

Паровозы и Семафоры

Автор игры Дэвид Томпсон
Для 2-4 игроков от 14 лет

ИДЕЯ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Вы вместе управляете движением поездов в Центральной Европе или Северной Америке, в зависимости от того, на какой стороне игрового поля играете. Вам нужно будет забирать товары в разных городах и перевозить их в порт. Для этого у вас есть поезда с разными скоростями, которые передвигаются с помощью кубиков. Используя карточки действий, вы должны устанавливать стрелки и семафоры, чтобы поезда двигались в нужном направлении. На каждой стороне поля есть помощники с разными способностями, готовые в любой момент сделать для вас все возможное.

В начале каждого хода игроки будут открывать транспортную инструкцию, которая определит, какого цвета поезда смогут отправиться в этот ход. Если открывается последняя транспортная инструкция, у вас остается только текущий ход для достижения цели.

Игроки побеждают, если все товары доставлены в порт.

СОСТАВ ИГРЫ

1 двустороннее игровое поле



Центральная Европа

Северная Америка



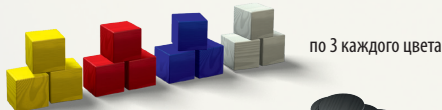
9 поездов



2 кубика отправления

3 кубика движения

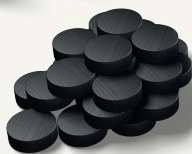
12 кубиков товаров



по 3 каждого цвета



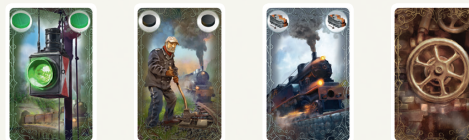
10 фишек семафоров



30 фишек стрелок

100 игровых карточек, в их числе:

81 карточка действий (по 27 каждого типа)



Установка семафора

Переключение стрелки

Передвижение поезда

Оборот

18 транспортных инструкций



Оборот

1 стартовая карточка



Оборот

10 жетонов времени



11 жетонов локаций



3 жетона помощников



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для первой партии используйте поле с изображением Центральной Европы. В дальнейших партиях вы сможете выбирать, на какой стороне играть. Правила для стороны Северной Америки в основном такие же, как и для Центральной Европы, но есть и некоторые различия – о них читайте на стр. 7.

Перед первой игрой аккуратно извлеките все компоненты из рамок. Восьмиугольные жетоны локаций понадобятся вам только для отдельного варианта игры.

1. Для первой игры расположите **26 стрелок** и **8 семафоров**, как показано на рисунке: по 1 фишке стрелки на каждый узловой пункт с тремя сходящимися дорогами (узловой пункт-3). По 2 фишки стрелок кладется на узловой пункт с четырьмя сходящимися дорогами (узловой пункт-4).
2. 8 зеленых фишек семафоров положите на красные поля семафоров: по 1 в каждый город и 3 разместите на путях.
3. 8 фишек товаров (по 2 каждого цвета) кладутся на соответствующие по цвету торговые города.
4. 7 жетонов времени положите на изображение вокзальных часов.

ВНИМАНИЕ! Оставшиеся кубики товаров, фишки стрелок, семафоров, а также жетоны времени уберите обратно в коробку.

5. 9 поездов разместите в депо по соответствующим цветам.
6. Приготовьте 2 кубика отправления и 3 кубика движения.
7. 3 жетона помощников положите рядом с игровым полем.
8. Перемешайте 18 транспортных инструкций, вытяните 3 случайные карточки и не глядя уберите их обратно в коробку. Оставшиеся 15 инструкций перемешайте, сформируйте стопку и положите ее лицом вниз на соответствующую клетку игрового поля. На верх этой стопки положите стартовую карточку лицом вниз.
9. Перемешайте 81 карточку действий и раздайте каждому игроку лицом вниз по 5 карточек – они станут вашей рукой. Оставшиеся карточки разместите стопкой на соответствующей клетке игрового поля, лицом вниз.
10. Начинает тот, кому последнему приходилось ждать, пока проедет товарный поезд. Если таковых нет, начинает самый старший – он становится активным игроком.

ВНИМАНИЕ! Во время игры вы в любой момент можете говорить о своих карточках на руках и обсуждать ходы. Если вы не можете принять какое-то решение сообща, то последнее слово остается за активным игроком.

