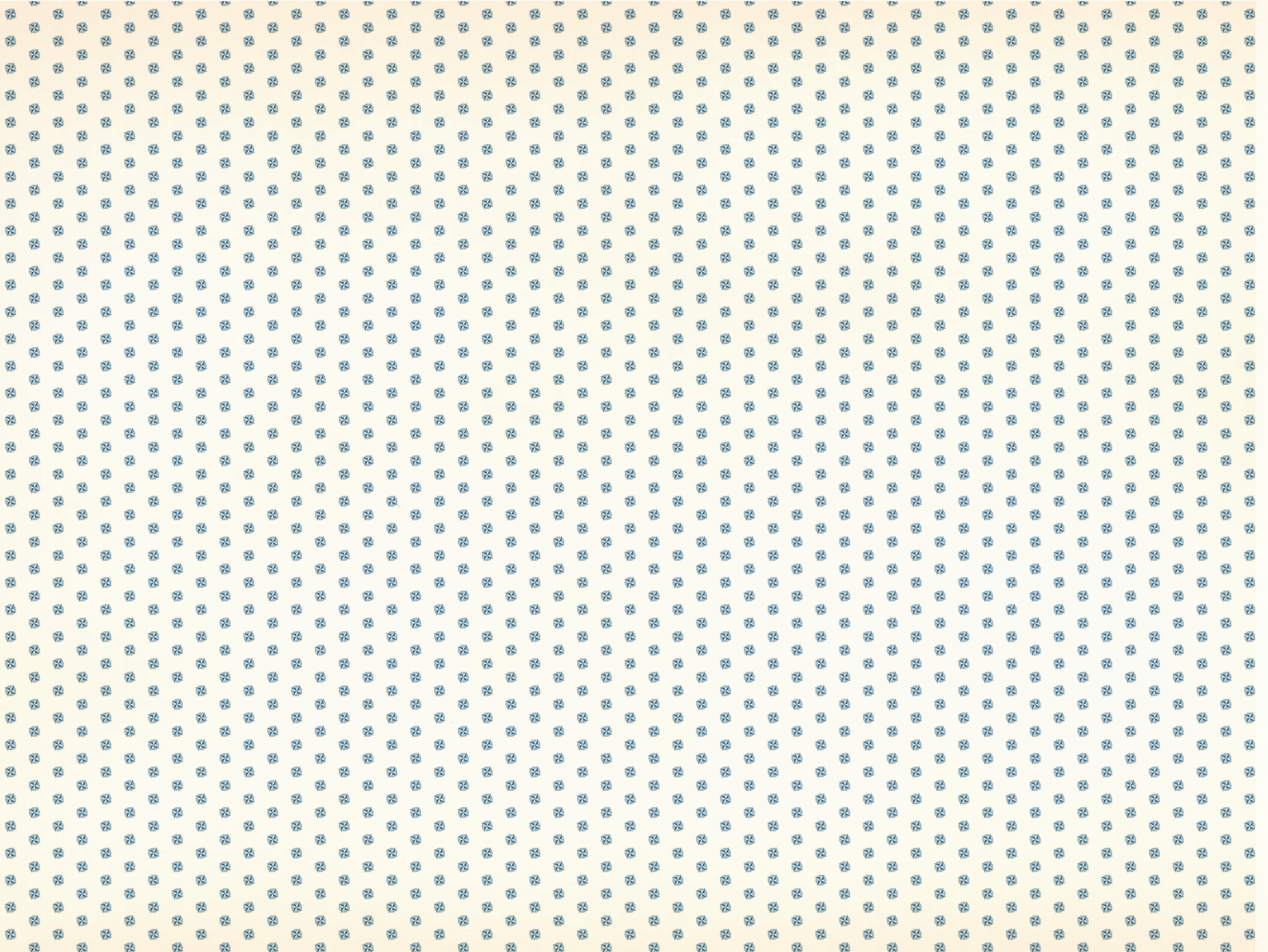


ЖЕЛЕЗНЫЕ
ДОРОГИ
УТЕРЯННОГО
АТЛАСА



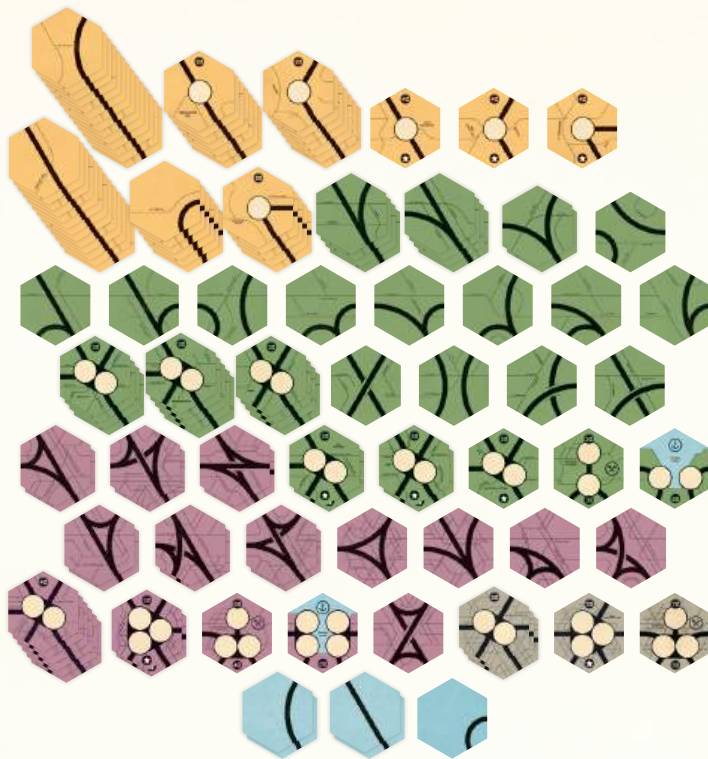
ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В «ЖЕЛЕЗНЫЕ ДОРОГИ УТЕРЯННОГО АТЛАСА»!

В этой игре участники берут на себя роли частных инвесторов, используя небольшой стартовый капитал для основания малых компаний, которые будут развивать инфраструктуру, приносить доход и объединяться в крупные для увеличения своего личного благосостояния. Каждая партия уникальна: участники самостоятельно создают игровое поле, а малые компании входят в игру в случайном порядке.

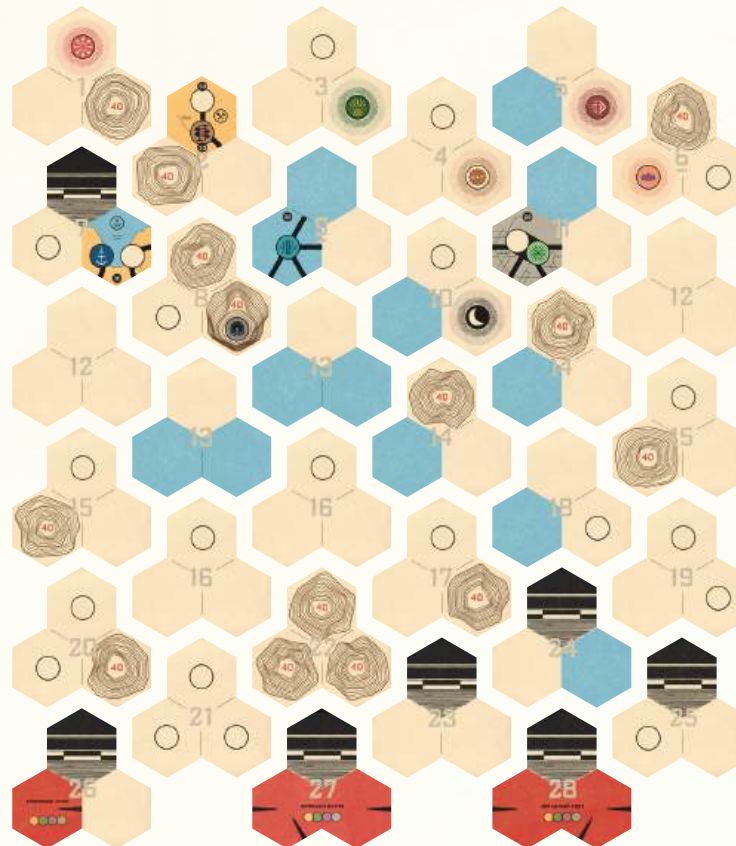
Сочетайте и комбинируйте различные варианты, чтобы подстроить процесс под свою игровую ячейку. Чтобы освоить игровые механики и систему, попробуйте одну из микроигр, приведённых в конце этого буклета, или используйте одну из ознакомительных схем полей, приложенных отдельным листом. Эти схемы сбалансированы так, чтобы продемонстрировать различные варианты взаимодействия, встречающиеся в игре.

