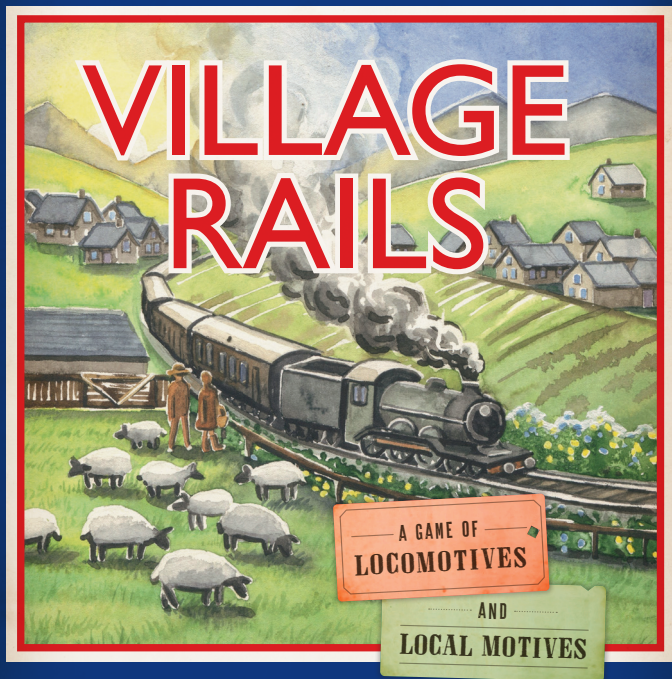
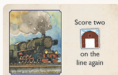
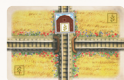


MATTHEW DUNSTAN & BRETT J. GILBERT
ART BY JOANNA ROSA



In the sleepy English countryside, life continues undisturbed, just as it has done for centuries. It is your task to travel to every corner of this green and pleasant land, bearing the promise of modernisation, accommodating the oddly specific demands of the locals, and ushering in the age of steam.

SETUP



3



1

A

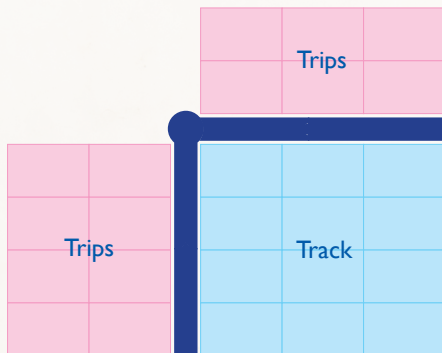


1. P Randomly deal each player a corner piece. Each player then
t Случайным образом раздайте каждому игроку по угловой
b фигуре. Затем каждый игрок берет все элементы рамки с
t соответствующей буквой на обороте и кладет их перед собой
в виде перевернутой буквы L. Верните все неиспользованные
элементы в коробку.
2. S Перемешайте карточки железных дорог в колоду стороной с
u жд вверх и поместите ее в центр игровой зоны.
3. I Вытяните и положите одну железнодорожную карту стороной
r вверх рядом с железнодорожным полотном, образуя рынок
t путей. Повторяйте этот шаг, пока на рынке не будет семь карт.
4. I Вытяните и поместите одну железнодорожную карту стороной
c поездки вверх на другую сторону, образуя рынок поездок.
u Повторяйте этот шаг, пока на рынке путешествий не останется
четыре карты.
5. I Поместите монеты рядом с рынком в общий запас. Раздайте
c каждому игроку монеты на общую сумму 5 фунтов стерлингов.
6. S Перемешайте карты терминалов и положите лицевой стороной
d вниз. Затем раздайте каждому игроку по три карты
t терминалов. Вы можете просмотреть розданные вам карты
c терминалов, но должны хранить их в секрете от других
игроков.
7. C Дайте каждому игроку шкалу подсчета очков и установите для
них ноль очков.
8. C Раздайте каждому игроку справочную карточку.
9. T Игрок с угловой фигурой с более ранней буквой алфавита
g ходит первым.

