

HELMUT OHLEY – LEONHARD ORBLER



ROSSYJSKIE KOLEJE





ZAWARTOŚĆ I PRZYGOTOWANIE GRY - dla 4 graczy

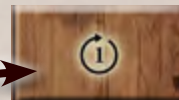
ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA

- 1 plansza
- 35 robotników (8 w każdym z 4 kolorów graczy, 2 turkusowe, 1 czarny)
- 8 pionków (2 w każdym z 4 kolorów graczy)
- 48 torów (12 czarnych, 12 szarych, 12 brązowych, 8 piaskowych, 4 białe)
- 8 znaczników przemysłu
- 4 plansze gracza
- 37 lokomotyw (4 x lokomotywy #1-8, 5x lokomotywy #9)
- 15 inżynierów
- 20 żetonów mnożnika
- 18 rubli (monet)
- 28 żetonów -  (po 4 z 7 różnych żetonów)
- 4 żetony rewaluacji
- 4 medale kijowskie
- 1 żeton ostatniej tury
- 4 żetony 100/200 punktów
- 4 żetony 300/400 punktów
- 10 kart bonusów końcowych
- 5 kart - 
- 4 karty porządku tury
- 4 karty bonusu początkowego
- 1 instrukcja
- 4 karty punktacji

1. Planszę należy położyć na środku stołu. Żetony 100/200 i 300/400 należy położyć obok pola 100 na torze punktacji.










Tu i na stronie 4 został zaprezentowany sposób przygotowania gry dla 4 graczy. Zmiany wymagane przy grze na 2 lub 3 graczy zostały opisane na stronie 21.



10. Żeton ostatniej tury należy ułożyć obok planszy. Będzie on używany w ostatniej turze gry.

9. Najpierw 15 inżynierów należy podzielić na stopy **A** i **B** (jeden nieoznaczony literą i powinien być umieszczony na odpowiednim miejscu razem z pojedynczym rublem).

Stopy **A** i **B** należy osobno potasować. 4 inżynierów ze szczytu stopy umieścić na polach    . 3 inżynierów ze szczytu stopy umieścić na polach   . Pozostałych inżynierów należy odłożyć

Poziome żetony inżynierów powinny być ułożone jasną stroną ku górze, a żetony inżynierów powinny być ułożone ciemną stroną ku górze (innych ich pola mają specyficzny kształt przypominający, jak powinni być

Aby zapoznać się z instrukcjami dotyczącymi przygotowania do gry dla poszczególnych graczy należy przejść na stronę 4.



2. 5 kart należy ułożyć odkryte obok planszy.

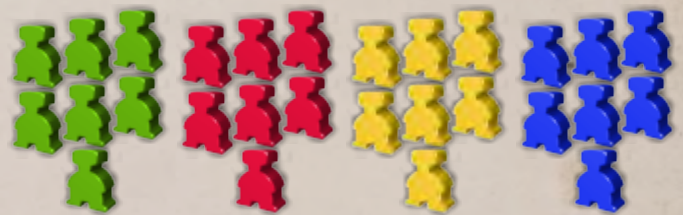
3. 10 kart bonusów końcowych należy potasować, a następnie odrzucić dwie z nich bez oglądania. Pozostałe 8 kart należy ułożyć zakryte obok planszy jako talię.



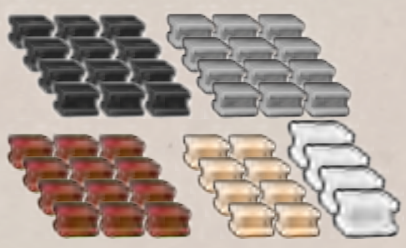
4. 37 lokomotyw należy ułożyć obok planszy, stroną z lokomotywą ku górze (fioletowa strona będzie używana później). Należy je uprządkować według numerów i ułożyć w 9 stosów, tak jak pokazano poniżej (jedna z lokomotyw o numerze 9 nie ma fioletowego rewersu i powinna zostać ułożona na odpowiadającej jej karcie).



5. 2 turkusowych robotników należy położyć na odpowiadającym im polu na planszy. Czarnego robotnika należy ułożyć na odpowiadającej mu karcie . Każdemu z graczy należy dać 7 robotników w jego kolorze (1 robotnik w każdym kolorze wraca do pudełka).



inżynier jest...
jącej mu karcie
su **B** należy
A należy umie-
ć do pudełka.
órze. Pionowe
inżynierowie i
ułożeni).

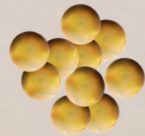


8. Z 48 znaczników torów należy ułożyć rezerwę, sortując je kolorami.

6. Należy ułożyć **żetony mnożni-ka** w stos, tworząc z nich rezerwę (w dalszej części instrukcji będą one nazywane „mnożnikami”).



7. Z 18 żetonów rubli (monet) należy ułożyć osobny stos.



PRZYGOTOWANIE DO GRY - dla 4 graczy

1 Każdy z graczy wybiera kolor i układa odpowiadającą mu planszę gracza przed sobą.

3 Każdy z graczy otrzymuje 3 czarne tory z rezerwy i umieszcza je na pierwszym miejscu każdej z trzech linii przedstawionej na planszy gracza.

4 Każdy z graczy otrzymuje 5 robotników w swoim kolorze i umieszcza ich przed sobą. Pozostałych 2 robotników jest umieszczanych obok planszy w rezerwie.

5 Każdy z graczy otrzymuje 1 rubel z rezerwy.

8 4 karty porządku tury należy potasować i położyć po jednej przed każdym graczem, stroną z numerem ku górze.
Uwaga: Karty mają różne grzbiety. Zalecamy tasowanie i rozdawanie bez oglądania.

9 Każdy z graczy otrzymuje 2 pionki w swoim kolorze: jeden do umieszczenia na polu 100 toru punktacji i drugi do umieszczenia na polu toru tury odpowiadającemu jego karcie porządku tury.

11 Każdy z graczy otrzymuje kartę punktacji.

2 Każdy z graczy otrzymuje lokomotywę #1 z rezerwy i umieszcza ją w odpowiednim miejscu w górnej części planszy gracza, po lewej stronie.

6 Każdy z graczy otrzymuje 1 znacznik przemysłu i umieszcza go na polu 0 toru przemysłu.

7 Każdy z graczy otrzymuje 7 różnych żetonów, drugi znacznik przemysłu, 1 medal kijowski i 1 żeton rewaluacji. Umieszcza je obok swojej planszy gracza.

10 Następnie należy rozłożyć karty bonusów początkowych. Gracze dobierają po jednej karcie. Gracz numer cztery, używa jej cechy, a następnie odkłada ją do pudełka (objaśnienia cech kart można znaleźć na 22 stronie instrukcji). Następnie to samo robi gracz numer trzy i dwa. Gracz numer jeden nie otrzymuje karty bonusu początkowego. Niewykorzystane karty są odkładane do pudełka.

Uwaga: Przy pakowaniu komponentów po pierwszej rozgrywce zalecamy spakowanie elementów każdego gracza w osobny woreczek foliowy, aby przyspieszyć przygotowanie do kolejnej rozgrywki.



PRZYGOTOWANIE DO GRY

O ZASADACH

Ze względu na poziom złożoności gry rozpoczniemy od objaśnienia jej podstawowych aspektów. Następnie zostaną objaśnione krok po kroku wszystkie elementy gry. Jeżeli coś jest na początku niezrozumiałe, nie ma co panikować... wszystko jest wyjaśnione i wkrótce nabierze sensu. Cóż, Rosji nie zbudowano w jeden dzień.

CEL GRY

W *Rosyjskich Kolejach* gracze wcielają się w potentatów kolejowych, którzy dostali zlecenie na budowę kolei Trasy beryjskiej oraz dwóch innych linii kolejowych. Oprócz budowy torów, gracze będą kupować lokomotywy, rozwijać przemysł oraz zatrudniać robotników i inżynierów. A wszystko to w wyścigu o jak największą liczbę punktów zwycięstwa – najdokładniejszą miarę zdolności budowniczych graczy.

Gracze wykonują kolejno akcje, aż do momentu kiedy wszyscy spasuują. Na koniec każdej rundy uczestnicy rozgrywki otrzymują punkty jako miarę ich postępu.

W wariantcie czteroosobowym gra kończy się po siódmej rundzie, a gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

OGÓŁEM: ROZGRYWANIE TURY

W każdej turze gracze wybierają niezajęte pole akcji, umieszczają na nim wymaganą liczbę robotników i wykonują akcję.

Pod uwagę należy wziąć następujące rzeczy:

- * Gracz musi wybrać niezajęte pole akcji (tzn. nie ma tam jeszcze robotników);
- * Gracz musi umieścić liczbę robotników wymaganą przez pole, którego chce użyć;
- * Gracz musi użyć robotników ze swojej rezerwy;
- * Gracz musi natychmiast wykonać wybraną akcję;
- * Gracz musi wykonać całość wybranej akcji;
- * Gracz może wykonać tylko jedną akcję w rundzie.

Uwaga: We właściwych punktach zostaną wskazane wyjątki od powyższych reguł.