КОМПОНЕНТЫ

135 жетонов путей



33 фрагмента поля (с тремя областями)



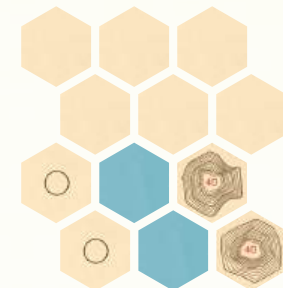
3 фрагмента проектов столиц



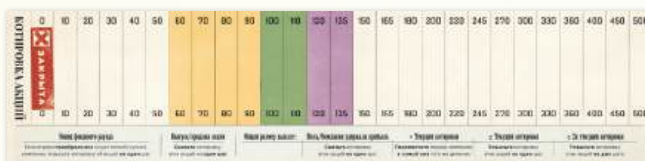
3 жетона столиц



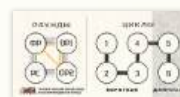
12 дополнительных двусторонних жетонов накладок для дальнейшей кастомизации



1 планшет со шкалой котировок акций



1 планшет со счётчиком раундов/циклов



2 маркера для счётчика раундов/циклов



1 таблица прибыли на акцию

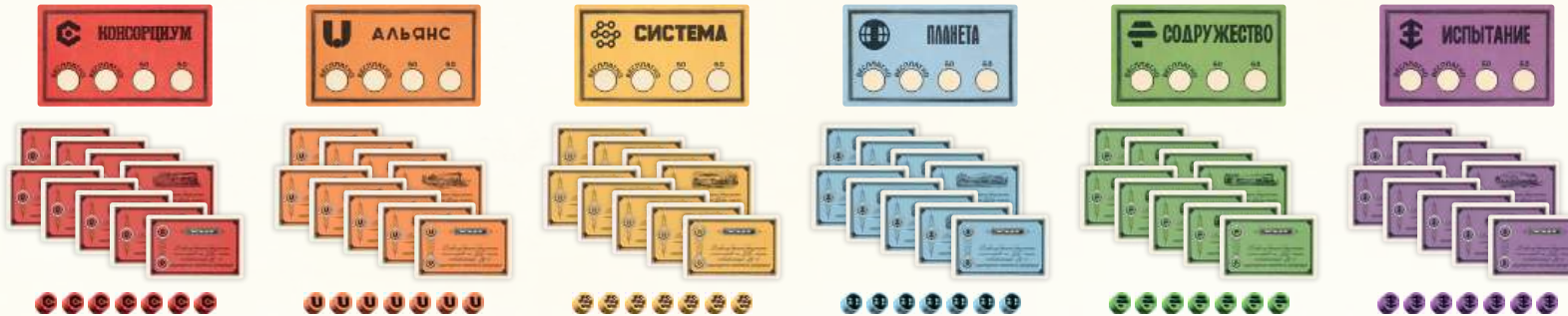
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	11	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

БАНКОВСКИЙ РЕЗЕРВ

1 маркер приоритета



6 планшетов крупных компаний, каждая с двумя вариантами названия и маркерами



12 планшетов малых компаний с маркерами



30 карт поездов



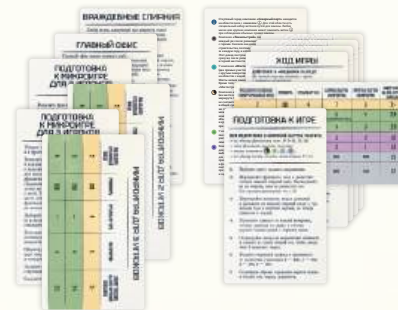
3 двусторонние памятки о фазах/устаревании



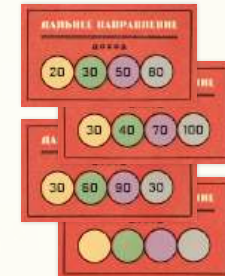
285 карт денег



Памятки для игроков



4 карты дохода дальних направлений (одна для самостоятельной кастомизации)



Ключевые понятия для НОВИЧКОВ

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА В КАЧЕСТВЕ ИНВЕСТОРА И ПРЕЗИДЕНТА

В большинстве случаев игроки не могут тратить личные деньги на нужды малых/крупных компаний, а компании не могут тратить деньги на нужды своего президента.

В фондовых раундах игроки используют свои личные деньги, чтобы увеличить собственные инвестиционные портфели.

В операционных раундах каждая малая/крупная компания выполняет действия под руководством своего президента (инвестора с наибольшим количеством акций), оплачивая их деньгами со своего баланса.

Важно хранить эти денежные средства отдельно.

СМЕНА ПРЕЗИДЕНТА КОМПАНИИ

В ходе игры контроль над малой/крупной компанией может переходить из рук в руки, иногда несколько раз. Это может произойти, когда вследствие покупки у другого игрока становится больше акций, чем у действующего президента, или когда действующий президент продаёт достаточно акций, чтобы эта должность досталась другому игроку.

Таким образом, иногда другие участники могут захватить ваши малые/крупные компании, а вы — чужие. Существует и вероятность того, что вам подкинут плохую малую/крупную компанию. Владея двумя акциями малой/крупной компании другого игрока, вы подвергаете себя риску стать её президентом.

Заметки для ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

ОСОБЕННОСТИ

- Стартовая раскладка меняется в зависимости от режима, который выберет ваша игровая ячейка.
- Аукцион проводится не за конкретные малые компании, а за возможность выбрать одну из доступных. Игроки делают ставки, стараясь заполучить президентский сертификат. На аукцион выставляются только малые компании, крупные образуются путём слияния.
- Постепенная (инкрементальная) капитализация.
- Стартовые поезда. Новая малая компания в начале своего первого операционного раунда может приобрести поезд из банковского резерва или из стопки доступных поездов (но не у другой компании).
- Прокладка путей: 2 жёлтых жетона путей или 1 замена — все действия бесплатны, кроме размещения жёлтого жетона путей в горной местности.
- Полная выплата или полное удержание прибыли. Возможно продвижение на два шага по шкале котировок.
- Слияния. Начиная с зелёной фазы и позднее две малые компании, с согласия их президентов, могут объединиться в крупную. Котировка акций последней устанавливается согласно среднему значению котировок акций объединившихся малых компаний с округлением вниз. Способности обеих малых компаний после слияния переходят к крупной.
- Нет лимита на количество акций.
- Фиксированное число циклов (4 или 6).

БЕЗЖАЛОСТНЫЙ ВАРИАНТ

МЕСТНЫЕ МАРШРУТЫ

Местные маршруты призваны поддерживать конкурентоспособность малых компаний, даже если они оказались в неудачной позиции на поле. Если ваша игровая ячейка предпочитает более суровые условия и возможность полностью обрезать маршруты, вы можете отменить это правило и играть с более традиционным требованием: не менее двух остановок на маршруте.

ПАДЕНИЕ КОТИРОВОК ЗА КАЖДУЮ АКЦИЮ

Если ваша игровая ячейка предпочитает более суровые правила по котировкам акций, вы можете рассмотреть вариант с их падением на шаг за каждую проданную акцию, а не за каждую сделку по продажам.

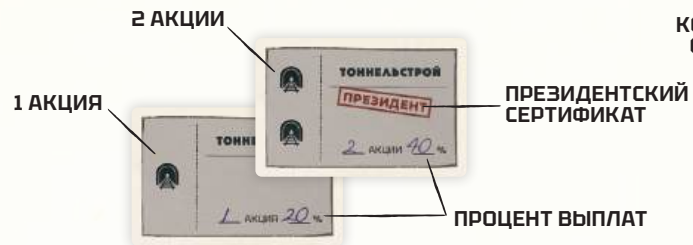
ПЛАНШЕТ МАЛОЙ КОМПАНИИ



ПЛАНШЕТ КРУПНОЙ КОМПАНИИ



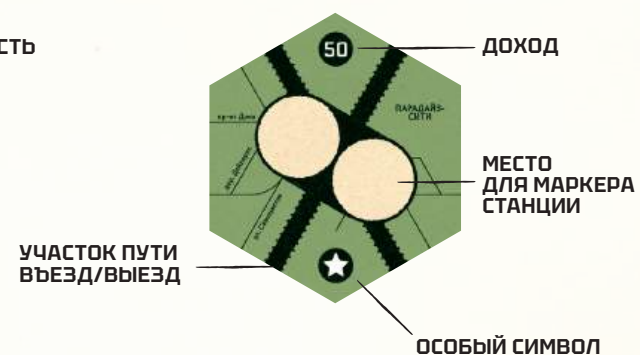
АКЦИИ



КАРТЫ ПОЕЗДОВ



ЖЕТОНЫ ПУТЕЙ



ОБОЗНАЧЕНИЯ НА ИГРОВЫХ ОБЛАСТЯХ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Если вы играете короткую партию, уберите в коробку следующие компоненты:

- фрагменты поля с № 9, 10, 11, 21 и 26;
- по одному фрагменту поля № 12, 13 и 14;
- один фрагмент проекта столицы;
- малые компании , , , ;
- по одному поезду каждого типа (кроме 7/∞).

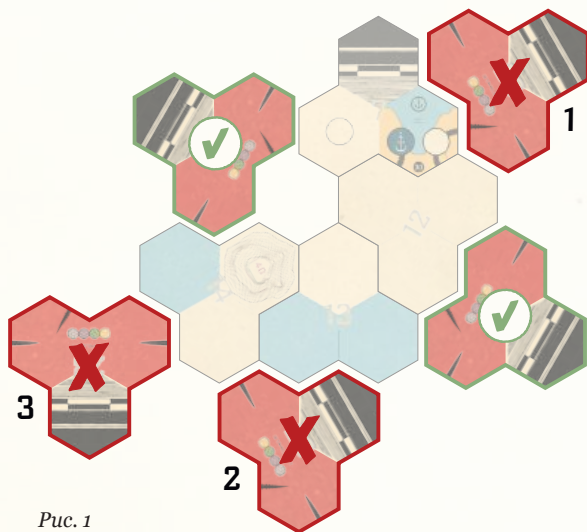


Рис. 1

Фрагменты поля нельзя разместить на позициях 1 и 2, потому что области с чёрной границей не должны соприкасаться с другими областями. Фрагмент поля также нельзя поместить на позицию 3, потому что с уже размещёнными фрагментами поля у него будут соприкасаться только 2 стороны. При этом на этапе создания игрового поля нет никаких ограничений для размещения напечатанных на фрагменте поля готовых участков пути.

СОЗДАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Игровое поле, на котором будет проходить партия, собирается из фрагментов поля и проектов столицы. Состав этой стопки определяется режимом игры (короткая/длинная партия и другие варианты).

Выберите и положите рядом с игровым полем карту дохода дальних направлений так, чтобы она была видна всем участникам. Эта карта будет определять доход со всех дальних направлений во время партии.

Для новичков мы рекомендуем
взять карту    .

Перемешайте фрагменты поля и сложите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с игровой областью. Случайным образом выберите игрока, который выложит в центр игровой области первый фрагмент поля, находящийся сверху стопки. Двигаясь по часовой стрелке, следующий игрок тоже переворачивает верхний фрагмент поля и кладёт его в игровую область в соответствии с изложенными ниже правилами.

(См. рис. 1.)

У выкладываемого фрагмента поля должно быть не менее трёх общих сторон с одним или несколькими уже размещёнными фрагментами поля.

Ни один фрагмент поля не должен примыкать к области с чёрной границей.

Все фрагменты поля должны находиться в одной плоскости, без наложения областей друг на друга.

Если на перевёрнутом фрагменте оказался проект столицы, активный игрок размещает жетон столицы, как указано в инструкции, и возвращает проект столицы в коробку. Если жетон столицы нельзя разместить, фрагмент проекта столицы помещается под низ стопки, и вы берёте из неё новый.

