



Wprowadzenie

Stany Zjednoczone XIX wieku. Przyjmując przez Kongres nowe ustawy: "Pacific Railroad Acts", rząd Stanów Zjednoczonych otworzył bramy do wnętrza kontynentu wielu prywatnym przedsiębiorstwom kolejowym.

Wystartował wielki wyścig mający na celu rozwój Wielkich Równin i budowę Linii Transkontynentalnej tak, aby stworzyć prawdziwie zunifikowane Stany Zjednoczone Ameryki. Zasiedlenie zachodu wspierane przez "Homestead Acts" zapewniało dalszą zachętę do rozbudowy linii kolejowych w całym kraju.

Wraz z szybszym podróżowaniem pojawiła się potrzeba szybszej komunikacji. Kompanie telegraficzne chciały skorzystać z profitów nadanych przez ustawy pozwalające im na podłączenie swoich linii do linii telegraficznych kompanii kolejowych, jak tylko zostaną zbudowane.

Szybki rozwój kompanii telegraficznych spowodował, że ich akcje stały się bardzo atrakcyjne dla przedsiębiorców, którzy gromadnie przybyli do nowo połączonych miast, aby uszczknąć dla siebie "kawałek tortu".

Wcielasz się w rolę właściciela małej kompanii kolejowej na Wschodnim Wybrzeżu. Rywalizując z innymi graczami, będącymi Twoją konkurencją, starasz się rozbudować własną sieć kolejową na Zachód i rozwinąć swoją firmę. Będziesz budował stacje kolejowe w miastach przyłączonych do Twojej sieci kolejowej i uczestniczył w rozwoju pierwszego transkontynentalnego telegrafu. Musisz również ostrożnie zarządzać swoimi pracownikami, w odpowiednim momencie korzystając z ich umiejętności.

Rozpoczęła się Kolejowa Rewolucja!

Komponenty

Zanim zaczniesz rozgrywkę, wyjmij wszystkie żetony z ramek.

1) 1 Plansza Główna

2) 4 Plansze Graczy



3) 64 Robotników

(16 Białych, 12 Fioletowych, 12 Pomarańczowych, 12 Szarych, 12 Turkusowych)

4) 52 Budynki

(po 13 w 4 kolorach graczy: Czarny, Żółty, Niebieski, Czerwony)



5) 68 Torów (po 17 w 4 kolorach graczy)



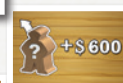
6) 12 znaczników Wydajności (po 3 w 4 kolorach graczy)



7) 48 Akcji Telegrafu



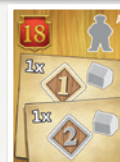
8) 6 żetonów Telegrafu



9) 13 żetonów Miast



10) 24 żetony Pociągu



11) 38 żetonów Kamieni milowych

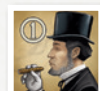


12) 9 żetonów Transakcji



13) 4 żetony Przygotowania (dwustronne)

14) 1 żeton Pierwszego Gracza



15) 52 Banknoty (10 po \$50, 26 po \$100, 12 po \$500, 4 po \$1000)



WSTĘPNE PRZYGOTOWANIE

Wszystkie reguły podane są dla gry 4-osobowej. Wyjątki dla gry 2 lub 3-osobowej pojawiają się w niebieskich ramkach. Jeśli w grze uczestniczy mniej niż 4 graczy, nieużywane elementy należy odłożyć do pudełka.

1. PLANSZA

Planszę należy rozłożyć na stole. Jest ona podzielona na kilka Obszarów (zobacz rysunek po prawej).

2. PLANSZE GRACZY, BUDYNKI I TORY

Każdy gracz wybiera kolor (żółty, czerwony, fioletowy lub niebieski), bierze Planszę Gracza w swoim kolorze i umieszcza ją przed sobą.

Każdy gracz bierze **12 budynków** i **15 torów** w swoim kolorze i umieszcza je w górnej części swojej Planszy Gracza na odpowiednich polach.



Jeden z dwóch pozostałych torów każdego gracza należy położyć na polu początkowego toru (po prawej stronie Planszy Głównej, pomiędzy Miastami Washington i Charlotte).

Pozostałe budynki i tory każdego gracza należy położyć obok Planszy Głównej (są one potrzebne dla żetonów przygotowania, zobacz



przygotowanie krok 12).



3. PIENIĄDZE

Każdy gracz otrzymuje \$600.



Pozostałe pieniądze należy położyć obok Planszy Głównej jako zasoby ogólne.

4. ROBOTNICY

Każdy gracz bierze po **4 białych Robotników** i kładzie ich obok swojej Planszy Gracza, tworząc swoje zasoby.



Jeśli w grze uczestniczy mniej niż 4 graczy, pozostałe pionki białych Robotników należy odłożyć do pudełka.

Pozostałych Robotników należy położyć obok Planszy Głównej jako ogólne zasoby.



5. UDZIAŁY TELEGRAFU

Każdy żeton przedstawia akcje kompanii Telegraficznych.

Każdy gracz otrzymuje **3 Akcje Telegrafu**, które kładzie obok swojej Planszy Gracza. Pozostałe Akcje należy położyć obok Planszy Głównej jako ogólne zasoby.



UWAGA: W dowolnym momencie gry można sprzedać jedną lub więcej Akcji otrzymując \$150 za każdą. Sprzedane Akcje odkładamy do ogólnych zasobów.

6. POCIĄGI

Każdy gracz dostaje pociąg 'Awans 2 Robotników' (zobacz rysunek) i kładzie odsłonięty obok swojej Planszy gracza.



W rozgrywce 2 lub 3-osobowej pozostałe żetony pociągów 'Awans 2 Robotników' odłóż do pudełka.

Pozostałe żetony Pociągów należy podzielić wg symbolów na awersie tworząc 4 stosy. Powstałe w ten sposób stosy należy umieścić obok Planszy Głównej.



gra 3-osobowa: każdy stos musi mieć tylko 4 pociągi.
gra 2-osobowa: każdy stos musi mieć tylko 3 pociągi.

7. KAMIENIE MIŁOWE

Żetony Kamieni milowych należy podzielić na grupy zgodnie z literą alfabetu i cyfrą na rewersie żetonów. Każdą grupę należy potasować, tworząc w ten sposób 5 stosów z żetonami - rewersem do góry. Stosy umieszczamy obok Planszy Głównej.



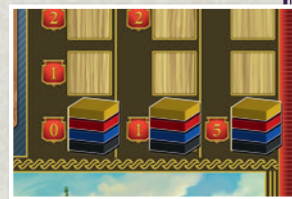
Każdy gracz bierze po **jednym żetonie Kamienia milowego A1 i A2**, a następnie umieszcza je awersem do góry obok swojej Planszy Gracza.