Uwaga: Słowo „musi” jest używane, aby gracze rozumieli jak należy rozgrywać ruchy. W grze są tylko pozytywne akcje. W większości przypadków gracze będą wybierali tylko takie akcje, które chcą wykonać.



PLANSZA – części planszy



Wszystkie strefy zostaną szczegółowo objaśnione na kolejnych stronach.

I ROZBUDOWA TORÓW – gracz rozbudowuje tory i zdobywa punkty!

Rozbudowa torów to jedna z najważniejszych akcji w grze.

Plansza każdego z graczy przedstawia 3 linie kolejowe, które będą rozwijane w trakcie gry.

Im lepiej rozwinięta jest każda z linii, tym więcej punktów gracz otrzyma na koniec tury.

Na każdej planszy znajdują się następujące 3 linie:

TRANSYBERYJSKA

SANKT PETERSBURSKA

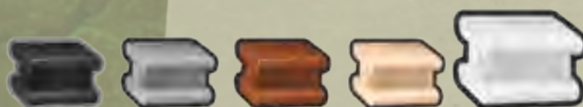
oraz
KIJOWSKA.



ABY BUDOWAĆ TORY, GRACZ POTRZEBUJE:

AKCJI ROZBUDOWY TORÓW

ORAZ TORÓW.



JAK ROZBUDOWYWAĆ TORY?

Najpierw gracz umieszcza wymaganą liczbę robotników na jednym z pól akcji rozbudowy torów. Następnie przesuwa wskazane tory na swojej planszy o tyle pól, ile wskazuje wybrana akcja.

Przykład:

1

Niebieski umieszcza 2 robotników na swoim polu akcji.



Ta akcja umożliwi przesunięcie 3 czarnych torów.

2

Następnie przesuwa należący do niego znacznik czarnego toru w linii **TRANSYBERYJSKIEJ** o 3 pola naprzód.



Gracz może zdecydować o wykorzystaniu rozbudowy na kilku liniach.

Lub

2

Zamiast tego, **Niebieski** postanawia przesunąć swój czarny znacznik toru o 2 pola na jednej linii oraz o jedno pole na innej. Łącznie przesuwa czarne tory o trzy pola.



Tym samym kończy się ta akcja.

Aby zdobyć więcej punktów, gracze powinni starać się rozwijać swoje linie przez przesuwanie torów. Aby zmaksymalizować postęp, powinni przesuwać również tory innych kolorów (przedstawionych obok).



ROZBUDOWA TORÓW

JAK ZDOBYĆ TORY W INNYCH KOLORACH?

Aby przesuwać tory w innych kolorach, gracz musi je najpierw zdobyć. Tory w innych kolorach można zdobyć przesuając czarny tor na pola 2, 6, 10 i 15, linii **TRANSYBERYJSKIEJ**.

Kiedy gracz przesunął czarny tor na, lub za, pole 2 linii **TRANSYBERYJSKIEJ**, natychmiast dobiera 3 szare tory ze wspólnej rezerwy. Następnie umieszcza je po lewej stronie swojej planszy gracza, obok każdej z linii. Może teraz przesuwać również szare tory.



Umieszczając wymaganą liczbę robotników na polu akcji przedstawiającym postęp szarych torów, gracz może przesunąć swoje szare tory. Liczba ikon na polu akcji wskazuje o ile pól gracz musi przesunąć swoje szare tory.

Przykład: **Niebieski** umieszcza jednego robotnika na pokazanym polu akcji. Musi teraz przesunąć swoje szare tory o 2 pola.

1



2

Decyduje najpierw przesunąć szary tor na pierwsze pole linii. Następnie przesuwa ten sam tor na drugie pole.



Przypomnienie: Gracz mógł również użyć tej akcji do przesunięcia torów na różnych liniach.

Tory pozostałych kolorów mogą być przesuwane w ten sam sposób przy użyciu odpowiednich pól akcji.



Kiedy czarny tor gracza zostanie przesunięty na pole 6 linii Transsyberyjskiej gracz otrzymuje 3 brązowe tory...



... pole 10 zapewnia dostęp do 2 piaskowych torów...



... a pole 15 do 1 białego toru.

Uwaga: Linie kolejowe dostarczają znacznie więcej korzyści, które zostaną opisane w dalszej części instrukcji.

PRZY PRZESUWANIU TORÓW NALEŻY ZWRÓCIĆ UWAGĘ NA NASTĘPUJĄCE RZECZY:

- * Tory zawsze przesuwane są w następującym porządku: najpierw czarne, potem szare, brązowe, piaskowe i na koniec białe;
- * Tor można przesunąć tylko na puste pole. Tor nigdy nie może dogonić lub wyprzedzić innego toru, który znajduje się przed nim. W ten sposób zawsze zostanie zachowany porządek z punktu pierwszego;
- * Jeżeli akcja pozwala na więcej niż jedno przesunięcie, gracz może rozdzielić je między różne linie;
- * Nie każda z linii używa wszystkich kolorów torów. Plansza gracza pokazuje, które kolory mogą być użyte na każdej z linii.

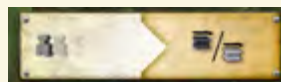
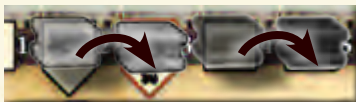


GÓRNE I DOLNE AKCJE ROZBUDOWY TORÓW



Aby wykorzystać tę akcję gracz musi umieścić na tym polu robotnika i 1 rubel. Ta akcja pozwala na dwa przemieszczenia dowolnego koloru (jednego lub dwóch torów).

Przykład: Aby wykonać tę akcję **Niebieski** umieszcza na jej polu 1 robotnika i 1 rubel. Przemieszcza on swój czarny tor o jedno pole, a następnie szary tor, również o jedno pole.



Jest to jedyna akcja w grze, której można użyć więcej niż raz na turę. Kiedy gracz umieszcza tu robotnika, musi przesunąć szary lub czarny tor. Po wykorzystaniu to pole nie jest uznawane za zajęte i może być użyte w tej samej turze ponownie przez dowolnego gracza (wliczając w to graczy, którzy już z tego pola korzystali).

Przykład: Mimo iż **Niebieski** umieścił już 1 robotnika na tym polu akcji, pozostaje ono dostępne dla wszystkich. W swojej turze **Czerwony** postanawia umieścić tu swojego robotnika, aby wykorzystać akcję.



LOKOMOTYWY - Nawet najlepsze tory są bezużyteczne bez lokomotywy.



**ABY BUDOWAĆ LOKOMOTYWY, GRACZ POTRZEBUJE:
AKCJI LOKOMOTYW**

ORAZ LOKOMOTYW Z REZERWY



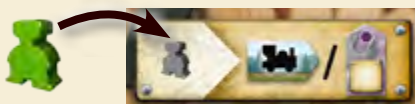
JAK ZBUDOWAĆ LOKOMOTYWĘ?

Najpierw gracz umieszcza wymaganą liczbę robotników na jednym z pól akcji lokomotyw. Następnie dobiera 1 lokomotywę ze **stosu o najniższej numeracji** w rezerwie. Na koniec gracz układa dobraną lokomotywę przed jedną z 3 linii na planszy gracza.

Przykład:

1

Zielony umieszcza 1 robotnika na górnej akcji lokomotyw.



2

Dobiera jedną lokomotywę #2...

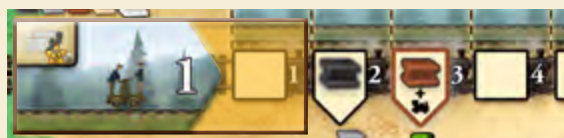


3

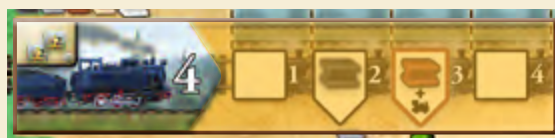
... i układa ją na linii **SANKT PETERSBURSKIEJ**.



Na liniach **SANKT PETERSBURSKIEJ** i **KIJOWSKIEJ** może się znajdować maksymalnie po 1 lokomotywie. Na linii **TRANSYBERYJSKIEJ** mogą się znajdować dwie lokomotywy. Cyfra na żetonie lokomotywy oznacza ile pól w głąb linii może ona pojechać.



Lokomotywa #1 (z którą gracze rozpoczynają grę) może dojechać tylko na pierwsze pole linii.



Lokomotywa #4 może dotrzeć na pola od 1 do 4.

Linia **TRANSYBERYJSKA** to jedyna linia na której można używać 2 lokomotyw naraz. Jedną z lokomotyw gracz układa na lewo od torów, drugą zaś bezpośrednio na planszy. Gracz sumuje wartość obu lokomotyw na linii **TRANSYBERYJSKIEJ**, aby określić jak daleko w głąb linii może dojechać.



Na linii **TRANSYBERYJSKIEJ** znajdują się obecnie lokomotywy #1 i #4, co oznacza, że gracz może dotrzeć na tej linii do pól od 1 do 5.

CZY MOŻNA ULEPSZAĆ LOKOMOTYWY?

Oczywiście. Aby ulepszyć lokomotywę wystarczy zastąpić ją inną z **wyższym** numerem.