Если, по общему мнению, нельзя разместить очередной фрагмент поля согласно вышеперечисленным правилам, соберите уже выложенные фрагменты поля и начните процесс создания игрового поля заново (это случается редко).

Повторяйте эти действия до тех пор, пока не разместите все фрагменты поля и не выполните инструкции всех проектов столицы. При необходимости сдвиньте получившееся игровое поле в центр стола.

В коробке вы также найдёте 12 пустых областей, которые можно использовать для расширения фрагментов со стартовыми городами малых компаний, которые появились в конце процесса создания игрового поля и/или не окружены достаточным количеством пустых областей для полноценной замены в дальнейшем. Пустые области можно разместить вокруг этих стартовых городов, чтобы дать им немного дополнительного пространства для роста. Пустая область не должна примыкать к области с чёрной границей.

МАЛЫЕ КОМПАНИИ

Планишеты малых компаний используются для обозначения активов компаний после их основания.

Перемешайте 12 планшето́в малых компаний лицевой стороной вниз. Затем разложите их лицевой стороной вверх в три колонки, по четыре планшета в каждой. (См. рис. 2.)

Поместите акции и маркеры малых компаний рядом с их планшетами.

Если вы играете короткую партию, в ней будет всего восемь малых компаний. Разложите их планшеты в две колонки, по четыре в каждой.



Рис. 2

В фондовом раунде доступны только нижние малые компании. После основания нижней малой компании становится доступна следующая малая компания в этой колонке.

ШКАЛА КОТИРОВОК, ТАБЛИЦА ПРИБЫЛИ, СЧЁТЧИК РАУНДОВ

Эти компоненты используются для отслеживания игрового процесса.

Разместите планшет со шкалой котировок, таблицу прибыли и счётчик раундов/циклов рядом с игровым полем так, чтобы они были видны всем участникам. Поместите один маркер  на «Фондовый раунд» (ФР) соответствующего счётчика, а другой — на цикл «1» соседнего с ним счётчика циклов. Поблизости от него поместите планшеты, маркеры и акции крупных компаний. Они появятся в игре в одном из последующих раундов.

ПОЕЗДА

Поезда служат источником дохода и являются двигателем игрового процесса, вызывая смену фаз и устаревание моделей.

Примечание. В партиях на 4 и более участников используется по одному дополнительному поезду типа 3 и 6, помеченному соответствующим образом. В партиях с меньшим количеством участников их следует убрать из игры.

Отсортируйте поезда от наименьшей стоимости к наибольшей и сложите их одной стопкой так, чтобы поезда типа 2 оказались сверху. Разместите стопку рядом с игровым полем.

Если игрокам нужны напоминания об эффектах, наступающих после покупки определённых типов поездов, вы можете положить три памятки под первые поезда типов 3, 4 и 5.

ЖЕТОНЫ ПУТЕЙ

С помощью жетонов путей малые/крупные компании прокладывают маршруты и расширяют своё присутствие на игровом поле.

Разложите жетоны путей так, чтобы они были видны всем участникам. В начале партии доступны только жёлтые жетоны путей, поэтому вы можете отложить жетоны других цветов в сторону до тех пор, пока они не понадобятся (оставьте для них дополнительное место).

СТАРТОВЫЙ КАПИТАЛ

Личные деньги для создания вашего инвестиционного портфеля.

Рассортируйте деньги по номиналу и разместите в доступном для всех участников месте. Каждый игрок получает стартовый капитал в зависимости от количества участников.

КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ	СТАРТОВЫЙ КАПИТАЛ
2 (только для короткой партии)	450
3	300
4	275
5 (только для длинной партии)	220

ОБЛАДАТЕЛЬ ПРИОРИТЕТА

Чей ход?

Выдайте маркер приоритета случайно выбранному игроку. В первом фондовом раунде он будет ходить первым.

ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ



	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
10	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10
9	110	100	90	80	70	60	50	40	30	20
8	120	110	100	90	80	70	60	50	40	30
7	130	120	110	100	90	80	70	60	50	40
6	140	130	120	110	100	90	80	70	60	50
5	150	140	130	120	110	100	90	80	70	60
4	160	150	140	130	120	110	100	90	80	70
3	170	160	150	140	130	120	110	100	90	80
2	180	170	160	150	140	130	120	110	100	90
1	190	180	170	160	150	140	130	120	110	100

БАНКОВСКИЙ РЕЗЕРВ

ЛИЧНАЯ ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ



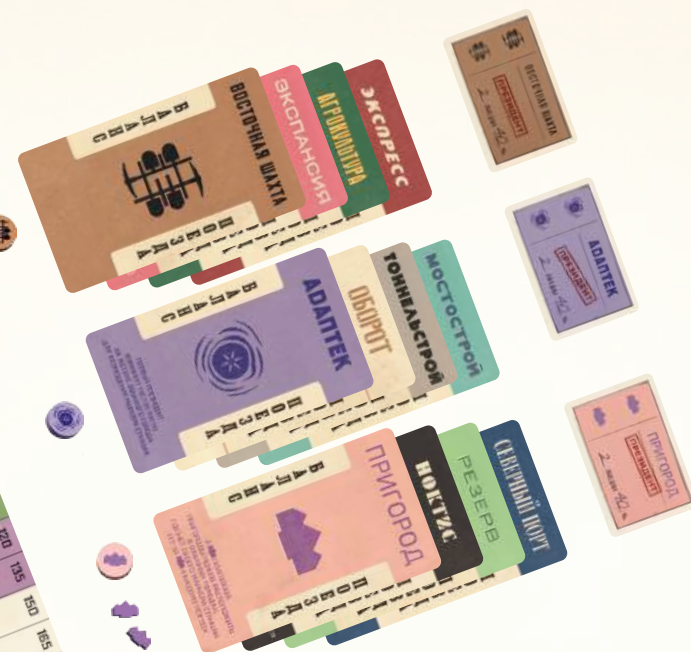
ОБЛАСТЬ ИГРОВ



ОБЛАСТЬ ОБЛАДАТЕЛЯ МАРКЕРА ПРИОРИТЕТА



ЛИЧНАЯ ИГРОВАЯ
ОБЛАСТЬ



ОВОГО ПОЛЯ



ЛИЧНАЯ ИГРОВАЯ
ОБЛАСТЬ

ФОНДОВЫЙ РАУНД



Рис. 3

В первом фондовом раунде короткой партии для двух участников Игрок 1 начинает аукцион за малые компании, делая ставку 140. Игрок 2 увеличивает ставку до 160, и Игрок 1 пасует. Игрок 2 основывает компанию «Экспансия». Её маркер котировок помещается в верхней части деления 80 (160 делится на 2)(1). Поскольку аукцион начался в ход Игрока 1, теперь наступает очередь Игрока 2. Он решает начать другой аукцион, сделав ставку 160. Игрок 1 увеличивает ставку до 165, и Игрок 2 пасует. Игрок 1 основывает компанию «Оборот» (она доступна, так как уже основали «Экспансию»). Её маркер котировок помещается на деление 80 под маркером компании «Экспансия» (165 делится на 2, округляется в меньшую сторону) (2). Поскольку аукцион начался в ход Игрока 2, теперь наступает очередь Игрока 1. Он решает начать новый аукцион, сделав ставку 140. Игрок 2 пасует, и Игрок 1 основывает компанию «Тоннельстрой». Её маркер котировок помещается в верхнюю часть деления 70 (140 делится на 2)(3).



Компания «Адаптек» размещает свой маркер станции на любом пустом месте обычного города (нельзя выбрать ☀, ☒, Ⓜ или зарезервированные места других компаний). Это решение принимает её первый президент после основания компании в фондовом раунде. Президент может выбрать как место, на котором ещё нет жетона путей, так и место, на котором он уже есть, при условии, что соблюдены ограничения на типы городов и зарезервированные места.

Компания «Адаптек» не участвует в короткой партии.

В фондовых раундах игроки поочерёдно вкладывают свои личные деньги в акции компаний для последующего увеличения своего благосостояния.

Начиная с обладателя маркера приоритета, каждый игрок выбирает одно из трёх действий:

1. Начать аукцион за малые компании.
2. Продать одну или несколько акций и/или купить одну акцию.
3. Спасовать.

НАЧАТЬ АУКЦИОН ЗА МАЛЫЕ КОМПАНИИ

Минимальная ставка составляет 120, шаг аукциона — 5. Финальная ставка позволяет победителю стать президентом одной из доступных малых компаний по его выбору и определяет начальную котировку её акций (половина финальной ставки с округлением вниз). Диапазон возможной начальной котировки акций определяется фазой игры. Игрок, начинающий аукцион, делает первую ставку. Далее участники ходят по часовой стрелке, либо увеличивая ставку на любую сумму, которую они могут себе позволить, либо пасуя. Спасовавший игрок не сможет вернуться в аукцион. Так продолжается до тех пор, пока все игроки, кроме одного, не спасуют. Оставшийся игрок выбирает одну из доступных малых компаний и основывает её. На этом аукцион заканчивается, и ход совершает следующий участник (по часовой стрелке после игрока, который начал аукцион).

Игрок, основавший малую компанию, помещает в свою личную игровую область все её акции, маркеры и любые связанные с ней дополнительные компоненты. Затем он берёт президентский сертификат этой малой компании, кладёт его перед собой и отправляет свою финальную ставку на её баланс. Оставшиеся акции также отправляются на баланс этой малой компании. Разместите маркер этой

малой компании на шкале котировок, указывая начальную котировку её акций (она равна половине финальной ставки, округлённой вниз до ближайшего значения в той части шкалы, которая соответствует текущей или предшествующей фазе игры: 60–90 в жёлтой, 60–110 в зелёной, 60–135 в фиолетовой и серой).

(См. рис. 3.)

Поместите один маркер этой компании на таблицу прибыли на акцию. Наконец, разместите один маркер в качестве станции на зарезервированном месте в стартовом городе малой компании (место для маркера станции компании «Адаптек» выбирает её первый президент).

