

ЯЛМАР ХАЧ ТА ЛОРЕНЦО СІЛЬВА

# ЗАЛІЗНИЦЯ™

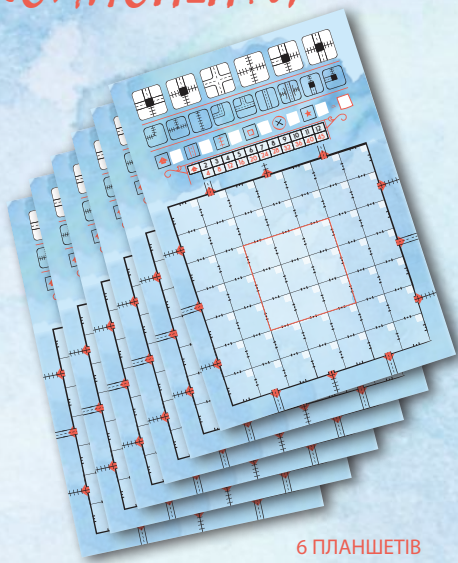
*ink*



БЛАКИТЬ

Kilogrames

# КОМПОНЕНТИ



6 ПЛАНШЕТІВ



6 МАРКЕРІВ



4 КУБИКИ ДОРІГ





2 КУБИКИ ОЗЕР



2 КУБИКИ РІЧОК

## ОГЛЯД ГРИ

Партія триває **7 раундів**. Мета гри — з'єднати якнайбільшу кількість **виходів**  один із одним, **малюючи дороги** і створюючи **мережі**. Чим більше виходів  ви приєднаєте до **тієї самої мережі**, тим більше **переможних очок** здобудете у кінці гри. **Бонусні очки** можна отримати за свою **найдовшу залізницю**, своє **найдовше шосе** та заповнення **центральної частини** планшета.

# ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Кожен гравець бере **планшет** та розміщує перед собою.
2. Кожен гравець бере **маркер**.
3. Розмістіть **кубики доріг** у центрі столу.
4. **Кубики річок та озер** варто використовувати тільки для гри з доповненням (див. стор. 14).

СПЕЦІАЛЬНІ  
ДОРОГИ

ПІДРАХУНОК  
ПЕРЕМОЖНИХ  
ОЧОК

ПАМ'ЯТКА ПРО ВИДИ  
ДОРІГ НА КУБИКАХ

ЦІННІСТЬ  
МЕРЕЖІ

ВИХОДИ

ЦЕНТРАЛЬНА  
ЧАСТИНА



# ПЕРЕБІЗ РАУНДУ

На початку кожного раунду потрібно **один раз кинути кубики доріг**. Результат кидка покаже, **які дороги** усі гравці **мають намалювати** у цьому раунді. Після кидка всі гравці **одночасно** малюють дороги, що випали, на своїх планшетах.

## КИДАННЯ КУБИКІВ

Візьміть кубики доріг та **киньте** їх на середину столу. Розмістіть кубики так, щоб їх **бачили всі гравці**.



**Існує 2 види кубиків доріг.**

На 3-х кубиках є ці 6 видів доріг:



Прямий  
відрізок  
шосе



Прямий  
відрізок  
залізниці



Поворот  
шосе



Поворот  
залізниці



T-подібне  
перехрестя  
шосе



T-подібне  
перехрестя  
залізниці



На одному кубу є ці 3 види доріг:



Естакада



Пряма  
станція



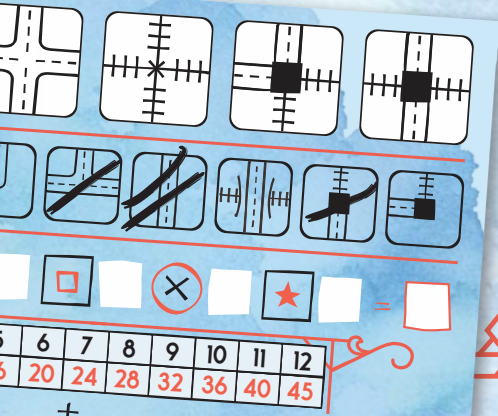
Станція на  
повороті

**Примітка:** Станції допомагають об'єднати залізницю та шосе. Естакади допомагають розмістити два види доріг, **не об'єднуючи** їх.




