

ЯЛМАР ХАЧ ТА ЛОРЕНЦО СІЛЬВА

ЗАЛІЗНИЦЯ™

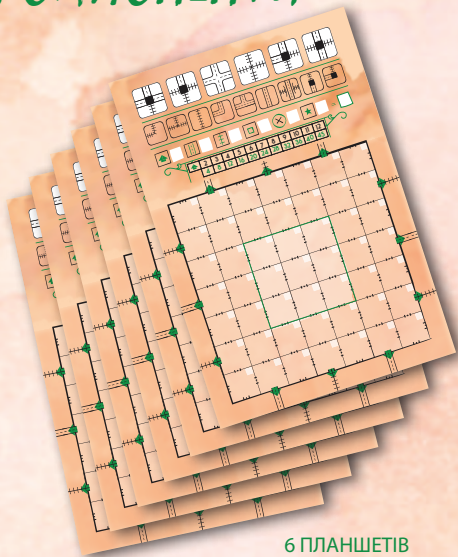
ink



Kilogames

БАГРЯНЕЦЬ

КОМПОНЕНТИ



6 ПЛАНШЕТІВ



6 МАРКЕРІВ



4 КУБИКИ ДОРІГ



2 КУБИКИ ЛАВИ



2 КУБИКИ
МЕТЕОРИТІВ

ОЗНАЧЕННЯ

Партія триває 7 раундів. Мета гри — з'єднати якнайбільшу кількість **виходів**  один із одним, **малюючи дороги** і створюючи **мережі**. Чим більше виходів  ви приєднуєте 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

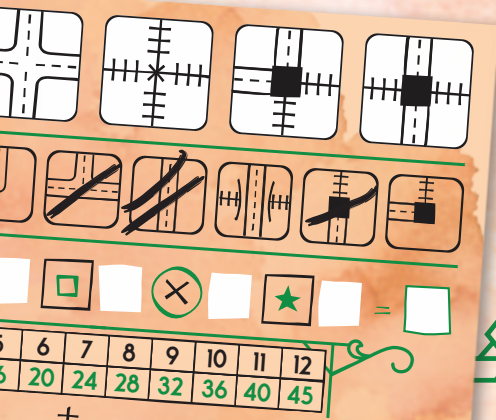


ПЕРЕБІЗ РАУНДУ

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



Т-подібне
перехрестя
шосе



Т-подібне
перехрестя
залізниці



На одному кубикі 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.



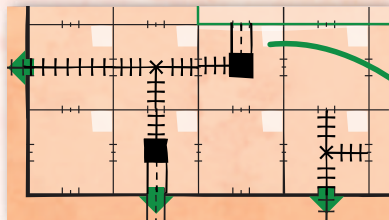
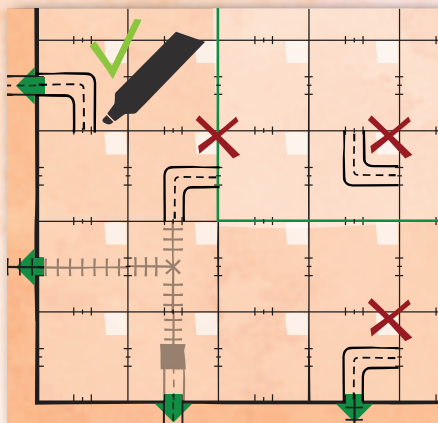
Порада: Щоб легше орієнтуватися в дорогах, які потрібно намалювати у цьому раунді, позначте їх на пам'ятці про види доріг на своєму планшеті.

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 віддзеркалювати** зображення, яке бачите на кубуку, 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.

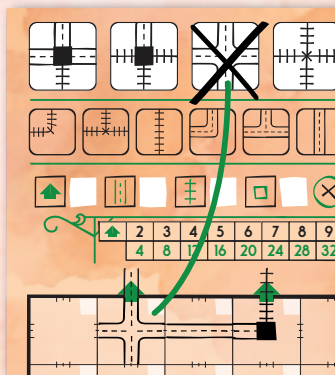
Потягом гри ви можете намалювати **не більше 3-х спеціальних доріг** (і не забувайте, тільки **1 за раунд**).

КІНЕЦЬ РАУНДУ

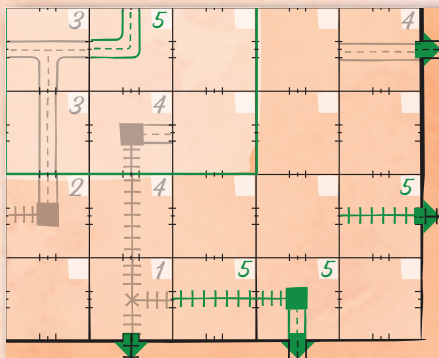
Щойно всі гравці намалюють **усі доступні дороги**, раунд скінчиться.