ПРОДАТЬ И/ЛИ КУПИТЬ АКЦИЮ

Игрок может продать в банковский резерв любое количество акций согласно текущей котировке, получив деньги из банка с учётом следующих ограничений:

- вы не можете продать акцию, если в результате малая/крупная компания останется без президента;
- вы не можете продать акцию малой компании, которая ещё не провела операционный раунд (т. е. в стартовом фондовом раунде не будет акций, которые можно продать);
- в любой момент времени в банковском резерве может находиться не более 50 % акций малой/крупной компании;
- когда игрок продаёт акции малой/крупной компании, их котировка снижается на один шаг независимо от того, сколько акций было продано (см. раздел «Перемещение маркеров на шкале котировок»);

- игрок может продать акции только один раз за ход во время фондового раунда, при этом все сбываемые акции должны быть проданы одновременно.

После того как игрок продал или решил не продавать акции, он может купить одну акцию по текущей котировке, указанной маркером малой/крупной компании на шкале котировок:

- акцию можно приобрести непосредственно с баланса малой/крупной компании, сумма за покупку отправляется на баланс этой компании;
- акцию также можно приобрести из банковского резерва (при наличии), сумма за покупку выплачивается в банк;
- ни один игрок не может владеть более 60% акций какой-либо малой/крупной компании (президентский сертификат плюс одна акция для малых компаний либо президентский сертификат плюс четыре акции для крупных компаний);
- игрок не может приобрести акцию малой/крупной компании, чьи акции он уже продал в этом фондовом раунде.

Если в любой момент времени в результате продажи или покупки акций оказывается, что игрок, не являющийся президентом малой/крупной компании, владеет большим количеством её акций, чем текущий президент, то эта должность (контроль над малой/крупной компанией и всеми её активами) немедленно переходит к нему (в случае равенства по количеству акций между несколькими претендентами, должность президента переходит к участнику, ближайшему по часовой стрелке к игроку, теряющему

должность президента). Обменяйте президентский сертификат на две обычные акции между этими двумя игроками, чтобы обозначить нового президента.

Примечание. Игрок не ограничен в количестве акций, которыми он может владеть.

ПАС

Когда игрок пасует, ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Пас не выводит игрока из фондового раунда. Когда ход снова возвращается к этому игроку, тот опять выбирает одно из действий фондового раунда. Однако если все игроки подряд спасовали, не совершая никаких других действий между пасами, фондовый раунд завершается.

Примечание. Если в стартовом фондовом раунде не основали ни одной малой компании, перемещайте планшеты малых компаний и разложите их заново согласно подготовке к партии. Затем начните стартовый фондовый раунд заново.

КОНЕЦ ФОНДОВОГО РАУНДА

В конце каждого фондового раунда маркер приоритета получает игрок, следующий по часовой стрелке от участника, совершившего последнее действие, не являющееся пасом. Затем игроки изучают малые/крупные компании, чтобы выявить те, которые полностью принадлежат участникам партии. Если все акции малой/крупной компании принадлежат игрокам (её акций нет в банке и на балансе компании), котировка её акций растёт на один шаг (см. раздел «Перемещение маркеров на шкале котировок»). Переходите к операционным раундам, передвинув маркер раундов на позицию «ОР1» (операционный раунд 1).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ МАРКЕРОВ НА ШКАЛЕ КОТИРОВОК

Котировки акций компаний отслеживаются с помощью маркеров на шкале котировок. Игроки должны размещать маркеры на делении в том порядке, в котором они в него помещались. Первый маркер, попавший на деление шкалы, будет находиться на самом верху. Любые новые маркеры, попадающие на это деление, будут располагаться ниже всех уже находящихся там маркеров. Это происходит как при основании малой компании, так и при появлении крупной, а также при любом изменении котировки акций, которое может произойти из-за продажи или выпуска акций, удержания или выплаты прибыли, или полностью распроданных акций малой/крупной компании в конце каждого фондового раунда. Маркер малой/крупной компании, которая сохраняет текущую котировку благодаря выплате больше 0, но меньше текущей котировки, перемещается в самый низ того же деления, как если бы эта компания только что вошла в игру. Когда малая/крупная компания завершает свой операционный раунд, её маркер необходимо перевернуть, чтобы показать, что она совершила свои действия. Это не позволит малым/крупным компаниям, чьи акции упали, по ошибке совершить дополнительные ходы в операционном раунде. В конце операционного раунда все маркеры малых/крупных компаний необходимо перевернуть обратно на сторону с логотипом.

Если котировка акций малой/крупной компании по какой-либо причине (продажа акций игроками, выпуск акций, удержание прибыли или отсутствие дохода) достигает 0, малая/крупная компания ликвидируется. Все её акции и маркеры (включая маркеры станций на игровом поле) удаляются из игры, деньги, находящиеся на балансе, возвращаются в банк, а все принадлежавшие ей поезда помещаются в банковский резерв и становятся доступными для покупки другими малыми/крупными компаниями.

ОПЕРАЦИОННЫЙ РАУНД

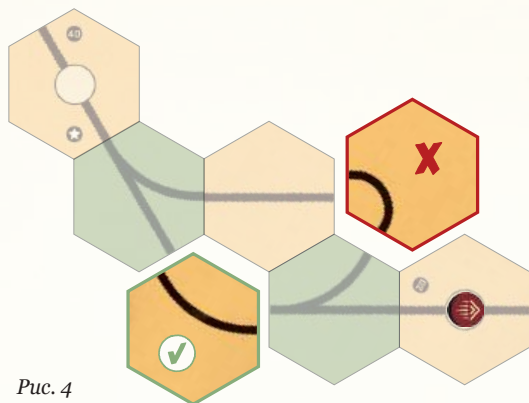


Рис. 4

При размещении жетона путей у компании должна быть возможность проложить маршрут к этому новому жетону. При замене жетона, не являющегося городом, один из новых участков пути должен быть доступен для компании, выполняющей это действие.

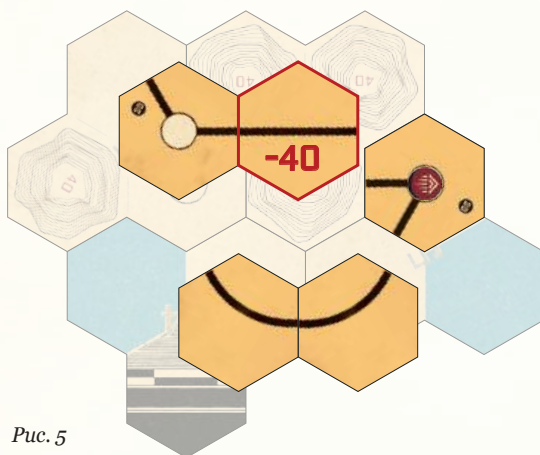


Рис. 5

Размещение жетона путей в горах не бесплатно и стоит 40, но это может помочь создать более короткий путь до места назначения.

Каждый цикл включает два последовательных операционных раунда. Во время этих раундов малые/крупные компании вносят изменения на игровом поле, прокладывают маршруты для получения дохода и приобретают поезда. В течение этих раундов все решения за каждую малую/крупную компанию принимает её президент, а все расходы осуществляются с баланса этой малой/крупной компании.

Если особенность малой компании противоречит общим правилам игры, приоритет отдается особенности малой компании.

ЗАМЕНЫ И НАЗВАНИЯ В ИГРЕ

Вы можете заметить, что вместе с развитием системы железнодорожных путей появляются новые дороги, названия улиц и городов. Изменения символизируют течение времени, и мы видим, как потихоньку развивается мир вокруг: переименовывается город, строится новая дорога, исчезает старая и т. д.

Малые/крупные компании действуют в порядке убывания котировок акций (при одинаковой котировке акций маркеры, находящиеся на одном делении, рассматриваются сверху вниз). В свой ход каждая компания выполняет все следующие действия строго в указанном порядке.

1. По желанию купите стартовый поезд, если вы управляете только что основанной малой компанией.

- Каждая малая компания в свой самый первый операционный раунд имеет право приобрести поезд из доступной стопки поездов или из банковского резерва по номинальной стоимости. Полную стоимость необходимо выплатить с баланса этой малой компании. Поезда, приобретенные на этом шаге, смогут пройти по своему маршруту и принести доход на этом же ходу (см. пункт 7 «Купите поезд» на с. 16 для получения дополнительной информации о процессе приобретения поездов).

2. По желанию выпустите или выкупите одну акцию.

- Малая/крупная компания может выпустить акцию со своего баланса в банк. При этом малая/крупная компания получает на свой баланс сумму из банка, равную текущей котировке акции. Затем котировка акции падает на один шаг (см. пункт «Перемещение маркеров на шкале котировок»).

ИЛИ

- Малая/крупная компания может выкупить у банка одну акцию, при этом она выплачивает в банк сумму, равную текущей котировке своей акции. Затем забирает одну свою акцию из банковского резерва и возвращает её на баланс. Котировка акции при этом не меняется.

3. По желанию разместите жетоны путей.

- ✦ За раунд малая/крупная компания может разместить на поле до двух жёлтых жетонов путей или заменить один жетон путей, выбрав улучшенный из числа доступных в текущей фазе игры. 
- ✦ Жёлтые и улучшенные негородские жетоны путей необходимо размещать таким образом, чтобы малая/крупная компания могла проложить маршрут через какой-то из новых участков пути на выложенном жетоне (см. рис. 4).
- ✦ Улучшенные городские жетоны путей необходимо размещать таким образом, чтобы малая/крупная компания могла проложить маршрут в этот город.
- ✦ Жетоны путей нельзя размещать так, чтобы участок пути упирался в край игрового поля, глухой край области дальнего направления, область с водой или чёрной границей. 
- ✦ Жёлтые жетоны путей нельзя размещать на области с водой, дальними направлениями, чёрными границами и другими жетонами путей.
- ✦ При размещении жетона путей на игровом поле нельзя создавать новые или убирать старые города (их можно заменять соответствующими улучшенными жетонами путей, в таком случае в городах часто появляются дополнительные места для станций).
- ✦ Улучшенные жетоны путей должны заменять только жетоны путей предыдущей фазы: зелёный — жёлтый, фиолетовый — зелёный, серый — фиолетовый. Заменённые жетоны путей снова становятся доступными.
- ✦ Замены должны сохранять все существующие пути с заменяемого жетона.