ВАЖНО! В дальнейших играх вы сможете по своему усмотрению раскладывать фишки стрелок и семафоров. На каждый узловой пункт-3 кладется одна фишка стрелки, на каждый узловой пункт-4 – две. На каждый город (неважно, торговый или портовый) кладется 1 фишка семафора, оставшиеся 3 фишки вы можете разместить на красных полях семафоров, которые находятся между путями.





Области для сброса



ВНИМАНИЕ! Из игротехнических соображений города на игровом поле расположены не всегда точно в тех же местах, в которых они находятся в реальности. Железнодорожные пути также не всегда соответствуют настоящим.

ХОД ИГРЫ

Описание хода

Активный игрок всегда выполняет следующие 3 действия в указанном порядке:

1. **Открывает транспортную инструкцию.**
2. **Разыгрывает карточки действий с руки.**
3. **Берет новые карточки действий.**

1. Транспортная инструкция



Игрок открывает **верхнюю транспортную инструкцию** и кладет ее перед собой. Затем он активирует символы сверху вниз. В транспортных инструкциях указывается, поезда каких цветов вам нужно будет передвинуть. Необходимо передвинуть **все** поезда указанного цвета, которые находятся на железнодорожной сети. Сюда включаются также поезда в городах и отправных точках. Поезда, которые еще находятся в **депо**, не перемещаются. Во многих транспортных инструкциях отдельно указывается, что **сначала** необходимо **выставить новый поезд из депо**.



Отправление поездов

Если в верхней части карточки изображен поезд со стрелкой, указывающей вниз, вы **должны** выставить на поле новый поезд.

Вместе вы решаете, какого цвета будет этот поезд. Затем активный игрок бросает два **кубика отправления** и складывает их результаты. Итоговое число задает **отправную точку** для этого поезда. Игрок ставит поезд по ходу движения на отправную точку. Если в этой отправной точке уже есть поезд, новый поезд в нее **не ставится**. Вместо этого вы должны снять 2 жетона времени с вокзальных часов (если это не первый ход в игре).

ВНИМАНИЕ! На одной из карточек изображено 2 поезда, которые необходимо выставить на поле. В этом случае поезда обязательно должны быть двух разных цветов.

ВАЖНО! В первый ход игры активный игрок открывает **стартовую карточку**, согласно которой вам нужно с помощью кубика определить позицию каждого поезда каждого цвета – как нарисовано, сверху вниз, т.е. сначала для черного, затем для коричневого и, наконец, для серого. Только в этот **первый ход** игры действует правило: если определенная кубиками стартовая позиция занята, активный игрок перебрасывает кубики до тех пор, пока не получит свободную стартовую позицию. Жетоны времени вы, соответственно, не теряете.



Передвижение поездов

Для передвижения поезда игрок бросает кубик соответствующего цвета. Если имеется несколько поездов указанного цвета, активный игрок решает, в каком порядке их передвигать. Для каждого поезда игрок должен бросить кубик **один раз**. Таким образом должны быть передвинуты **все поезда указанного цвета**. Если все поезда указанного цвета находятся в депо, значит они не двигаются.

Если изображен **разноцветный поезд**, вы можете **решить**, поезда какого цвета будут передвигаться. Если изображено **два разноцветных поезда**, вы должны выбрать **два разных цвета** поездов, которые вы будете двигать. Можно выбрать цвет, который полностью находится в депо. Вы сами решаете, какой цвет будет передвигаться первым. Когда все указанные поезда были передвинуты, активный игрок убирает транспортную инструкцию в сброс и может сыграть с руки карточки действий.

ВНИМАНИЕ! На одной из карточек изображено 3 разноцветных поезда. Это значит, что вы должны передвинуть все поезда, которые находятся на путях, в торговых городах и на отправных точках. Активный игрок решает, в каком порядке они будут двигаться.



ВАЖНО! Для каждого цвета поездов имеется кубик с особым распределением результатов, потому что они передвигаются с разной скоростью:

- Черный – скорый поезд (числа 2, 3, 3, 4, 4, 5);
- Коричневый – обычный поезд (числа 1, 2, 2, 3, 3, 4);
- Серый – медленный поезд (числа 1, 1, 1, 2, 2, 3).

