

SteamRollers

Автор игры – Марк Герритс (Mark Gerrits).
1-5 игроков, возраст 10+. Продолжительность партии: 30-45 минут.

Введение

В игре **SteamRollers** вы являетесь американским железнодорожным магнатом (время действия — вскоре после Гражданской войны). Частные инвесторы делают большие вклады в эту новую промышленность и строительство железных дорог по всей Америке. Используйте кубики, чтобы построить сеть железных дорог, улучшайте свои паровые двигатели, захватите самые выгодные контракты на поставку раньше ваших противников. Будьте быстрее и эффективнее, чтобы стать железнодорожным магнатом!

Компоненты

200 персональных листов игрока,
1 мешок,
56 кубиков товаров (10 красных, 10 синих, 10 зелёных, 10 жёлтых, 10 серых, 6 чёрных),
1 поле снабжения,
1 памятка по подготовке к игре,
1 маркет первого игрока,
7 кубиков D6 (6 белых, 1 чёрный),
7 тайлов действий, 6 тайлов заказов, 5 тайлов начальной силы

Ручки не входят в комплект.

Также вы можете загрузить файл с персональными листами игрока на сайте:

www.StrongholdGames.com/steamrollers

Цель игры

Перед игроками стоит задача построить самую эффективную железную дорогу. Игроки будут зарабатывать очки, расширяя свою железнодорожную сеть, повышая мощность своего локомотива, а также используя специальные действия, направленные на своевременную доставку. Чтобы победить, вы должны превзойти своих противников, набрав наибольшее количество очков к концу игры.

Подготовка

1. Дайте каждому игроку **персональный лист игрока** и ручку.
2. Поместите **поле снабжения** в центр стола.
3. Карта состоит из 6 регионов (одного желтого, одного красного, одного зеленого, одного синего и двух серых). В каждом регионе по одному городу (а), обозначенному более темным цветом и номером кубика D6, и один малый город (б), обозначенный черным кружком.
4. Вслепую вытяните количество **кубиков-товаров**, равное количеству игроков плюс два, и поместите такое количество кубиков на каждый пронумерованный город на поле снабжения. После размещения удалите товары, которые соответствуют тому же цвету, что и город, в котором они были размещены. Если товар удаляется, он не заменяется (если только не используется дополнительное правило с углём, см. ниже).
5. (*Игровая опция — товар-уголь*) В каждом городе, где был удален хотя бы один товар, поместите один **чёрный товар-уголь**.
6. Выберите случайную сторону (а или b) для каждого **тайла действия** и поместите их рядом с полем снабжения, чтобы они были видны всем игрокам. Тайлы останутся выбранной стороной вверх до конца игры. *Примечание: Тайл действия 2 с пометкой «Соло» используется только в соло-режиме и остаётся в коробке при обычном режиме игры.*
7. (*Игровая опция — тайлы заказа*) Выберите случайную сторону (а или b) для каждого **тайла заказа** и поместите их рядом с полем снабжения, чтобы они были видны всем игрокам. Тайлы останутся выбранной стороной вверх до конца игры.
8. (*Игровая опция — тайлы начальной силы*) Поместите пять **тайлов начальной силы** рядом с полем снабжения.
9. Последний игрок, опоздавший на поезд, становится первым игроком. Он берёт маркер первого игрока, черный кубик и количество белых кубиков, равное количеству игроков плюс один. При игре с менее чем пятью игроками оставшиеся белые кубики не используются и убираются обратно в коробку.



Тайлы начальной силы (игровая опция)

В этом микрорасширении каждый игрок начинает с разной начальной силой. Начиная с игрока, сидящего справа от первого игрока, и далее против часовой стрелки, каждый игрок берет **тайл начальной силы** и использует его. Затем тайлы кладутся обратно в коробку и больше не используются во время игры.



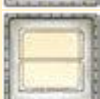
Двигатель: перед началом игры игрок может вычеркнуть один чекбокс двигателя на персональном листе.