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

4

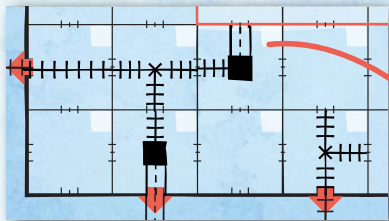
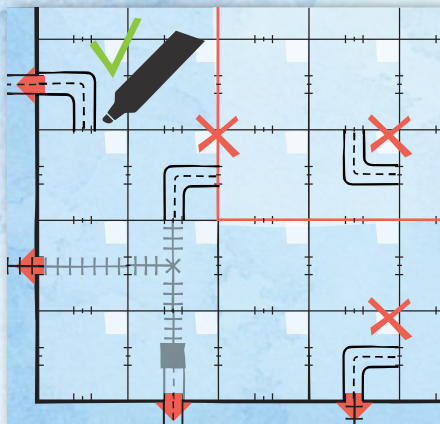


## МАЛЮВАННЯ ДОРІГ

Після кидка кубиків усі гравці мають **одночасно намалювати дороги** на своїх планшетах. Дотримуйтесь таких правил:

1. Кожна дорога, яку ви малюєте, має бути **з'єднана хоча б одним кінцем із виходом**  або дорогою, що вже існує. Якщо ви **не можете під'єднати дорогу** таким чином — ви не можете її намалювати.
2. Ви маєте **намалювати всі 4 дороги**, що випали на кубиках у цьому раунді (якщо це можливо і, звісно, кожна з цих доріг повинна бути намальована по 1 разу).
3. Ви **не можете намалювати дорогу, об'єднавши шосе та залізницю без використання станції**.

**Важливо!** Ви можете **розвертати та/або віддзеркалювати** зображення, яке бачите на кубіку, у будь-якому напрямку.



## ВИКОРИСТАННЯ СПЕЦІАЛЬНИХ ДОРІГ

Кожен гравець може також використати **6 спеціальних доріг**, що зображені у верхній частині планшета, а не на кубиках доріг. Ці дороги допоможуть вам з'єднати різні мережі разом та/або створити більшу мережу.

Ви можете намалювати спеціальну дорогу **один раз за раунд** на додачу до звичайних доріг, що випали на кубиках доріг.

Ви можете намалювати кожен спеціальну дорогу **лише 1 раз за гру**. Після використання спеціальної дороги **закресліть її** у верхній частині планшета, щоб не забути, що ви її вже малювали.

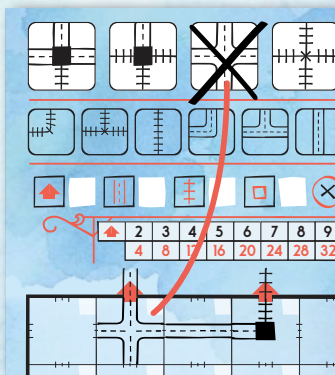
Потягом гри ви можете намалювати **не більше 3-х спеціальних доріг** (і не забувайте, тільки 1 за раунд).

## КІНЕЦЬ РАУНДУ

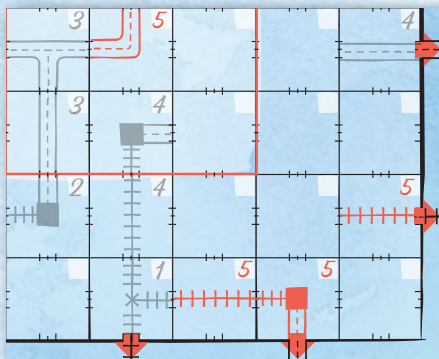
Щойно всі гравці намалюють усі доступні дороги, раунд скінчиться.