Движение поезда. Можно выбрать цвет, все поезда которого полностью находятся в депо. Игроки сами решают, поезда какого цвета будут перемещаться в первую очередь. Когда все поезда указанных цветов были перемещены, активный игрок кладет транспортную инструкцию в стопку сброса и может сыграть карточки действий с руки.

2. Розыгрыш карточек действий

Активный игрок может разыграть **любое количество** своих карточек действий. Он может разыграть все карточки (что часто и происходит), а может и ни одной (что случается значительно реже). Возможны следующие действия:



Установка семафора

Игрок меняет красный сигнал на зеленый. Для этого он снимает с поля одну фишку семафора, кладет ее на красное поле семафора и таким образом открывает проезд по этому пути.

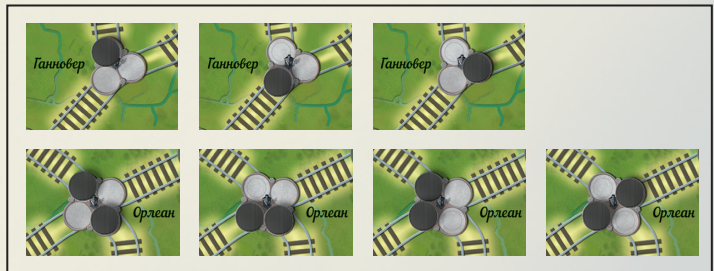
ВАЖНО! В каждом городе **всегда** должна находиться как **минимум 1 фишка семафора**.



Переключение стрелки

Игрок регулирует стрелку. Для этого он может передвинуть на любое место **одну фишку** стрелки в узловом пункте-3, а в узловом пункте-4 – **обе фишки** (за 1 карточку). Игрок ставит стрелку так, чтобы проезд оказался открыт в нужном направлении.

Пример. Таким образом можно переставить фишки стрелок с помощью карточек действий:



Передвижение поезда

Игрок выбирает **один любой поезд** (кроме поездов в **депо**), который хочет передвинуть. После этого он бросает кубик движения соответствующего цвета и передвигает этот поезд вперед согласно результату (см. стр. 5 «Правила движения»).



Любое действие

Сбросив **две любые** карточки действий, активный игрок может выполнить любое из трех вышеописанных действий.



Загрузка поезда

Если в каком-либо торговом городе, где есть кубики товаров, стоит **незагруженный** поезд, активный игрок может сбросить **одну любую** карточку действия, чтобы загрузить один товар в поезд.

ВАЖНО! Загружать можно только пустые поезда. Если поезд уже загружен, в него нельзя положить еще один товар (т.е. поезда перевозят по 1 товару за раз).

Сыгранные карточки действий кладутся лицом вверх в сброс рядом с полем.

3. Добор карточек действий

В конце своего хода активный игрок добирает **5 карточек действий** из стопки.



Если у него на руках до этого оставались карточки, в свой следующий ход он будет играть, соответственно, с большим количеством карточек на руках. Однако есть **ограничение** по количеству карточек на руке: не больше **10**. Соответственно, вы можете брать меньше карточек или не брать их вовсе. Если у игрока на руке уже есть 10 карточек, брать новые он не может.

Если стопка карточек действий закончилась, возьмите карточки из сброса, перетасуйте их и сформируйте новую.

Затем ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке: он открывает верхнюю транспортную инструкцию.

ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ

1. Поезд движется в двух случаях: если это указано в транспортной инструкции или если применяется карточка действия «Передвижение поезда».
2. В обоих случаях активный игрок должен бросить соответствующий по цвету кубик движения. Результат этого кубика показывает **количество очков движения** – т.е. как далеко **должен** проехать поезд. Передвижение поезда через каждый участок железной дороги и каждый город стоит 1 очко движения. Поля семафоров и узловые пункты не считаются.



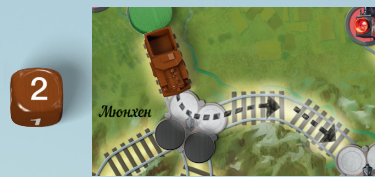
3. Если не все очки движения использованы, **за каждое неистраченное очко** вы должны убрать с вокзальных часов 1 жетон времени.

4. Поезд всегда едет только вперед. Если он находится в городе, он может выехать в любом направлении – при условии, что на выбранном пути зеленый сигнал семафора.



