

30 Rails

30 рельсов

Соло игра о строительстве железнодорожных путей

Для игры вам нужно:

- 1 листок с игровым полем
- 1 карандаш
- 1 белый шестигранный кубик
- 1 цветной шестигранный кубик

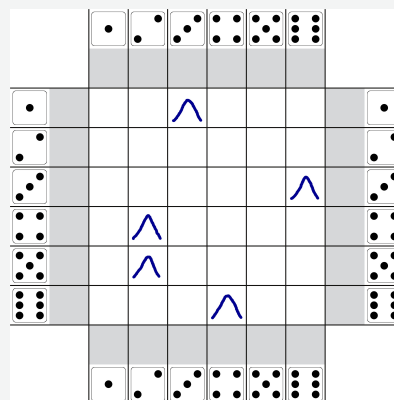
Подготовка к игре

Бросьте белый кубик 6 раз - по одному разу для каждого ряда на игровом поле. Нарисуйте горы в колонке, соответствующей значению кубика. Один раз вы можете пропустить рисование горы.

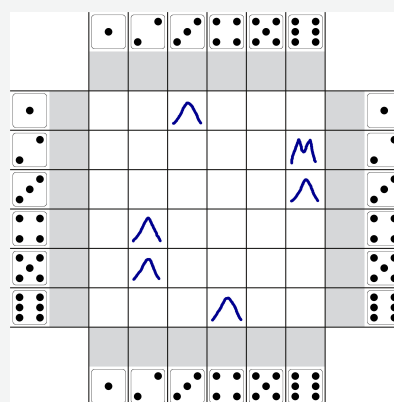
Выберите одно местечко рядом с какой-нибудь горой (соседнее по вертикали или горизонтали) и нарисуйте там букву М. Это будет шахта.

С каждой из четырех сторон поля расставьте станции, пронумеруйте их номерами от 1 до 4. На каждой стороне поля должна быть одна станция. Вы будете получать очки за соединение этих станций.

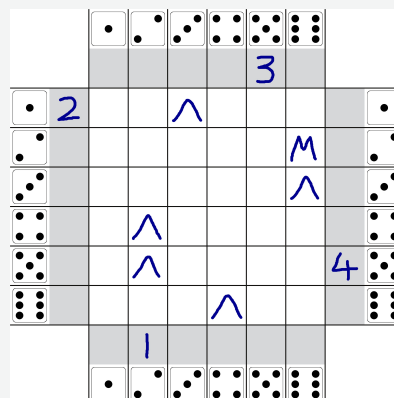
Пример. Броски были 3, 2 (пропущен), 6, 2, 2, 4



Пример:



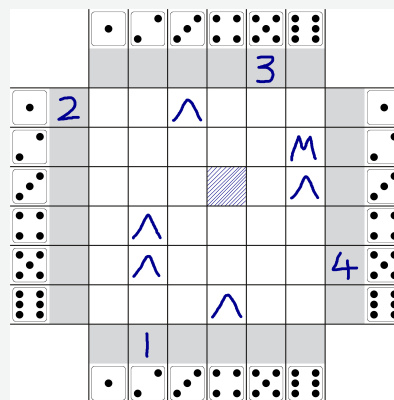
Пример:



Подготовка к игре (продолжение)

Выберите одну любую ячейку на игровом поле и слегка заштрихуйте ее. Это будет бонусная ячейка. За прохождение железнодорожных путей через нее вы будете получать дополнительные очки.

Пример:



Обзор игры

Игра продолжается 30 ходов. Каждый ход бросайте оба кубика. Белый кубик обозначает ряд или колонку, а цветной кубик обозначает тип рельсов. Рисуя рельсы и в конце игры считайте победные очки. Вы получите победные очки за соединение каждых двух станций между собой, при этом чем длиннее путь, тем больше очков. За станции с большим номером начисляется больше очков (соединять станцию 4 выгоднее, чем станцию 1). За прохождение пути через бонусную ячейку тоже начисляются очки. И за присоединение станций к шахте начисляются очки - чем больше станций присоединено к шахте, тем больше очков.