W grze 2 lub 3-osobowej pozostałe żetony Kamieni milowych A1 i A2 należy odłożyć do pudełka.



8. ZNACZNIKI WYDAJNOŚCI

Każdy gracz umieszcza swój znacznik na dolnym polu każdego Toru Wydajności (prawa krawędź Planszy Głównej).



9. ŻETONY TRANSAKCYJ

Potasowane Żetony Transakcji należy ułożyć w stos (rewersiem do góry) i położyć w prawym dolnym rogu Planszy Głównej. Pierwszy żeton należy odsłonić.



10. MIASTA

13 żetonów Miasta należy podzielić na cztery grupy zgodnie z cyframi na rewersie.

Następnie na każdym polu Miasta na Planszy Głównej, należy losowo położyć po jednym odsłoniętym żetonie z odpowiadającą mu cyfrą (tzn. żeton Miasta '2' na polu '2' itd.).



Gra 3-osobowa: Budynki w nieużywanym kolorze należy położyć na polu 'Pierwsza Stacja' w San Francisco, Bismarck i Houston.
Gra 2-osobowa: Budynki w nieużywanym kolorze należy położyć na polu 'Pierwsza Stacja' w San Diego, Salt Lake City, Duluth i Little Rock.

11. TELEGRAF

Na dolnej część Planszy Głównej znajduje się linia Telegraficzna podzielona na 8 sekcji. Żetony Telegrafu należy potasować i losowo rozłożyć awersiem do góry na każdej sekcji Telegrafu, która nie przedstawia symbolu Transakcji.



Symbol Transakcji

Gra 3-osobowa: Budynki w nieużywanym kolorze należy położyć na polu 'Pierwsze Biuro' w 2 i 5 sekcji (licząc od lewej).
Gra 2-osobowa: Budynki w nieużywanym kolorze należy położyć na polu 'Pierwsze Biuro' w 1, 4 i 7 sekcji (licząc od lewej).

12. ŻETONY PRZYGOTOWANIA

Spośród 4 żetonów Przygotowania należy losowo wybrać tyle, ilu jest uczestników gry. Wybrane w ten sposób żetony należy umieścić obok Planszy Głównej, każdy z losowo wybraną odsłoniętą stroną.

Pozostałe żetony (jeśli jakieś są) należy odłożyć do pudełka.

Należy wziąć 4 Robotników z ogólnych zasobów (po jednym w każdym kolorze) i losowo położyć po jednym obok każdego żetonu Przygotowania.

Gdy w grze uczestniczy mniej niż 4 graczy, niewybranego Robotnika odkładamy do zasobów ogólnych.



Pierwszego gracza należy wybrać losowo i dać mu żeton Pierwszego gracza. Następnie zaczynając od gracza siedzącego po prawej stronie gracza rozpoczynającego i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera 1 żeton Przygotowania, bierze nagrodę przedstawioną na tym żetonie (zobacz strona 14) i powiązanego z nim Robotnika, którego umieszcza w swoich zasobach.

Jeśli żeton Przygotowania pozwala graczowi na umieszczenie toru lub budynku, bierze je z tych, które znajdują się obok Planszy Głównej. Po zakończeniu przygotowania wszystkie żetony Przygotowania, budynki i tory, które zostały obok Planszy Głównej należy odłożyć do pudełka.



13. OGÓLNE ZASOBY

Banknoty i Akcje znajdujące się w zasobach ogólnych nie są limitowane. Gdyby się skończyły, należy użyć innych znaczników w ich miejsce. Ilość Robotników jest ograniczona. Gdy nie ma Robotników określonego koloru w zasobach, a masz go otrzymać, bierzesz w zamian Robotnika wybranego przez siebie koloru.

Gdy zasady gry mówią, że musisz zapłacić (symbol pieniędzy ze znakiem minus), oznacza to, że musisz zapłacić pieniędzmi ze swoich zasobów umieszczając je w ogólnych zasobach. Gdy odrzucasz Akcje lub Robotników, bierzesz je ze swoich zasobów lub Planszy Gracza i odkładasz do ogólnych zasobów. Gdy otrzymujesz pieniądze (symbol pieniędzy ze znakiem plus), Akcje lub Robotników, bierzesz je z ogólnych zasobów i umieszczasz w swoich zasobach.

ZASOBY GRACZY

Każdy Gracz powinien mieć teraz w swoich zasobach po:

- ▶ \$600
- ▶ 3 Akcje Telegrafów
- ▶ 5 Robotników
- ▶ 1 Pociąg 'Awans 2 Robotników'
- ▶ 2 żetony Kamieni milowych (1xA1, 1xA2)
- ▶ Dodatkowe Akcje lub pieniądze uzyskane zgodnie z wybranym żetonem Przygotowania

KOLEJNOŚĆ ROZGRYWKI

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczynając od pierwszego Gracza, każdy wykonuje swoją turę.

W swojej turze, Gracz musi:

1. Wziąć jednego Robotnika ze swoich zasobów (obok swojej Planszy Gracza),
2. Położyć go na jednym z 4 pól akcji na swojej Planszy Gracza i
3. Wykonać przedstawioną podstawową akcję.

1. Dobranie jednego Robotnika →



Na Planszy Gracza przedstawione są cztery podstawowe dostępne akcje:

STACJA: Budowa Stacji w Mieście, z którym jesteś połączony.

KOLEJ: Rozbudowa własnej sieci kolejowej.

TELEGRAF: Budowa Biura Telegrafu.

SPRZEDAŻ: Sprzedaż aktywów Kompanii w celu zwiększenia budżetu.

2. Umieszczenie Robotnika



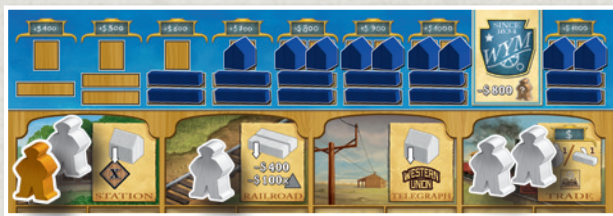
3. Wykonanie akcji

Nie ma limitu ilości Robotników (w dowolnej kombinacji kolorów), którzy mogą się znajdować na 1 polu akcji.