Przykład: *Zielony* bierze lokomotywę #4 i umieszcza ją na swojej linii **TRANSYBERYJSKIEJ**.

1

Ponieważ ma tam już dwie lokomotywy (#3 i #1) postanawia zastąpić #1 lokomotywą #4.

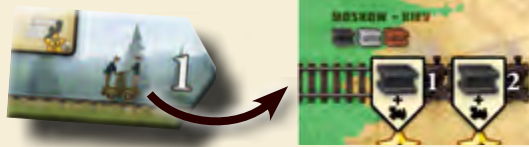




„Stara” lokomotywa nie jest tracona: gracz może ją przenieść na inną swoją linię.

2

Zielony przesuwa swoją lokomotywę #1 na linię **KIJOWSKĄ** na której nie ma jeszcze lokomotywy.



Kiedy gracz przesuwa „starą” lokomotywę na inną linię, może to wywołać reakcję łańcuchową.

3

W późniejszej części gry **Zielony** umieszcza lokomotywę #4 na linii **SANKT PETERSBURSKIEJ**. Lokomotywa #2, która już tam była, musi zostać przeniesiona.

Zielony przenosi lokomotywę #2 na linię **KIJOWSKĄ** zastępując znajdującą się tam lokomotywę #1. Lokomotywa #1 może być następnie przeniesiona na inną linię.

Należy jednak **pamiętać**, że lokomotywa może być przeniesiona tylko na pustą linię lub użyta do zastąpienia lokomotywy z niższym numerem.



Co się dzieje, kiedy lokomotywy nie można przenieść nigdzie indziej na planszy gracza?

4

Kiedy gracz nie może przenieść lokomotywy, obraca ją na fioletową stronę i układa obok rezerwy lokomotyw. Ten żeton od tego momentu jest fabryką.

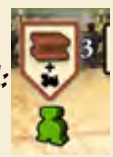
Czym są fabryki zostanie objaśnione w następnej części instrukcji.



CZEMU WARTO BUDOWAĆ LOKOMOTYWY?

Podczas punktacji, która następuje pod koniec każdej tury, gracz otrzymuje punkty wyłącznie za pola do których mogą dojechać jego lokomotywy. Ponadto na liniach znajdują się pola specjalne. Aby z nich skorzystać, należy dotrzeć do nich lokomotywą (patrz strona 17).

Przykład:



LOKOMOTYWY

FABRYKI - siła przemysłu

Fabryki są niezbędne do rozwoju przemysłowej linii kolejowych gracza. Ponadto fabryki zapewniają dostęp do unikatowych umiejętności.

Fabryka przedstawiona jest na rewersie żetonu lokomotywy. Lokomotywy o takim samym numerze mają zawsze na rewersie tę samą fabrykę. Każda fabryka zapewnia swojemu właścicielowi dostęp do umiejętności specjalnej. Umiejętność fabryki jest przedstawiona również w lewym górnym rogu żetonu lokomotywy.

Front: Lokomotywa



Umiejętność fabryki



Tył: Fabryka

FABRYKI

LOKOMOTYWY I FABRYKI

JAK ZBUDOWAĆ FABRYKĘ ?

Aby zbudować fabrykę gracz musi użyć tych samych akcji, które były używane do budowy lokomotyw.

Najpierw gracz umieszcza wymaganą liczbę robotników na polu akcji. Następnie, tak jak przy dobieraniu lokomotyw, dobiera żeton z **najniższej numerowanego stosu** w rezerwie.

Gracz obraca dobraną lokomotywę na fioletową stronę (z fabryką) i umieszcza ją pod planszą, na jednym z 5 pól zarezerwowanych dla fabryki. Fabryki muszą być układane **od lewej do prawej**.

Przykład:

1

Zielony umieszcza 1 robotnika na polu akcji.



2

Dobiera lokomotywę #2...



3

... odwraca ją fioletową stroną ku górze, a następnie umieszcza na dole swojej planszy gracza, w pierwszym wolnym miejscu po lewej stronie.



Jeżeli graczowi uda się zapełnić wszystkie 5 pól fabryk, może zastępować je innymi fabrykami. Kiedy gracz chce wymienić fabrykę, musi najpierw umieścić jedną ze swoich fabryk z powrotem w rezerwie, na lewo od stosów lokomotyw, stroną z fabryką ku górze. Następnie gracz umieszcza nową fabrykę na miejscu zwolnionym przez żeton, który właśnie zwrócił do rezerwy. Fabryki nie trzeba zastępować od lewej do prawej.

Uwaga: Użycie fabryk zostało objaśnione na następnej stronie, w sekcji „Industrializacja”.

JAK WYBIERAĆ LOKOMOTYWY I FABRYKI?

- * Lokomotywy są sortowane po numerach i umieszczane w stosach obok planszy. Każdy stos będzie zawierał lokomotywy o określonych numerach (od 2 do 9);
- * Kiedy gracz buduje lokomotywę lub fabrykę, musi dobrać ją ze stosu o najniższej numeracji. Na początku gry będzie to stos #2. Kiedy stos #2 się skończy, gracze przejdą do stosu #3, i tak dalej.

Wyjątek: Jeżeli gracz chce zbudować fabrykę, a obok stosów lokomotyw są już żetony fabryk, może wybrać jedną z pomiędzy z odkrytych fabryk lub jednej z najniższej numerowanego stosu (w jaki sposób żetony fabryk są umieszczone obok stosów lokomotyw zostało objaśnione na stronie 9).

JAKA JEST RÓŻNICA MIĘDZY 3 POLAMI AKCJI LOKOMOTYW?

Górna akcja jest podobna do akcji rozbudowy torów: gracz musi umieścić **1 robotnika**, aby dobrać **1 lokomotywę**, którą może zagrać jako **lokomotywę na jedną ze swoich linii** lub **fabrykę** na pierwsze wolne pole od lewej na dole planszy gracza.

Środkowa akcja ma taki sam efekt, ale wymaga umieszczenia **2 robotników**, co czyni ją „droższą”.

Dolna akcja wymaga **3 robotników**. Pozwala dobrać **1 lokomotywę i 1 fabrykę**. Nie wolno dobrać 2 lokomotyw lub fabryk.

Gracz decyduje czy najpierw będzie dobierał lokomotywę, czy fabrykę (ma to znaczenie tylko, jeżeli dobierane są 2 żetony o różnych numerach, na przykład kiedy gracz dobiera ostatni żeton ze stosu #3 i pierwszy ze stosu #4).



INDUSTRIALIZACJA – inny sposób zdobywania punktów!

Inną akcją dostępną w grze jest industrializacja. Pozwala ona zdobywać punkty w fazie punktacji na koniec tury, jak również daje dostęp do umiejętności fabryk.

W CELU INDUSTRIALIZACJI SIECI KOLEJOWEJ GRACZ POTRZEBUJE: AKCJI INDUSTRIALIZACJI,



TORU INDUSTRIALIZACJI NA PLANSZY GRACZA,



ORAZ ZNACZNIKA PRZEMYSŁU.

JAK INDUSTRIALIZOWAĆ SIĘĆ KOLEJOWĄ?

Najpierw należy umieścić wymaganą liczbę robotników na jednej z akcji industrializacji. Następnie gracz przesuwa swój znacznik przemysłu o liczbę pól wskazaną przez wybrane pole akcji.

Przykład:

1

Żółty umieszcza 1 robotnika na polu akcji.



Ta akcja pozwala na przesunięcie znacznika przemysłu o 1 pole.

2

Następnie przesuwa znacznik przemysłu o 1 pole.



CZY MOŻNA PRZESKOCZYĆ NAD „DZIURĄ” W TORZE PRZEMYSŁU

Na planszy gracza po pierwszych 4 polach toru przemysłu znajduje się przerwa. Gracz nie może przesunąć znacznika na lub za tę przerwę.





JAK ZAPEŁNIĆ PRZERWY?

Aby znacznik przemysłu mógł przesunąć się dalej na torze, gracz musi najpierw zapełnić przerwy fabrykami. Symbolizuje to w inny sposób postęp industrializacji.

Przykład: Gracz wybudował fabrykę. Może teraz przesunąć znacznik na fabrykę, a później na kolejne pole toru.



Przypomnienie: Budowa fabryk została objaśniona na stronie 10.

Na każdym żetonie fabryki znajduje się pole przemysłu , na które można przesunąć znacznik. Po każdej fabryce znajduje się pole przemysłu , które staje się dostępne.

Ważne: Jeżeli gracz chce osiągnąć ostatnie pole toru przemysłu, musi najpierw zapełnić 5 dziur fabrykami.



INDUSTRIALIZACJA

CO SIĘ DZIEJE KIEDY ZNACZNIK DOTRZE DO FABRYKI?

Kiedy znacznik zostanie przesunięty na fabrykę gracz musi **natychmiast** użyć jej umiejętności. Jeżeli nie jest to możliwe **umiejętność przepada**.

Przykład: Żółty umieszcza 2 robotników na polu akcji. Pozwala mu to na dwa przesunięcia znacznika na torze przemysłu.



