

1. Смысл и цель игры.

Railways of the World (RotW) - игра о постройке, развитии и эффективной эксплуатации сети железных дорог. Игроки получают очки за доставку товаров в города по своим дорогам. Победителем является игрок, набравший к концу игры наибольшее количество очков.

2. Компоненты игры.

В игре используются следующие элементы:

- Карта местности, на которой будет проходить игра, разбитая на шестиугольные клетки с обозначенными на ней городами.
- Трек очков - доска для учета победных очков и соответствующих сумм доходов.
- По 25 кубов товаров каждого из пяти цветов: красного, желтого, синего, фиолетового и черного (всего 125) - и мешок для их хранения.
- 217 двусторонних тайлов с железной дорогой и 2 тайла с Западным Линком.
- По 3 тайла Нового Города желтого, синего, фиолетового и черного цветов (всего 12).
- По 25 паровозов шести цветов, каждому игроку свой цвет (всего 150).
- По 4 двусторонних карты уровня паровоза каждому игроку (всего 24).
- 24 маркера пустого города (по 6 каждого из 4х типов).
- Сертификаты займов номиналами 1, 5 и 10.
- Денежные знаки номиналами \$1000, \$5000 и \$10000
- Карта Первого Игрока.
- Карты подсказки.
- Колода Карт Операций.
- Колода Карт Баронов.

3. Начало игры.

Кубы товаров складываются в мешок. Случайным образом извлекаются и расставляются на карту в города (количество кубов указано на клетке города, но если играет менее 4-х игроков, то это число уменьшается на 1, если оно уже не единица). Рядом с доской кладутся тайлы новых городов, тайлы ж/д, сертификаты займов и деньги банка. Каждый игрок берет паровозы своего цвета и карту паровоза с уровнем 1. Если игра проходит с картами Баронов, колода тасуется, каждый игрок получает 2 карты, и выбирает себе одну, которую держит у себя в закрытую. Остальные убираются из игры. В конце игры игрок, выполнивший условие на карте, получает бонусные очки. Если игра проходит с картами Операций, из колоды выбираются карты со значком S и карты Главных Линий и кладутся рядом с доской. Остальные тасуются, и число карт, равное количеству игроков, тоже открывается и кладется рядом с доской. Самый молодой игрок получает карту Первого Игрока.

4. Финансовая система.

Игроки получают деньги для своих операций путем займов. Каждый займ дает игроку \$5000, а в конце каждого хода в фазу получения доходов он должен платить по нему \$1000. Кроме того, количество выпущенных займов вычитается из окончательного счета игрока в конце игры. Займы не могут быть выкуплены.

Займы можно выпускать только в те моменты, когда игроку не хватает денег на совершение операции, и только в минимальном необходимом количестве. Например, игрок построил ж/д из 4 тайлов, три из которых проходят по воде, а один по равнине. Он должен заплатить \$11000, однако у него только \$3000. Он берет два займа по \$5000 каждый, и у него остается \$2000 наличных.

5. Порядок игры.

Игра состоит из некоторого количества ходов. Каждый ход имеет следующую структуру:

1. Аукцион за право первого действия.
2. Три раунда действий.
3. Получение доходов.

Игра заканчивается, когда из определенного количества городов будут вывезены все товары (такие города обозначаются маркерами пустых городов для облегчения подсчета). Количество пустых городов зависит от сценария и количества игроков.

Кол-во игроков	Сценарий	
	Eastern USA	Mexico
2	10	7
3	12	8
4	14	9
5	16	-
6	18	-

Как только освобожден последний необходимый город, включается режим окончания игры, даже если затем кол-во пустых городов уменьшится (например, путем урбанизации). В режиме окончания игры доигрывается текущий ход, затем играется еще один полный ход, и производится окончательный подсчет результатов.

5.1. Аукцион за право первого действия.

Аукцион начинает игрок, владеющий картой Первого Игрока. Если это первый ход, он должен предложить минимум \$1000. В последующие ходы он может пасовать. После этого все игроки по часовой стрелке по очереди могут или спасовать, отказываясь от дальнейшей торговли, или предложить сумму, большую, чем предыдущий. Аукцион продолжается, пока все, кроме одного игрока, не спасуют. Победитель платит ставку в банк, получает карту Первого Игрока, и теперь будет выполнять свои действия первым все три раунда в этот ход, а также стартовать следующий аукцион. Если все спасовали, то карта Первого Игрока переходит к следующему по часовой стрелке.

5.2. Три раунда действий.

Каждый раунд игроки по очереди, начиная с игрока, владеющего картой Первого Игрока, и по часовой стрелке, выполняют одно из следующих действий:

- Постройка трассы.
- Модернизация паровоза.
- Доставка товара.
- (Опционально) Урбанизация.
- (Опционально) Взятие карты Операции.

5.2.1. Постройка трассы.