Гравці мають **позначити номер раунду** в спеціальних білих клітинках біля доріг, які вони намалювали в поточному раунді. **Не можна стирати дороги**, що були намальовані в попередніх раундах.

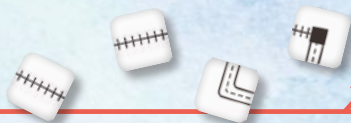
Після цього **киньте кубики доріг**, щоби розпочати **новий раунд**.




*Пам'ятайте: тільки 1 спеціальна дорога в раунд і не більше 3-х за всю гру.*





*Приклад: кінець 5-го раунду.*



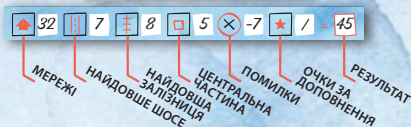
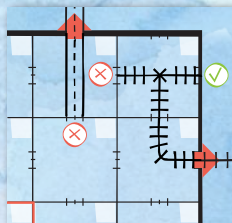
# КІНЕЦЬ ЗРИ

Гра скінчиться після 7-го раунду. Час підрахувати переможні очки! Кожен гравець підраховує кількість очок, яку він заробив за свої під'єднані виходи , найдовшу залізницю, найдовше шосе та заповнення центральної частини планшета, вписує їх у відповідні поля для підрахунку на своєму планшеті. Більш детально процес викладено на наступній сторінці.

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

**Примітка:** Якщо ви граєте з доповненням  (див. стор. 14), запишіть додаткові очки в поле для доповнення під час підрахунку.

Зрештою, підсумуйте очки, які ви отримали (не забудьте відняти очки за помилки) і запишіть фінальний результат у відповідне поле. Гравець із найбільшою кількістю переможних очок перемагає! У разі нічиєї перемагає гравець із найменшою кількістю помилок на планшеті. Якщо і ця кількість однакова — гравці ділять перемогу.



## НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ

### Автори:

Яльмар Хач, Лоренцо Сільва

### Художниця:

Марта Транклілі

### Графічний дизайн:

Ріта Оттоллі, Ноа Вассаллі

### Керівник проєкту:

Лоренцо Сільва

### Виробничий менеджер:

Алессандро Пра,

Флавіо Мортаріно

### Правила:

Алессандро Пра

### НАД УКРАЇНСЬКОЮ ВЕРСІЄЮ ПРАЦЮВАЛИ:

### Керівник проєкту:

Олександр Полікарпов

### Верстальниця:

Світлана Країна

### Перекладачка:

Ольга Іванченко

### Коректорка:

Алла Костовська

Видавництво Kilogames

kilogames.com.ua



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



HORRIBLE  
GUILD

© 2018-2019-2020  
Horrible Games.  
All rights reserved.

[www.horribleguild.com](http://www.horribleguild.com)



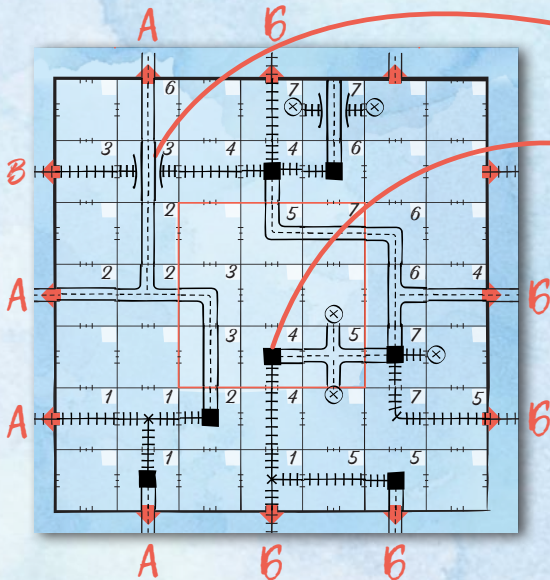
Kilogames

У разі виникнення запитань щодо правил гри, комплектації та якості її компонентів, напишіть нам на електронну пошту: [alex.pol@kilogames.com.ua](mailto:alex.pol@kilogames.com.ua)