- ✦ Жетоны путей с символами , ,  необходимо заменять только жетонами путей с таким же символом.   
- ✦ Сумму, указанную в области, необходимо оплатить с баланса малой/крупной компании при размещении на ней жетона путей (см. рис. 5). 
- ✦ Запас жетонов путей ограничен, периодически некоторые варианты могут быть недоступны.
- ✦ При замене городских жетонов путей размещённые на них маркеры станций сохраняются.
- ✦ Места с напечатанными логотипами малых компаний зарезервированы до момента их основания. Их необходимо отметить маркером этой компании при размещении или замене жетона путей. Если в области изображён логотип компании, то хотя бы одно место в данном городе должно оставаться свободным до тех пор, пока не будет основана эта компания. Такое место не считается заблокированным, пока соответствующая компания не основана (см. рис. 6).

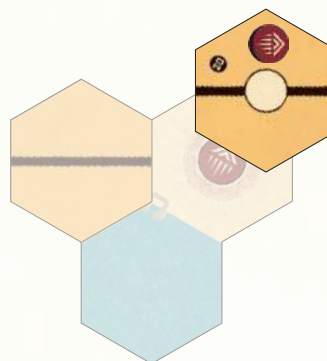


Рис. 6

Когда жетон путей помещается на области со стартовым городом малой компании, которую ещё не основали, для неё оставляют зарезервированным место под станцию. На это указывает маркер компании, находящийся рядом с местом под станцию, а не на нём, так как через это место всё равно можно прокладывать маршруты.



Компания «Агрокультура» может дополнительно выложить жёлтый жетон путей после того, как она произвела замену.



У компании «Мостострой» есть 5 мостов, особых жетонов путей (2 прямых участка, 2 с плавным поворотом, 1 с крутым поворотом), которые она может размещать на области с водой вместо использования обычных жёлтых жетонов путей. Жетоны с мостами нельзя заменить. Кроме того, все пути, которые прокладывает эта компания, могут упираться в область с водой.

Компания «Мостострой» не участвует в короткой партии.



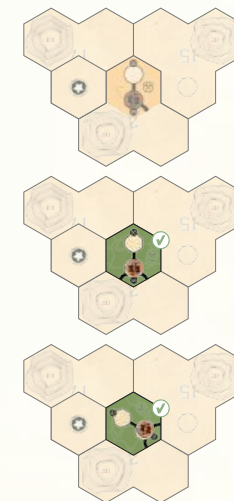
Компания «Тоннельстрой» получает 60 на свой баланс каждый раз после размещения жетона путей на области с горами. Сначала она должна оплатить стоимость строительства, поэтому её общий доход составляет 20 за каждую гору, в которой она пробурила тоннель. Этот доход поступает на баланс компании «Тоннельстрой» сразу же после размещения каждого жетона в горной местности.



Стартовые города компаний «Восточная шахта» и «Северный порт» находятся на областях с символами  и  соответственно. Для них есть специальные наборы жетонов путей для замены.

Любая малая/крупная компания может заменить жетоны путей с символами  и  при соблюдении обычных правил замены.

Первый жетон путей с символом  можно заменить двумя способами: с расположением нового отрезка пути либо по часовой, либо против часовой стрелки от существующего. При этом вы должны сохранить лишь существующее соединение со стороны области, а не конкретную конфигурацию путей или расположение городов (см. ниже).



ОПЕРАЦИОННЫЙ РАУНД

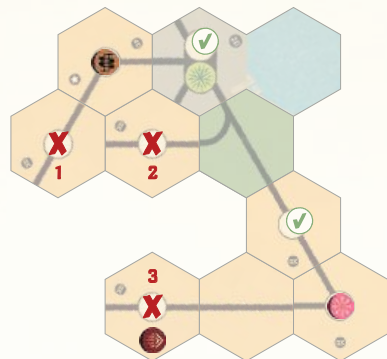


Рис. 7

В операционном раунде компания «Экспансия» может разместить маркер станции на любом месте, отмеченном зелёной галочкой. Компания не может поместить маркер станции ни на одно из мест, помеченных красным крестиком, потому что нельзя проложить маршрут (1) из-за блокировки маркером станции другой компании, (2) из-за крутого поворота и (3) зарезервированного места для другой компании, которую ещё не основали.



У компании «Экспансия» есть дополнительный маркер станции, который можно разместить на игровом поле во время операционного раунда, потратив 40 с баланса компании. При этом действуют все обычные правила для размещения маркеров станций (см. пункт 4). Если на момент слияния «Экспансии» с другой малой компанией в крупную этот маркер станции ещё не разместили на игровом поле, он заменится маркером станции этой крупной компании и остаётся на месте «40» планшета малой компании.



Компания «Ноктис» может пропустить заблокированные (полностью заставленные маркерами станций других малых/крупных компаний) города при составлении маршрута. Пропущенные заблокированные города не считаются остановками, и доход от них не прибавляется к общей сумме за маршрут. Эта способность также может быть использована при определении того, может ли компания разместить/заменить жетон путей и может ли она объединиться с другой малой компанией. После слияния в крупную компанию способность может быть использована при определении возможных мест размещения маркеров станций.

Компания «Ноктис» не участвует в короткой партии.

4. По желанию разместите маркер станции.

- Крупная компания (или «Экспансия») может разместить доступный маркер станции, оплатив его стоимость, указанную на планшете, на любом свободном незарезервированном месте, до которого эта компания может проложить маршрут (см. пункт 5 для определения маршрута). На одном жетоне путей может находиться только один маркер станции каждой малой/крупной компании (см. рис. 7).

5. По возможности назначьте поезда на маршрут.

- Маршрут — это непрерывно прослеживаемая линия пути, которая включает в себя хотя бы один маркер станции малой/крупной компании и не использует одни и те же отрезки пути более одного раза (см. рис. 8).
- Малые/крупные компании прокладывают маршруты для всех принадлежащих им поездов. Каждый поезд следует по отдельному маршруту, который включает в себя остановки, по количеству не превышающие его тип (2, 3, 4...), и не использует те же отрезки пути, что и любой другой поезд той же компании. Однако маршруты могут пересекаться в городах и на некоторых зелёных и фиолетовых жетонах путей (см. рис. 8).
- Маршрут не может проходить через заблокированный город, полностью заставленный маркерами станций других малых/крупных компаний. Но маршрут может начинаться и/или заканчиваться в таких городах и включать доход от них в общую сумму.

- Маршрут может начинаться или заканчиваться в области дальнего направления, но не может проходить через неё.
- Маршрут одного поезда не может включать один и тот же город или одно и то же дальнее направление более одного раза. В одном операционном раунде доход от города или дальнего направления могут принести несколько поездов, если они используют для этого разные отрезки пути (см. рис. 8).
- Один и тот же поезд не может посетить обе остановки на жетоне порта. На жетоне шахты находятся две отдельные остановки, соединённые путями, поэтому один и тот же поезд может их посетить.
- Некоторые пути с развилками имеют заданное направление поворота. На таких жетонах для построения маршрута нельзя использовать крутой поворот (см. зелёный жетон путей на рис. 7). Городские жетоны путей считаются транспортными узлами, поэтому позволяют совершить любой поворот, не проходящий по уже использованному участку пути (см. серый жетон путей на рис. 7).
- Доход с маршрута равен общей сумме дохода со всех остановок (непрерывной цепочки городов и/или дальних направлений), которые посетил поезд. Максимальное количество этих остановок равно типу поезда (т. е. поезд типа 3 может учесть доход с одной, двух или трёх остановок). Вы не можете пропустить остановку, чтобы продлить маршрут (не считая способности компании «Ноктис»). У поездов типа ∞ нет ограничений на количество остановок, которые они могут включить в свой маршрут, но при этом необходимо соблюдать все остальные правила прокладки маршрута.

Примечание. Возможность проложить маршрут с меньшим количеством остановок, чем позволяет тип поезда, означает, что компания, которая не может достичь второго города в свой первый ход или у которой больше поездов, чем построенных маршрутов, всё равно может назначить все свои поезда на маршруты, сократив некоторые из них до так называемых локальных — с одной остановкой в городе с маркером станции. Поскольку они не используют построенные пути, в одном и том же городе можно проложить любое количество локальных маршрутов.

- Доход от города равен числу, указанному на его области.
- Доход от дальнего направления меняется в зависимости от фазы игры.
- ✦ Суммарный доход от всех маршрутов определяет доход малой/крупной компании.
- ✦ Если во время выполнения этого действия у компании нет ни одного поезда, её доход считается равным 0, а котировка её акций упадёт на один шаг на этапе распределения прибыли.

Примечание. Вы можете использовать таблицу прибыли на акцию, чтобы отмечать доход с уже подсчитанных маршрутов, пока прокладываете следующий.

А ЧТО С РАБОТНИКАМИ?

Поскольку весь доход, полученный от курсирования поездов, можно либо выплатить акционерам, либо удержать компанией, некоторые могут задаться вопросом, кто же работает в этих компаниях? Как поезд добирается из пункта А в пункт Б со стопроцентной прибылью? Все работники в мире игры «Железные дороги утерянного атласа» получают минимальную зарплату. Доход в игре представляет собой прибыль, оставшуюся после оплаты всех расходов.

6. Распределите прибыль

Президент малой/крупной компании выбирает, как распределять прибыль в каждом операционном раунде.

Он может:

- ✦ осуществить выплаты акционерам

ИЛИ

- ✦ удержать всю сумму на балансе компании.

ВЫПЛАТИТЬ ПРИБЫЛЬ

Каждая акция малой компании имеет право на 20 % от общей суммы выплаты, а каждая акция крупной компании — на 10 % от общей суммы выплаты (обратите внимание на разницу между акцией и президентским сертификатом). Все акционеры, включая саму малую/крупную компанию, которая может держать свои акции на балансе, получают эти деньги из банка. Общую сумму выплат необходимо отметить в таблице прибыли на акцию. Акции в банковском резерве не получают прибыль.

Если общая сумма выплат больше 0, но меньше текущей котировки акций данной малой/крупной компании, её маркер помещается снизу всех остальных маркеров на том же делении шкалы котировок. Сама котировка при этом не меняется.

Если общая сумма выплат равна или больше (но не менее чем в два раза) текущей котировки акций, она повышается на один шаг по шкале котировок.