5. На одном участке пути, городе и отправной точке может **одновременно находиться только 1 поезд**. Если в городе уже есть поезд, второй туда заехать не может – он останавливается перед городом, а за каждое неистраченное очко движения вы теряете по 1 жетону времени.

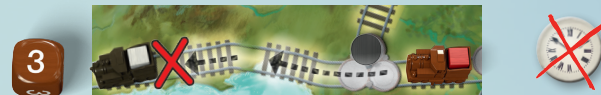
6. Через **стрелки** поезд может проехать только в **открытом направлении**. Фишки стрелок блокируют проезд.



7. Вы можете проезжать только **через зеленые фишки семафоров** и должны **остановиться перед красными полями семафоров**.



8. Один поезд **не может объезжать другой** – он должен **остановиться на участке пути перед этим поездом**. Если остались очки движения, за каждое неистраченное очко движения вы теряете по 1 жетону времени.



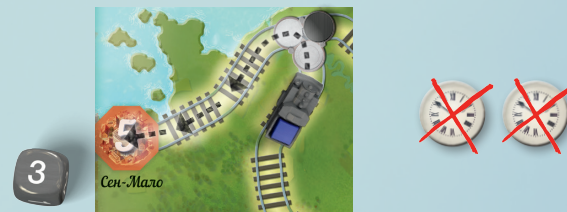
9. В **торговых городах** и **порту** поезд **должен остановиться**. Если при этом остаются очки движения, жетоны времени **не убираются**.

10. Если **поезд приезжает в портовый город**, он немедленно перемещается в депо. Если этот поезд был загружен, он перед этим **разгружается**, и товар кладется на соответствующую по цвету клетку портового города.



11. Если оказалось, что **2 поезда едут навстречу друг другу**, вы должны **за каждое неистраченное очко движения** убрать с вокзальных часов **по 2 жетона времени**. Поезд, который находился в движении, перемещается обратно в депо. Если он был загружен, товар возвращается в свой исходный город.

12. Если **поезд приезжает в отправную точку**, вы теряете **2 жетона времени**, вне зависимости от того, остались у него очки движения или нет. Затем поезд возвращается в депо, а загруженный в него товар возвращается в свой исходный город.



ВНИМАНИЕ! На стр. 8 вы найдете подробный пример игрового хода.



Жетоны времени

Вы должны убрать жетоны времени с вокзальных часов:

- за каждое неистраченное очко движения – 1 жетон;
- если вы не можете выставить поезд – 2 жетона;
- если поезд приезжает в отправную точку – 2 жетона.



Как только с вокзальных часов убирается

последний жетон времени, игра приостанавливается. Теперь вы должны взять из стопки **самую верхнюю**, еще не открытую, **транспортную инструкцию** и не глядя убрать ее **в коробку**. Теперь в вашем распоряжении останется меньше инструкций. После этого все жетоны времени кладутся обратно на вокзальные часы.



ВАЖНО! Если на вокзальных часах лежит меньше жетонов времени, чем вам нужно убрать, то, возвращая их на поле, положите на соответствующее количество жетонов меньше.

Пример. На часах лежит 2 жетона времени, а вы должны убрать 3. В таком случае вы убираете 2, а затем возвращаете только 6.

Помощники

В верхнем углу на обеих сторонах игрового поля изображены три помощника. У каждого из них свой бонус, которым можно воспользоваться **только один раз** за игру. Активный игрок в свой ход может использовать бонусы одного или нескольких помощников. Но это стоит обсудить всей командой. После того как вы воспользовались бонусом помощника, закройте его символ жетоном помощника. Больше к его помощи вы прибегнуть не сможете.

Помощники из Центральной Европы



Логист

Игнорируйте значение, выпавшее на кубике движения. Вместо этого активный игрок бросает кубик снова – и этот результат засчитывается.



Диспетчер

В течение этого хода поезда могут **проезжать через все города**, при условии, что соответствующие семафоры зеленые.

Но также можно и остановиться в городе, если это вам выгоднее, например, если семафор в том месте, через которое вы хотели бы вывести поезд из города, красный. **Нельзя** с помощью **одной** карточки «Передвижение поезда» проехать через город и при этом загрузить в него товар. Вы можете воспользоваться бонусом диспетчера в любой момент хода.