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 ГРИ

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.

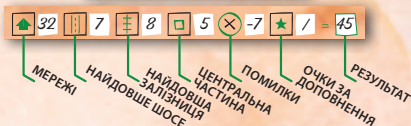
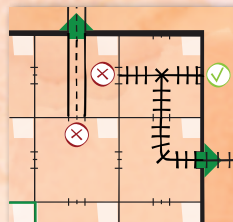
Потім кожен гравець має перевірити незавершені дороги. Кожен кінець дороги, що не з'єднаний з іншою дорогою або краєм поля, вважається незавершеним. Позначте кожну таку помилку спеціальним символом — . Ви втрачаєте по 1 переможному очку за кожен такий символ на своєму планшеті. Запишіть ці очки у відповідне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



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



НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

Автори:

Яльмар Хач, Лоренцо Сільва

Художниця:

Марта Транкілі

Графічний дизайн:

Ріта Оттолліні, Ноа Вассаллі

Керівник проекту:

Лоренцо Сільва

Виробничий менеджер:

Алессандро Пра',

Флавіо Мортаріно

Правила:

Алессандро Пра'

НАД УКРАЇНСЬКОЮ ВЕРСІЄЮ ПРАЦЮВАЛИ:

Керівник проекту:

Олександр Полікарпов

Верстальниця:

Світлана 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

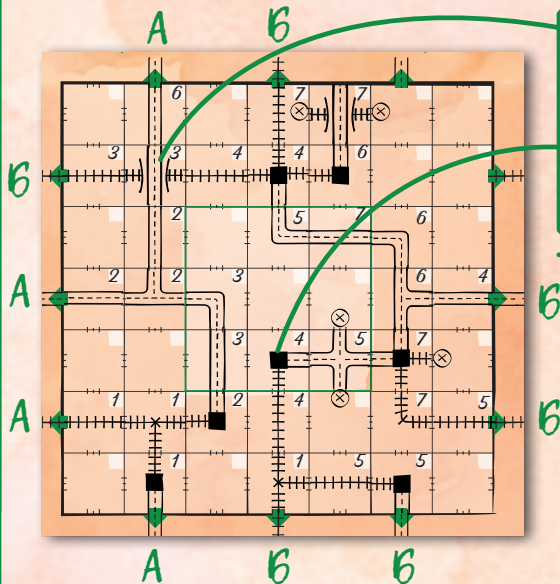


Kilogames

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	▲ 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 отримає 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.



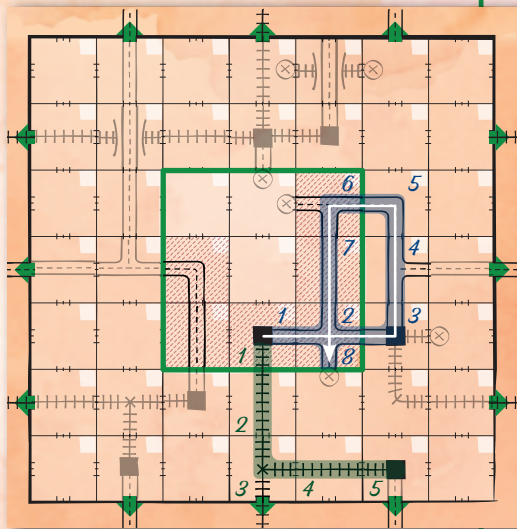
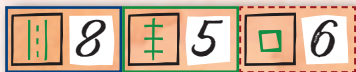
Ваше найдовше шосе — це одна найдовша неперервна лінія шосе, не враховуючи відгалужень, яка з'єднує сусідні клітинки. Ваше найдовше шосе може перетинати себе, але ви не можете рахувати кожен відрізок більш ніж 1 раз. Станції не переривають лінію. Ви отримуйте 1 переможне очко за кожен відрізок вашого 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 порахувати 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 «Залізниці» 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 нічиї).