Рельсы: игрок может нарисовать рельсы на одном из гексов своего персонального листа перед началом игры.



+2: Игрок получает два очка перед началом игры. Он пишет +2 в поле для подсчета очков в персональном листе, чтобы запомнить это.



Тайл действия: игрок начинает игру с одним из тайлов действия, повернутым боком.



Персональная доставка: игрок берет товар (не серого цвета) из мешка и кладет его в город 3 или 4 на своем персональном листе. Это личный товар, который сможет доставить только он.

Средний и сложный уровень игры (игровая опция)

Это микрорасширение позволяет игрокам менять поле от одной игры к другой. Для более сложной игры бросьте один кубик и посмотрите на соответствующую таблицу (выберите «Medium» или «Hard»), чтобы увидеть, какие границы будут заблокированы в этой игре. Все игроки отмечают эти границы на своих картах. Перевозка грузов через отмеченные границы запрещена, а соединения, пересекающие их, не приносят очков в конце игры. Просто думайте о них как о непроходимых горных хребтах.

Тайлы заказов (игровая опция)

Это микрорасширение позволяет игрокам получать дополнительные очки, если они первыми доставят определенные наборы товаров. Когда игрок доставляет товар, он кладет его рядом со своим персональным листом, а не обратно в мешок. **Один раз за ход игрок может обменять доставленные товары на один из доступных тайлов заказа.** (Игрок может сделать это, даже если предпринятое действие не было доставкой.) Он кладет соответствующие товары обратно в мешок и берёт соответствующий тайл заказа. Чёрные товары (уголь) можно использовать в качестве джокера для выполнения заказов (заменяя любые товары), но только один чёрный товар можно использовать для каждого тайла заказа. **В конце игры каждый выполненный тайл заказа приносит очки, указанные на нём.** Как только игрок выполнил тайл заказа, другие игроки больше не могут его выполнять.



Общий ход игрового раунда

1. Первый игрок бросает все кубики и кладет их рядом с полем снабжения так, чтобы они были хорошо видны всем игрокам.
2. В свой ход игрок должен сначала изменить поворот любых повернутых боком жетонов действия, находящихся в его игровой зоне. После этого первый игрок берет один из белых кубиков и выполняет с ним одно действие.
3. После этого все остальные игроки по очереди выбирают по одному кубику D6 и выполняют с ним одно действие. Обычно остаётся по одному белому кубику после того, как каждый игрок выбрал кубик (исключение: см. свойства тайлов действий). Как только все игроки взяли свои кубики, раунд заканчивается.
4. Кубики D6 и маркер первого игрока переходят к следующему игроку по часовой стрелке, и начинается новый раунд.

Конец игры

Если в конце раунда три или более городов на поле снабжения пусты, то игра заканчивается. В противном случае маркер первого игрока перемещается влево, новый первый игрок собирает все кубики, и начинается новый раунд.

Варианты действий игрока

ПОСТРОИТЬ ПУТЬ

Игрок рисует железнодорожные пути в одном пустом гексе (ячейке) на своем персональном листе. **Белый кубик определяет, в каком регионе игрок должен рисовать.** Черный кубик определяет, какой тип трека может нарисовать игрок (всегда есть два варианта). **Каждый гекс можно заполнить только один раз** (игроки не могут рисовать в гексе, в котором они уже что-либо нарисовано, нельзя добавлять пересечения и соединения). **Не обязательно, чтобы железнодорожные пути игрока образовывали единую связанную сеть.** На листе игрока могут быть отдельные небольшие сети. Игроки могут даже рисовать треки, которые не соединяются с городами.



Гексы с городами (с номерами 1-6) не могут (и не должны) быть заполнены. Путь, граничащий с городом, считается уже соединённым с этим городом. Гексы малого города, напротив, могут быть заполнены, и малый город становится соединённым только в том случае, если через его гекс проходит железнодорожный путь. Путь, проходящий через гекс малого города, всегда будет проходить через малый город.

