

Правила настольной игры "Континентальный Экспресс" (Continental Express)

Автор игры: Шарль Шевалье (Charles Chevallier)

Перевод на русский язык: Александр Кожевников, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-4 участников от 8 лет

Цель игры

Игроки выступают в роли управляющих сортировочной железнодорожной станцией, которые должны переводить стрелки путей, чтобы сформировать на станции состав из нужных вагонов. За собранные карты Вагонов игроки получают победные очки, которые определяются количеством вагонов и их распространённостью в колоде. Игрок, набравший наибольшее количество очков к концу игры, становится победителем!

Игровые компоненты



Подготовка к игре



- 1) Перемешайте карты Контрактов и раздайте по две каждому игроку рубашкой вверх. Каждый игрок выбирает себе один Контракт и кладёт его перед собой также рубашкой вверх, а невыбранную карту Контракта, не показывая другим игрокам, возвращает в коробку с игрой.
- 2) Положите на стол жетоны Компаний в зоне досягаемости всех игроков.
- 3) Перемешайте колоду Маленьких карт и разделите их на три стопки *примерно* одинакового размера. Положите эти стопки рядом друг с другом рубашкой вверх. Откройте три верхние карты из каждой из них и положите их в один ряд напротив соответствующей стопки, как изображено на рисунке. Если открывается карта События, то вытяните её на замену другую карту, а Событие замешайте обратно в стопку.
- 4) Перемешайте карты Заданий и положите их стопкой рубашкой вверх рядом со стопками Маленьких карт. Откройте верхние три карты и положите их в один ряд со стопкой, как указано на рисунке.
- 5) Самый младший из участников начинает игру, далее ход передаётся по часовой стрелке.

Внимание! Посадка окончена!

Процесс игры

В свой ход игрок выполняет одно **обязательное** действие и одно действие **по желанию**:

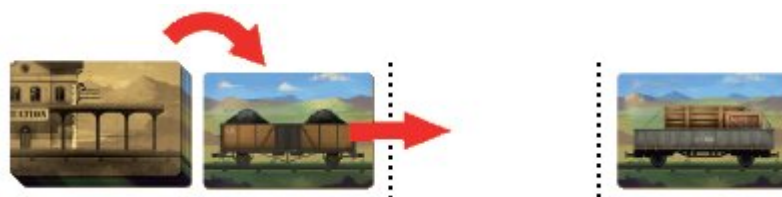
Обязательное действие: Взять одну Маленькую карту

В свой ход игрок должен взять одну из открытых на столе Маленьких карт и положить лицевой стороной вверх перед собой. Карты в правой колонке бесплатные; карты в средней колонке стоят 1 банкноту; карты в левой колонке стоят 2 банкноты. Использованные для покупки банкноты убираются в коробку с игрой.



Будьте внимательны! Если игрок берёт карту Персонажа, то он должен немедленно разыграть её эффект, а после этого убрать в коробку с игрой. Если эффект не может быть разыгран, то Персонаж сбрасывается без возможности использования его действия.

Как только игрок взял Маленькую карту, он должен сдвинуть вправо те карты в этом ряду, которые расположены левее освобожденного места. Затем он открывает верхнюю карту из соответствующей стопки и кладёт её на свободное место. Таким образом, 3 карты в каждом ряду всегда должны быть открыты:

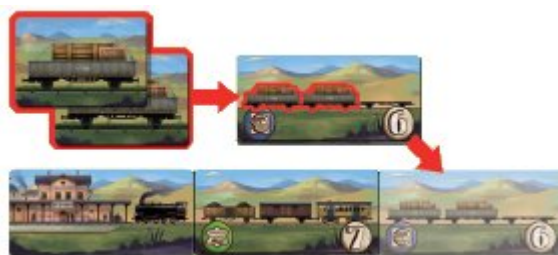


Примечание: Если в стопке заканчиваются карты, оставьте свободные места пустыми. Продолжайте игру только с оставшимися открытыми картами.

Действие по желанию: Выполнить Задание

После того, как игрок выполнил своё обязательное действие, он может взять себе одну (и только одну) карту Задания из трёх доступных. Чтобы выполнить Задание, у игрока должны быть карты всех Вагонов, указанных в этом Задании. В таком случае он берёт соответствующую карту Задания и

кладёт её лицевой стороной вверх перед собой, присоединяя к хвосту уже сформированного им состава, начинающегося с локомотива на рубашке его карты Контракта. Карты Вагонов, использованные для выполнения Задания, уходят в сброс.



Наконец, игрок открывает верхнюю карту из стопки карт Заданий и кладёт её на освободившееся место.



Маленькие карты, на которых изображён Локомотив, считаются джокерами: они могут заменить любую карту Вагона, необходимую для выполнения Задания.

Как только игрок выполнит свои действия, его ход заканчивается. Следующим свой ход начинает игрок слева от него, выполняя сначала обязательное действие, а затем действие по желанию (если это возможно) и так далее.

События

В колоде Маленьких карт есть 2 карты Событий. Если открывается одна из этих карт, то немедленно разыгрывается её эффект. Как только карта События разыграна, она возвращается в коробку с игрой, а текущий игрок продолжает свой ход.

Авария (Train Accident):



Если открывается эта карта, то действующий игрок должен взять *все* невыполненные открытые карты Заданий и положить их под низ соответствующей колоды. Затем он открывает новые 3 карты Заданий и заново заполняет ими ряд. Карта «Авария» возвращается в коробку с игрой.

Пожар на станции (Station Fire):



Если открывается эта карта, то действующий игрок должен взять все открытые Маленькие карты (включая карту «Пожар на станции») и вернуть их в коробку с игрой. Затем он открывает 3 верхние карты из каждой стопки (9 карт в сумме) и заново заполняет ими 3 соответствующих ряда.

Контракты

В игре есть 10 различных Контрактов, описанных ниже. Игроки могут выполнять Контракты либо используя символы в левом нижнем углу карт Заданий, либо с помощью жетонов Компаний:



Каждый символ указанного на карте Контракта цвета приносит 2 победных очка.



Каждая пара символов одного цвета приносит 3 победных очка.



Каждая тройка символов одного цвета приносит 7 победных очков.



Каждая тройка символов разных цветов приносит 5 победных очков.



Каждая четвёрка символов разных цветов приносит 6 победных очков.



Каждые 2 пары символов разных цветов приносят 7 победных очков.

Пример успешно выполненного Контракта:



Персонажи



Инвестор: Игрок может бесплатно взять любую из 9 доступных Маленьких карт, сколько бы она ни стоила.



Карманник: Игрок может забрать все Банкноты у одного из остальных игроков.



Стрелочник: Игрок может поменять одну из своих карт Вагонов на любую карту Вагона другого игрока.



Начальник станции: Игрок может взять один жетон Компании по своему выбору и положить перед собой. В конце игры он может использовать этот жетон для выполнения своего Контракта.

Конец игры

Когда один из игроков выполняет своё четвёртое Задание, остальные игроки совершают свой последний ход, после чего игра завершается.

Каждый игрок подсчитывает свои победные очки за выполненные Задания, за выполненные Контракты и прибавляет по одному очку за каждую оставшуюся у него Банкноту. Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем! В случае ничьей у нескольких игроков, побеждает тот из них, кто набрал большее количество очков за Задания.