Если же общая сумма выплат не меньше удвоенной текущей котировки акций, она повышается на два шага по шкале котировок.

УДЕРЖАТЬ ПРИБЫЛЬ

Малая/крупная компания получает из банка общую сумму прибыли и помещает эти деньги на свой баланс. Котировка её акции при этом понижается на один шаг.

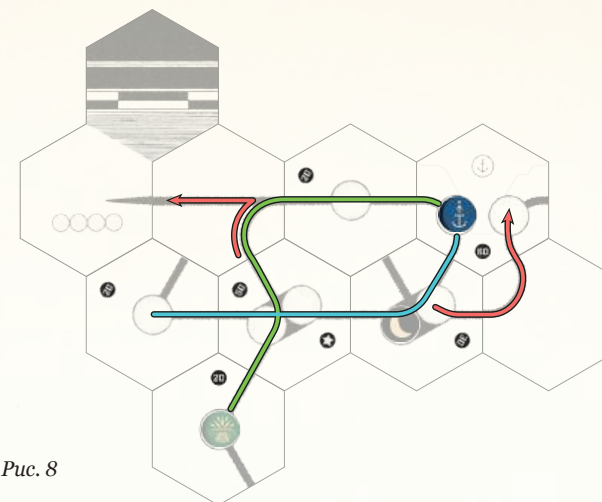


Рис. 8

Предположим, что у компании «Северный порт» есть два поезда типа 4. Синий и зелёный маршруты являются допустимыми, так как не имеют общих участков пути, ни один из них не ведёт в один и тот же город больше одного раза и оба маршрута включают город с маркером станции компании. Компания не может проложить маршрут от своего маркера станции в соседний город, а затем вернуться в область ④, так как она считается тем же городом, в котором начался маршрут.

Компания также не может продолжить путь из города ⑤ до дальнего направления, потому что поезд не может проехать под острым углом на такой развилке.

Доход с этих маршрутов составит $60+30+50+20$ и $60+20+50+20$ итого 310, которые нужно будет либо выплатить, либо удержать. Если президент решит осуществить выплаты, на каждую акцию придётся по 62.



У компании «Пригород» есть два маркера пригородов, которые она может разместить в обычных городах, где у нее нет маркера станции (не в ①, ② или ③), ограничение — один маркер пригорода на жетон. Маркеры пригородов размещаются в любой момент хода компании в операционном раунде. В одном и том же операционном раунде можно разместить один или оба маркера. У компании должна быть возможность достичь жетона путей, на котором размещается маркер пригорода. Город с пригородом увеличивает доход каждого проходящего через него маршрута компании на 10. Маркеры пригородов нельзя перемещать после того, как их разместили.



Компания «Экспресс» увеличивает дальность своего маршрута на одну остановку, если в её распоряжении находится только один поезд. Маркер используется в качестве напоминания о том, что поезд получает этот бонус.

ОПЕРАЦИОННЫЙ РАУНД



У компании «Резерв» всегда может быть на один поезд больше текущего лимита. Используйте лимит для малой компании, пока она не объединена с другой, и лимит крупной компании после слияния.

Компания «Резерв» не участвует в короткой партии.

7. Купите поезд

Если у малой/крупной компании меньше поездов, чем позволяет лимит текущей фазы , она может приобрести поезд как из стопки доступных поездов (только верхний), так и у другой малой/крупной компании или из банковского резерва. Малые/крупные компании могут приобрести столько поездов, насколько это позволяют их средства и лимит фазы. Если у малой/крупной компании нет поезда, она обязана приобрести хотя бы один до окончания своего хода в этом операционном раунде (см. также «Принудительная покупка поезда» на с. 17).

Игроки не могут использовать личные деньги для приобретения поездов, за исключением принудительной покупки.



Поезда компании «Оборот» не сбрасываются сразу же в момент устаревания. Вместо этого компания назначает их на маршруты ещё один раз в свой следующий ход и затем сбрасывает по обычным правилам. Устаревшие поезда не учитываются в лимите на количество поездов, их не может купить другая малая/крупная компания. Также их нельзя обменять на поезда типа ∞.

ПОЕЗДА УСТАРЕВАЮТ

Покупка или экспорт первого поезда нового типа может привести к выводу из эксплуатации всех поездов одного из старых типов. Существует три возможных варианта устаревания поездов:

- при покупке первого поезда типа 4 устаревают все поезда типа 2;
- при покупке первого поезда типа 6 устаревают все поезда типа 3;
- при покупке первого поезда типов 7/∞ устаревают все поезда типа 4.

Если поезд, купленный из стопки доступных, является первым поездом нового типа, вызывающего устаревание моделей, это событие происходит немедленно, и все устаревшие поезда убираются из игры. 

СМЕНА ФАЗЫ

Если поезд, экспортированный или приобретённый из стопки доступных, является первым поездом нового цвета (зелёный, фиолетовый, серый), игра немедленно переходит в соответствующую фазу. Вводятся новые лимиты на количество поездов, и любая малая/крупная компания, превышающая этот лимит, обязана по своему выбору поместить в банковский резерв один из своих поездов. В операционном раунде для малых/крупных компаний становятся доступны жетоны путей новой фазы. Диапазон доступных начальных котировок акций расширяется при переходе в зелёную и фиолетовую фазы.

ПОСЛЕДНИЙ КУПЛЕННЫЙ/ЭКСПОРТИРОВАННЫЙ ПОЕЗД	НАЧАЛЬНАЯ КОТИРОВКА АКЦИЙ	СТОИМОСТЬ ПОЕЗДА	УСТАРЕВАЕТ ПРИ	ЛИМИТ ПОЕЗДОВ ДЛЯ МАЛОЙ/КРУПНОЙ
2	60-90	100	4	2/-
3	60-110	200	6	2/4
4	60-110	300	7/∞	2/3
5	60-135	450	—	1/2
6	60-135	550	—	1/2
7	60-135	750	—	1/2
∞	60-135	1,000 (или 800 +обмен)	—	1/2

- « Верхний поезд в стопке всегда доступен для покупки по номинальной стоимости.

Примечание. Есть дополнительная возможность заплатить меньшую цену (800) за поезд типа ∞ , отдав в банк любой устаревший поезд (в тот момент это 5 или 6).

- « Поезда, находящиеся в банковском резерве, можно приобрести по их номинальной стоимости.
- « Поезд можно приобрести у другой малой/крупной компании по цене не менее 1, если оба президента согласны на сделку. Максимальная цена для покупки поезда может быть любой. Приобретающая малая/крупная компания должна заплатить за поезд деньгами со своего баланса. Отданные деньги перечисляются непосредственно на баланс малой/крупной компании, у которой покупается поезд.

Если у малой/крупной компании нет собственного поезда и на балансе недостаточно денег для его приобретения, она обязана осуществить принудительную покупку поезда.

Примечание. Запас поездов типа $7/\infty$ считается неограниченным. Если необходим новый поезд, а их запас закончился, игроки могут использовать ранее экспортированные поезда типа $7/\infty$ или устаревший поезд в качестве замены.

ПРИНУДИТЕЛЬНАЯ ПОКУПКА ПОЕЗДА

Любая малая/крупная компания без поезда должна приобрести его до окончания своего хода в операционном раунде.

Если у малой/крупной компании на балансе недостаточно денег для покупки поезда из банковского резерва или стопки доступных поездов и не было достигнуто соглашение о приобретении поезда у другой малой/крупной компании, президент малой/крупной компании без поезда обязан отдать свои личные деньги для покупки самого дешёвого поезда из банковского резерва или стопки доступных поездов.

В первую очередь необходимо использовать деньги с баланса малой/крупной компании (акции на балансе малой/крупной компании не учитываются при принудительной покупке). Затем президент добавляет свои личные деньги. Если этих денег всё ещё недостаточно для приобретения поезда, президент обязан начать продавать свои акции по одной, пока не наберёт сумму, достаточную для покупки, или не сможет больше продать ни одной акции. В этой ситуации президент будет считаться банкротом (см. раздел «Банкротство»). Продажа акций во время принудительной покупки поезда влияет на котировки акций малых/крупных компаний, к которым они относятся. Котировки проданных акций опускаются на один шаг после того, как закончится продажа акций во время принудительной покупки поезда. Президент вправе свободно выбирать акции для продажи.

Примечание. Во время принудительной покупки поезда президент не может продавать акции активной малой/крупной компании, если это приведёт к смене её президента, и акции малой/крупной компании, если после продажи их количество в банковском резерве превысит долю в 50 %.

БАНКРОТСТВО

Если малая/крупная компания не может приобрести поезд даже после шагов принудительной покупки поезда, президент этой малой/крупной компании объявляется банкротом. Обычно банкротство сразу же приводит к завершению игры. Если игроки, не являющиеся банкротами, хотят продолжить партию, они могут выполнить следующие действия, чтобы удалить игрока-банкрота:

– все малые/крупные компании, президентом которых был игрок, немедленно удаляются из игры. Поезда, принадлежавшие этим малым/крупным компаниям, отправляются в банковский резерв и становятся доступны для покупки. Все маркеры станций этих малых/крупных компаний удаляются из городов. Все игроки, кроме обанкротившегося, могут обменять на деньги акции закрывшихся малых/крупных компаний согласно их окончательной котировке (это происходит одновременно, и котировка не снижается). Затем уберите маркеры этих малых/крупных компаний со шкалы котировок. После этого продолжайте партию с оставшимися игроками.

8. Передайте ход малой/крупной компании, следующей в порядке убывания котировок акций.

Если не осталось малых/крупных компаний, которые ещё не совершали действия в этом ОР, маркер раунда передвигается на новый раунд (операционный, фондовый или слияний).

РАУНД СЛИЯНИЙ



Рис. 9

При слиянии двух малых компаний их планшеты размещаются рядом, а поверх них кладётся планшет выбранной крупной компании. Поезда и деньги с балансов объединяются в соответствующих новых областях. Все акции малых компаний обмениваются на равное количество акций крупной компании. Каждый президентский сертификат малой компании конвертируется в две акции. Игрок, в сумме владеющий наибольшим количеством акций объединяющихся малых компаний, получает президентский сертификат крупной компании. Если два игрока владеют одинаковым количеством акций объединяющихся компаний, новый президентский сертификат достаётся тому претенденту, кто контролирует компанию, которая на момент слияния опережает другую в порядке хода в операционном раунде.

