

Правила настольной игры «Верёвочные рельсы» (String Railway)

Автор игры: Хисаси Хаяси (Hisashi Hayashi)

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

Игра для 2-5 участников от 8 лет

Цель игры

Каждый игрок возьмёт на себя нелёгкую роль управляющего железнодорожной компанией. Соревнуясь, игроки будут размещать станции и соединять их друг с другом верёвочками рельсов.

Цель игры – построить самую прибыльную железнодорожную сеть.

В качестве главных компонентов игры используются верёвочки. Причём используются они не только как рельсы, но и как все остальные объекты: границы игрового поля, горы, река. Самим игровым полем послужит ваш собственный стол.

Компоненты игры

1 чёрная верёвочка (игровая область)

Это замкнутая верёвочка, с белыми и красными отметками. Белые отметки используются для создания игрового поля для игры с 2-4 участниками, а красные – для игры с 5 участниками.

25 верёвочек 5-ти разных цветов (рельсы)

У каждого игрока 4 короткие верёвочки и 1 длинная (она в два раза длиннее, чем короткие).

1 голубая верёвочка (река)

1 серая верёвочка (горы)

Ещё одна замкнутая верёвочка, область внутри неё – горы, всё пространство снаружи – равнина.

5 базовых станций (по 1 станции на игрока)

35 станций

Они перемешиваются и кладутся в стопку в закрытую.

20 деревянных маркеров владений (по 4 на игрока)

50 жетонов победных очков (ПО)

Подготовка к игре

Сейчас мы рассмотрим пример подготовки к игре на четверых. Изменения, касающиеся игры вдвоём, втроём и впятером вы найдёте на стр. 4.

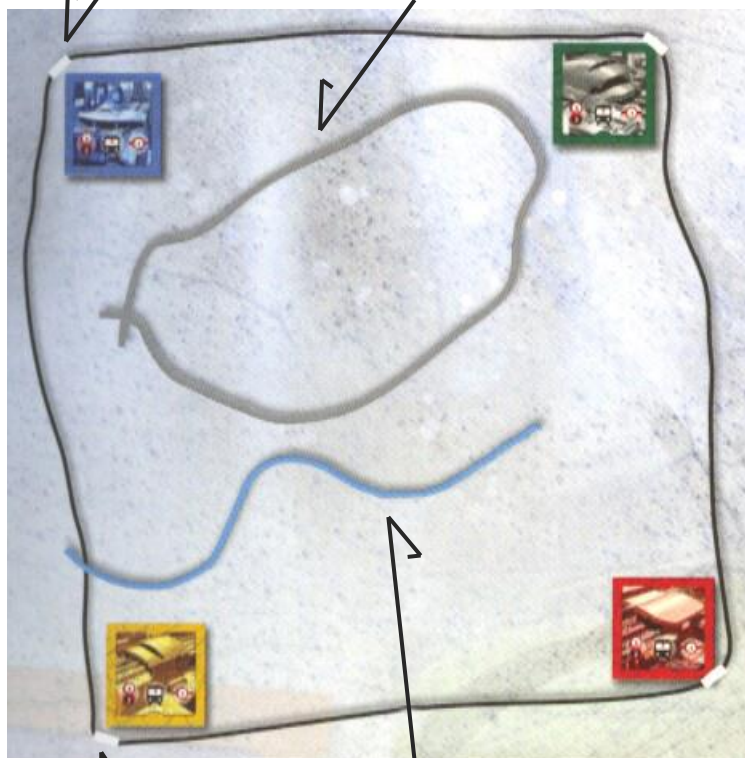
1. Каждый игрок выбирает цвет и забирает компоненты своего цвета: 5 верёвочек (рельсы), 4 маркера владений и базовую станцию. Также игроки получают по 3 ПО («3» – число очков, указанное на базовой станции).

2. Выберите первого игрока. Игра будет проходить по кругу, по направлению часовой стрелки.

- Первый игрок перемешивает жетоны станций и закрытой стопкой выкладывает их на стол.
- Второй игрок формирует игровое поле. Он берёт чёрную верёвочку и растягивает её по столу в виде квадрата, при этом белые отметки верёвочки должны оказаться в углах квадрата.
- Третий игрок размещает реку (голубая верёвочка). Река «протекает» внутри игрового поля, она не может пересекать саму себя, но один (и только один) её конец может заступать за чёрную верёвочку.
- Четвёртый игрок размещает горы (серая верёвочка). Верёвочка гор должна быть растянута строго внутри игровой области. Горы не могут пересекать сами себя.

Базовая станция соприкасается с белой отметкой чёрной верёвочки.

Горы располагаются внутри игровой области.



Только один конец реки может выходить за пределы игровой области.

Белые отметки определяют углы игровой области.

3. Начиная с первого игрока, каждый участник выбирает угол игровой области и кладёт в него базовую станцию. Один угол станции должен соприкасаться с белой отметкой чёрной верёвочки.

Ход игры

Игра начинается ходом первого игрока и продолжается по направлению часовой стрелки.