Пример: города 1 и 3 соединены, как и желтый малый город между ними. Города 1 и 5 не связаны, как и синий малый город, не связанный ни с одним из городов.

УЛУЧШИТЬ ДВИГАТЕЛЬ

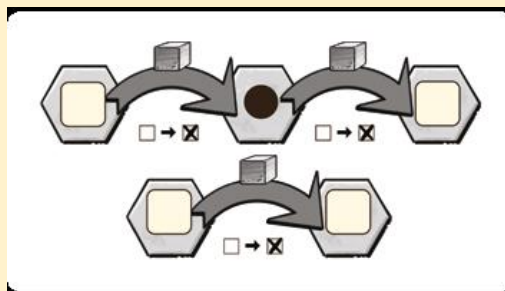
Игрок вычеркивает (отмечает) чекбокс, соответствующий кубiku, который он выбрал для своего двигателя. **Мощность двигателя игрока определяет сумма перечеркнутых чекбоксов (а не напечатанное число):** каждая отметка увеличивает мощность двигателя на единицу. Каждое значение кубика можно использовать только один раз для улучшения двигателя игрока, а максимальная сила двигателя равна шести. Отметки не обязательно делать по порядку. Мощность двигателя указывает на максимальное количество городов/малых городов, которые можно пересечь/достичь при доставке товаров.

ДОСТАВКА ТОВАРОВ

Белый кубик определяет город-источник доставки. Выберите товар на поле снабжения из соответствующего города. **Товар должен быть доставлен в город своего цвета** (серый Товар можно доставить в город 3 или 4). Если вы играете с дополнительными чёрными товарами (углём), то их можно доставлять в любой город (они действуют как джокеры).

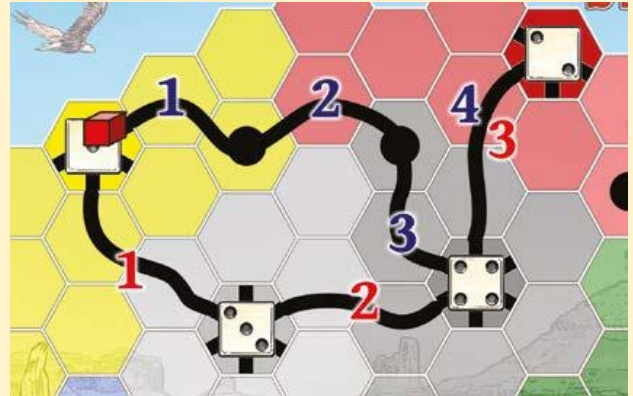
Чтобы иметь возможность доставлять товар, игрок должен иметь ряд непрерывных железнодорожных сообщений между городами на своей карте, чтобы можно было проследить маршрут от города-источника до города-получателя (Возможны пересечения с другими городами и малыми городами).

Расстояние доставки равно количеству городов и/или населенных пунктов, в которые товар попадет во время перевозки (в частности, прямой маршрут из одного города в другой имеет расстояние, равное единице). Чтобы иметь возможность выполнить доставку, двигатель игрока должен иметь мощность, равную или превышающую это расстояние доставки. Затем товар кладется обратно в мешок, и игрок набирает количество очков, равное расстоянию доставки, которое он записывает, вычеркивая чекбоксы рядом со своей картой. Игроку не



обязательно выбирать кратчайший маршрут — безусловно, он захочет выбрать максимально длинный маршрут, разрешенный его двигателем. Однако товар не может проходить через один и тот же город дважды во время доставки (петель быть не должно).

Пример: Красный товар в городе 1 должен быть доставлен в красный город 2. Это можно сделать на расстоянии 3 (красные числа - прохождение через города 3 и 4) или на расстоянии 4 (синие числа - прохождение двух малых городов и города 4).