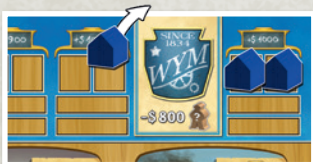
Na początku tury Gracza, jeśli nie ma już Robotników w swoich zasobach (ponieważ wszyscy Robotnicy są na Planszy Gracza) należy usunąć ich z Planszy Gracza i odłożyć do swoich zasobów.

UWAGA: nie jest to traktowane jako akcja, więc następnie można normalnie wykonać akcję czyli wziąć Robotnika ze swoich zasobów, umieścić na Planszy Gracza i wykonać wybraną akcję.

Usuń wszystkich Robotników ze swojej Planszy Gracza →



Położ Robotników z powrotem w swoich zasobach →



Wszystkie elementy (budynki i tory) są dostępne podczas gry. Jednakże gdy jeden z graczy usunie 13 torów i 10 budynków ze swojej Planszy Gracza (tzn. wszystkie elementy znajdujące się po lewej stronie logo Kompanii), gra dobiega końca i podliczana jest wartość każdej kompanii za pomocą Punktów Zwycięstwa (PZ) (zobacz strona 13).

Wartość Kompanii zwiększają ukończone Kamienie Milowe (zobacz strona 11), wykonany postęp na Torach Postępu (zobacz strona 12), posiadanie aktywnych pociągów (zobacz strona 10) i udział w infrastrukturze sieci telegraficznej (zobacz strona 13). Gracz z największą ilością PZ wygrywa grę.

AKCJE I ROBOTNICY

Górna część pola akcji przedstawia **akcję podstawową**, która **musi zostać wykonana w całości**.

Dolna część pola akcji przedstawia dodatkowy efekt, który jest dostępny w zależności od typu Robotnika umieszczonego na polu akcji.

Każdy Robotnik zawsze pozwala wykonać akcję podstawową i akcję dodatkową w zależności od jego rodzaju (koloru). Dodatkowa akcja jest zawsze opcjonalna (tzn. zawsze można wykonać tylko podstawową akcję, nie zwracając uwagi na rodzaj użytego Robotnika).

Zestawienie rodzajów Robotników i ich zdolności:

Biały (Niewyspecjalizowany): Pozwala Awansować Robotnika (Awansowanie Robotnika jest niezbędne dla wypełnienia Kamieni milowych Kompanii, zobacz strona 11).

Fioletowy (Majster): daje dodatkowe bonusy (przeważnie związane z otrzymywaniem PZ).

Pomarańczowy (Księgowy): obniża koszt wykonania akcji lub daje pieniądze.

Szary (Negocjator): daje dodatkowe bonusy (przeważnie przyznaje bonusy w trakcie gry).

Turkusowy (Inżynier): ulepsza akcję podstawową.

UWAGA: zdolność niewyspecjalizowanych Robotników (**Biały**) jest zawsze taka sama dla wszystkich akcji: można awansować jednego ze swoich Robotników. Zdolność wyspecjalizowanych Robotników (**Fioletowy**, **Pomarańczowy**, **Szary**, **Turkusowy**) różni się w zależności od wykonywanej akcji (zobacz strona 16).

WAŻNE: Zawsze można użyć wyspecjalizowanego Robotnika, tak jakby był niewyspecjalizowany.

W związku z tym umieszczając wyspecjalizowanego Robotnika na swojej Planszy Gracza, można użyć go zgodnie z jego specjalizacją lub jako niewyspecjalizowanego Robotnika i wykonać awans.

Podstawowa Akcja

Dodatkowa akcja →



OGÓLNE ZASADY

- ◇ **ROZPATRZENIE EFEKTÓW:** efekty akcji możesz rozpatrywać w dowolnej kolejności (włączając w to każdą dodatkową akcję z dolnego pola akcji) w dowolnej kolejności, w tym płacenie za wykonanie głównej akcji. Przykład: chcesz wykonać akcję, ale nie masz na nią wystarczająco pieniędzy, a efekt akcji pozwala Ci na ich pozyskanie, to możesz najpierw rozpatrzyć ten efekt otrzymując pieniądze, a następnie zapłacić za akcję.
- ◇ **MINIMALNA ILOŚĆ DOSTĘPNYCH ROBOTNIKÓW:** nie możesz mieć mniej niż 4 dostępnych Robotników (na Planszy Gracza i we własnych zasobach) na końcu swojej tury. W związku z tym nie możesz wykonać żadnej akcji, skorzystać z bonusu lub nagrody, która spowoduje, że będziesz mieć mniej niż 4 dostępnych swoich Robotników na końcu swojej tury.
- ◇ **SPRZEDAŻ AKCJI TELEGRAFU:** W dowolnym momencie gry możesz sprzedać jedną lub więcej swoich Akcji Telegrafu otrzymując \$150 za każdą. Sprzedawane Akcje odkładasz do ogólnych zasobów.
UWAGA: Nie można kupić Akcji Telegrafu z ogólnych zasobów, tylko je sprzedać.
- ◇ **DODATKOWE ZATRUDNIENIE:** W dowolnym momencie gry możesz zatrudnić 1 Robotnika, wybranego przez siebie, kosztuje to \$800. **UWAGA:** są tańsze sposoby otrzymania Robotnika, ale czasami będziesz potrzebował określonego Robotnika w określonym momencie i ta zasada Ci to umożliwia.
- ◇ **POCIĄGI:** Jeśli dobierasz żeton Pociągu (tzn. za każdym razem gdy otrzymujesz bonus lub nagrodę z symbolem pociągu), bierzesz żeton z dowolnego stosu Pociągów znajdujących się obok Planszy Głównej i kładziesz go odsłonięty obok swojej Planszy Gracza (stroną pokazującą symbol PZ). Ilość żetonów Pociągu jest ograniczona. Możesz mieć wiele Pociągów tego samego rodzaju i nie ma ograniczenia w ilości posiadanych Pociągów.



DOSTĘPNE AKCJE: STACJA, KOLEJ, TELEGRAF, SPRZEDAŻ

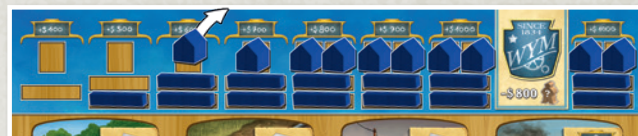
STACJA



AKCJA PODSTAWOWA: BUDOWA STACJI W POŁĄCZONYM MIEŚCIE

Weź budynek z pola - najbliższej lewej strony Twojej Planszy gracza i **połóż go w wybranym przez siebie dostępnym Mieście** (zobacz niżej Zasady umieszczania).