Действия, которые выполняются в течение хода (и только в таком порядке)

1. Взять станцию.
2. Разместить одну или несколько станций.
3. Проложить рельсы.
4. Подсчитать ПО.

① Взять станцию

Игрок получает верхнюю станцию соответствующей стопки. Если это «Сельская станция», он тут же получает ещё одну станцию. Но если и эта станция тоже «сельская», новую станцию он уже не получит – в один ход нельзя взять больше двух станций.

Исключение. В самый первый ход первый игрок получает сразу 2 станции (или 3, если одна из них «сельская»).

② Разместить одну или несколько станций

Игрок выкладывает все полученные станции в игровую область, соблюдая следующие правила:

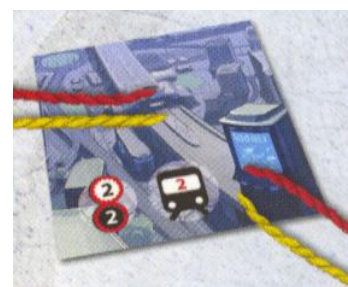
- станции размещаются внутри чёрной верёвочки;
- они не должны соприкасаться с другими станциями;
- они не должны соприкасаться с какими-либо верёвочками;
- размещая «Транзитную станцию» или «Городскую станцию», игрок кладёт на неё свой маркер владения.



③ Проложить рельсы

Игрок выбирает одну из своих верёвочек (короткую или длинную) и размещает её в игровой области, стараясь получить как можно больше победных очков (об этом ниже) и соблюдая следующие правила:

- верёвочка должна быть размещена внутри чёрной верёвочки;
- верёвочка не должна пересекать саму себя;
- оба конца верёвочки должны находиться на станциях;
- один конец верёвочки должен лежать либо на базовой станции, либо на станции, к которой игрок уже проложил рельсы (то есть на станции с другой верёвочкой игрока);
- верёвочка не должна проходить под станциями или какими-либо другими верёвочками, но может их все пересекать (горы, реку, «свои» и «чужие» рельсы);
- у некоторых станций есть лимит компаний – если он превышен, провести верёвочку через такую станцию нельзя;
- одна и та же верёвочка не может быть проведена к одной и той же станции дважды;



Пример. Лимит компаний «Пригородной станции» равен 2, а значит, проложить к ней рельсы могут только 2 игрока.



④ Подсчитать ПО

В зависимости от того, как игрок разместил свою верёвочку, он получает определённое число ПО. Подсчёт проходит по следующим правилам:

- каждая новая станция, через которую прошла верёвочка игрока, приносит столько очков, сколько на ней указано;
- каждое пересечение любой другой верёвочки (реки, гор, рельсов) отнимает 1 ПО (однако игрок не получает штраф, если пересекает верёвочки на станциях);
- «Транзитные станции» и «Городские станции», через которые прошла верёвочка игрока, приносят своим владельцам дополнительные ПО (или, наоборот, отнимают их у них, см. описание станций на стр. 5-6).
- «Сортировочные станции», через которые прошла верёвочка игрока, приносят +1 ПО.

Конец хода

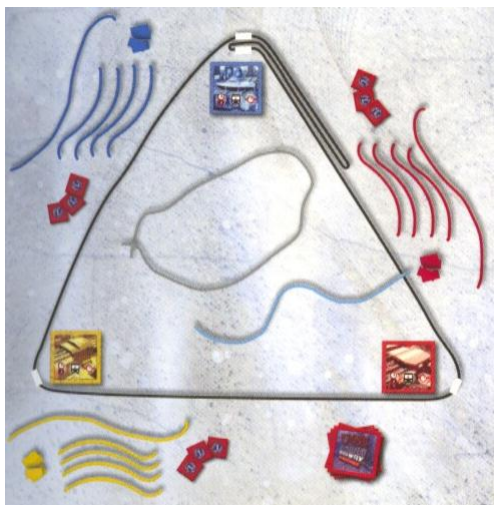
Выполнив все действия, текущий игрок передаёт ход следующему игроку.

Конец игры и условия победы

Игра заканчивается после того, как все игроки размещают все свои верёвочки (то есть каждый из них делает по 5 ходов). Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем. В случае ничьи в игре несколько победителей.