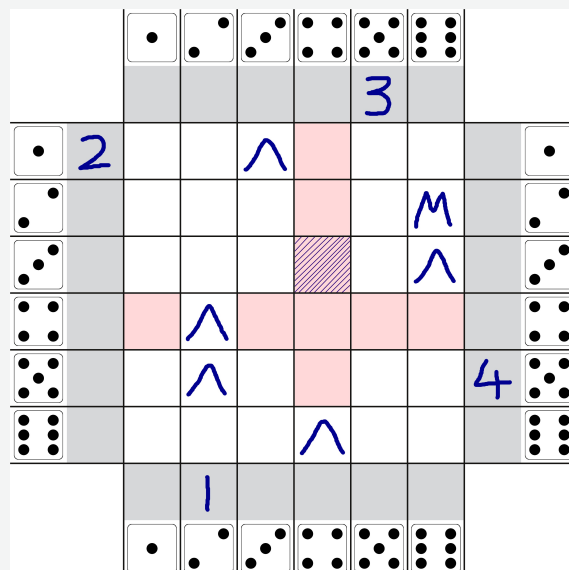
Порядок хода

Бросьте оба кубика. Нарисуйте рельсы в выбранной вами ячейке игрового поля.

Белый кубик

Белый кубик показывает, в каком ряду или колонке вы можете нарисовать рельсы. Для этого выберите любую пустую ячейку в этом ряду или колонке. Если все ячейки в соответствующем ряду и колонке уже заняты, вы можете рисовать рельсы в любой свободной ячейке на игровом поле.

Пример: белый кубик упал числом “4”. Рельсы можно рисовать в любой ячейке четвертого ряда или четвертой колонки (заштрихованы)

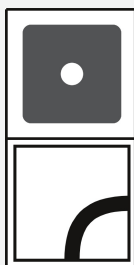


Цветной кубик

Значение цветного кубика определяет вид рельсового пути

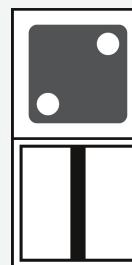
1. Поворот

Нарисуйте поворот под углом 90° . Вы можете повернуть его в любую



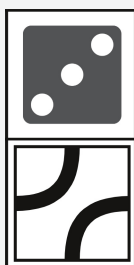
2. Прямой участок

Нарисуйте прямую линию рельсов. Она может проходить с севера на юг, либо с запада на восток.



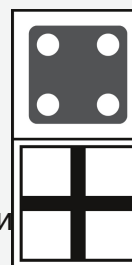
3. Два поворота

Нарисуйте два поворота. Они не должны соединяться друг с другом. Вы можете повернуть этот рисунок в любую сторону.



4. Перекресток

Нарисуйте перекресток. Но помните, что поезд не может совершить здесь поворот - это два независимых пути, отсоединенные тоннелем или мостом.



или так:

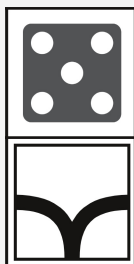


или так:



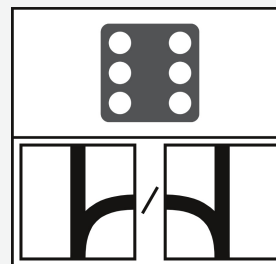
5. Y-образный участок

Это перекресток, где поезд может двигаться в направлении одного из поворотов. Вы можете повернуть этот рисунок в любую сторону.



6. Стык

Проходя этот стык путей, поезд может двигаться либо прямо, либо в поворот. Вы можете повернуть рисунок в любую сторону.

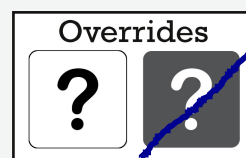
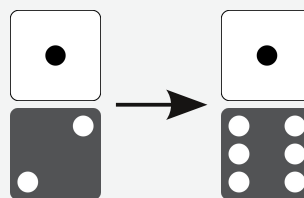


Джокеры

Дважды за время игры вы можете переопределить значение на кубике, выбрав такое, какое вам нужно. Вы можете сделать это 1 раз для белого кубика и 1 раз для цветного.

Когда вы используете эту возможность, зачеркните соответствующий значок на игровом листе, чтобы не забыть, что вы уже воспользовались этим преимуществом.

Пример: значение цветного кубика изменено с 2 на 6



Конец игры

После 30 ходов игра заканчивается и вы считаете, сколько очков вы заработали. Количество очков покажет, насколько хорошо вы сыграли:

- 40+ Неплохо
- 50+ Хорошо
- 60+ Великолепно!

Подсчёт очков

За каждую пару соединенных станций начислите себе столько очков, сколько указано в таблице подсчета очков на игровом листке.

Если две станции соединены прямым маршрутом, вы получаете очки за этот путь. Путь через промежуточную станцию или шахту не считается соединением двух станций.

Маршрут не должен проходить через один и тот же участок пути два раза. На третьем рисунке справа показана такая ситуация.