Начальник поезда

Все поезда одного цвета, которые изображены на только что вытянутой транспортной инструкции, **не передвигаются**.

Пример: На железнодорожных путях находятся 3 черных поезда. Вы можете принять решение, что черные поезда никуда не поедут. Однако нельзя сделать так, чтобы 2 черных поезда стояли, а один – передвинулся.



КОНЕЦ ИГРЫ

Как только 8-й, последний товар, прибывает в порт, игра немедленно заканчивается – и вы все **вместе выигрываете**.

Если выполнена последняя транспортная инструкция, но активный игрок не смог в этот ход привезти в порт последний товар, это значит, что **все** игроки **проиграли**. Если же в этот последний ход вы должны по какой-то причине убрать инструкцию, вы немедленно проигрываете, не доводя ход до конца. Не расстраивайтесь и попробуйте сыграть еще раз. Если и дальше не получается победить, понизьте сложность игры.

Регулировка уровня сложности

Как сделать игру легче

Если вам даже после нескольких партий не удастся победить, попробуйте в начале игры класть на игровое поле 1 дополнительную фишку семафора. Также вы можете попробовать перед началом игры вместо 3 транспортных инструкций убрать только 1 или вовсе не убирать их. Если и в таком случае не удастся выиграть, увеличьте количество жетонов времени, которые заставляют убирать инструкции. Для этого положите на вокзальные часы 8, 9 или даже 10 жетонов времени.

Как усложнить игру

Если вы выиграли, и победа показалась вам слишком легкой, вы можете попробовать перед началом игры убрать в коробку на 1 инструкцию больше. Если и это для вас окажется легким, уберите на 2 или 3 инструкции больше.

Также можно попробовать доставить до цели назначения не 8, а **10 товаров**. Для этого в начале игры положите на каждый торговый город по 3 товара соответствующих цветов. Чтобы победить, вы должны, как обычно, привезти в порт по 2 товара каждого цвета, но также нужно доставить еще 2 дополнительных товара любых цветов. На стороне Северной Америки при этом нужно будет привезти по одному дополнительному товару в каждый порт.

Варианты игры «Жетоны локаций»



Переменные отправные точки

Вы можете установить числа для отправных точек случайным образом. Для этого в начале игры перемешайте 11 жетонов локаций, положите их лицевой стороной вниз на локации и затем переверните. Жетоны локаций остаются на этих местах на протяжении всей игры. Таким образом, у стартовых локаций теперь совершенно разные шансы на то, что из них будут отправляться поезда.

Отказ от кубиков отправления

Вы хотите уменьшить случайность распределения новых поездов? Тогда оставьте оба кубика отправления в коробке.

В начале игры перемешайте 11 жетонов локаций и выберите случайным образом 3 из них. Они последовательно определяют отправные точки для черного, коричневого и серого поездов.

Затем все 11 жетонов локаций снова перемешиваются и выкладываются стопкой лицевой стороной вниз. Когда транспортная инструкция предписывает выставить новый поезд, откройте верхний жетон локации – **таким образом** определяется **отправная точка** для этого поезда. Это происходит после того, как вы определились с цветом поезда.

Особые правила для Северной Америки

В отличие от Центральной Европы, в Северной Америке 2 портовых города. Вы должны доставить по 1 товару каждого цвета в порт Сан-Франциско и по 1 товару каждого цвета в порт Нью-Йорка.

ВАЖНО! На этой стороне игрового поля все поезда могут **проезжать через любые города**, при условии, что в нужном направлении зеленый сигнал семафора.

Вы можете остановиться в городе, если это выгоднее, например, чтобы загрузить в нем товар. (Если остались очки движения, а вам нужно остановиться в городе, жетоны времени убирать не нужно.)

Однако нельзя проезжать через город и при этом загрузить товар.

Чтобы доехать до города (если не хватило очков движения), вы должны сыграть с руки карточку действия «Передвижение поезда», затем 1 любую карточку для загрузки поезда и после этого еще одну карточку действия «Передвижение поезда» (чтобы выехать из города, но при условии зеленого семафора на этом пути).

ВАЖНО! В отличие от Центральной Европы, вы можете останавливать **незагруженные поезда в портовых городах** или проезжать через них по зеленому сигналу семафора.