Игра для 2-х участников

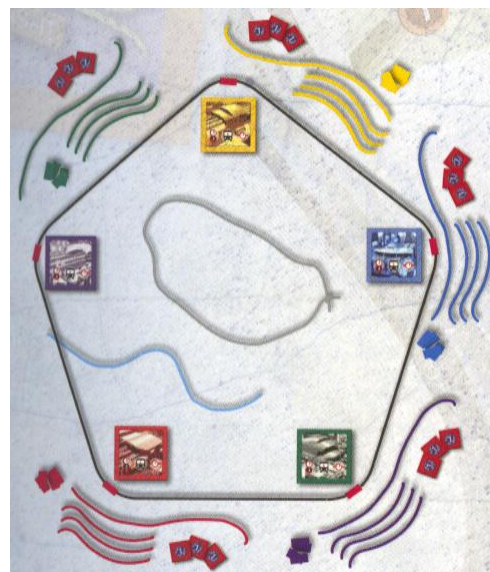
- Игра проходит по правилам для четверых, но каждый играет сразу за две железнодорожные компании. Один участник становится первым и третьим игроком, а другой – вторым и четвёртым.
- Две свои базовые станции участники размещают в противоположных углах игровой области.
- Всё остальное – как в игре на четверых. В первом раунде первый игрок как обычно получает 1 дополнительную станцию.
- Победные очки подсчитываются отдельно для каждой железнодорожной компании.
- В игре побеждает участник с самой прибыльной компанией. Если наибольшее число ПО набрали компании обоих игроков, сравнивается результат их двух других компаний. Если и тут ничья, значит, ничья.

**Игра для 3-х участников**

- Во время подготовки к игре первый игрок перемешивает станции и растягивает чёрную верёвочку. Две соседних белых отметки верёвочки кладутся друг на друга, образуя треугольник.
- Второй игрок размещает реку и горы.
- Всё остальное – как в игре на четверых. В первом раунде первый игрок как обычно получает 1 дополнительную станцию.

Игра для 5-ти участников

- Игроки используют только по 4 верёвочки (1 длинную и 3 короткие).
- Второй игрок перемешивает станции.
- Третий игрок растягивает пятиугольником чёрную верёвочку, при этом красные отметки верёвочки должны оказаться в углах этого пятиугольника.
- Четвёртый игрок размещает реку, а пятый – горы.
- Всё остальное – как в игре на четверых. В первом раунде первый игрок как обычно получает 1 дополнительную станцию.
- Игра длится на один ход меньше.



Варианты игры





Хаотичный вариант


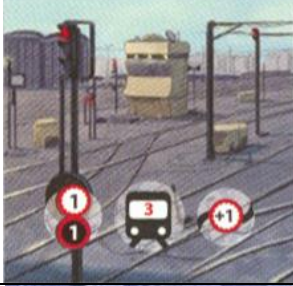




Игровая область может быть любой формы и размера, например, кругом, овалом или в виде вашей страны. Однако хотим предупредить, что играть в маленькой области будет не весело.

Экспертный вариант

Опытные игроки могут договориться, что пересечение верёвочек другого игрока будет отнимать 2 ПО вместо 1.

Описание станций

Изображение	Название и количество	Число очков	Лимит компаний	Особый эффект станции
	Базовая станция (5 шт.)	Вам 3, другим 2	5	Начальная станция, дающая вам 3 ПО в самом начале игры. Всякий раз, когда к ней прокладывает рельсы противник, вы теряете 1 ПО (а он получает 2 ПО).
	Центральная станция (4 шт.)	3	5	Нет.
	Городская станция (2 шт.)	Вам 3, другим 1	5	Разместив эту станцию, положите на неё свой маркер владения. Всякий раз, когда к ней прокладывает рельсы противник, вы теряете 1 ПО (а он получает 1 ПО).
	Транзитная станция (5 шт.)	Вам 0, другим 2	5	Разместив эту станцию, положите на неё свой маркер владения. Всякий раз, когда к ней прокладывает рельсы противник, вы получаете 1 ПО (а он получает 2 ПО).

	Областная станция (6 шт.)	2	3	Нет.
	Сортировочная станция (3 шт.)	Каждый раз по 1	3	Всякий раз, размещая верёвочку на этой станции, вы получаете 1 ПО.
	Пригородная станция (6 шт.)	2	2	Нет.
	Конечная станция (2 шт.)	3	5	Рельсы (верёвочки) не могут пройти <i>через</i> эту станцию, они могут лишь закончиться или начаться здесь.
	Сельская станция (8 шт.)	1	1	Получив эту станцию, можете взять из стопки станций ещё одну (это действие можно выполнить только раз в ход, даже если новой полученной станцией вновь окажется «Сельская станция»).
	Живописная станция (2 шт.)	Если на равнине, то 1. Если в горах, то 3	2	Если эта станция расположена в горах, то приносит 3 ПО. Если на равнине (вся игровая область за пределами гор), то приносит 1 ПО.

Описание символов



Количество ПО.



Количество ПО, единоразово достающееся тому, кто не владеет станцией.



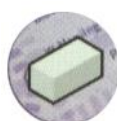
Количество ПО, единоразово достающееся тому, кто владеет станцией.



Количество ПО в зависимости от месторасположения станции.



Лимит компаний.



Игрок, выкладывающий станцию, становится её владельцем.



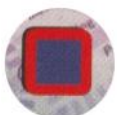
Всякий раз, когда другой игрок прокладывает рельсы к станции, вы получаете 1 ПО.



Всякий раз, когда другой игрок прокладывает рельсы к станции, вы теряете 1 ПО.



Ваша верёвочка рельс не может пересечь станцию, а может только лежать на ней одним из концов.



Возьмите ещё одну станцию (но только раз в ход).



Бонус за проведение через станцию каждой верёвочки.