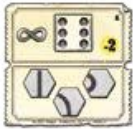


ВЗЯТЬ ТАЙЛ ДЕЙСТВИЯ

Игрок берет тайл действия, символ которого соответствует белому кубику. Тайл можно взять из центра стола или «украсть» у другого игрока, если он не повернут боком. Чтобы указать, что он только что взял тайл, он поворачивает его боком. В следующем раунде, прямо перед тем, как взять белый кубик, он должен повернуть тайл вертикально, в исходное положение (таким образом, игроку гарантируется хотя бы одна возможность использовать тайл, прежде чем другой игрок сможет его украсть). В качестве своего действия игрок также может украсть один из своих тайлов, чтобы повернуть его боком.

Есть два типа тайлов: 1) Тайлы с изображением молнии предназначены только для одноразового использования и должны быть возвращены в центр стола после использования (но они сохраняются до тех пор, пока не будут использованы или украдены); 2) Тайлы со знаком бесконечности (похож на число 8 на боку) остаются у игрока до тех пор, пока их не украдет другой игрок. У игрока нет возможности добровольно избавиться от них.

	1a/b: Игрок может изменить значение своего белого кубика D6 на любое.
	2a: Игрок может взять два белых D6 и выполнить с каждым из них одно действие. В этом случае в конце раунда не останется ни одного белого D6.
	2b: Сыграйте эту плитку сразу после того, как другой игрок выберет D6. Он должен отдать вам этот кубик и выбрать другой. Другие игроки не могут выбрать этот кубик, и вы должны будете использовать его в свой ход. (Тайл должен быть сыгран до того, как вы выберете кубик для хода.)
	3a: При доставке товаров игрок может использовать белый D6 в качестве пункта назначения доставки вместо источника.
	3b: При доставке дальность доставки увеличивается на +1 или +2, как если бы были пересечены еще один или два города. Внимание: у игрока всё же должен быть достаточно мощный двигатель, чтобы осуществить эту доставку.
	4a: Совершая действие доставки, игрок может совершать доставку на неограниченное расстояние. Правило о том, что товар не может проходить через один и тот же город дважды, остается в силе.

	4b: Мощность двигателя игрока увеличивается на единицу, пока у него есть этот тайл.
	5a: Игрок может изменить значение белого D6 на +1 или -1 (7 и 0 не допускаются, значения не переносятся циклически: 6 не может стать 1).
	5b: Игрок может перебросить белый D6 или перевернуть его на противоположную сторону. Затем он должен использовать новый результат.
	6a/b: Игрок может проигнорировать черный кубик и нарисовать любой из трех типов дорожек.

Конец игры и подсчет очков

Игра заканчивается, когда в конце раунда в трех или более городах на поле снабжения заканчиваются товары.

- Игроки суммируют очки, которые они набрали, доставляя товары во время игры.
- Они также подсчитывают очки за свою железнодорожную сеть: каждое завершенное соединение между двумя городами приносит 1 очко, плюс 1 очко за город, через который проходит соединение.
- Игроки, улучшившие свой паровой двигатель до мощности 4/5/6, получают соответственно 1/2/3 дополнительных очка (считайте только отметки на двигателе, без бонуса от жетона действия 4a/b).
- Наконец, игроки добавляют или вычитают победные очки за тайлы действий (и приказов), которые у них находятся.
- Игрок с наибольшим количеством очков побеждает. В случае ничьей побеждает игрок с лучшим двигателем. Если и в этом случае ничья, побеждает игрок с лучшей сетью (наибольшее количество очков). Если по-прежнему ничья, победа делится.

Пример подсчета очков:
Тиффани набрала 13 очков с доставок во время игры. Ее железнодорожная сеть оценивается в 9 баллов (4 сообщения между городами и пересечение 5 городов). У нее двигатель 5, что дает 2 бонусных очка. Она также имеет тайлы действия на -2 очка. Ее итоговый результат – 22 балла (13+9+2-2).



Соло-игра

Этот вариант позволяет играть в одиночку против Оливии, искусственного интеллекта SteamRollers.

Оливия также использует один персональный лист игрока, но вместо рисования рельсов она вычеркивает гексы, чтобы отметить своё растущее влияние в шести регионах карты.