Pierwsze przesunięcie przemieszcza znacznik na żeton fabryki. Żółty natychmiast wykorzystuje jej umiejętność, a następnie przesuwa znacznik drugi raz.



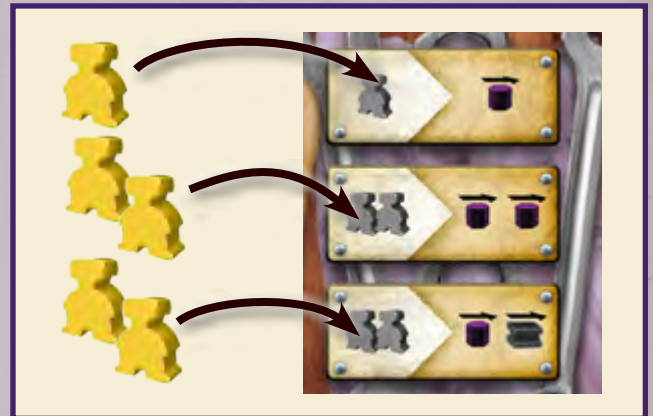
Umiejętności fabryk zostały opisane na stronie 24.

JAKA JEST RÓŻNICA MIĘDZY 3 AKCJAMI INDUSTRIALIZACJI?

W górnej akcji gracz umieszcza **1 robotnika**. Ta akcja pozwala na **1 przesunięcie** na torze przemysłu.

W środkowej akcji gracz musi umieścić **2 robotników**. Ta akcja pozwala na **2 przesunięcia** na torze przemysłu.

W dolnej akcji gracz musi umieścić **2 robotników**. Ta akcja pozwala na **1 przesunięcie** na torze przemysłu oraz **1 przesunięcie czarnego toru**.



INDUSTRIALIZACJA

AKCJE POBOCZNE - 1 mnożnik, 2 ruble, 2 pracowników tymczasowych

Trzy akcje poboczne różnią się od prezentowanych wcześniej. Łatwo je jednak objaśnić i używać w grze.



1 MNOŻNIK

Umieść **1 robotnika** na tym polu, aby dobrać 1 mnożnik z rezerwy. Następnie gracz musi umieścić dobrany mnożnik na pustym polu nad linią **TRANSYBERYJSKĄ** (i tylko tam). Gracz musi zapełniać pola od lewej do prawej. Na jednym polu może być tylko 1 żeton mnożnika.



Na polu nie musi być toru, aby można było umieścić tam mnożnik.

Mnożnik podwaja wartość pola znajdującego się pod nim w trakcie punktacji.



2 RUBLE

Umieść 1 robotnika na tym polu akcji, aby dobrać 2 ruble z rezerwy.



Umieść 1 robotnika.



Dobierz 2 ruble.

AKCJE POBOCZNE

AKCJE POBOCZNE

Do czego służą ruble?

Ruble mogą zastępować robotników przy zagrywaniu na pola akcji.

Gracz może użyć tej akcji umieszczając na niej rubla zamiast robotnika.



Można również łączyć ruble i robotników.



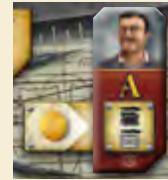
Istnieją akcje, przy których gracz **musi** użyć rubla, aby je wykonać.



Aby użyć tej akcji gracz musi na niej umieścić 1 robotnika oraz 1 rubel (patrz strona 7). Gracz może również użyć

2 rubli, ale nie 2 robotników.

Aby użyć tej akcji gracz **musi** użyć 1 rubla (jak wyjaśniono poniżej, gracz nie może użyć robotnika).



Mimo iż ruble mogą zastępować robotników, nie działa to w drugą stronę: robotnicy **nie mogą** zastępować rubli. Podobnie jak pola akcji zajęte przez jednego lub więcej robotników, pola akcji zajęte przez ruble nie mogą być już użyte w tej turze.



2 ROBOTNIKÓW TYMCZASOWYCH

Gracz umieszcza na tym polu akcji 1 robotnika, aby dobrać 2 turkusowych robotników tymczasowych. Gracz musi użyć tych robotników w tej turze, działają oni tak jakby byli w kolorze gracza.



Gracz umieszcza robotnika...



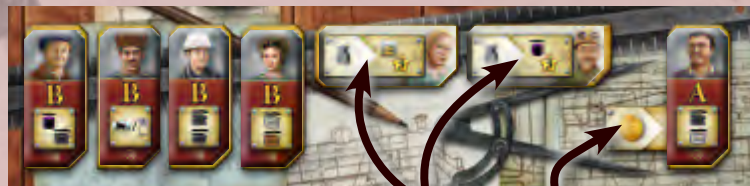
...aby dobrać 2 robotników tymczasowych.

Tak jak w przypadku rubli, gracz może używać samych robotników tymczasowych (pojedynczo albo wszystkich naraz) lub łączyć je z robotnikami w swoim kolorze i rublami. Gracz nie może zachować robotników tymczasowych do kolejnej tury.

INŻYNIEROWIE – akcje zmienne

Inżynierowie wspomagają graczy swoimi umiejętnościami specjalnymi. Mogą również dostarczyć graczom dodatkowych punktów na koniec gry.

CZĘŚĆ PLANSZY Z INŻYNIERAMI:



zienne akcje

akcja zatrudniania

JAK WYNAJAĆ I UŻYWAĆ INŻYNIERÓW?

W każdej turze zatrudniony może być tylko jeden inżynier. Zatrudniony może być inżynier znajdujący się w polu po prawej stronie części planszy z inżynierami.

Aby zatrudnić inżyniera gracz musi umieścić rubel na polu akcji zatrudniania. Następnie gracz dobiera znajdującego się tam inżyniera i umieszcza go jasną stroną ku górze, obok swojej planszy gracza.

Przykład: Czerwony umieszcza rubel na polu akcji zatrudniania i dobiera znajdującego się tam inżyniera...



...a następnie umieszcza go obok swojej planszy gracza.

A INŻYNIEROWIE

Jasna strona każdego żetonu inżyniera pokazuje akcję. Jeżeli gracz ma obok swojej planszy jednego lub więcej inżynierów, może używać ich akcji, tak jak akcji z planszy. Gracz może użyć akcji swojego inżyniera **nawet jeżeli nie jest jej w stanie przeprowadzić w całości**.

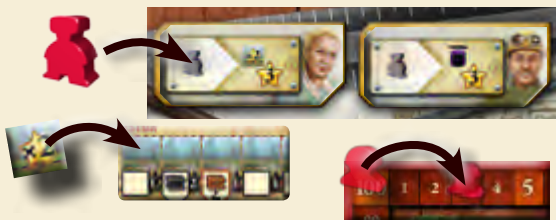
Inną zaletą posiadania „własnych inżynierów” jest fakt, że nie wymagają oni pośpiechu, ponieważ inni gracze nie mają do nich dostępu. Dzięki temu gracz może ich użyć dokładnie wtedy, kiedy potrzebuje.

DWÓCH ODKRYTYCH INŻYNIERÓW

Oba żetonu inżynierów, które są umieszczone jasną stroną ku górze obok planszy, pozwalają graczom na użycie znajdujących się na nich akcji. Gracze nie mogą zatrudnić tych inżynierów. Są one dodatkowymi akcjami dostępnymi dla wszystkich graczy, tak jak każda inna akcja na planszy (rozbudowa torów, lokomotywy itd.). Tak jak w przypadku innych akcji na planszy, te akcje mogą być wykorzystane tylko raz na turę.

Przykład: **Czerwony** umieszcza 1 robotnika na lewym inżynierze i natychmiast wykorzystuje jego akcję.

Akcja: **Czerwony** dobiera mnożnik z rezerwy i umieszcza go na pierwszym dostępnym polu (od lewej) nad linią **TRANSYBERRYJSKĄ**. Oprócz tego zdobywa 3 punkty, co zaznacza przesuwając swój znacznik punktacji o trzy pola na torze punktacji.



INŻYNIEROWIE



CZTERECH INŻYNIERÓW PO LEWEJ

Tych inżynierów nie można ani użyć, ani zatrudnić. Jednak na koniec tury każdy inżynier jest przesuwany w prawo.

Innymi słowy, ci inżynierowie będą dostępni w kolejnych turach. Są oni widoczni, aby gracze mogli wcześniej zaplanować kolejne ruchy.

Sposób przesuwania inżynierów został objaśniony na stronie 20.

🕒 PORZĄDEK TURY - Kto późno przychodzi, sam sobie szkodzi.

Cokolwiek Gorbaczow miał na myśli, kiedy to powiedział, prawdą jest, że w tej grze bycie pierwszym zdecydowanie jest korzystne.

CZEMU SŁUŻY PORZĄDEK TURY?

W *Rosyjskich Kolejach* gracze nie wykonują swoich tur zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Tor porządku tury jest używany do określenia kolejności rund graczy. Gracz zajmujący pierwszą pozycję gra pierwszy, następnie gracz na drugiej pozycji, trzeciej itd. Kiedy ostatni gracz rozegrał swoją rundę, znowu nadchodzi runda pierwszego gracza.