# ПІДРАХУНОК ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК

## ПІД'ЄДНАННЯ ВИХОДІВ ▲

**З'єднувати виходи ▲** це найпростіший спосіб отримати переможні очки. **В кінці гри** порахуйте кількість виходів ▲, під'єднаних до однієї мережі, й подивіться, скільки переможних очок вони принесуть відповідно до цінності мережі, вказаної на вашому планшеті. Таким чином підрахуйте виходи ▲, під'єднані до кожної вашої мережі.



**Примітка:** Естакада допомагає вмістити дві мережі на одній клітинці, але не з'єднує їх між собою.



**Примітка:** Ви можете використовувати станції, щоб з'єднати шосе та залізницю в одну мережу.




Цінність мережі


▲	2	3	4	5	6	7	▲
	4	8	12	16	20	24	32


**Приклад:** На планшеті Романа в кінці гри є 2 мережі. Перша (А) під'єднана до 4-х виходів і приносить 12 очок. Друга (Б) з'єднує 6 виходів і приносить 20 очок відповідно. Усього Роман отримує 32 переможних очки за свої мережі.




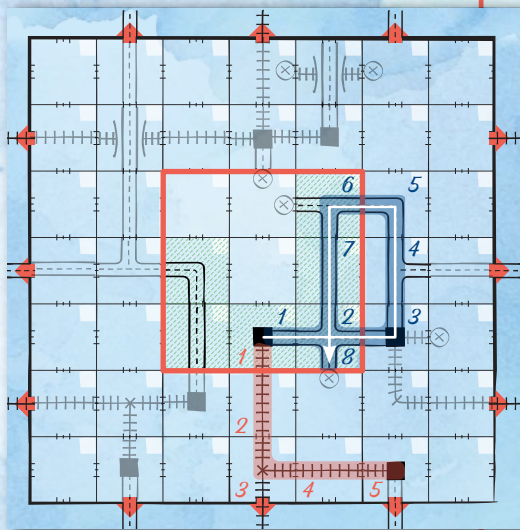
## БОНУСНІ ОЧКИ

Як правило, з'єднання виходів  дозволяє заробити найбільшу кількість очок, але не варто забувати про бонусні переможні очки за найдовше шосе, найдовшу залізницю та заповнення центральної частини планшета.

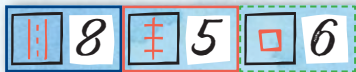
 Ваше найдовше шосе — це одна найдовша неперервна лінія шосе, не враховуючи відгалужень, яка з'єднує сусідні клітинки. Ваше найдовше шосе може перетинати себе, але ви не можете рахувати кожен відрізок більш ніж 1 раз. Станції не переривають лінію. Ви отримуете 1 переможне очко за кожен відрізок вашого найдовшого шосе. Одна й та сама клітинка може бути порахована більше одного разу, якщо крізь неї проходять різні відрізки шосе, як на прикладі праворуч.

 Переможні очки за найдовшу залізницю нараховуються таким самим чином, як і за найдовше шосе (відповідно вам треба рахувати намальовані відрізки залізниці, а не шосе). Найдовша залізниця на прикладі праворуч приносить 5 переможних очок.

 Центральна частина планшета — це 9 клітинок посередині вашого планшета. Отримайте по 1 переможному очку за кожну заповнену центральну клітинку.



Якщо у вас є дві найдовші дороги одного типу (з однаковою кількістю відрізків), **врахуйте тільки одну** під час фінального підрахунку. Якщо вам потрібно поррахувати якийсь відрізок вдруге, для продовження найдовшої дороги, то вона переривається в цьому місці.