Należy **zapłacić koszt** przedstawiony w górnej części pola Miasta i **można wziąć podstawową nagrodę** pokazaną po prawej stronie żetonu Miasta.



Podstawową nagrodą może być zarówno postęp na Torze Wydajności, jak i otrzymanie jednego lub dwóch Robotników (jeśli występuje symbol '/' to oznacza, że otrzymuje się **jednego z dwóch** przedstawionych Robotników).

UWAGA: W przypadku miast Washington i Charlotte żeton Miasta jest nadrukowany na Planszy Głównej.



ZASADY UMIESZCZANIA:

- ▶ Dostępne Miasto to takie, które jest połączone z Twoją siecią kolejową (tzn. zbudowałeś tor na polu z rysunkiem toru, które jest bezpośrednio połączone z tym Miastem).
Przykład: na początku gry Twoja sieć kolejowa jest połączona z Washington i Charlotte.
- ▶ Jeśli jesteś **pierwszym graczem, który umieszcza Stację w Mieście**, połóż budynek na polu 'Pierwsza Stacja' na dole po lewej stronie obszaru i **możesz wziąć bonus Pierwszej Stacji**, który jest przedstawiony po lewej stronie żetonu Miasta, płacąc jego koszt, jeśli jakiś jest (zobacz strona 15).
- ▶ Jeśli nie jesteś pierwszym graczem umieszczającym budynek, połóż go po prawej stronie pola 'Pierwsza Stacja'.
- ▶ Każde Miasto może mieć tylko po jednej Stacji każdego gracza.

PRZYKŁAD:

Jako Niebieski gracz możesz wybudować Stację w dowolnym Mieście połączonym z Twoją siecią kolejową: Washington, Charlotte, Miami lub Little Rock.



KOLEJ



AKCJA PODSTAWOWA: ROZBUDOWA LINII KOLEJOWEJ

Weź 2 tory z pola - najbliższej lewej strony Twojej Planszy gracza i połącz każdy z nich na wybranych dowolnych polach torów (zobacz niżej Zasady umieszczania).

Chcąc rozbudować linię kolejową należy zapłacić \$400, plus dodatkowo \$100 za każdy symbol 'Trudny teren' (trójkąt) przedstawiony obok pola, na którym chcemy budować. Kolor trójkąta jest po to, aby łatwiej je rozpoznać.

≡≡≡ Jeśli pole, na którym chcemy budować ma symbol 'Równiny' nie ma dodatkowych opłat.

ZASADY UMIESZCZANIA:

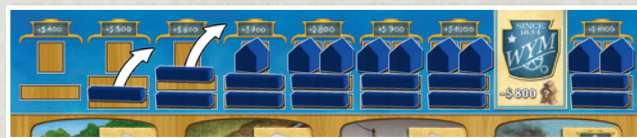
- ▶ Dostępne pole torów to takie, które jest połączone z Twoją siecią kolejową. Do Twojej sieci kolejowej zalicza się każde Miasto, do którego zbudowałeś tory, nawet jeśli nie masz w nim wybudowanej Stacji. Wszyscy gracze rozpoczynają grę z siecią, w której znajdują się miasta Washington i Charlotte.
- ▶ Na każdym polu torów na planszy może znajdować się tylko **jeden** tor każdego gracza.
- ▶ Gdy umieszczasz swoje tory, nie musisz kłaść ich jeden obok drugiego, o ile kładziesz je na dostępnych polach.

UWAGA:

Należy położyć dokładnie 2 tory.

Jeśli gracz nie może zapłacić kosztu położenia obu torów lub nie ma wymaganej ilości torów na swojej Planszy Gracza, nie może wybrać tej akcji.

Wyjątkiem od tej reguły jest sytuacja, gdy gracz ma tylko 1 tor i wówczas może wykonać tę akcję płacąc cały koszt (\$400 plus ewentualna dodatkowa opłata za teren).



PRZYKŁAD 1:

Niebieski buduje 2 tory. Płaci za to \$600 (\$400 plus \$200 za dwa symbole 'Trudny teren' widoczne powyżej pola po prawej stronie).



PRZYKŁAD 2:

Niebieski buduje 2 tory. Płaci za to \$900 (\$400 plus \$200 za dwa symbole 'Trudny teren' widoczne powyżej pola obok Miasta Washington plus \$300 za trzy symbole 'Trudny teren' widoczne powyżej pola obok Miasta Charlotte).



TRANSAKcje:

Niektóre pola torów oznaczone są symbolem Transakcji. Po wykonaniu akcji, jeśli tor został umieszczony na polu z tym symbolem (bez znaczenia czy to pierwszy tor), rozpatrywany jest bieżący żeton Transakcji (zobacz strona 10).

UWAGA: Gdy tory zostały położone na kilku polach, na których znajdują się symbole Transakcji, tylko jeden żeton Transakcji jest rozpatrywany.

Dążąc do rozszerzenia swojej sieci telegraficznej Western Union oferuje kompaniom kolejowym swoje akcje w zamian za dostęp do ich linii telegraficznych. Podłączenie do sieci Western Union oznacza z kolei, że kompanie kolejowe mogą oferować usługi telegraficzne wspólnotom, które wyrastały wzdłuż sieci kolejowej. Jest to przedstawione w grze poprzez umieszczanie budynków (Biur Telegraficznych) w poszczególnych sekcjach linii Telegraficznej.



AKCJA PODSTAWOWA: BUDOWA BIURA TELEGRAFU

Weź **budynek znajdujący się najbliżej lewej strony** ze swojej Planszy Gracza i połóż go w dowolnej dostępnej sekcji linii Telegrafu przedstawionej na dole Planszy Głównej (zobacz niżej *Zasady umieszczania*).

Gracz od razu otrzymuje **podstawową nagrodę tej sekcji:**
otrzymuje tyle Akcji Telegrafu, ile pokazuje brązowa cyfra
w tej sekcji.



ZASADY UMIESZCZANIA:

- ▶ Dostępna sekcja to ta, w której nie ma budynku gracza. Każda sekcja może mieć dokładnie **jedno** Biuro każdego gracza.
- ▶ Jeśli jesteś **pierwszym graczem, który umieszcza Biuro w tej sekcji**, połóż go na polu 'Pierwsze Biuro' po lewej stronie i weź **bonus za Pierwsze Biuro** w postaci dodatkowych udziałów, zgodnie z białą cyfrą znajdującą się w tej sekcji, obok ikony 'Pierwsze Biuro'.
- ▶ Jeśli nie jesteś pierwszym graczem, umieszczającym budynek w tej sekcji, umieść go na obszarze po prawej stronie.