Игрок прокладывает новую трассу. Действие заканчивается, когда был завершен участок или были положены 4 тайла. Законченный участок - трасса, связывающая два города. Незаконченный участок - трасса, только одним концом входящая в город. Строительство каждого тайла стоит денег. По обычной равнинной местности - \$2000, по местности, содержащей воду (реку или океан) - \$3000, и по местности с горами (обозначены точкой в середине клетки) - \$4000. Если трасса пересекает горный кряж (толстая коричневая линия по границе клетки), то сумма увеличивается еще на \$4000. Игрок должен начинать строительство трассы из города или продолжать свой незаконченный участок. Нельзя

продолжать чужие незаконченные участки. Можно пересекать чужие дороги путем замены простого тайла на перекресток, при этом существующая конфигурация трассы должна сохраняться. Трасса помечается паровозом цвета игрока. В конце хода (не действия!) все незаконченные участки удаляются; деньги, затраченные на их постройку, не возвращаются. Если игрок закончил одну из Главных Трасс, он получает соответствующее кол-во очков на треке очков. Что такое Главная Трасса? В сценарии могут существовать несколько пар городов, за соединение которых игрок, первым сделавший это, получает в качестве премии определенное количество очков. Эти пары обозначены на картах подсказки и на картах Операций, если они есть. Трасса, соединяющая эти города, должна состоять из любого количества участков, принадлежащих игроку. Премию получает только первый игрок, связавший два города, соответствующая карта Операций (если есть) уходит в сброс, и другим игрокам придется пытаться соединить другие пары городов, все еще доступные. На карте Eastern USA также доступно действие Build Western Link - постройка трассы на запад. Это действие можно выполнять игроку, построившему трассу в город Des Moines или Kansas City. После этого он может в свое действие за \$30000 построить так называемый западный линк, положив соответствующий тайл на клетку слева от города и поставив на него свой паровоз. После этого в город, откуда был построен западный линк, кладется 4 красных товара. Каждая доставка этих кубов в Чикаго вызывает появление там двух случайных товаров.

5.2.2. Модернизация паровоза.

Уровень паровоза обозначает максимальное расстояние (количество участков между городами), на которое игрок может перевозить товары. Уровень 1 дает возможность доставлять товары только в соседние города, связанные напрямую. Уровень 2 позволяет двигать товары по двум участкам, через 1 промежуточный город, и так далее. Максимальный уровень паровоза - 8. Игроки начинают игру с паровозом 1-го уровня. В свое действие игрок может повысить на 1 уровень своего паровоза, заплатив соответствующую сумму, указанную на карточке с новым уровнем. Например, повышение уровня с 1-го на 2-й стоит \$5000, со 2-го на 3-й - \$10000, и так далее.

5.2.3. Доставка товара.

Это то, ради чего все и строится - то, что обеспечивает получение победных очков. В свое действие игрок может доставить 1 (один) кубик товара в город соответствующего цвета. Расстояние, на которое можно доставить товар, ограничено уровнем паровоза игрока. Товар при перевозке не может дважды проходить по одному участку и посещать один город (кольцевое движение не разрешено). Игрок может доставлять товар как по своим участкам дороги, так и по чужим, но начинать путь надо обязательно по своему участку (нельзя доставлять товары из городов, к которым нет своей дороги). Игрок, по чьему участку провозится товар, получает 1 очко, и немедленно продвигает маркер на треке очков. Например, игрок, обладая паровозом уровня 3, доставляет синий кубик товара в синий город по трем участкам, из которых два его собственные, а один другого игрока. Он получает 2 очка, другой игрок - одно очко. Оба продвигают свои паровозы на треке очков. Доставленный товар помещается обратно в мешок. Если доставка товара опустошает город, на его место ставится маркер пустого города (неважно какой, различные варианты - чисто для эстетики). Если количество пустых городов достигает нужного числа, включается режим окончания игры.

5.2.4. Урбанизация.

Если позволяет сценарием, игрок в свое действие может выполнить следующее: заплатив \$10000, поставить на место серого города тайл Нового Города любого цвета из доступных и положить на него еще два случайных куба товаров. Товары кладутся в

дополнение к уже имеющимся. Также можно урбанизировать пустой город, при этом маркер убирается, но если уже был включен режим окончания игры, то он не отменяется.

5.2.5. Взятие карты Операций.

Если позволяет сценарием, в свое действие игрок может взять любую карту из доступных. В начале игры доступны стартовые карты Операций (помеченные знаком S) и еще столько случайных карт, сколько игроков принимает участие в игре. Также постоянно доступны карты Главных Линий.

Карты бывают пяти типов, обозначенных значком на карте:

- Зеленый круг: бонус получает тот, кто первым выполнит задание на карте, карта уходит в сброс.
- Красный крест: действие выполняется немедленно, и карта уходит в сброс.
- Рука: карта держится игроком, он может использовать ее в любой момент в свой ход, после чего она уходит в сброс.
- Фиолетовый ромб: карта используется игроком 1 раз в ход.
- (Пусто): карта лежит перед игроком, и он постоянно пользуется ей.

В конце хода открывается одна новая карта в дополнение к уже имеющимся.

5.3. Получение доходов.

После того, как все игроки выполнили по 3 действия, наступает фаза получения дохода. Каждый игрок получает из банка количество денег, соответствующее положению его указателя на треке очков. Затем он платит в банк по \$1000 за каждый свой займ. Если его наличных денег не хватает - игрок берет новые займы, которые придется оплачивать в следующий ход. Если на доске имеются незаконченные участки - они убираются. Если игра идет с картами Операций - открывается новая карта. Если это был последний ход - подсчитываются окончательные результаты. Если нет - начинается новый ход.

6. Окончание игры.

После того, как был закончен последний ход, указатель каждого игрока на треке очков сдвигается назад на количество принадлежащих ему займов. Если игра проходила с картами Баронов, то карты открываются, и те игроки, кто выполнил условия на своей карте, получают указанные бонусные очки. Тот, чей указатель после этого находится дальше всех - победитель! В случае равенства очков победил тот, у кого больше построенных участков ж/д. Если и этот показатель одинаков, побеждает тот, у кого больше денег.