Если две станции соединены маршрутом, то запишите очки в первой колонке таблицы на игровом листке. Бледным серым цветом там указано, сколько очков вы получите за соединение каждой конкретной пары станций. Например, за соединение станций 1 и 2 вы получите 1 очко, за соединение станций 2 и 3 - 3 очка и т.д.

Во второй колонке запишите, длину маршрута между станциями. Если между станциями существует два маршрута, вы должны считать длину самого короткого из них.

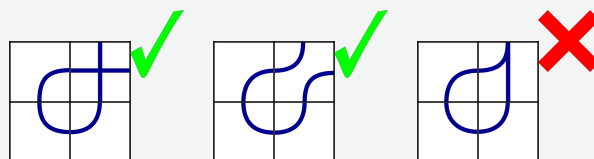
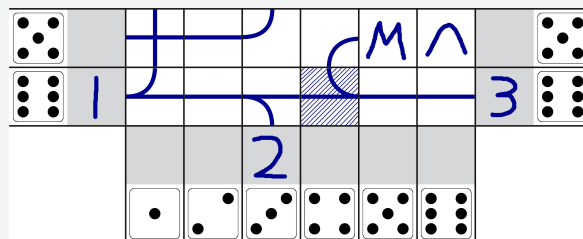
В третьей колонке начислите себе 2 очка, если маршрут проходит через бонусную клетку на игровом поле. Вы можете получить этот бонус лишь один раз для каждого маршрута, даже если он проходит через бонусную клетку более одного раза.

В четвертой колонке запишите сумму очков для маршрута.

Посчитайте, сколько станций присоединено к шахте. Если одна станция, вы получаете 2 очка;
2 станции - 6 очков;
3 станции - 12 очков;
4 станции - 20 очков.

Просуммируйте все очки и запишите внизу таблицы. Это ваш результат!

Пример. Станции 1 и 3 соединены и длина пути между ними 6 клеток. Станции 2 и 3 не соединены. К шахте подсоединена только станция 3.



	?	+	Σ
1-2	1		
1-3	2		
2-3	3		

	?	+	Σ
1-2	1	3	
1-3	2	6	
2-3	3		

	?	+	Σ
1-2	1	3	
1-3	2	6	2
2-3	3		

	?	+	Σ
1-2	1	3	4
1-3	2	6	10
2-3	3		

?	M	2	6	12	20
---	---	---	---	----	----

Σ	20
---	----

Вариант для нескольких игроков

В “30 рельсов” можно играть не только одному, но с друзьями! Выдайте каждому игроку по одному игровому листу. Все игроки используют одно и то же значение на кубиках, но каждый игрок сам решает, где пропускать горы, где размещать шахту, станции и рельсы, а также сам решает, когда и как использовать джокеры. При использовании джокера значение кубика меняется только для того игрока, который его использовал. В конце сравните победные очки и узнайте, кто выиграл!

Альтернативный вариант игры

Альтернативный вариант игры играется на измененном игровом листе, где нет джокеров, зато есть колонка “акции” в таблице подсчета очков. Вы играете как обычно, кроме некоторых изменений в правилах:

Нет джокеров.

Вместо размещения рельсов вы можете купить акции какого-то железнодорожного маршрута. В таком случае выберите большее значение из двух кубиков и запишите это число в любую ячейку в колонке с изображением акций в таблице. Если там уже есть какое-то число, добавьте к нему новое.

Когда вы покупаете акции вместо размещения рельсов, нарисуйте значок “X” на любой ячейке игрового поля. Это значит, что в этой ячейке уже нельзя строить рельсы. Над колонкой “акций” в таблице нарисован значок “X”, он напоминает вам об о том, что нужно зачеркнуть участок поля при покупке акций.

Пример. На кубиках выпало 2 и 5. Вы можете купить 5 акций.