Żółty jest pierwszym graczem, po nim swoją rundę rozgrywa **Niebieski**, **Zielony** i na koniec **Czerwony**. Następnie tura trwa dalej, a swoją rundę rozgrywa znowu **Żółty**.

Kiedy gracz nie chce lub nie może rozegrać rundy, pasuje. Oznacza to, że przez resztę tury nie będzie mógł grać. Aby zaznaczyć, że gracz spasował, odwraca on swoją kartę porządku tury i natychmiast zdobywa tyle punktów, ile jest na niej pokazane.

Pozostali gracze nadal rozgrywają kolejno rundy, aż do momentu, w którym wszyscy spasują.

Uwaga: Nawet jeżeli graczowi skończą się robotnicy nie oznacza to, że musi natychmiast pasować. Może nadal wykonywać akcje korzystając z rubli.

JAK PRZESUNĄĆ SIĘ NAPRZÓD NA TORZE PORZĄDKU TURY?

Gracz może umieścić jednego ze swoich robotników na **pierwszej** lub **drugiej** pozycji toru porządku tury. Będzie to jego pozycja w kolejnej turze.

Uwaga: Gracz nie może umieścić robotnika na polu pod pozycją, którą **aktualnie** zajmuje w porządku tury, nie może również zająć obu pól akcji.



PORZĄDEK TURY

PORZĄDEK TURY



JAK ZMIENIA SIĘ PORZĄDEK TURY?

Kiedy wszyscy gracze spasują, gracze którzy umieścili robotnika na polach akcji na torze porządku tury zabierają swoje pionki. Aby zwolnić pola na torze pozostałe pionki są przesuwane w prawo (w stronę ostatnich miejsc na torze). Następnie gracze układają swoje pionki w porządku tury nad swoimi robotnikami.

Przykład: **Zielony** i **Czerwony** zabierają swoje pionki z toru porządku tury.



Żółty i **Niebieski** przesuwają swoje pionki w prawo.

Następnie **Zielony** i **Czerwony** umieszczają swoje pionki na torze nad swoimi robotnikami.



Przypadek specjalny: Jeżeli pierwszy gracz umieści robotnika na pozycji drugiej (ponieważ nie chce się cofnąć dalej na torze), a żaden inny gracz nie postawi robotnika na 1 pozycji, porządek tury się nie zmienia.

Uwaga: Warto zauważyć, że bardzo ważne jest, aby wiedzieć który z graczy umieścił robotnika na polu akcji porządku tury. W związku z tym, jeżeli gracz użył robotnika tymczasowego lub rubla, musi natychmiast wymienić go z robotnikiem w swoim kolorze położonym na innym polu akcji.

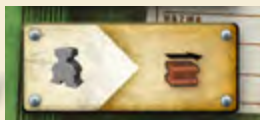
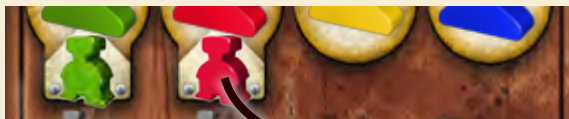


Żółty umieszcza robotnika pod 2 pozycją toru. Żaden gracz nie umieścił robotnika na 1 pozycji. Porządek tury się nie zmienia.

ROBOTNICY NA TORZE PORZĄDKU TURY MOGĄ BYĆ UŻYCI PONOWNIE...

Robotnik na polu akcji porządku tury dostarcza dodatkowych korzyści. Kiedy porządek tury zostanie już zmieniony, gracze, którzy umieścili na tej akcji robotników mogą ich przenieść na wolne pole akcji.

Jako pierwszy swojego robotnika przesuwa gracz zajmujący pozycję drugą. Zabiera on robotnika z pola akcji porządku tury i przesuwa na wybrane przez siebie niezajęte pole akcji (może być to jeden z posiadanych przez gracza inżynierów). Następnie gracz rozpatruje akcję.



Przykład: **Czerwony** bierze swojego robotnika z pola akcji porządku tury i przesuwa na pole rozbudowy brązowych torów.

Następnie tę samą procedurę powtarza gracz, którego pionek był na pierwszej pozycji toru.

Przy przesuwaniu robotnika należy zwrócić uwagę na następujące rzeczy:

- * Gracz może przesunąć robotnika wyłącznie na akcję **wymagającą dokładnie 1 robotnika** (to znaczy, że nie wolno dodawać kolejnych robotników, rubli etc.).
- * Jeżeli nie ma lepszych opcji gracz zawsze może wykorzystać dolną akcję rozbudowy torów.

KRÓTKA PRZERWA - czytanie zasad to przecież ciężka praca.



Omówione zostały już różne akcje, na wykonanie których pozwala plansza. Oznacza to, że przedstawione zostały najważniejsze aspekty gry.

W kolejnych sekcjach omówimy: **planszę gracza**, znajdujące się na niej pola specjalne oraz **fazę punktacji**.

Na koniec opisane zostaną **punktacja końcowa** oraz różne **żetony** i **karty**.

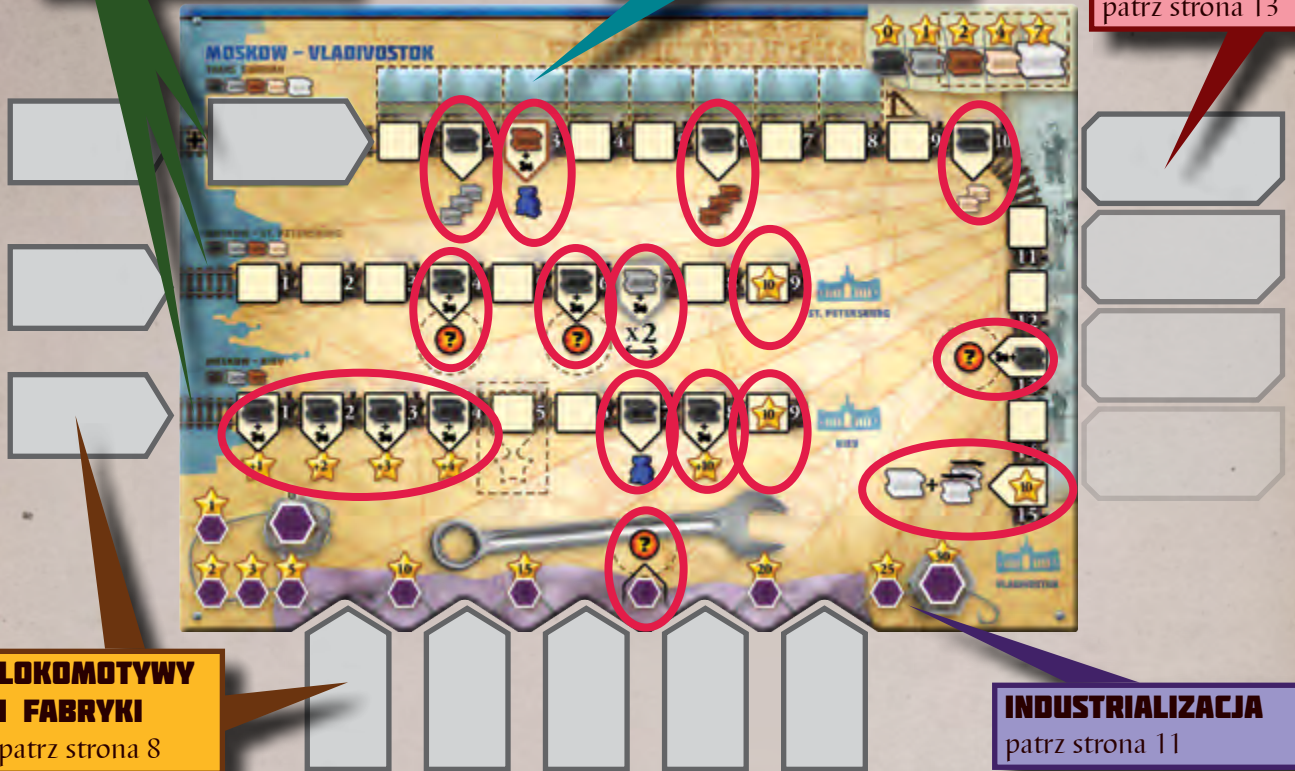
PLANSZA GRACZA – pola specjalne

W tej sekcji instrukcji przyjrzymy się szczegółowo planszy gracza.

3 LINIE KOLEJOWE
patrz strona 6

8 PÓŁ NA MNOŻNIKI
patrz strona 12

MIEJSCE NA INŻYNIERÓW
patrz strona 13



LOKOMOTYWY I FABRYKI
patrz strona 8

INDUSTRIALIZACJA
patrz strona 11

POLA SPECJALNE NA PLANSZY GRACZA

Pola zakreślone czerwonym kółkiem dają różne korzyści.

Aby uzyskać konkretne korzyści (pokazane pod lub obok pola), gracz musi spełnić określone warunki.



Przykład: Aby otrzymać korzyści zapewniane przez to pole gracz musi dotrzeć do niego (lub je minąć) czarnym torem. Lokomotywa nie jest konieczna.