## ВАРІАНТ ІЗ ДОБОРОМ КУБИКІВ

*Примітка: Для того, щоб спробувати цей варіант гри, вам знадобиться 1 коробка гри «Залізниця» для кожного учасника партії (будь-яка версія «Залізниця» або «Railroad Ink Challenge»).*

У гри з добором кубиків ви будете грати за звичайними правилами з однією важливою відмінністю: замість того, щоб використовувати один набір звичайних (білих) кубиків доріг для всіх гравців, ви будете **добирати кубики** із загального складу на початку кожного раунду, створюючи таким чином насправді **унікальну мережу доріг**.

### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Під час підготовки до гри дотримуйтесь звичайних правил, описаних на стор. 3. Виключення становить пункт 3: візьміть **по 4 базових (білих) кубики доріг для кожного гравця**, перемішайте їх та покладіть у кришку від коробки з грою. Це буде **загальний склад кубиків**. **Випадковим чином** оберіть першого гравця. Йому потрібно намалювати маленьку зірочку десь на своєму планшеті (не стирайте зірку під час гри, вона може знадобитись у разі нічної).

### ПЕРЕБІГ РАУНДУ

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

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



## ФАЗА КИДАННЯ

Візьміть 2 випадкових кубики із загального складу та киньте їх. Потім візьміть цю новостворену пару кубиків та викладіть у центрі столу (не змінюючи значення, яке випало).

Повторіть ці дії з усіма кубиками зі складу кубиків, щоб утворити окремі пари кубиків.



## ГРАВЕЦЬ 4

### ГРАВЕЦЬ 3



## ФАЗА ДОБОРУ

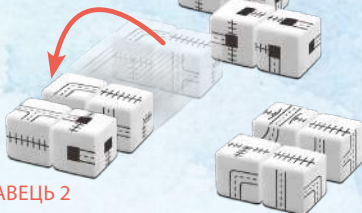
Починаючи з першого гравця і далі, діючи за годинниковою стрілкою, кожен гравець має **обрати 1 пару кубиків** та розмістити перед собою (не змінюючи значення, яке випало).

Коли перед кожним гравцем лежатиме 1 пара кубиків, повторіть дію: починаючи з першого гравця, кожен гравець, діючи за годинниковою стрілкою, має обрати та викласти перед собою **другу пару кубиків**.

У результаті цього нескладного процесу перед кожним гравцем має лежати **персональний набір із 4-х кубиків**: значення цих кубиків гравець має намалювати на своєму планшеті у поточному раунді.

### ГРАВЕЦЬ 2

### ГРАВЕЦЬ 1



## ВИЗНАЧЕННЯ ПЕРШОГО ГРАВЕЦЯ

Перед початком фази малювання, визначте, хто буде першим гравцем під час наступного раунду. Це буде гравець із **найменш цінними кубиками** у своєму наборі. Кожен гравець сумує значення своїх кубиків (див. таблицю праворуч) і гравець із **найменшою сумою** стане першим гравцем наступного раунду.

У разі нічиєї гравець, який **добрав кубики останнім**, стає першим гравцем наступного раунду.

ЦІННІСТЬ: 0



ЦІННІСТЬ: 1



ЦІННІСТЬ: 2

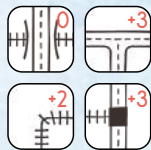


ЦІННІСТЬ: 3



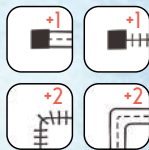
Цінність кубика легко запам'ятати — вона дорівнює кількості відкритих кінців, за винятком кубиків, що оцінюються в «0».