HOW TO PLAY

OVERVIEW

Village Rails is a tableau-building card game. In the game, you build a tableau. Village Rails — карточная игра, в которой нужно строить таблицу. В игре ваша картина обрамлена границами. В области 3x4 внутри границ вы разместите железнодорожные карточки в виде путей, создав свою личную железнодорожную сеть. Вместо этого за пределами границ вы будете размещать железнодорожные карточки в качестве поездов, которые будут приносить очки на протяжении всей игры. На ваших бордюрах изображено начало семи железнодорожных линий. Размещая дорожки, вы удлините эти линии. Когда линия проходит от границы до края таблицы, она завершена. Когда вы завершаете линию, вы получаете очки за все поездки и функции, связанные с ней, и разыгрываете карту конечной остановки, чтобы заработать на ней деньги. После того, как все игроки сделали двенадцать ходов, игра заканчивается, и побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.



PLAYER TURN

On your turn, you **must** build tracks.

В свой ход вы должны строить дороги.

Вы также можете спланировать поездку до или после строительства дороги.

После того, как вы закончили свой ход, ход переходит к игроку слева от вас.

PLAN A TRIP

To plan a trip, spend £3, returning it to the general supply.

Чтобы спланировать поездку, потратьте 3 фунта стерлингов и

верните их в общий запас.

Вы не можете планировать поездку, если не можете себе этого позволить!

Совершите одну поездку с туристического рынка. Поездка на максимальное расстояние от железнодорожного полотна не требует дополнительных затрат. Чтобы взять любую другую карту, вы должны положить 1 фунт стерлингов на каждую карту на рынке путешествий, которая находится дальше от железнодорожной палубы, чем та, которую вы берете.

Получите любые деньги с карты, которую вы берете.

После того, как вы взяли карту, сдвиньте карты, которые были ближе к железнодорожной колоде, вниз, чтобы заполнить место, оставленное взятой вами картой. Затем поместите верхнюю карту рынка поездкой вверх на рынок путешествий.

На рынке путешествий всегда должно быть четыре карты.

Далее назначьте поездку железнодорожной линии. Для этого просто поместите поездку рядом с началом линии на одной из границ. Вы не можете назначить поездку линии, которой уже назначены две поездки. Нельзя назначить поездку уже завершенной линии.

Рядом с завершенными линиями будет отображаться карта конечной остановки лицевой стороной вниз, указывающая на то, что вы не можете назначать им поездки.

Игрок, чья очередь строить дороги, всегда берет по 3 фунта.

BUILD TRACKS

Take one track from the track market. Taking the track furthest

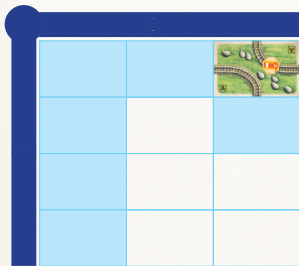
Возьмите жд карту с рынка. Вы не платите за самую нижнюю жд карту. Чтобы взять любую другую карту, вы должны положить 1 фунт стерлингов на каждую карту на рынке путей, которая находится ниже, чем та, которую вы берете.

Получите любые деньги с карты, которую вы берете.

После того, как вы взяли карту, сдвиньте карты, которые были ближе к железнодорожной колоде, вниз, чтобы заполнить место, оставленное взятой вами картой. Затем переверните верхнюю карту железнодорожного полотна стороной вверх и поместите ее на рынок путей в место, ближайшее к железнодорожному полотну.

На рынке путешествий всегда должно быть семь карт.

Затем поместите дорогу в одно из двенадцати мест вашей таблицы, как показано на схеме ниже. Вы должны разместить дорожку в пустом месте так, чтобы она примыкала хотя бы к одному бордюру или дорожке. Треки необходимо размещать в альбомной ориентации, но вы можете повернуть их на 180 градусов.