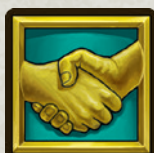
ŽETONY TELEGRAFU:

Niezależnie od tego czy wybudowałeś Pierwsze Biuro czy nie, jeśli w tej sekcji znajduje się żeton Telegrafu, możesz odrzucić dowolnego ze swoich Robotników (ze swojej Planszy Gracza lub swoich zasobów) i skorzystać z bonusu przedstawionego na żetonie Telegrafu w tej sekcji (zobacz strona 14).

UWAGA: Skorzystanie z bonusu nie powoduje usunięcia żetonu Telegrafu, zostaje on do końca gry pozwalając każdemu kto zbuduje tutaj Biuro na skorzystanie z niego.

PRZYPOMNIENIE: Nie można mieć mniej niż 4 dostępnych Robotników na końcu swojej tury

TRANSAKCJE:



Dwie sekcje Telegrafu zawierają symbol Transakcji. Po tym jak ukończysz swoją akcję w całości, jeśli Biuro zostało położone na polu z symbolem Transakcji (bez względu na to czy jest to pierwsze Biuro na tym polu, czy nie), rozpatrywany jest aktualny żeton Transakcji (*zobacz strona 10*).

PRZYKŁAD:

Niebieski buduje
Pierwsze Biuro w tej
sekcji i otrzymuje 4 Akcje
Telegrafu (3 jako główną
nagrodę i 1 jako bonus za
Pierwsze Biuro).



Decyduje się skorzystać z bonusu żetonu Telegrafu, odrzuca Robotnika i dostaje \$600.

PRZYKŁAD:

*Czerwony buduje Biuro
w tej sekcji. Nie jest to
pierwsze Biuro w tej
sekcji, zatem otrzymuje
tylko główną nagrodę w
postaci 3 Akcji Telegrafu.*



Decyduje się również
skorzystać z bonusu
żetonu Telegrafu, odrzuca Robotnika i dostaje \$600.

SPRZEDAŻ



AKCJA PODSTAWOWA: SPRZEDAŻ AKTYWÓW FIRMY W CELU ZDOBYCIA PIENIĘDZY

Na górze Twojej Planszy Gracza, budynki i tory są zmagazynowane w 8 różnych sekcjach. Każda sekcja ma na górze przedstawioną jakąś sumę pieniędzy.

Odrzuć tor lub budynek z sekcji znajdującej się najbliżej lewej strony Twojej Planszy Gracza, na której masz jeszcze aktywa i usuń go z gry (odłóż do pudełka). Jeśli masz tam zarówno tory, jak i budynki, wybierasz co chcesz sprzedać.

Otrzymujesz tyle pieniędzy, ile jest przedstawione na górze sekcji, z której sprzedajesz wybrany element.

UWAGA: Możesz sprzedać tylko 1 element na akcję.

ŻETON POCIĄGU:

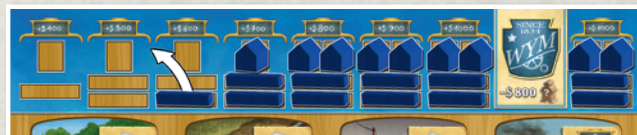
Przed lub po sprzedaży **możesz odwrócić jeden ze swoich żetonów Pociągu**.



Jeśli żeton jest awersem, otrzymujesz bonus przedstawiony na nim (zobacz strona 14) i odwracasz go rewersem do góry.

Jeśli żeton przedstawia rewers, odwracasz go awersem do góry. Nie otrzymujesz żadnego bonusu, ale Twój pociąg jest gotowy do ponownego użycia.

UWAGA: Na końcu gry każdy posiadany żeton Pociągu odwrócony awersem do góry wart jest 8 PZ.



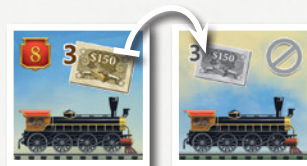
PRZYKŁAD: Pierwsze z lewej strony pole na Twojej Planszy Gracza zajmuje jeden tor, zatem jego tylko możesz sprzedać. Sprzedajesz go i dostajesz \$600.

Jeśli jako kolejną akcję wybierzesz Sprzedaż, możesz sprzedać albo budynek albo tor z następnej sekcji i otrzymasz za to \$700.

PRZYKŁAD:

Decydujesz się odwrócić żeton Pociągu rewersem do góry.

Otrzymujesz 3 Akcje Telegrafu.



TRANSAKCJE



Z racji tego, że sieci kolejowe i telegraficzne rozbudowywano, przedsiębiorcy, którzy byli zainteresowani pozyskaniem udziałów w rozkwitających firmach telegraficznych, mogliby działać jako podwykonawcy, rekrutując specjalistów i prowadząc prace na zlecenie spółki kolejowej w zamian za udziały w spółce telegraficznej.



Po tym jak ukończysz swoją akcję w całości, jeśli tor lub Biuro zostało położone na polu z symbolem Transakcji (bez znaczenia czy jest to pierwszy tor lub Biuro na tym polu czy nie), rozpatrywany jest aktualny żeton Transakcji.

UWAGA: Nawet jeśli podczas akcji położysz tory na więcej niż jednym polu z żetonem Transakcji, zawsze rozpatrywany jest tylko jeden żeton.

Każdy żeton przedstawia dwie transakcje, każda oferuje nagrodę i kosztuje od 1 do 4 Akcji (zobacz strona 15). Zaakceptowanie transakcji oznacza odrzucenie wymaganej ilości Akcji i otrzymanie odpowiedniej nagrody.

Gracz, który właśnie położył tor lub Biuro może zaakceptować jedną lub dwie transakcje z odsłoniętego żetonu Transakcji. Następnie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, **wszyscy pozostali gracze** mogą zaakceptować jedną z dwóch transakcji z odsłoniętego żetonu Transakcji.

UWAGA: Zaakceptowanie transakcji jest dobrowolne.

Po rozpatrzeniu żetonu połóż go zakrytego na stosie odrzuconych żetonów i odwróć awersem pierwszy z góry żeton ze stosu. Jeśli stos jest pusty, potasuj żetony odrzucone i uformuj nowy stos.



KAMIEŃ MIŁOWE FIRMY

Kamienie milowe są celami, które powodują rozwój firmy. W miarę rozwoju firmy będzie ona potrzebowała managerów, którzy będą zarządzać rozrastającą się siecią kolei i stacji. Twoja firma praktycznie politykę wsparcia wewnętrznego, więc należy zadbać o zatrudnienie nowych pracowników, zastępując nimi tych, którzy awansują na managerów.