			+2	Σ		
(1) — (2)	1					

Пример. Зачеркнутая ячейка на игровом поле

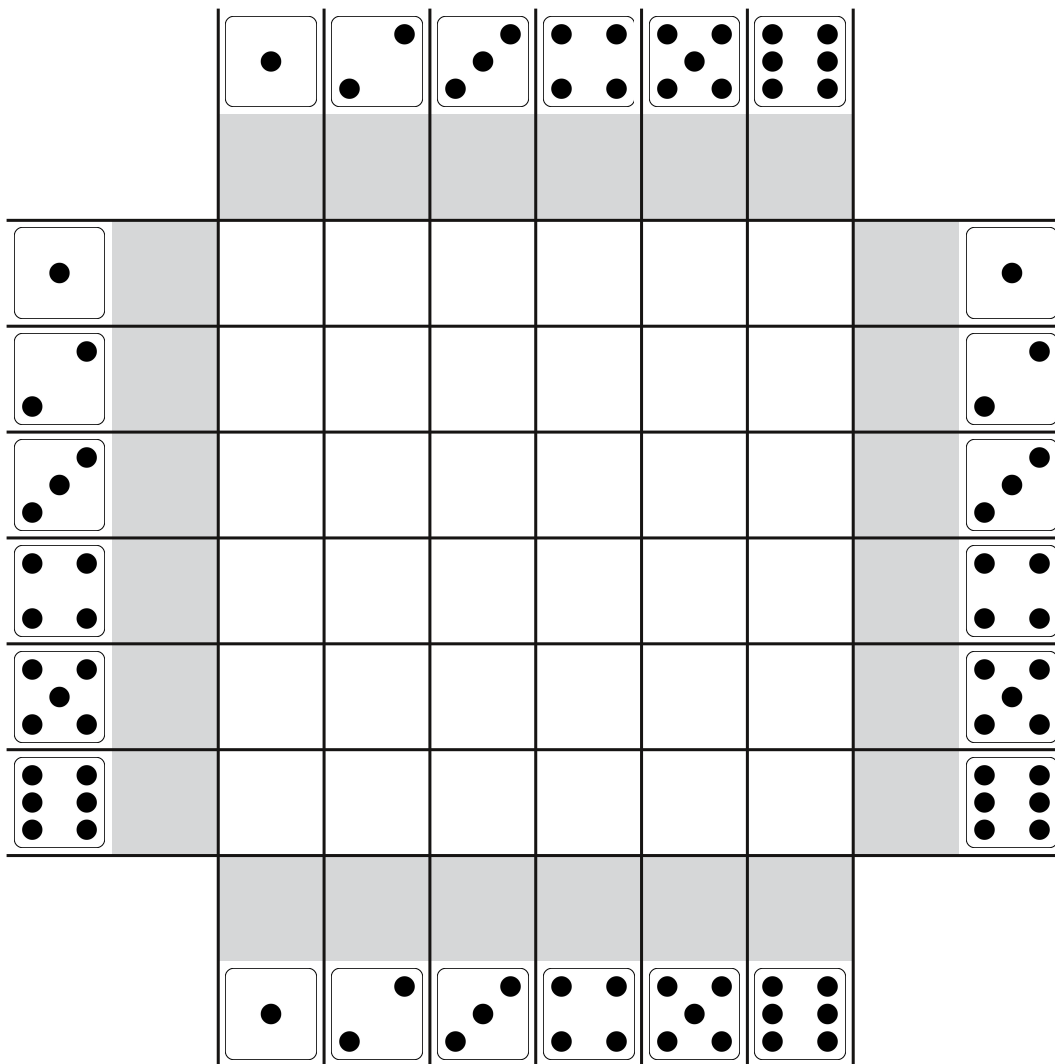
Подсчёт очков в альтернативном варианте игры

Во время подсчета очков в финальный счёт включите меньшее значение из колонок “акции” и “сумма” ждя каждого ряда таблицы. Если в колонке акций у вас нет никакого числа, то за маршрут вы не получаете ничего, даже если станции соединены!

Очки за шахту вы получаете как обычно.

Пример. 7 очков за первый ряд, 8 очков за второй и ничего за третий.

			+2	Σ	
1 — 2	1	6		7	8 11
1 — 3	2	10	2	14	8 8
1 — 4	3	8		11	



30 Rails

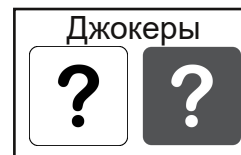
30 рельсов

Соло-игра о строительстве железнодорожных путей.