В начале игры вы раскладываете 9 фишек семафоров (6 на торговые и портовые города и 3 на пути). В первой игре подготовьте все так, как изображено на рисунке ниже.

Все остальные правила, известные вам по игре в Центральной Европе, действуют также и в Северной Америке.



Помощники в Северной Америке



Стрелочник

Полностью проигнорируйте вытянутую **транспортную инструкцию**. Положите эту карточку рубашкой вверх **под низ стопки** и откройте следующую инструкцию – ее вы должны выполнить.



Сцепщик

Вместо того чтобы бросать кубики отправления, решите **самостоятельно**, в какую **отправную точку** поставить новый поезд.



Дежурная по станции

Один поезд, изображенный на только что вытянутой инструкции, **никуда не едет**. Если, например, на путях находятся 2 черных поезда, вы можете решить, что один из них **останется на месте**. Однако второй черный поезд необходимо будет передвинуть, предварительно кинув кубик движения.



ВНИМАНИЕ! Сейчас в компонентах игры фишек стрелок больше, чем нужно. Они понадобятся в последующих дополнениях к игре.

ПРИМЕР ХОДА ИГРЫ

Сначала открывается верхняя транспортная инструкция. Карточка показывает, что должен быть запущен новый поезд. Цвет этого поезда вы определяете вместе. Вы решаете выбрать черный скорый поезд.



А Активный игрок бросает 6 на кубиках и ставит черный поезд из депо в Кале (отправная точка 6). Если бы там уже стоял поезд, то новый вы бы не отправляли – вместо этого убрали бы 2 жетона времени с вокзальных часов (поскольку это не первый ход в партии). Затем, согласно инструкции, вы должны бросить по кубикам для передвижения сначала всех черных, затем всех серых поездов.

Б Для нового черного поезда вы выбросили 4. Поскольку сигнал семафора зеленый, поезд может за 3 очка движения доехать до города. За оставшееся 1 очко движения вы не штрафуетесь, поскольку вы всегда останавливаетесь в городе, не теряя жетоны времени.



После того как вы передвинули все поезда по инструкции, активный игрок разыгрывает карточки действий. В свой предыдущий ход он не разыграл 1 карточку, поэтому теперь у него на руке 6 карточек.



1. Сначала игрок загружает черный поезд в Париже – для этого ему нужно сыграть 1 любую карточку действия. Он использует для этого карточку «Передвижение поезда».
2. Кладет в Париж зеленую фишку семафора. При этом игрок должен следить, чтобы в каждом городе оставался как минимум 1 зеленый семафор.
3. Устанавливает стрелку, чтобы черный поезд мог свободно проехать, – для этого играет карточку «Переключение стрелки».
4. Далее он играет карточку «Передвижение поезда», бросает кубик для черного поезда, выпадает 3 – на столько участков пути вперед передвигается этот поезд.
5. Затем игрок переставляет только что пройденную стрелку.
6. Играет карточку «Передвижение поезда» и бросает 4 для коричневого поезда, чтобы передвинуть его. Поскольку ему приходится остановиться на красном семафоре, он не может потратить 1 очко движения – игроку приходится убрать 1 жетон времени с вокзальных часов.

В конце игрок берет 5 новых карточек действий из стопки. Далее ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке – тот становится активным игроком и открывает верхнюю инструкцию.



Автор: Дэвид Томпсон, родился в 1979 году, живет с женой и тремя детьми в Дейтоне, штат Огайо. Он работает аналитиком разведки в Министерстве обороны США, что отразилось на его предыдущих изданных играх, которые часто касаются исторических конфликтов. Но Дэвид смог сделать и нечто принципиально другое – доказательством чего служит его оригинальная кооперативная игра «Паровозы и семафоры». Ее Дэвид разработал для своих родителей, которые любят игры, посвященные поездам и железным дорогам.



Редактор: Вольфганг Людтке
Разработка и консультации: Михаэль Риенке
Редакционная поддержка: Питер Нойгебауэр
Техническая разработка продукта: Карстен Энгель
Иллюстрации: Клаус Штефан
Графика: Антье и Клаус Штефан

Автор и издательство благодарят всех, кто тестировал игру и вычитывал правила.

© 2020 KOSMOS Verlag, Stuttgart, Germany
 kosmos.de

8927

«Для моих родителей Уоррена и Кэрл Томпсонов»