Chcąc ukończyć Kamień milowy musisz spełnić określone wymagania (zobacz strona 12) i awansować niektórych swoich Robotników na Managerów. Na końcu gry każdy ukończony Kamień milowy przynosi tyle PZ, ile jest przedstawione w lewym górnym rogu żetonu.

Każdy Kamień milowy ma od 1 do 3 warunków i wymaga 1 lub 2 Managerów (tak jak jest to przedstawione w prawym górnym rogu żetonu). Kamienie milowe A, B i C wymagają konkretnych Robotników, a Kamienie milowe D wymagają dowolnych Robotników.



Awansowanie Robotnika oznacza przesunięcie go ze swojej Planszy Gracza lub swoich zasobów (nawet jeśli dopiero co go użyłeś do wykonania głównej akcji) i umieszczenie go na jednym ze Kamieni milowych swojej firmy.

UWAGA: Nie trzeba wypeniać żadnych warunków Kamienia milowego przed umieszczeniem na nim Robotnika.

Po umieszczeniu Robotnika na Kamieniu milowym staje się on Managerem i nie jest już dłużej dostępny (nie można go użyć do wykonywania akcji). Nie można go usunąć ani przesunąć dopóki nie zostanie ukończony Kamień milowy, wówczas go odrzucamy (zobacz niżej).

MOŻESZ AWANSOWAĆ ROBOTNIKA:

- ▶ Zawsze gdy wykonujesz akcję przy pomocy niewyspecjalizowanego Robotnika (**Biały**).
- ▶ Zawsze gdy korzystasz z bonusu lub nagrody 'Awans Robotnika' (zobacz strony 14-15).

PRZYPOMNIENIE: Zawsze można użyć wyspecjalizowanego Robotnika, tak jakby był niewyspecjalizowany.

W związku z tym gdy umieszczasz wyspecjalizowanego Robotnika na swojej Planszy Gracza, możesz użyć jego specjalnej zdolności lub możesz użyć go jako niewyspecjalizowanego Robotnika, aby przeprowadzić awans.

PRZYPOMNIENIE: Nie można mieć mniej niż 4 dostępnych Robotników na końcu swojej tury.

WYPEŁNIENIE KAMIENI MIŁOWYCH:

Chcąc wypełnić Kamień milowy, musisz mieć na żetonie określonych Managerów i spełnić przedstawione na nim warunki (zobacz strona 12).

Na końcu dowolnej tury (po rozpatrzeniu Transakcji), w której wypełniłeś Kamień milowy, odkładasz Managera/ów z powrotem do ogólnych zasobów i odwracasz żeton Kamienia milowego rewersem do góry.

Następnie musisz dobrać kolejny żeton Kamienia milowego ze stosu z kolejną literą wg kolejności alfabetycznej. Przykład: po wypełnieniu Kamienia milowego z literą 'A', musisz dobrać żeton Kamienia milowego z literą 'B'. Po wypełnieniu Kamienia milowego z literą 'D' nie dobierasz nowego żetonu.

Chcąc dobrać nowy Kamień milowy, dobierasz 3 górne żetony ze stosu, wybierasz jeden z nich i kładziesz go odsłonięty obok swojej Planszy Gracza. Pozostałe żetony odkładasz na spód odpowiedniego stosu. Jeśli równocześnie wypełnisz dwa Kamienie milowe w tej samej turze, nowe dobierasz po kolei.

PRZYKŁAD: Dopiero co ukończyłeś Kamień milowy 'B'. Dobierasz 3 żetony ze stosu C, wybierasz i zostawiasz jeden z nich, pozostałe odkładasz na spód stosu C.



WARUNKI WYPEŁNIENIA KAMIENI MIŁOWYCH

Warunki wymagane do wypełnienia Kamieni milowych:



Musisz mieć połączone przynajmniej tyle różnych Miast określonego poziomu (nie musisz mieć w nich Stacji).

Przykład: musisz mieć połączone 2 lub więcej Miast poziomu 2.



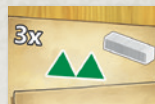
Musisz mieć przynajmniej tyle torów na polach torów z symbolem Transakcji.

Przykład: musisz mieć tory na 1 lub więcej pól z symbolem Transakcji.



Musisz mieć połączone przynajmniej tyle Miast określonego poziomu ze Stacjami.

Przykład: musisz mieć Stację w 1 lub więcej Miast poziomu 3.



Musisz mieć przynajmniej tyle torów na polach torów z określoną konfiguracją symboli terenu.

Przykład: musisz mieć tory na 3 lub więcej polach torów z dokładnie 2 symbolami 'Trudny teren'.

TORY WYDAJNOŚCI

Przy prawej krawędzi Planszy głównej znajdują się 3 Tory Wydajności.

Ogólna wydajność Twojej firmy jest oceniana na podstawie położenia znaczników na trzech Torach wydajności.



Sieć (tor po prawej stronie): pomnóż liczbę różnych Miast 'poziomu 5', które masz ze sobą połączone (bez względu na to czy masz w nich stacje czy nie) przez liczbę PZ przedstawioną obok pola, na którym znajduje się Twój znacznik.

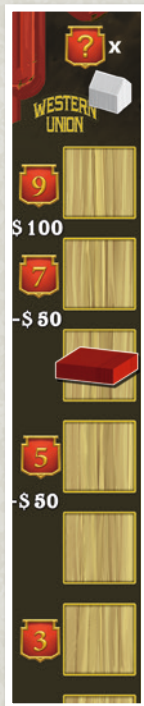


Stacje (środkowy tor): pomnóż liczbę Stacji, które wybudowałeś przez liczbę PZ przedstawioną obok pola, na którym znajduje się Twój znacznik.



Telegraf (tor po lewej stronie): pomnóż liczbę Biur Telegrafu, które wybudowałeś przez liczbę PZ przedstawioną obok pola, na którym znajduje się Twój znacznik.

PZ przedstawione są po lewej stronie każdego toru.



PRZYKŁAD: Czerwony wybudował 3 Biura, w związku z tym zdobywa 15 PZ.

Gdy zdobywasz awans na Torze Wydajności, przesuwasz jeden ze swoich znaczników na kolejne pole do góry.

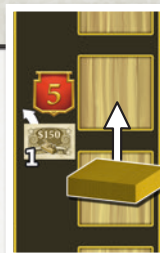
Gdy zdobywasz awans o kilka pól, zawsze możesz podzielić go na różne Tory Wydajności.