Автор: Julian Anstey

Перевод: Александр Мартыш

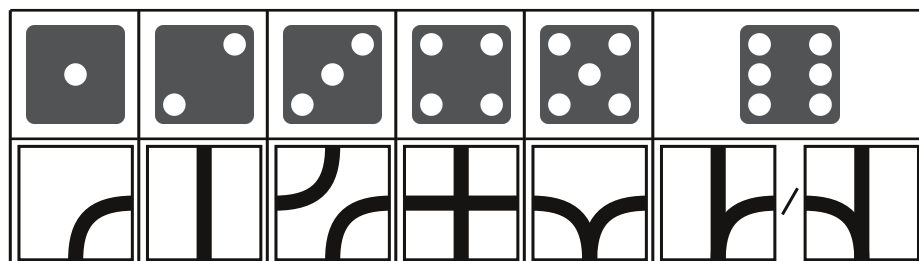
Игровой лист

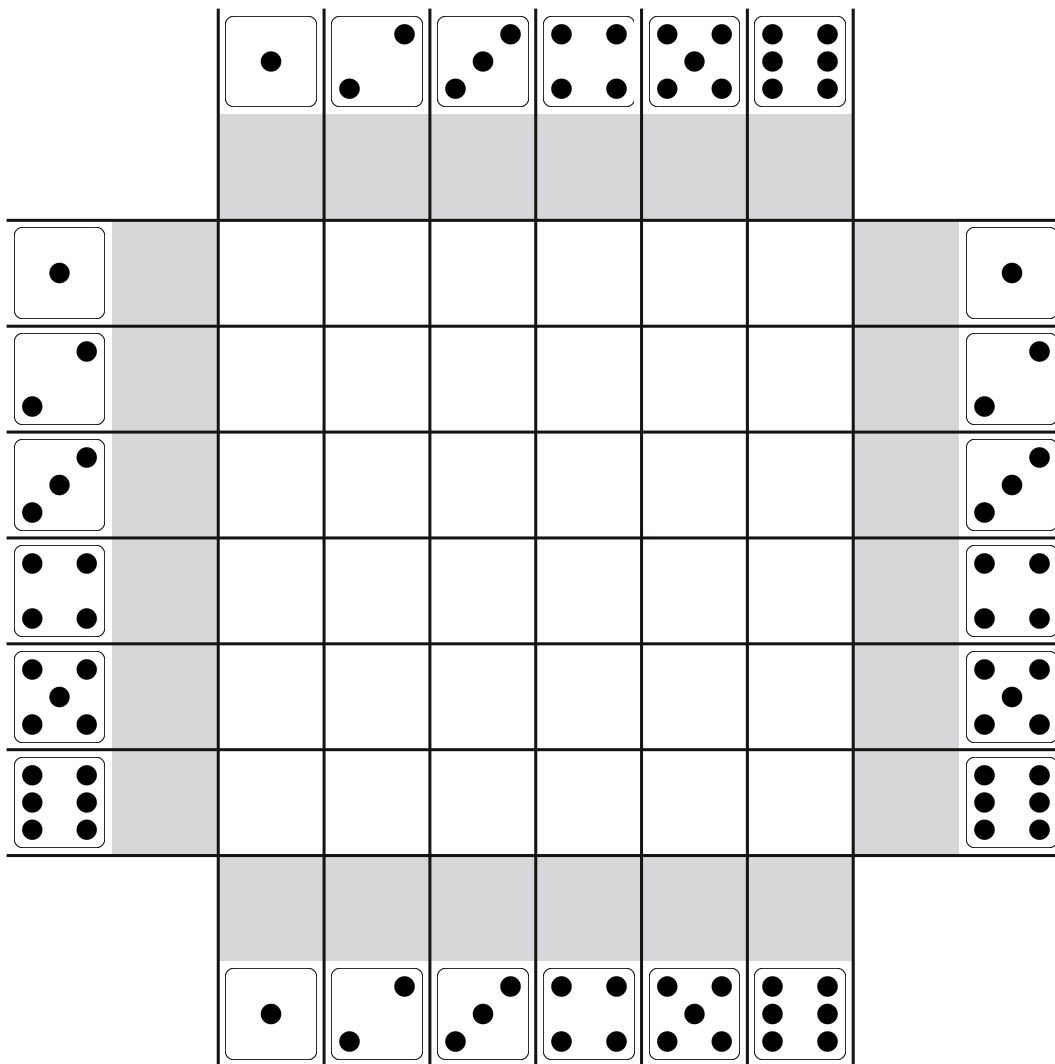


		?		+2	Σ
1	2	1			
1	3	2			
1	4	3			
2	3	3			
2	4	4			
3	4	5			

?	M	2	6	12	20
---	---	---	---	----	----

Σ	
----------	--





30 Rails

30 рельсов

Соло-игра о строительстве железнодорожных путей.

Автор: Julian Anstey

Перевод: Александр Мартыш

Игровой лист для
альтернативного варианта игры



		?		+2	Σ	
1-2	1					
1-3	2					
1-4	3					
2-3	3					
2-4	4					
3-4	5					

?	M	2	6	12	20
---	---	---	---	----	----

Σ	
----------	--