Przykład: Brązowy tor na tej linii musi przynajmniej dotrzeć do tego pola. **Ponadto** pole musi być również w zasięgu przypisanej do linii lokomotywy. Gracz musi spełnić oba z tych warunków, aby otrzymać korzyści z tego pola.

Zasada ogólna: Aby skorzystać z bonusu, który zapewnia dane pole, gracz musi najpierw dotrzeć do tego pola torem. Czasem wymagana jest również lokomotywa, która będzie **mogła tak daleko dojechać**. Na kolejnych stronach pola specjalne zostały zaprezentowane w dwóch grupach: tych które nie wymagają lokomotywy oraz tych które jej wymagają.

BEZ LOKOMOTYWY

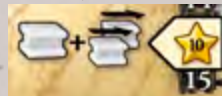


KORZYŚĆ: NOWE TORY



Na polach 2, 6 oraz 10 linii **TRANSYBERYJSKIEJ** gracz może zdobyć pokazane tory, tak jak zostało to opisane na stronie 6.

... +2 przesunięcia białego toru

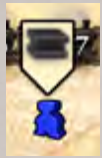


Pole 15 pozwala na dobranie białego toru. Oprócz tego gracz może **natychmiast** przesunąć biały tor o 2 pola. Korzystając z tego bonusu gracz musi przestrzegać standardowych zasad (przesunięcie tylko na puste pola bez wyprzedzania), w innym wypadku przesunięcie (lub oba) przepadają.

KORZYŚĆ: STACJA KOŃCOWA



Kiedy **czarny tor** dotrze na ostatnie pole linii, gracz natychmiast otrzymuje 10 punktów. Linia nie może być rozwijana poza ostatnie pole.

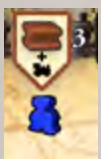


KORZYŚĆ: NOWY ROBOTNIK

Kiedy **czarny tor** dotrze do 7 pola linii **KIJOWSKIEJ**, gracz natychmiast otrzymuje z rezerwy jednego robotnika w swoim kolorze. Robotnika można wykorzystać natychmiast i pozostaje on do dyspozycji gracza do końca gry.



Z LOKOMOTYWĄ



KORZYŚĆ: NOWY ROBOTNIK

Kiedy brązowy tor oraz lokomotywa gracza dotrą do 3 pola linii **TRANSYBERYJSKIEJ**, gracz natychmiast otrzymuje z rezerwy jednego robotnika w swoim kolorze. Robotnika można wykorzystać natychmiast i pozostaje on do dyspozycji gracza do końca gry.



KORZYŚĆ: PODWOJENIE WARTOŚCI LINII

Kiedy szary tor oraz lokomotywa gracza dotrą do 7 pola linii **SANKT PETERSBURSKIEJ**, wartość wszystkich punktowanych podczas fazy punktacji pól na tej linii jest podwajana.

KORZYŚĆ: DODATKOWE PUNKTY



Kiedy **czarny tor** oraz **lokomotywa** gracza dotrą do pól 1-4 oraz 8 na linii **KIJOWSKIEJ**, gracz otrzymuje dodatkowe punkty w trakcie kolejnych faz punktacji. Punkty są kumulatywne. Na przykład jeżeli tor gracza jest na polu 3 oraz gracz ma lokomotywę o numerze przynajmniej #3, w każdej kolejnej fazie punktacji otrzyma on dodatkowe 6 punktów (1+2+3 punkty).

KORZYŚĆ: POLA

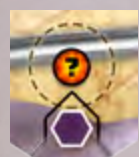


Kiedy czarny tor oraz lokomotywa gracza dotrą na pole 13 linii **TRANSYBERYJSKIEJ** lub pola 4 i 6 linii **SANKT PETERSBURSKIEJ**, może on wybrać jeden z 7 żetonów , zastosować jego efekt, a następnie położyć go w przerywanym okręgu obok tego pola. To pole nie może być już użyte do uzyskania kolejnego żetonu .

Przykład: Czarny tor gracza na linii **SANKT PETERSBURSKIEJ** dotarł do czwartego pola, gracz



ma tutaj lokomotywę #5. W związku z tym wybiera on teraz jeden z żetonów , stosuje jego efekt (patrz strona 22) i kładzie go w przerywanym okręgu, aby zaznaczyć, że to pole zostało już wykorzystane.



KORZYŚĆ: TOR PRZEMYSŁU

Aby gracz otrzymał tę korzyść, jego znacznik przemysłu musi dotrzeć do tego pola na torze przemysłu (to pole nie ma wymagań związanych z torami lub lokomotywami). Kiedy to nastąpi gracz postępuje identycznie jak na polach . To pole nie może być ponownie wykorzystane do uzyskania kolejnego żetonu .

FAZA PUNKTACJI – powód, aby robić cokolwiek: zdobywanie punktów!

Na koniec każdej tury, kiedy wszyscy gracze spasują, a porządek tury został na nowo ustalony, rozgrywana jest faza punktacji.

Punkty dają dwa elementy planszy gracza:

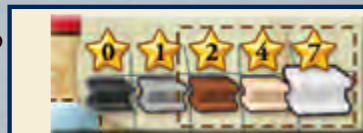
- * 3 linie kolejowe oraz
- * tor przemysłu.

Przykład: Plansza **Czerwonego** gotowa do punktacji.



PUNKTACJA ZA 3 LINIE KOLEJOWE:

- * Z zasady tylko pola do których może dojechać lokomotywa dają punkty;
- * Każdy tor na linii daje punkty. Wartość toru jest determinowana przez jego kolor, tak jak zostało to pokazane w górnym prawym rogu planszy gracza;
- * Tor daje punkty za pole, które zajmuje i **wszystkie puste pola za nim**. Puste pola liczą się jako zajęte przez tory tego samego koloru (tory wirtualne).



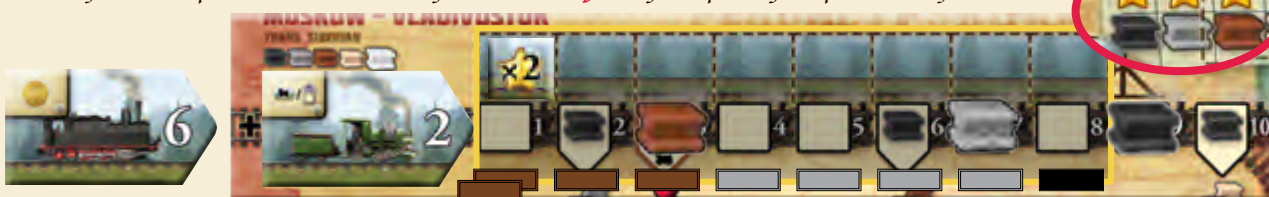
Biorąc powyższe pod uwagę, przy punktacji za linię można użyć następującej wizualizacji:



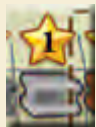
Punktacja linii zostanie przedstawiona w następującej kolejności: **TRANSYBERYJSKA, SANKT PETERSBURSKA** oraz **KIJOWSKA**.

Punktacja linii **TRANSYBERYJSKIEJ**, krok po kroku:

Przykład: **Czerwony** ma na linii **TRANSYBERYJSKIEJ** lokomotywy #6 oraz #2. Pozwala mu to dojechać do pola 8. W związku z tym **Czerwony** otrzyma punkty za pola 1-8 tej linii.



Pola 1-3 są zajęte przez brązowe tory (1 prawdziwy i dwa wirtualne). Każde pole z brązowym torem jest warte 2 punkty. **Mnożnik** nad polem 1 zwiększa jego wartość do 4. W związku z tym pola z brązowymi torami są warte **8 punktów**.



Pola 4-7 są zajęte przez szare tory (1 prawdziwy i 3 wirtualne za nim). Każde pole z szarym torem jest warte 1 punkt, czyli łącznie **4 punkty**.



Pole 8 jest zajęte przez wirtualny czarny tor. Jest ono warte 0 punktów (to może niewiele, ale pole nabierze wkrótce wartości).

Czerwony zdobył łącznie 12 punktów za linię **TRANSYBERYJSKĄ**.



Punktacja linii **SANKT PETERSBURSKIEJ**:

Pola na tej linii są punktowane tak samo jak te na linii **TRANSYBERYJSKIEJ**.

Ważna uwaga dotycząca tej linii: kiedy **szary tor i lokomotywa** gracza dotrą na 7 pole tej linii, wartość wszystkich **punktowanych pól** na linii **SANKT PETERSBURSKIEJ** jest podwajana.



Przykład: **Czerwony** nie ma żadnych torów na linii **SANKT PETERSBURSKIEJ** (oprócz czarnego), ani żadnych lokomotyw. Zdobywa 0 punktów.

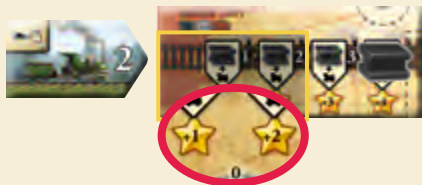


Punktacja linii **KIJOWSKIEJ**:

Pola tej linii są punktowane tak samo jak pola dwóch pozostałych linii.