В раунде слияний малые компании могут объединиться, образуя крупные.

После завершения двух операционных раундов, если игроки уже купили или экспортировали первый зелёный поезд, наступает раунд слияний. Если игроки не купили и не экспортировали первый зелёный поезд, они сразу же переходят к шагу «экспорт поезда» (см с. 19).

В порядке убывания котировок акций президент каждой малой компании может спастись или предложить слияние с другой малой компанией, имеющей хотя бы один маркер станции, к которому первая компания может проложить маршрут. Если один из президентов отказался от слияния, такое же слияние нельзя предложить повторно в этом раунде слияний.

Если оба президента согласны на слияние:
(обычно президентом обеих малых компаний является один и тот же игрок)

- Президентом новой крупной компании становится игрок, владеющий наибольшим количеством акций объединяющихся малых компаний. Если у игроков равное количество акций, президентом становится претендент, который возглавляет компанию, стоящую раньше в порядке хода на шкале котировок. Этот игрок выбирает крупную компанию для объединяющихся малых и берёт из запаса соответствующие маркеры, планшет и акции.
- Замените каждую акцию объединяющихся малых компаний на акцию крупной, а каждый президентский сертификат — на две акции крупной компании. Отдайте новому президенту соответствующий сертификат крупной компании. Разместите рядом планшеты малых

компаний, а поверх них — планшет крупной, закрепив таким образом договор о слиянии. Крупная компания сохраняет все способности объединившихся малых компаний.

- Один маркер помещается на таблицу прибыли на акцию, другой — на шкалу котировок, указывая среднее значение котировки акций двух объединившихся малых компаний с округлением вниз. Уберите маркеры обеих объединившихся малых компаний со шкалы котировок и таблицы прибыли на акцию. Замените каждый маркер станции объединившихся малых компаний маркером станции крупной компании.  Если на этом шаге в одной области поля окажется два маркера станций крупной компании, верните один из них на её планшет на место «БЕСПЛАТНО». Два дополнительных маркера станций помещаются на планшет, занимая два крайних правых места. Если остался ещё один неиспользованный маркер, верните его в коробку.
- Поезда и деньги на балансе обеих объединившихся малых компаний суммируются. Если в результате у крупной компании оказывается больше поездов, чем позволяет текущий лимит, её президент выбирает один поезд и помещает его в банковский резерв.
- Верните в коробку все маркеры и акции обеих объединившихся малых компаний (см. рис. 9).

ЭКСПОРТ ПОЕЗДА

В конце каждого цикла раундов участники убирают один поезд из игры, делая следующий доступным для покупки. Это может привести к устареванию моделей и/или сменам фаз.

Перед началом нового фондового раунда участники экспортируют (убирают) верхний поезд из стопки доступных. Если участники экспортируют поезд типа 2, все оставшиеся поезда того же типа экспортируются вместе с ним, открывая для доступа первый поезд типа 3. Если участники экспортируют первый поезд типа 4, 6 или 7/∞, считайте, что этот поезд просто купили, и определите, какие поезда устарели. Если участники экспортируют первый зелёный, фиолетовый или серый поезд, сразу же меняется фаза игры, вводится новый лимит на поезда и в следующем операционном раунде становятся доступны новые жетоны путей. Если фаза сменилась с жёлтой на зелёную, участники не проводят раунд слияний, а переходят к фондовому раунду.

ПЕРЕДВИНЬТЕ МАРКЕРЫ РАУНДОВ И ЦИКЛОВ

Если это был последний цикл, перейдите к разделу «Конец игры». В противном случае передвиньте маркер циклов и переместите маркер раунда на «ФР», чтобы начать следующий фондовый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается либо через четыре цикла (в короткой партии), либо через шесть (в длинной партии). Цикл — это последовательность раундов: фондового, двух операционных и, начиная с фазы 3, слияний.

Для получения итогового результата каждый игрок суммирует накопленные личные деньги с текущими котировками всех своих акций. Деньги на балансах малых и крупных компаний не учитываются при подведении итогов. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество денег. В случае равенства победителем становится претендент, который является президентом малой или крупной компании, находящейся впереди в порядке хода.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

- Создайте карту, на которой хотите играть.
- Ценность малой компании определяется, исходя из её стартового расположения, особенности и потенциальных партнёров по слиянию.
- Инвестировать в компании других игроков может быть полезно, но будьте осторожны, приобретая акции в количестве, достаточном, чтобы стать их президентом.
- Выпуск акций во время операционного раунда малой или крупной компании — хороший способ быстро получить деньги. Однако не забудьте убедиться, что у вас есть для них применение.
- Планируйте, как малые или крупные компании будут покупать свои следующие поезда. Приобретение поездов, которые скоро устареют, может в дальнейшем поставить вас в затруднительное положение.
- Размещение нового жетона путей может как увеличить доход, так и расширить доступ к другим городам.
- Сначала сосредоточьтесь на укреплении своей позиции, прежде чем искать способы блокировки других, но не упускайте возможности, позволяющие сделать и то, и другое.
- Лучшие маршруты затрагивают минимальное количество обычных городов: включайте только те, которые обязательны.
- Количество акций — зачастую хороший индикатор лидера. Больше акций — больше выплат и увеличение благосостояния за счёт роста котировок акций. Иногда самая дорогостоящая акция оказывается худшим вложением по сравнению с двумя менее ценными акциями.

ВАРИАНТЫ

«Железные дороги утерянного атласа» изначально создавались с расчётом на игровые вариации и настраиваемые правила.

Некоторые возможные вариации:

РАЗНЫЕ ДАЛЬНИЕ НАПРАВЛЕНИЯ

Поместите отдельную карту дохода дальнего направления рядом с каждым фрагментом с дальним направлением.

Перемешайте карты дохода дальних направлений, сложите их стопкой лицевой стороной вниз и отложите в сторону. Когда при создании поля появится фрагмент поля с дальним направлением, возьмите верхнюю карту из этой стопки. Разместите эту карту дальнего направления рядом с соответствующим фрагментом поля, чтобы указать, какой доход он принесёт во время партии.

КОРОТКАЯ ПАРТИЯ СО СЛУЧАЙНЫМИ МАЛЫМИ КОМПАНИЯМИ

Перемешайте планшеты малых компаний, чтобы дать шанс каждой.

Перед началом короткой партии, вместо того чтобы убрать часть фрагментов поля и планшетов малых компаний, как предписано основными правилами, перемешайте все 12 фрагментов поля со стартовыми городами малых компаний (фрагмент поля № 21 считается стартовым для компании «Адаптек», хотя она не обязана с него начинать) и, не глядя, уберите четыре из них. Также уберите по одному фрагменту № 12–14, фрагмент № 26 и один фрагмент проекта столицы. После этого продолжайте подготовку к партии, как обычно. При формировании колонок с планшетами малых компаний используйте только те, которые появились на поле.

НЕДРУЖЕСТВЕННЫЕ СЛИЯНИЯ

Получай!

Разрешите слияния на основе голосования акционеров, а не президентов компаний. Слияние может предложить любой игрок, владеющий хотя бы одной акцией одной из компаний; ограничения о соединении путей по-прежнему действуют.

Во время раундов слияния, вместо того чтобы действовали компании в порядке убывания котировок акций, игроки действуют, начиная с обладателя маркера приоритета и далее двигаясь по часовой стрелке. Каждый может предложить слияние или спасовать. Так продолжается до тех пор, пока все игроки подряд не спасуют.

После предложения о слиянии каждая акция обеих малых компаний даёт один голос своему владельцу. Исход определяется большинством среди отданных голосов:

— акции, находящиеся в банковском резерве, засчитываются за слияние, если в итоге их котировки вырастут, остаются нейтральными, если котировки останутся прежними, и идут против слияния, если котировки упадут;

— акции на балансе малой компании нейтральны. Нейтральные акции не учитываются при определении большинства.

Если голосование прошло успешно, сразу же произведите слияние, после чего продолжите раунд. Если голосование провалилось (*ничья тоже считается провалом*), такое же слияние нельзя предложить повторно в течение текущего раунда. Маркер приоритета не передаётся во время раундов слияний.

ИСЧЕРПАНИЕ БАНКОВСКОГО ЗАПАСА

Этот вариант заменяет фиксированное число раундов традиционным правилом окончания игры при исчерпании 8000 из запаса банка.

Поместите в банковский запас 8 000 (*уберите все карты денег номиналом 2000 и пять номиналом 500*) и отложите оставшиеся деньги в сторону. Игроки будут использовать дополнительные банкноты только в случае необходимости, когда закончится запас банка. Вместо того чтобы закончить игру после определённого количества циклов, игра подойдёт к концу лишь при исчерпании денег в банковском запасе. Завершите пару операционных раундов, в которой исчерпался банковский запас, используя отложенные деньги, после чего определите победителя по обычным правилам подведения итогов. Подготовьтесь к длинной партии, выполняя все соответствующие шаги, но не используя счётчик циклов. Кроме того, игроки должны соблюдать лимит ценных бумаг на игрока в зависимости от количества участников:

3 игрока — 16 ценных бумаг;

4 игрока — 12 ценных бумаг;

5 игроков — 10 ценных бумаг.

Игрок не может приобрести акцию, если в результате он превысит лимит ценных бумаг. Если игрок превысил данный лимит в результате слияния или смены президента компании, он обязан при первой же возможности продать акции в фондовом раунде, пока не окажется в пределах лимита.

В этой игровой вариации банкротство любого игрока приводит к немедленному завершению партии и подведению её итогов.

ГЛАВНЫЙ ОФИС

Небоскрёбы из маркеров.

Главный офис — это база крупной компании. После размещения главного офиса крупная компания получает единовременный бонус, а в начале своего хода в каждом последующем операционном раунде получает на баланс 50 % от стоимости, напечатанной на жетоне города (на эту сумму не влияют модификаторы стоимости).

Маркер главного офиса появляется при размещении маркера станции крупной компании поверх маркеров станций обеих входящих в неё малых компаний.