OUT OF MONEY?

Если у вас закончатся деньги, вы не сможете планировать поездки, и вам придется строить путь дальше от железнодорожного полотна. Чтобы заработать больше денег, разыгрывайте карты конечных точек, заполняя железнодорожные линии, а также выбирайте на рынке пути и поездки, на которых есть деньги.

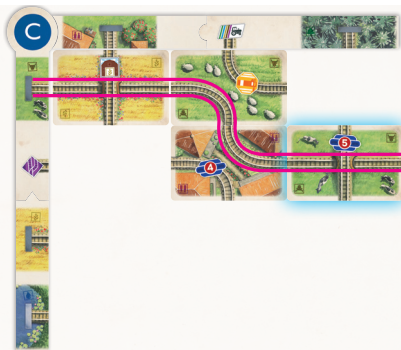
COMPLETING A LINE

A line is completed when track runs continuously from a border

р: Линия считается завершенной, когда дорога непрерывно
с: проходит от границы до края таблицы без нее. Когда линия
т: завершена, подсчитайте все связанные с ней поездки и
особенности и разыграйте карту конечной остановки.

W: Когда вы зарабатываете баллы за поездки и мероприятия,
d: соответствующим образом настройте шкалу подсчета очков.
Баллы являются открытой информацией.

W: При подсчете очков поездок и разыгрывании карточек
f: конечных точек тип местности или объект, показанный на
r: участке границы, где начинается линия, считается частью
линии.



Если вы заполняете несколько строк одновременно, вы
I: выбираете, какую завершенную строку подсчитать первой.
с:

TRIP SCORING

Score any trip assigned to the completed line. Each trip scores based

01 Подсчитайте любую поездку, назначенную на завершённую
дс линию. Подсчет очков каждой поездки зависит от
характеристик завершённой линии (включая участок
Sс границы), как указано на ее карточке.

ty Некоторые поездки имеют форму «Минимум один (тип местности)
of и меньше (тип местности), чем любой другой тип на линии». Эти
01 поездки засчитываются только в том случае, если на линии есть
хотя бы один из указанных типов и любая другая местность,
присутствующая в строке встречается больше раз, чем указанный
тип.

FEATURE SCORING

S Подсчитайте очки за элементы вдоль линии.



Каждый сарай указывает тип местности.
Сарай получает одно очко за каждую дорогу,
на которой находится местность
указанного типа.



Каждая ферма получает одно очко за каждый
тип местности на линии. Максимум,
который может набрать ферма, — пять
баллов.



Каждая остановка приносит очки,
обозначенные ее значком.



Сигналы набирают очки в зависимости от
общего количества сигналов на линии:

or signals on the line.

Number of Signals	0	1	2	3	4+
Points	0	0	8	16	24



Развилки подсчитываются только в конце
игры.

RESOLVING A TERMINUS CARD

After scoring for trips and features, choose and play one terminus card. После подсчета очков за поездки и особенности выберите и разыграйте одну карту конечной остановки из своей руки. Получите сумму денег из запаса, указанную на карте, в зависимости от характеристик завершенной линии (включая участок границы). Затем положите все подсчитанные поездки на дно железнодорожного полотна стороной для поездок вверх в любом порядке по вашему выбору. Поместите разыгранную карту конечной точки лицевой стороной вниз рядом с началом засчитанной линии. Это служит напоминанием о том, что линия завершена и вы не можете назначать ей больше поездок. Наконец, если вы не завершили все семь линий, вытяните из колоды карту конца.

7 Карты конца принесут вам минимум 3 фунта стерлингов.

GAME END

The game ends when all players have made twelve moves and filled all spaces on their boards.

Players score points for the number of different lines, having at least one siding:

Number of lines with 1+ sidings	1	2	3	4	5	6	7
Points	1	4	9	16	25	36	49

Finally, players receive one point for each of the 3 pounds remaining.