Gdy w trakcie przesuwania znacznika mijasz symbol pieniędzy ze znakiem minus, musisz zapłacić określoną kwotę.

Gdy w trakcie przesuwania znacznika mijasz symbol jednej lub więcej Akcji, musisz odrzucić ich określoną ilość.

Gdy w trakcie przesuwania znacznika mijasz symbol Robotnika, musisz odrzucić jednego ze swoich Robotników.

PRZYKŁAD: aby przesunąć swój znacznik do góry na następne pole, Żółty musi odrzucić 1 Akcję Telegrafu.



KONIEC GRY I PUNKTACJA



Gdy jeden z graczy całkowicie opróżni wszystkie sekcje na swojej Planszy Gracza znajdujące się po lewej stronie loga Kompanii (tzn. nie ma tam ani torów, ani budynków), gra trwa do momentu, gdy wszyscy gracze rozegrają tę samą ilość tur (tzn. do końca tury gracza siedzącego po prawej stronie Pierwszego gracza). Następnie każdy z graczy rozgrywa jeszcze jedną turę i gra się kończy.

PRZYKŁAD: Jeśli Pierwszy Gracz był tym, który zapoczątkował koniec gry, każdy z pozostałych graczy ma jeszcze jedną turę, a następnie wszyscy gracze wykonują po 1 finałowej turze. Jednakże jeśli gracz znajdujący się po prawej stronie Pierwszego Gracza spowodował zakończenie gry, wszyscy gracze rozgrywają tylko po jednej, finałowej turze.

UWAGA: Kamienie milowe można ukończyć na końcu tury każdego gracza, w związku z tym Transakcje zawierane w finałowej rundzie nadal mogą pomóc graczom w ukończeniu Kamieni milowych, nawet w turze innego gracza.

Punkty Zwycięstwa należy podliczyć korzystając z załączonego notatnika. Grę wygrywa gracz, który ma najwięcej Punktów Zwycięstwa. W przypadku remisu, wygrywa gracz, który ma najwięcej pieniędzy (Akcje liczymy po \$150 każda). Jeśli nadal jest remis, wygrywają wszyscy remisujący gracze.

PZ są przyznawane za:

- ▶ 8 PZ za każdy **odslonięty awersiem żeton Pociągu**
- ▶ PZ za każdy **ukończony Kamień milowy**
- ▶ PZ za **Tory Wydajności**
- ▶ 5 / 8 PZ za każde **połączenie Telegrafu** (zobacz niżej)

PZ przedstawione pomiędzy każdą sekcją Telegrafu na Planszy Głównej są przyznawane każdemu graczowi, który zbudował Biuro Telegrafu w dwóch sąsiadujących ze sobą sekcjach.



PRZYKŁAD:

Niebieski otrzymuje 5 PZ za połączone dwie sekcje. Dodatkowe Biuro Telegrafu po lewej stronie nie jest połączone z niczym, więc nie przynosi mu punktów.

Czarny otrzymuje w sumie 18 PZ (5 + 5 + 8) za połączone razem trzy sekcje po lewej stronie i dwie po prawej.

Czerwony nie otrzymuje punktów, ponieważ nie ma połączonych sekcji.



Autorzy: Marco Canetta & Stefania Niccolini

Ilustracje: Mariano Iannelli

Edycja: Paul Grogan

Korekta:

Dave Halliday, Travis D. Hill, Ben O'Steen

GAMING RULES!

Pytania, komentarze i sugestie

można przysłać:

info@hobbitry.eu

www.hobbitry.eu &

www.whatsyourgame.eu

© 2016 What's Your Game GmbH

All rights reserved



Autorzy pragną podziękować wszystkim testerom za ich wspaniałe wsparcie i wartościowe sugestie.

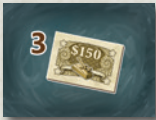
ŻETONY PRZYGOTOWANIA



Awansujesz o łącznie 3 pola na Torze Wydajności.



Położ tor Przygotowania (znajdujący się obok Planszy Głównej) na dowolnym dostępnym polu toru. Nie płacisz. Ignorujesz symbole Transakcji i 'Trudny teren'.



Otrzymujesz 3 Akcje.



Położ budynek Przygotowania (znajdujący się obok Planszy Głównej) na jednej z 2 sekcji Telegrafu z symbolem Transakcji na polu 'Pierwsze Biuro'. Nie otrzymujesz Akcji i nie rozpatrujesz żetonu Transakcji.



Wymieniasz 1 ze swoich Robotników na dowolnego Robotnika z ogólnych zasobów.



Położ budynek Przygotowania (znajdujący się obok Planszy Głównej) na polu 'Pierwsza Stacja' w Washington lub Charlotte (Ty wybierasz). Nie płacisz za to, ale też nie otrzymujesz żadnej nagrody.



Weź żeton Pociągu zgodnie z ogólnymi zasadami (zobacz strona 6).

ŻETONY POCIĄGU



Awansuj 1 lub 2 Robotników.



Awansujesz o łącznie 3 pola na Torze Wydajności.



Otrzymujesz \$600.



Otrzymujesz 3 Akcje.



Płacisz \$100. Weź tor z pola po lewej stronie Planszy Gracza i połącz go na dostępnym wybranym przez siebie polu torów, nie płacąc za to. Ignorujesz efekt Transakcji i symbol 'Trudnego terenu'.

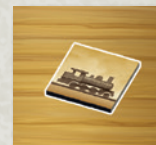
ŻETONY TELEGRAFU



Weź tor z pola po lewej stronie Planszy Gracza i połącz go na dostępnym wybranym przez siebie polu torów, nie płacąc za to. Ignorujesz efekt Transakcji i symbol 'Trudnego terenu'.



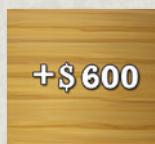
Dwukrotnie odwróć żeton pociągu zgodnie z ogólnymi zasadami. Każde odwrócenie jest wykonywane osobno, więc możesz odwrócić 2 różne żetony albo jeden dwa razy.



Weź żeton Pociągu zgodnie z ogólnymi zasadami.



Awansuj 1 lub 2 Robotników.



Otrzymujesz \$600.

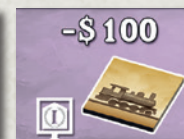


Awansujesz na Torze Wydajności o tyle pól, ile jest pokazane na żetonie.

MIASTA - NAGRODY ZA PIERWSZĄ STACJĘ



Odwróć żeton zgodnie z ogólnymi zasadami, płacąc pokazany koszt, jeśli jest.



Weź żeton Pociągu zgodnie z ogólnymi zasadami, płacąc pokazany koszt.