ГРАВЕЦЬ 1



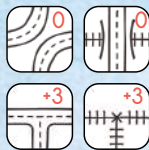
СУМА: 8

ГРАВЕЦЬ 2



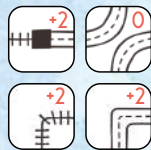
СУМА: 6

ГРАВЕЦЬ 3



СУМА: 6

ГРАВЕЦЬ 4



СУМА: 6

**Приклад:** У гравця 1 сума значень кубиків — 8, це більше, ніж у всіх інших гравців. У гравців 2, 3 та 4 нічия, адже сума їхніх кубиків — 6. Оскільки гравець 4 обирає кубики останнім у поточному раунді, то саме він стане новим першим гравцем.

## ФАЗА МАЛЮВАННЯ

Малювання відбувається за звичайними правилами, із єдиним виключенням — кожен гравець малює свій власний набір із 4-х кубиків, а не загальні.

## КІНЕЦЬ РАУНДУ

У кінці раунду помістіть всі звичайні (білі) кубики назад у загальний склад, **розпочніть новий раунд** із фази кидання.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується після **7-го раунду**. Визначте переможця за звичайними правилами. У разі нічийї перемагає гравець, що сидить найближче до першого гравця (із зірочкою на планшеті), якщо рахувати **проти годинникової стрілки**.

## ГРА З ДОПОВНЕННЯМИ

Ви можете одночасно грати із добором кубиків та з доповненням: всі правила, що стосуються конкретного доповнення, також застосовуватимуться до цього варіанта гри. Зверніть увагу, що **кубики з доповнення не потрібно добирати**, вони, як у звичайній грі, мають бути доступні для всіх гравців одночасно.

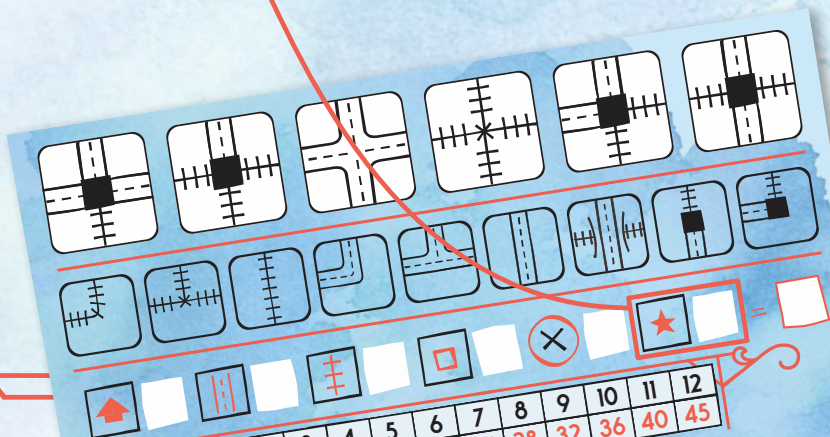
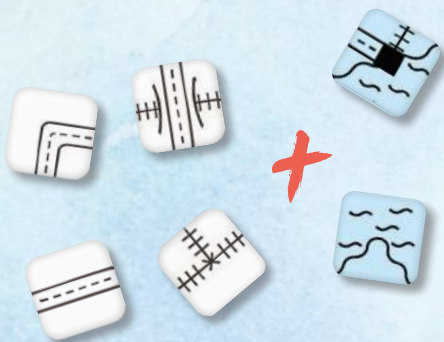


## ДОПОВНЕННЯ ★


Коли ви достатньо освоїтесь зі звичайними правилами гри «Залізняк», спробуйте використати 1 або одразу 2 доповнення.

Якщо ви граєте з доповненням ★ — щораунду кидайте кубики з доповнення разом зі звичайними. Це може змінити кількість раундів гри і додати нові варіанти отримання переможних очок. Під час гри дотримуйтесь звичайних правил із деякими змінами, описаними на наступних сторінках.

У кінці гри, під час підрахунку переможних очок, не забудьте поррахувати очки, здобуті за доповнення ★, і запишіть їх у відповідне поле в таблиці.