The player with the highest score wins. If players have the same score, the player with the most money wins. If there is a tie, the game is a draw.

EXAMPLE TURN

Mildred chooses to plan a trip, placing £1 on the bottom trip card

а Милдред решает спланировать поездку, помещая 1 фунт
стерлингов на нижнюю карту поездки и беря вторую карту снизу
а (1). Она возвращает 3 фунта в запас и получает 1 фунт на
карте. Затем она пополняет рынок и назначает поездку самой
л правой строке на своей верхней границе.

Затем Милдред строит дорогу, беря нижнюю карту с рынка дорог и пополняя рынок (2). Она решает поместить его вверх ногами в правый нижний угол своей таблицы. На этом завершается ее самая правая линия (3) и нижняя линия (4).

г) Милдред решает сначала решить самую правую строку.



The trip assigned to the rightmost line score four points (as the line

Поездка, назначенная на крайнюю правую линию, приносит четыре балла (поскольку линия состоит из пяти путей, включая пограничный участок). Единственным объектом на линии является ферма, которая получает пять очков за пять типов местности на линии (поля, пастбища, леса, деревни и озера), то есть Милдред получает в общей сложности девять очков за линию. Затем Милдред разыгрывает карту конечной остановки (5), которая дает ей 4 фунта стерлингов с одного поля на линии. Наконец, она кладет назначенную поездку на дно железнодорожной палубы, кладет разыгранную карту конечной остановки лицевой стороной вниз на место, где находилась поездка, и тянет новую карту конечной остановки. Далее Милдред забивает нижнюю строчку (4). Линии не назначено ни одного рейса, поэтому баллы будут получены только за ее характеристики. Сарай на озере приносит четыре очка за четыре трассы с рельефом озера на линии (поскольку на границе также показан рельеф озера). Два сигнала на линии приносят ей еще восемь очков. Затем Милдред разыгрывает карту конечной остановки (6), которая получает ее деньги в соответствии с количеством поездок, назначенных на линию, однако, поскольку на линии не было назначено ни одной поездки, она получает только 3 фунта стерлингов. Затем Милдред кладет разыгранную карту конечной точки лицевой стороной вниз рядом с началом засчитанной дорожки и тянет новую карту конечной точки. Теперь ее очередь окончена.

Game design: Matthew Dunstan & Brett J. Gilbert

Illustration: Joanna Rosa

Game development: Filip Hartelius & Anthony Howgego

Graphic design: James Hunter

First published in Great Britain in 2022 by OSPREY GAMES

Bloomsbury Publishing Plc

Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

29 Earlsfort Terrace, Dublin 2, Ireland

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd

© Matthew Dunstan & Brett J. Gilbert, 2022. This edition © 2022 Osprey Publishing Ltd

All rights reserved.

www.ospreygames.co.uk

For more information or replacement parts, email info@ospreygames.co.uk

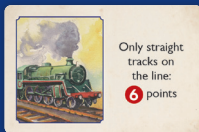
22 23 24 25 26 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

COMPONENTS

80 railway cards



Tracks: When a railway card is this face up, it is considered a **track**. Each track features two railway lines. One or both lines may have a feature. In addition, each track has a terrain type: field, forest, pasture, lake, or village.



Only straight tracks on the line:
6 points

Trips: When a railway card is this face up, it is considered a **trip**. Each trip tells you how it will score when its railway line is complete.

Number of on the line	£
0	3
1	4
2	7
3+	10

	Score points indicated on icon
	One point per indicated terrain type
	One point per different terrain type
	Signals: 1 2 3 4+
	Points: 0 8 16 24
	End of game only
	Lines with sidings: 1 2 3 4 5 6 7
	Points: 1 4 9 16 25 36 49



38 terminus cards

4 reference cards

4 scoring dials



4 corner border pieces

12 border pieces



44 coins

32 × £1

12 × £5