Otrzymujesz 2 Akcje.



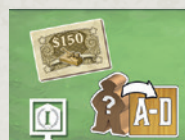
Awansujesz na Torze Wydajności o tyle pól, ile jest pokazane na żetonie.



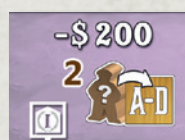
Płacisz \$200 i otrzymujesz dowolnie wybranego Robotnika z ogólnych zasobów.



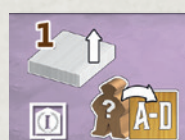
Wymieniasz jednego ze swoich Robotników (ze swojej Planszy Gracza lub swoich zasobów) na dowolnego Robotnika z ogólnych zasobów.



Otrzymujesz 1 Akcję. Możesz też Awansować 1 Robotnika.



Płacisz \$200 za Awans 1 lub 2 Robotników.



Awansujesz o 1 pole w górę na Torze Wydajności. Możesz też Awansować 1 Robotnika.

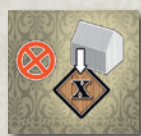
ŻETONY TRANSAKcji



Wymieniasz jednego ze swoich Robotników (ze swojej Planszy Gracza lub swoich zasobów) na dowolnego Robotnika z ogólnych zasobów.



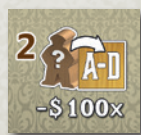
Weź tor z pola po lewej stronie Planszy Gracza i połóż go na dostępnym wybranym przez siebie polu torów, nie płacąc za to. Ignorujesz efekt Transakcji i symbol 'Trudnego terenu'.



Weź budynek z pola po lewej stronie Planszy Gracza i połóż go na dostępnym wybranym przez siebie polu Miasta. Nie płacisz za to, ale nie otrzymujesz żadnej nagrody.



Weź budynek z pola po lewej stronie Planszy Gracza i połóż go na dostępnej sekcji linii Telegraficznej. Nie otrzymujesz Akcji, bonusów, nagród i nie rozpatrujesz żetonu Transakcji.



Awansuj 1 lub 2 Robotników. Płacisz \$100 za każdego.



2 razy odwróć żeton pociągu zgodnie z ogólnymi zasadami. Każde odwrócenie wykonywane jest osobno, więc możesz odwrócić 2 różne żetony albo 1 dwukrotnie.



Odwróć żeton pociągu zgodnie z ogólnymi zasadami.



Weź żeton Pociągu zgodnie z ogólnymi zasadami, płacąc pokazany koszt, jeśli jest.



Otrzymujesz pokazanego Robotnika(ów), płacąc pokazany koszt, jeśli jest.



Awansujesz na Torze Wydajności o tyle pól, ile jest pokazane na żetonie.

UMIEJĘTNOŚCI ROBOTNIKÓW



Zdolność niewyspecjalizowanych Robotników (**Biały**) jest zawsze taka sama dla wszystkich akcji: Awans 1 Robotnika.

Zdolność wyspecjalizowanych Robotników (**Fioletowy**, **Pomarańczowy**, **Turkusowy**, **Szary**) zależy od wykonywanej akcji (zobacz niżej).

PRZYPOMNIENIE: wyspecjalizowanego Robotnika zawsze możesz użyć jako niewyspecjalizowanego.

W związku z tym, gdy umieszczasz wyspecjalizowanego Robotnika na swojej Planszy Gracza, możesz użyć jego zdolności **LUB** użyć go jako niewyspecjalizowanego Robotnika i przeprowadzić awans.

STACJA



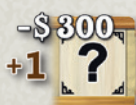
Fioletowy: Płacisz \$100 i odwracasz 1 ze swoich żetonów Pociągu zgodnie z ogólnymi zasadami.



Szary: Otrzymujesz bonus Pierwszej Stacji płacąc koszt, jeśli jest. Jest to dodatek do bonusu, jeśli jako pierwszy zbudowałeś Stację w tym mieście.



Pomarańczowy: Nie płacisz kosztu przedstawionego powyżej Miasta za budowę Stacji. Obowiązują wszystkie pozostałe zasady.



Turkusowy: Płacisz \$300, aby wziąć ponownie podstawową nagrodę Miasta.

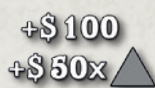
TOR



Fioletowy: Płacisz \$300 i bierzesz żeton Pociągu zgodnie z ogólnymi zasadami.



Szary: Otrzymujesz 2 Akcje Telegrafu.



Pomarańczowy: Otrzymujesz \$100 plus \$50 za każdy symbol 'Trudnego terenu', znajdujący się obok pól, na których budowałeś w tej akcji. Działa to jako rabat przy kosztach głównej akcji.



Turkusowy: Kładziesz 3 tory zamiast 2 zgodnie z ogólnymi zasadami (płacąc \$400 za każdy i \$100 za każdy symbol 'Trudny teren').

TELEGRAF



Fioletowy: Wymieniasz 1 ze swoich Robotników (ze swojej Planszy Gracza lub swoich zasobów) na dowolnego Robotnika z ogólnych zasobów.



Szary: Otrzymujesz bonus Pierwszego Biura. Jest to dodatek do bonusu, jeśli jako pierwszy postawiłeś Biuro w tej sekcji.



Pomarańczowy: Otrzymujesz \$100 za każdą Akcję Telegrafu, którą posiadasz wraz z tymi, które otrzymasz za położenie swojego Biura na polu 'Pierwsze Biuro'.



Turkusowy: Płacisz \$400 i dostajesz bonus pokazany na żetonie Telegrafu. Ta akcja może zostać wykonana dodatkowo lub zamiast korzystania z bonusu poprzez odrzucenie Robotnika.

SPRZEDAŻ



Fioletowy: Awansujesz o łącznie 3 pola na Torze Wydajności.



Szary: Akceptujesz jedną z dwóch Transakcji na odsłoniętym żetonie Transakcji. Jeśli to zrobisz, otrzymujesz też 1 Akcję Telegrafu (w efekcie jest to rabat do ponoszonych kosztów Transakcji). Ta Transakcja jest oferowana tylko Tobie i pozostali gracze w niej nie biorą udziału. Następnie odrzucasz żeton Transakcji i odsłaniasz nowy.



Pomarańczowy: Otrzymujesz \$100 za każdy żeton Pociągu, który masz (zarówno odkryte i zakryte).



Turkusowy: Odwróć żeton Pociągu zgodnie z ogólnymi zasadami; ponieważ główna akcja pozwala na odwrócenie żetonu Pociągu, możesz odwrócić ponownie ten sam żeton.