Подготовка

Игра подготавливается как обычно, но со следующими отличиями:

- Когда вы рисуете Товары во время подготовки, расположите их в случайном порядке по городам (см. рисунок).
- Вы можете играть в среднем или сложном режиме, как и в обычной игре. Нарисуйте границы только на вашем персональном листе.
- Вместо обычного тайла действия 2 используется альтернативный тайл действия 2 для одиночной игры.

	2a: Перебросьте белые кубики Оливии перед первой фазой ее хода.
	2b: Не позволяйте Оливии убрать кубик D6 во время фазы 4. Вместо этого она вычеркивает пустой гекс в этой области.

- Из дополнительных правил можно использовать только правила среднего и сложного уровня для подготовки игры (горные границы). Неприменимы: чёрный товар-уголь, начальные способности, жетоны заказов.
- Оливия начинает игру с некоторым влиянием на карту. Выберите желаемый уровень сложности (от 1 до 6) и бросьте соответствующее количество кубиков. Вычеркните один пустой гекс в области, выпавшей на каждом кубике (см. пример).



УРОВНИ СЛОЖНОСТИ ОЛИВИИ (по возрастанию):

Клерк – 1 кубик,
Проводник – 2 кубика,
Машинист – 3 кубика,
Инженер – 4 кубика,
Инвестор – 5 кубиков,
Железнодорожный магнат – 6 кубиков.

Ход игрока

На каждый ход бросайте три белых кубика и специальный черный кубик. Используйте два белых кубика, чтобы выполнить два Действия. Затем Оливия использует оставшийся белый кубик для своего Действия.

Игра идёт как обычно, но вы выполняете два Действия за ход. Черный кубик один и тот же для обоих действий. Не обращайте внимания на порядок товаров при доставке, поскольку он используется только во время хода Оливии. Вы можете выбрать для доставки любой Товар, соответствующий цвету города назначения. Меняется одно правило: каждый постоянный тайл Действия можно использовать только для одного вашего Действия за ход.

Ход Оливии

Оливия использует оставшийся белый кубик и действует в такой последовательности:

1. Оливия зачеркивает пустой гекс в области, соответствующей кубику. Какой именно гекс вычеркнуть, не имеет значения, важно только количество вычеркнутых гексов в данном регионе. Оливия может перечеркивать гексы малых городов, но не больших. Когда Оливия должна зачеркнуть гекс в регионе, но в нём уже перечёркнуты все гексы, Оливия немедленно выигрывает игру.
2. Если у вас есть неповёрнутый тайл Действия с тем же номером, что и на кубике Оливии, вы должны вернуть его в область рядом с игровым полем.
3. Если в городе, соответствующем ее кубику, не осталось товаров, Оливия перебрасывает его и заново начинает с шага 1. (Это означает, что она может вычеркнуть гексы в разных регионах или даже несколько гексов в одном регионе.)
4. Если в регионе кубика Оливии перечеркнуто три или более гекса, Оливия удаляет последний (крайний правый) товар в линии из соответствующего города и зарабатывает очки, равные количеству перечеркнутых гексов в этом регионе.

Конец соло-игры и подсчёт очков

Игра заканчивается как обычно, когда три больших города опустеют. Ход завершен (это означает, что Оливия всегда будет ходить последней). Вы набираете очки, как в обычной игре.

Оливия набирает очки следующим образом:

- Оливия получает баллы за доставки в фазе 4.
- Оливия всегда получает 3 очка за свой двигатель (как если бы мощность равнялась 6).
- Для учёта своей сети Оливия складывает количество перечеркнутых гексов в двух регионах, где у нее больше всего перечеркнутых гексов. (Оливия всегда получает очки ровно за два региона, в случае равенства засчитываются только два региона.)
- Затем Оливия получает положительные очки за все тайлы действий, оставшиеся рядом с полем (учитывайте только положительные плитки, игнорируйте плитки -2).

Чтобы победить, вы должны набрать больше очков, чем Оливия. Ничья означает, что вы проиграли.