ПЕРЕБІГ РАУНДУ

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

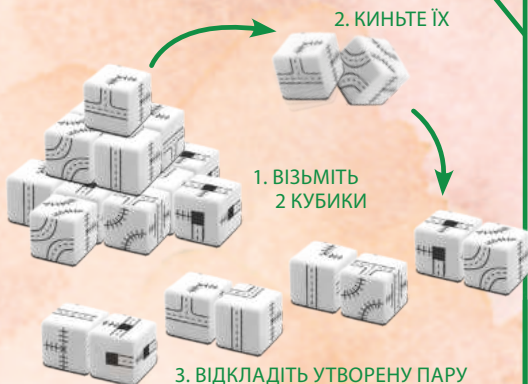
- ♦ **Фаза кидання:** Ви кидаєте кубики зі складу кубиків і створюєте пари кубиків.
- ♦ **Фаза добору:** Ви обираєте пари кубиків по черзі, щоб створити власні набори кубиків.
- ♦ **Фаза малювання:** Ви малюєте дороги зі свого власного набору кубиків.



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



ФАЗА ДОБОРУ

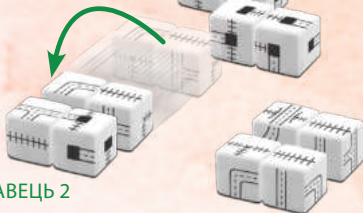
Починаючи з першого гравця і далі, діючи за годинниковою стрілкою, кожен гравець має **обрати 1 пару кубиків** та розмістити перед собою (не змінюючи значення, яке випало).

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.

ГРАВЕЦЬ 2

ГРАВЕЦЬ 1



ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРШОГО ГРАВЕЦЯ

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

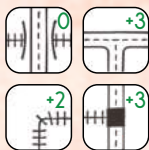


ЦІННІСТЬ : 3



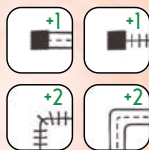
Цінність кубика легко запам'ятати — вона дорівнює кількості відкритих кінців, за винятком кубиків, що оцінюються в «0».

ГРАВЕЦЬ 1



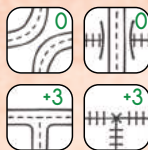
СУМА: 8

ГРАВЕЦЬ 2



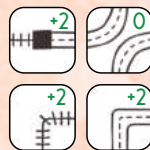
СУМА: 6

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 нічиєї перемагає гравець, що сидить найближче до першого гравця (із зірочкою на планшети), якщо рахувати **проти годинникової стрілки**.

ГРА З ДОПОВНЕННЯМИ

Ви можете одночасно грати із добром 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

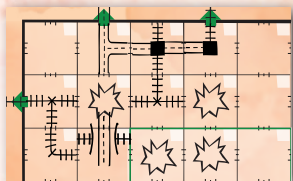


Фіксований напрямок



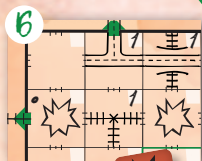
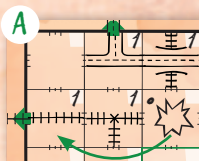
Ви **самостійно можете обрати напрямок падіння метеорита**.

- ♦ **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** в 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).

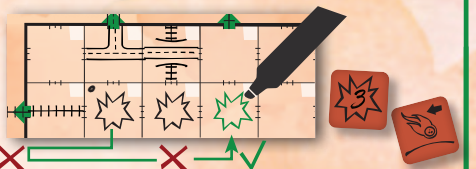


★ 12

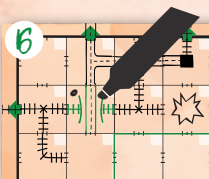
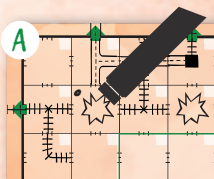
15



Приклад: Метеорит впав 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 врізається 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.



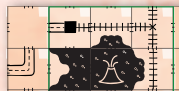
Приклад: Ви можете стерти кратер (А), щоб намалювати дорогу в цій самій клітинці (Б). Якщо саме туди влучив останній метеорит — не стирайте крапку! Вона допоможе вам поразити напрям руху метеорита в наступному раунді.

КУБИКИ ЛАВИ

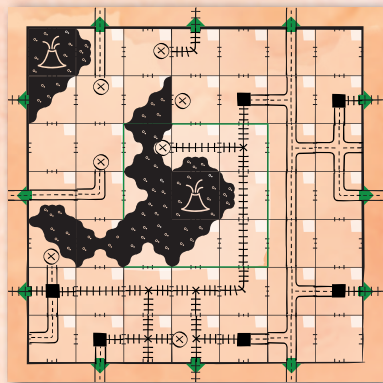
 : 6 РАУНДІВ

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 кубику 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: 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.



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.



МОЖЛИВІ РЕЗУЛЬТАТИ КИДКІВ КУБИКІВ ЛАВИ.