Главный офис может заменить маркер станции малой компании при слиянии, либо его можно оставить на планшете крупной компании для дальнейшего размещения в соответствии с правилами размещения маркеров станций. При размещении президент выбирает один из трёх начальных бонусов:

- **НАЛОГОВАЯ ЛЬГОТА:** крупная компания получает 80 на свой баланс;
- **ЗЕМЕЛЬНЫЙ ГРАНТ:** крупная компания может разместить до 4 жёлтых жетонов путей (по одному за раз) в соответствии с обычными правилами размещения жетонов путей;
- **КОММЕРЧЕСКОЕ ЗОНИРОВАНИЕ:** крупная компания может заменить до 2 различных жетонов, примыкающих к жетону с главным офисом (включая его самого). Эти жетоны не обязательно должны соединяться путями с главным офисом и могут игнорировать ограничения фазы (например, зелёный жетон путей можно заменить фиолетовым даже во время зелёной фазы).

САМОСТОЯТЕЛЬНО СОЗДАННЫЕ И ГОТОВЫЕ СХЕМЫ ПОЛЕЙ

Создайте такое поле, которое сами придумали.

Вместо того чтобы по очереди выкладывать фрагменты поля в случайном порядке, вы всегда можете поместить каждый фрагмент именно туда, куда вам нужно. Вдохновляйтесь реальными географическими очертаниями или создавайте поля определённой формы. В комплект входят дополнительные двусторонние фрагменты с одной областью: пустая/гора, пустая/вода и пустая/город, чтобы вы могли придать местности ещё больше разнообразия.

ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Разделите фрагменты поля на три стопки, в каждой из которых будет 1 фрагмент с дальним направлением, 4 стартовых города для малых компаний (в этом режиме фрагмент поля № 21 представляет стартовый город для компании «Адаптек», хотя вы не обязаны начинать именно с него), 1 фрагмент проекта столицы и равное количество среди оставшихся фрагментов. Распределение фрагментов на этом этапе должно быть по возможности случайным.

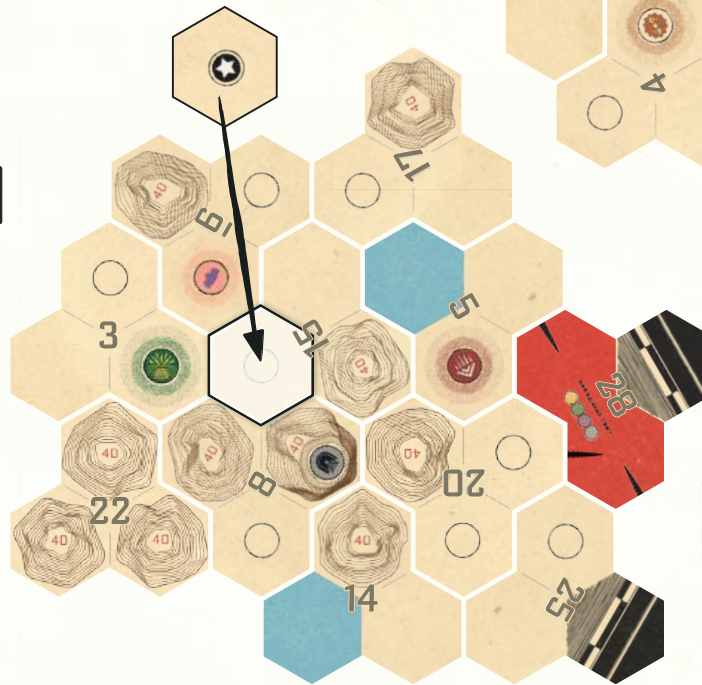
Выберите одну из трёх стопок, перемешайте её и начните создавать игровое поле согласно стандартным правилам.

Разложите планшеты малых компаний, появившиеся на поле, в две колонки, по две компании в каждой.

Сформируйте колоду доступных поездов из трёх моделей типа 2, трёх — типа 3 и трёх — типа 4.

Выдайте каждому игроку стартовый капитал в количестве 225.

Сыграйте четыре цикла без экспорта поездов.



ОСОБЕННОСТИ КОМПАНИЙ



Компания «Адаптек» выбирает любой обычный город для размещения своего стартового маркера станции (нельзя выбирать ⚡, ⊗, ⚓ или места, зарезервированные для других компаний). Решение о месте размещения принимает первый президент после основания компании в фондовом раунде. Можно выбрать как место, на котором ещё нет жетона путей, так и место, на котором уже есть пути, при условии, что соблюдены ограничения на типы городов и зарезервированные места.

Компания «Адаптек» не участвует в короткой партии.



Компания «Ноктис» может пропускать заблокированные (все места закрыты маркерами станций) города при прокладке маршрута. Пропущенные заблокированные города не считаются остановками, и доход от них не учитывается в общей сумме. Маршрут не может включать один и тот же город больше одного раза. Эту особенность также можно использовать при определении, может ли эта компания разместить/заменить жетон путей и может ли она объединиться с другой малой компанией. После слияния в крупную компанию особенность можно использовать при выборе мест для размещения маркеров станций.

Компания «Ноктис» не участвует в короткой партии.



У компании «Мостострой» пять жетонов путей с мостами (два прямых участка, два с плавным поворотом, один с крутым поворотом), которые она может размещать на областях с водой вместо обычных жёлтых жетонов путей. Мосты нельзя заменить другими жетонами путей. Кроме того, участки пути, которые прокладывает «Мостострой», могут упираться в области с водой.

Компания «Мостострой» не участвует в короткой партии.



У компании «Резерв» всегда может быть на один поезд больше лимита текущей фазы. До слияния учитывается лимит для малой компании, а после — лимит для крупной компании.

Компания «Резерв» не участвует в короткой партии.



Стартовый город компании «Восточная шахта» находится на области поля с символом ⊗. Для этой области есть специальный набор жетонов путей для замены. Первую замену жетона ⊗ можно разместить двумя способами в зависимости от расположения нового выезда: либо по часовой стрелке, либо против часовой стрелки от существующего. При этом необходимо сохранять лишь существующее соединение с краем области поля, а не конкретную форму путей или расположение городов. Любая малая или крупная компания может заменить жетон ⊗ при соблюдении обычных правил замены.



У компании «Пригород» два маркера пригорода 🏡, которые она может разместить в обычных городах, где у нее нет маркера станции (не в ⚡, ⊗ или ⚓), но только один маркер пригородов размещаются во время хода компании в операционном раунде. В одном операционном раунде можно разместить один или оба маркера пригорода. Область, в которую помещается маркер пригорода, должна быть достижима для этой компании. Города с пригородами приносят по +10 за каждый проходящий через них поезд этой компании. Маркеры пригородов нельзя переставлять после их размещения.



Поезда компании «Оборот» не сбрасываются сразу же в момент устаревания. Вместо этого компания может использовать их ещё один раз, после чего сбросить по обычным правилам. Устаревшие поезда не учитываются в лимите на количество поездов и не могут быть ни куплены другой малой или крупной компанией, ни обменены на поезд типа ∞.



Компания «Агрокультура» может выложить жёлтый жетон путей после замены другого жетона.



Компания «Тоннельстрой» получает 60 на свой баланс каждый раз после размещения жетона путей на области с горами. Сначала она должна оплатить стоимость строительства, поэтому её общий доход составляет 20 за каждую гору, в которой она пробурила тоннель. Этот доход поступает на баланс компании «Тоннельстрой» сразу же после размещения каждого жетона в горной местности.



У компании «Экспансия» есть дополнительный маркер станции, который можно разместить на поле во время операционного раунда, потратив 40 с баланса компании. При этом действуют все остальные правила размещения маркеров станций. Если этот дополнительный маркер станции не разместили на поле до момента слияния в крупную компанию, он становится дополнительным маркером станции для этой крупной компании и остаётся на месте «40» на планшете компании «Экспансия».



Стартовый город компании «Северный порт» находится на области поля с символом ⚓. Для этой области есть специальный набор жетонов путей для замены. Любая малая или крупная компания может заменить жетон ⚓ при соблюдении обычных правил замены.



Если компания «Экспресс» владеет только одним поездом, тогда он может включать в свой маршрут на одну остановку больше, чем ему положено по типу. Маркер 🚅 используется в качестве напоминания для обозначения поезда, который получает этот бонус.

Выражаем благодарность Фрэнсису Трэшему за его вклад в мир настольных игр.

Спасибо всем, кто тестировал нашу игру:

Дэниелу Родригесу, Крису Шафферу, Майклу Тайссу, Кристиану Норду, Джесси Уилер, Алексу Айверсону, Дайнерис Родригес, Джимми Хенселю, Май Янг, Мэтту Райли, Грегу Уильямсу, Клаудио Кампусано, Найджелу Вандерфорду, Джеймсу Блуму, Киму Коповски, Кристиану Коху, Каю-Уве Мюллер-Йосвигу, Флориану Кризелю, Оливеру Кайзеру, Питу Гочу, Энди Серросу (Доктор Оусом), Джейкобу Бутчеру, Брайану Янгу, Джиму Снеллу, Джасперу Грею, Яну Конедингу, Михаэлю Кюну, Оливеру Гримму, Себастьяну Хуммелю, Кари Карлсону, Пэту Макгрегору, Майку Хоторну, Мэтту Экстранду, Николасу Хелмсу, Аарону Маллоуни, Бену Ричардсону, Роберту Полу, Закари Дэвидсону, Брэйди Кэлауэю, Натали Холл, Эвану Финли, Джейку Джонсону, Бену Тайсену, Тиму Рэмзи, Дэвиду Дранцу, Джулиану Иллингворту, Шону Поупу.

Особая благодарность:

Адаму Крамеру, Тони Фрайеру, Нику Нейлону, Майклу Картеру, Джону Харресу, Джошуа Старру.

Реализация в TableTop Simulator: Скотт Сайферт

© 2024 Asterisk Games

Авторы игры:

Джейкоб Шахт и Кевин Делгер

Художественное оформление и графика:

Studio Delger

Производство:

Panda Game Manufacturing

Asterisk-Games.com

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

Руководитель проекта: Андрей Сафронов

Выпускающий редактор: Елена Шкуткова

Помощники редактора:

Александр Вансач, Сергей Ярушок

Переводчик: поклонник серии,
пожелавший остаться неназванным

Корректор: Ольга Саратовцева

Верстальщик: Антон Марков

Выражаем особую благодарность Сергею Лебедеву.

