Англии.

Как и в случае с промежуточным подсчетом ПО (см. выше), игрок, набравший наибольшее число пассажиров во время игры - получает 6 ПО. Игрок, занявший 2 место - получает 3 ПО.

Значки на планшете игрока напомнят вам об этом:



2. Инвестиции

Игроки получают ПО за инвестиции в различные отрасли промышленности по всей Англии.

(А) Любые кубы технологий напротив городов, которые не были соединены с железной дорогой, убираются с графика инвестиций (эти города не содержат кубов города рядом с их названиями).

(Б) Каждый вид промышленности оценивается по очереди (сталь, текстиль, кожа, активирование). Игрок с наибольшим числом кубов технологий, размещенных в каждой отрасли - получает 6 ПО (проверяется каждый столбец в графике инвестиций). Игрок, занявший 2 место - получает 3 ПО.

Пример - Изолированная ж/д линия



Фиолетовая железнодорожная линия L&Y изолирована, т.к. больше нет доступных городов, с которыми она может быть соединена в ходе игры

Значки на основном игровом поле и на планшете игрока напоминают вам об этом:



Затем ПО получают за станции и акции каждой действующей железнодорожной линии.

Игроки должны подсчитывать очки по одной железнодорожной линии за раз.

3. Станции

Игрок с наибольшим числом станций на железнодорожной линии - получает 1 ПО за каждый город (любого типа), связанный с линией (примыкающий). Игрок на 2 месте получает половину этих ПО.

Значки на планшете игрока напоминают вам об этом:



4. Акции

Игрок с наибольшим числом акций железнодорожной линии - получает 1 ПО за каждый город (любого типа), связанный (смежный) с линией. Игрок на 2 месте получает половину этих ПО.

Значки на основном игровом поле и на планшете игрока напоминают вам об этом:



ПОБЕДИТЕЛЬ

Победителем игры становится игрок с наибольшим числом ПО. При ничье - победа делится.

СОДЕРЖАНИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

Следующие правила предназначены для игры на картах восточной части США и Китая, которые можно приобрести в виде отдельного двухстороннего поля. После того, как вы поиграли на карте Англии, попробуйте эти другие карты для нового опыта!



ИГРА НА КАРТЕ США

Получить престиж и обладать властью в первые годы существования железных дорог в США было совершенно другим опытом!

Распределение населения, промышленные нужды и местность создавали свои проблемы для тех, кто решал, где будут проложены пути. Сможете ли вы стать железнодорожным магнатом на восточном побережье США?

Подготовка и Ход игры

Подготовка и игра идентичны карте Англии.

Обратите внимание на следующие советы:

- Есть больше отраслей для инвестиций (крупный рогатый скот, уголь, хлопок, зерно, промышленные товары и сталь), но учтите, что в каждой отрасли есть только 6 возможностей для вашего инвестирования (вместо 9 в Англии), поэтому конкуренция за эти инвестиции может быть жесткой.
- Ориентация гексов на карте различна, что приводит к изменению скорости движения локомотивов на большие расстояния.



ИГРА НА КАРТЕ КИТАЯ

Сможете ли вы теперь стать железнодорожным магнатом в самой густонаселенной части мира?

Подготовка и Ход игры

На обратной стороне карты восточной части США вы найдете карту восточного Китая. Подготовка и игра идентичны карте Англии.

Обратите внимание на следующую подсказку:

- Есть больше отраслей для инвестиций (уголь, хлопок, животноводство, промышленные товары, нефтехимия и сталь), но обратите внимание, что есть только 6 возможностей инвестировать в каждую отрасль (вместо 9 в Англии), отсюда конкуренция будет выше.

АВТОР

Reiner Knizia

ХУДОЖНИК

Ian O'Toole

Перевод: Юрий (www.instagram.com/Sam_Bounce)

СПАСИБО

Jennifer Harding, Karen Eastal and Steve& Maren Oksienik. And, of course, all our Kickstarter backers :)

Stephenson's Rocket is ©2018 Dr Reiner Knizia.

All rights reserved.



GRAIL
GAMES

This production is ©2018 Grail Games.

www.grailgames.com.au

info@grailgames.com.au

PO Box 4 Ashfield NSW 1800

AUSTRALIA

The Grail Games goblet is TM and © Grail Games.
All rights reserved.

Напечатано в Китае.

ВНИМАНИЕ: опасность удушья!

Хранить вдали от детей в возрасте до 3 лет.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ... ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

1. Соединение с обычным городом

Игрок с наибольшим числом инвестиций в этот город получает 2 ПО. Второй игрок получает 1 ПО.



2. Соединение с железнодорожным городом

Игрок с наибольшим числом станций на линии получает 1 ПО за каждый связанный с линией город. Второй получает половину от этого количества ПО.



3. Слияние разных железнодорожных линий

Игрок с наибольшим числом акций в закрытой железнодорожной линии получает 1 ПО за каждый связанный с линией город. Второй получает половину этого количества ПО.



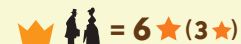
Железнодорожная линия движущегося локомотива закрыта. Все акционеры закрытой ж/д линии меняют 2 старые акции на 1 в оставшейся железнодорожной линии. Единичные акции теряются.



ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ... В КОНЦЕ ИГРЫ

1. Пассажиры

Игрок с наибольшим числом перевезенных пассажиров получает 6 ПО. Второй получает 3 ПО.



2. Инвестиции

Все кубы технологий для городов, не соединенных ни с одной железнодорожной линией, теряются. Игрок с наибольшим числом инвестиций в каждой отрасли получает 6 ПО. Второй получает 3 ПО.



3. Станции

Для каждой действующей железнодорожной линии, игрок с наибольшим числом станций на ней получает 1 ПО за каждый связанный с линией город. Второй получает половину этого числа ПО.



4. Акции

Для каждой действующей железнодорожной линии, игрок с наибольшим числом акций в этой ж/д линии получает 1 ПО за каждый связанный с линией город. Второй получает половину ПО.



НИЧЬЯ

При ничье за 1 место - игроки суммируют ПО и делят на число участников ничьи с округлением вниз.

При ничье за 2 место - игроки поровну распределяют ПО между собой.