Linia zawiera również pola specjalne od 1 do 4 oraz pole 8. Kiedy **czarny tor oraz lokomotywa** gracza dotrą na te pola, gracz otrzymuje również punkty z gwiazdek.

Przykład: **Czerwony** ma lokomotywę #2 na linii **KIJOWSKIEJ**. W związku z tym otrzyma on punkty wyłącznie za pola 1 i 2.



Czarne tory nie dają punktów, a ponieważ gracz nie ma tutaj jeszcze torów w innych kolorach, są one warte 0 punktów. Otrzymuje on jednak punkty za **pierwsze dwa pola specjalne** (1 punkt za pierwsze i 2 punkty za drugie pole). **Czerwony** otrzymuje **3 punkty**.

PUNKTACJA ZA INDUSTRIALIZACJĘ - postęp przemysłowy

Oprócz torów gracz zdobywa punkty również za pole toru przemysłu, na którym znajduje się jego znacznik przemysłu. Pola na których nie nadrukowano punktów (na przykład fabryki) są warte tyle punktów, ile poprzedzające je pole z punktami.



Przykład: Znacznik przemysłu **Czerwonego** znajduje się na polu fabryki. Ponieważ fabryka nie ma nadrukowanych punktów jest warta tyle, ile poprzedzające je pole, w tym przypadku **5 punktów**.

Przykład: Za tę fazę punktacji **Czerwony** otrzymał:

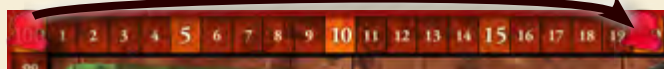
Linia **TRANSYBERYJSKA**: 12 punktów

Linia **SANKT PETERSBURSKA**: 0 punktów

Linia **KIJOWSKA**: 3 punkty

Industrializacja: 5 punktów

Czerwony zdobywa łącznie **20 punktów**, co oznacza przesuwanie swojego pionka na torze punktacji.

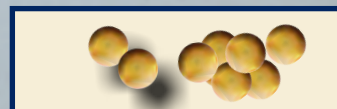


Omówiliśmy już sposoby zdobywania punktów za linie kolejowe i postępy industrializacji.

PO FAZIE PUNKTACJI

Kiedy wszyscy gracze podliczyli już punkty, muszą się przygotować do następnej tury. Aby być gotowymi do kolejnej tury:

- * Wszyscy gracze zabierają swoich robotników z powrotem do swoich rezerw;
- * Jeden z graczy odkłada wszystkie wykorzystane ruble z powrotem do wspólnej rezerwy;
- * Jeden z graczy odkłada obu turkusowych robotników na odpowiadające im pole akcji.



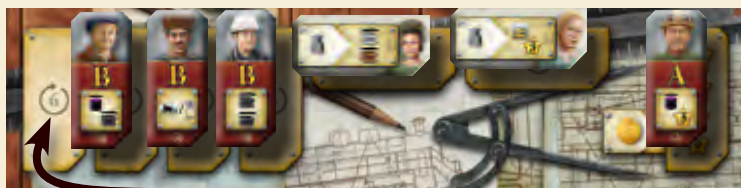
FAZA PUNKTACJI

FAZA PUNKTACJI

* Jeden z graczy przesuwa inżynierów:

Wszyscy inżynierowie są przesuwani o 1 pole w prawo. Jeżeli na polu akcji zatrudniania jest inżynier, jest on odkładany do pudełka. Żetony na polach akcji zmiennych zawsze są odwrócone jasną stroną ku górze, pozostałe żetony są odwrócone ciemną stroną ku górze. Przy przesuwaniu część inżynierów trzeba podwracać.

Przykład:



Uwaga: Każde pole pod inżynierem zawiera cyfrę. Jest to liczba rund, które jeszcze pozostały do końca gry.

* Na koniec każdy z graczy dobiera kartę porządku tury odpowiadającą jego nowej pozycji na torze porządku tury. Dobre karty gracze układają przed sobą stroną z cyfrą ku górze.

Przykład:



Gra jest gotowa do rozegrania kolejnej tury!

Uwaga! Dotyczy tylko ostatniej tury:

Na początku ostatniej tury (czyli 7 w rozgrywce na 4 graczy) na polach akcji porządku tury umieszczany jest znacznik ostatniej tury. W trakcie tej tury standardowa akcja jest bezużyteczna, więc zostaje zastąpiona inną.

Nowa **akcja:** 3 przesunięcia na torze przemysłu.



FAZA PUNKTACJI

KONIEC GRY - kto wygra?

Po fazie punktacji 7 tury odbywa się punktacja końcowa, a następnie gra dobiega końca.

Punktacja końcowa składa się z dwóch faz:

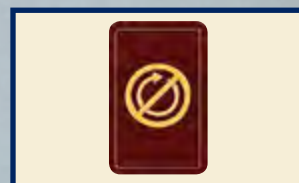
- * Karty bonusów końcowych oraz
- * Przewaga inżynierów.

KARTY BONUSU KOŃCOWEGO

W tym momencie gracze odkrywają swoje karty bonusu końcowego.

Uwaga: Zazwyczaj każdy z graczy ukończy grę z jedną kartą bonusu końcowego. Jednak istnieje możliwość zdobycia kolejnych kart za pomocą fabryk. Jest również możliwe, że gracz ukończy grę bez kart bonusu końcowego, jednak mocno odradzamy taką strategię.

Karty bonusu końcowego zostały zaprezentowane na stronie 23.



PRZEWAGA INŻYNIERÓW

Gracz, który zatrudnił najwięcej inżynierów otrzymuje 40 punktów. Drugi z kolei gracz otrzymuje 20 punktów. W przypadku remisu, remisujący gracze patrzą na numery swoich inżynierów. Gracz, którego inżynier ma najwyższy numer wygrywa.

Uwaga: Gracz który nie ma inżynierów, nie może otrzymać punktów w tej fazie.



Numer inżyniera

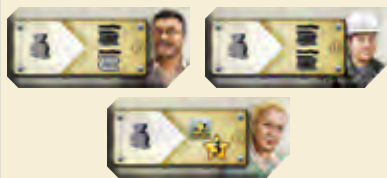
KONIEC GRY

FAZA PUNKTACJI

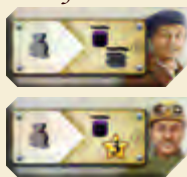


Przykład:

Czerwony zatrudnił 3 inżynierów:



Niebieski zatrudnił 2 inżynierów:



Żółty zatrudnił 2 inżynierów:



Zielony nie zatrudnił inżynierów.

Czerwony zatrudnił najwięcej inżynierów i otrzymuje **40 punktów**.

Niebieski und **Żółty** zatrudnili tyle samo inżynierów. **Żółty** zatrudnił inżyniera z wyższym numerem i wygrywa otrzymując **20 punktów**.

Niebieski i **Zielony** nie otrzymują punktów.

Gra dobiega końca po punktacji końcowej.

Gracz z najwyższą liczbą punktów wygrywa.

W przypadku remisu, remisujący gracze wygrywają razem.

FAZA PUNKTACJI

GRA NA 2 LUB 3 GRACZY



2 GRACZY

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

- * Plansza jest dwustronna, jedna ze stron jest przeznaczona do gry 2 osobowej. „Zablokowane” akcje nie są dostępne;
- * Dwie lokomotywy z każdego numeru należy odłożyć do pudełka.
- * Na planszy znajduje się tylko 6 inżynierów (3x **A**, 3x **B**), co wskazuje liczba pól inżynierów na planszy.
- * Gracze dobierają po 8 robotników w swoim kolorze. Pozostałych 16 robotników (kolory innych graczy) jest odkładanych, nie będą brali udziału w grze. Każdy z graczy rozpoczyna grę z 6 robotnikami zamiast 5;
- * Każdy z graczy rozpoczyna grę z 2 rublami zamiast 1.



ROZGRYWKA:

- * Gra trwa 6 tur;
- * Gracz może zagrać robotnika na polu porządku tury, które obecnie zajmuje.

3 GRACZY

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

- * Jedną lokomotywę z każdego numeru należy odłożyć do pudełka;
- * Na planszy znajduje się tylko 6 inżynierów (3x **A**, 3x **B**). Skrajnie lewe pole pozostaje puste;
- * Gracze biorą po 8 robotników w swoim kolorze. Pozostałych 8 robotników (niewykorzystanego koloru) należy odłożyć do pudełka, nie będą oni brali udziału w grze. Każdy z graczy rozpoczyna grę z 6 robotnikami zamiast 5.

ROZGRYWKA:

- * Gra trwa 6 rund.

GRA NA 2 LUB 3 GRACZY



PORADY TAKTYCZNE

PORADY TAKTYCZNE

KAŻDY GRACZ POWINIEN PRZECZYTAĆ PONIŻSZE PORADY PRZED PIERWSZĄ GRĄ:

1. Warto zwracać uwagę na akcję rozbudowy torów. Ważne jest, aby nie zapominać o rozbudowie cenniejszych torów, kiedykolwiek to tylko możliwe;
2. Warto rozsądnie wybierać lokomotywy, z myślą o konkretnych polach specjalnych, do których mogą one dojechać (np. lokomotywa #2 nie będzie bardzo użyteczna na linii **SANKT PETERSBURSKIEJ**);
3. Pola akcji zmiennych (inżynierów) są bardzo użyteczne;
4. Ruble są bardziej uniwersalne niż robotnicy tymczasowi;
5. Gracz powinien dążyć do zdobycia przynajmniej 2 żetonów
6. Industrializacja jest warta dużo punktów na początku, z drugiej strony rozbudowa torów da dużo punktów pod koniec rozgrywki.