## КУБИКИ РІЧОК

 : 6 РАУНДІВ

Річки стануть третім різновидом доріг. Їх неможливо під'єднати до виходів, проте можливо з'єднати одну з одною у єдину систему. Річки не можуть перетинати шосе або залізницю без використання спеціальних мостів, які є на кубиках.

Додаткові переможні очки можна отримати за найдовшу річку.

Для гри з цим доповненням ★ дотримуйтесь наступних змін у правилах:

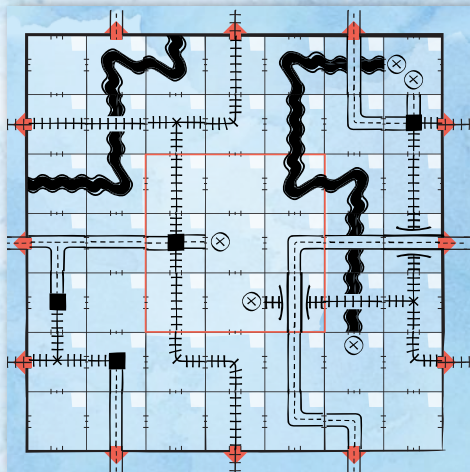
- ◇ Гра триватиме лише 6 раундів.
- ◇ Під час малювання доріг вам не доведеться малювати кубики річок, якщо ви цього не хочете (ви все одно маєте намалювати всі 4 кубики доріг).
- ◇ Річки не обов'язково мають бути з'єднані з уже наявними дорогами та/або іншими річками.
- ◇ Ви не можете з'єднати річки з іншими видами доріг та виходами ▲.
- ◇ Кожен вільний кінець річки, який не з'єднано з іншою річкою або з краєм планшета, вважається помилкою.
- ◇ Наприкінці гри виберіть 1 з ваших річок. Ви отримуєте 1 переможне очко за кожну клітинку, через яку протікає ця річка. Якщо обидва кінці річки з'єднані з краєм планшета, то ви отримаєте 3 додаткових очки.



РІЧКИ



МОСТИ



Приклад: Влад створив 2 окремі річки. Найдовша може принести 7 очок, але її кінці не з'єднані з краями планшета. Натомість коротка принесе 8 очок: 5 за довжину та 3 додаткових очки за те, що обидва кінці з'єднані з краями планшета. У цьому випадку вигідніше отримати очки за коротшу річку.



## КУБИКИ ОЗЕР

 : 6 РАУНДІВ

Озера мають **дві переваги**. Перш за все вони дозволяють вам створювати більшу мережу, з'єднуючи дороги з озером за допомогою **пірсів**, які є на кубиках. Ви також отримаєте **додаткові очки** за **найменше озеро** на вашою планшеті. Для гри з цим доповненням **★** дотримуйтесь наступних змін в правилах:

- ◇ Гра триватиме лише **6 раундів**.
- ◇ Під час малювання доріг вам **не доведеться** малювати кубики озер, якщо ви цього не хочете (ви все одно маєте намалювати всі 4 кубики доріг).
- ◇ Озера, які ви малюєте, **не обов'язково під'єднують** до вже наявних доріг та/або інших озер.
- ◇ Якщо клітинка **трьома сторонами** дотична до **вільних сторін** озера, вона негайно має бути повністю заповнена **водою**.
- ◇ Вільні сторони озера **не рахуються** як помилки в кінці гри.
- ◇ Мережі, **з'єдані з озером** (через пірси), вважаються також **з'єднаними** одна з одною.
- ◇ У кінці гри ви отримаєте **1 очко** за кожен клітинку, яку займає ваше **найменше озеро**.

*Приклад: Велике озеро принесло б 7 очок, але оскільки Юра також зробив менше, він отримує лише 3 очки. Водночас найменше озеро дозволило йому об'єднати дві невеликі мережі в одну з 4 виходами, що приносить 12 очок!*