ŻETONY I KARTY

KARTY BONUSU POCZĄTKOWEGO



Przesuń czarny tor o 1 pole.



Przesuń znacznik przemysłu o 1 pole.



Umieść 1 mnożnik nad linią **TRANSYSYBERYJSKĄ**.



Dobierz 1 dodatkowego rubla.

7 ŻETONÓW



Przesuń 4 wybrane przez siebie tory. Musisz wykorzystać je do przesunięcia torów, które już posiadasz. Jeżeli uzyskasz nowe tory w trakcie, kiedy posiadasz ten żeton, możesz je natychmiast przesunąć.



Przesuń znacznik przemysłu o 5 pól.



Umieść swój drugi znacznik przemysłu na polu 0 toru przemysłu.

Od tej pory kiedykolwiek **przesuwasz znacznik przemysłu**, wybierasz który znacznik przesunąć. Jeżeli masz do dyspozycji więcej niż jedno przesunięcie, możesz je podzielić między oba znaczniki. Znaczniki nigdy nie mogą zajmować tego samego pola.

Podczas **fazy punktacji** oba znaczniki dają punkty.

Kiedy drugi znacznik zostanie przesunięty na fabrykę, możesz z niej skorzystać drugi raz.

Nie wolno użyć ponownie pola .



Umieść 3 mnożniki nad linią **TRANSYSYBERYJSKĄ**.



Umieść swój żeton rewaluacji w górnym prawym rogu swojej planszy gracza. Od tej pory twoje brązowe, piaskowe oraz białe tory są warte więcej punktów.



Umieść medal Kijowski pod polem 5 linii Kijowskiej. Jeżeli dotarłeś szarym torem oraz lokomotywą do 5 pola, w każdej kolejnej fazie punktacji otrzymujesz 20 punktów.



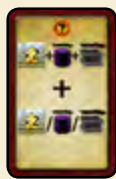
Wybierz jedną z kart i natychmiast zastosuj jej efekt. Możesz odłożyć ją do pudełka, nie będzie już używana w tej rozgrywce. Następnie możesz przejrzeć stos i wybrać stamtąd jedną kartę, którą kładziesz rewersem ku górze przed sobą. Pozwoli ci to na zdobycie dodatkowych punktów na koniec gry.

Te karty zostały opisane na następnej stronie.

ŻETONY I KARTY

ŻETONY I KARTY

5 ODKRYTYCH KART



Wykonaj 4 akcje:
 * umieść 1 mnożnik;
 * przesuń znacznik przemysłu o 1 pole i
 * przesuń czarny tor o 1 pole;
 Następnie wykonaj akcje 1-3 ponownie.



Dobierz czarnego robotnika. Możesz go używać jako dodatkowego robotnika do końca gry.

Ponadto za każdym razem kiedy czarny robotnik jest zagrywany na pole, które daje przynajmniej 1 przesunięcie czarnego toru, otrzymujesz dodatkowe przesunięcie.



Weź z tej karty inżyniera oraz rubel. Połóż inżyniera obok swojej planszy gracza, a rubel przed sobą w swojej rezerwie. Oba żetony są dostępne natychmiast.



Weź lokomotywę #9 z tej karty i natychmiast umieść ją na jednej ze swoich linii. Jak zazwyczaj możesz wymienić inną lokomotywę na tą, a jakiegokolwiek korzyści uzyskane przez zagranie tej lokomotywy są natychmiast rozpatrywane.



Wybuduj fabrykę (zgodnie z zasadami ze strony 10). Możesz również przesunąć znacznik przemysłu o 2 pola.

KARTY BONUSU KOŃCOWEGO



Podczas punktacji końcowej otrzymujesz 15 punktów.



Podczas punktacji końcowej otrzymujesz 10 punktów za każdego dodatkowego robotnika, którego zdobyłeś w trakcie gry. W to wliczani są obydwaj dodatkowi robotnicy twojego koloru oraz czarny robotnik (max. 30 punktów).



Podczas punktacji końcowej otrzymujesz 20 punktów jeżeli masz 4, 5 lub 6 mnożników nad linią **TRANSYBERYJSKĄ**. Jeżeli masz 7 lub 8 mnożników otrzymujesz 30 punktów.



Podczas punktacji końcowej otrzymujesz 10 punktów za każdą ukończoną linię (max. 30 punktów).



Podczas punktacji końcowej otrzymujesz tyle punktów, ile wynosi suma 3 pól osiągniętych przez twoje czarne tory.




Podczas punktacji końcowej ta karta liczy się jako dodatkowy inżynier przy określaniu, który z graczy ma najwięcej inżynierów.




Podczas punktacji końcowej otrzymujesz 4 punkty za każdą fabrykę, którą masz na swoim torze przemysłu (max. 20 punktów).



Podczas punktacji końcowej otrzymujesz 7 punktów za każdy żeton  na twojej planszy (max. 28 punktów).



Podczas punktacji końcowej, otrzymujesz 6 punktów za każdego zatrudnionego inżyniera (Inżynier z powyższej karty końcowej, nie liczy się do tej punktacji).

Kiedykolwiek gracz ma opcję dobrania karty , może on przejrzeć stos i wybrać kartę lub natychmiast zdobyć 10 punktów.



INŻYNIEROWIE I FABRYKI

INŻYNIEROWIE



Przesuń 2 wybrane tory.



Przesuń czarny i szary tor o 1 pole.



Przesuń wybrany tor o 1 pole. Otrzymujesz 3 punkty.



Przesuń czarny tor o 1 pole. Otrzymujesz 3 punkty.



Przesuń znacznik przemysłu o 2 pola.



Przesuń 1 wybrany tor i 1 czarny tor.



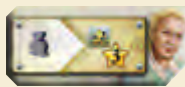
Przesuń 1 szary i jeden brązowy tor.



Przesuń 1 brązowy tor. Otrzymujesz 5 punktów.



Przesuń znacznik przemysłu o 1 pole. Otrzymujesz 3 punkty.



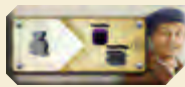
Umieść mnożnik nad linią **TRANSYBERYJSKĄ**. Otrzymujesz 3 punkty.



Przesuń 1 szary tor. Otrzymujesz 5 punktów.



Wybierasz pole akcji z 1 (i tylko jednym) twoim robotnikiem lub rublem i wykonujesz tę akcję ponownie.



Przesuń znacznik przemysłu i 1 czarny tor.



Wybuduj lokomotywę lub fabrykę.

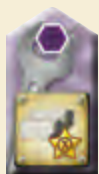


Przesuń 2 czarne tory.

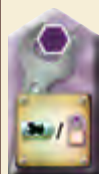
Uwaga: Gracz może użyć akcji zatrudnionego inżyniera (leżącego obok jego planszy gracza) nawet jeżeli nie może wykonać akcji w całości.

Uwaga: Gracz wybiera w jakiej kolejności będzie rozpatrywał przesunięcia.

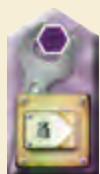
FABRYKI



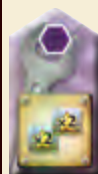
Natychmiast zdobywasz punkty w wysokości równej sumie numerów dwóch inżynierów.



Wybuduj lokomotywę lub fabrykę.



Wybierasz pole akcji z 1 (i tylko jednym) twoim robotnikiem lub rublem i wykonujesz tę akcję ponownie.



Umieść mnożnik nad linią **TRANSYBERYJSKĄ**.



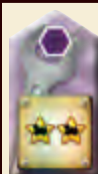
Przesuń znacznik przemysłu o 1 pole.



Dobierz 1 rubla z rezerwy i połącz przed sobą.



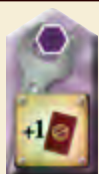
Przesuń 2 wybrane tory.



Natychmiast zdobywasz punkty, w wysokości równej sumie numerów twoich dwóch najlepszych lokomotyw.



* Pole akcji robotników tymczasowych może być użyte raz na turę.



Dobierz wybraną kartę bonusu końcowego lub natychmiast zdobądź 10 punktów.



© 2013 Hans im Glück Verlags-GmbH
email: info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de

tłumaczenie: Piotr Maliszewski
skład: Przemysław Kasztelaniec
korekta: Jacek Lendziński,
Magdalena Maroszek

WYŁĄCZNY WYDAWCA W POLSCE:
MindOK s.r.o, Korunni 104, Praha 10
www.mindok.cz

MINDOK



DYSTRYBUTOR NA POLSKĘ:
Bard Centrum Gier
ul. Zabłocie 23, 30-701 Kraków
tel: 12 632 07 35, www.wydawnictwo.bard.pl