

<b>Підготовка до гри</b>
<b>Поле:</b> США – 3-4 гравці, Європа – 4-5 гравців.
<b>Товари в містах:</b> Покладіть випадкові товари з мішочка на гекси міст (стільки, скільки вказано на гексі), для 3х гравців на мапі Європі покладіть на 1 кубик менше на кожне місто.
<b>Резервні гекси міст:</b> Покладіть по 3 випадкових товари (по 2, якщо граєте втрійох).
<b>Дохід: 0 Переможні очки: 0 Рівень локомотивів: 1 Маркер раундів: 1</b>

## Базова гра

<b>Порядок ходу</b>	
Порядок ходу в першому раунді визначається на аукціоні.	
<b>Аукціон:</b> Можна починати ставки з 0. Наступний гравець піднімає ставку або пасує. Якщо гравець спасовав, він не може продовжувати боротися за це місце. Вигравший торги гравець платить свою ставку в банк. Гравець зліва від нього починає торг за наступне місце. Аукціон продовжується, поки не залишиться 1 гравець, який нічого не платить за своє місце.	
<b>РАУНД: Кожна фаза виконується всіма гравцями згідно з поточним порядком ходу.</b>	
<b>ФАЗА 1: Оберіть жетон дії</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Перший гравець</b> – матиме перший хід в наступному раунді.</li> <li>2. <b>Перше перевезення</b> – першим перевезитиме товари.</li> <li>3. <b>Інженер</b> – буде до 4 тайлів колій.</li> <li>4. <b>Перший будівельник</b> – будуватиме колії першим.</li> <li>5. <b>Розвиток міста</b> – додає товари в одно місто на полі*</li> <li>6. <b>Модернізація локомотива</b> – +1 до рівня локомотива одразу.</li> <li>7. <b>Урбанізація</b> – перетворює поселення на місто*</li> </ol>	<b>Ціна жетонів дії:</b> <b>Розвиток міста* :</b> \$2 <b>Модернізація локомотива :</b> \$4 + ціна нового рівня <b>Урбанізація* :</b> \$6 *На вибір: платиш і використовуєш під час будівництва колій, або не платиш і не використовуєш (перевернути жетон)
<b>ФАЗА 2: Побудуйте колії (до 3х тайлів)</b>	
<p>В свій хід виконайте до 3х дій розбудови колії (<b>Інженер</b> до 4х). Ті, хто обрав дії <b>Розвиток міста</b> або <b>Урбанізація</b> і сплатив за них, зобов'язані виконати ці дії теж в цій фазі.</p> <p>а) <b>Розширьте свою мережу колій</b> – додайте тайл до якоїсь вашої колії або нічної (нічна має починатися з міста або бути пов'язана з вашою мережею), або почніть нову колію від будь-якого міста. Покладіть свій маркер на колію, якщо його там ще немає.</p> <p>б) <b>Розширьте з перебудовою</b> – якщо вам необхідно пересікти вже існуючу колію (навіть, якщо вона вам не належить), ви можете замінити тайл колії на тайл з новою конфігурацією колій (але так, щоб стара дорога зберіглася).</p> <p>в) <b>Зміна напрямку колії</b> – можна змінити напрямок колії на останньому тайлі незакінченого перегону, вашого або нічної (не треба платити за рельєф). Зміна напрямку не вважається продовженням перегону.</p> <p><b>Розвиток міста:</b> покладіть на будь-яке місто без маркера розвитку набір товарів з резервного гекса міста і маркер розвитку.</p> <p><b>Урбанізація:</b> покладіть тайл нового міста на будь-яке поселення (якщо там лежить тайл з коліями, приберіть його), на цей тайл покладіть набір товарів з будь-якого резервного гекса міста.</p> <p>Колія, яка починається в місті або поселенні і бесперечно йде до іншого міста або поселення, називається <b>закінченим перегонем</b>. Якщо у гравця є незакінчений перегін, і він не продовжує його протягом наступного раунду, то гравець втрачає право власності на цей незакінчений перегін і мусить забрати з нього свій маркер.</p> <p><b>Обмеження на будівництво колій:</b>  Не можна продовжувати чужі колії. Перегони не можуть перетинати товсті чорні лінії на полі або виходити за межі поля. На поселення необхідно класти тайл з коліями і поселенням. Не можна будувати перегін, який виходить і входить в одне місто. Можна використовувати тільки доступні тайли колій.</p>	<b>Ціна тайла:</b> \$1 за кожен вихід колії, \$1 за поселення <b>Ціна за рельєф*:</b> \$1 за річку, \$2 за гори. *не сплачується в випадку зміни напрямку
<b>ФАЗА 3 (виконується 2 рази): Перевезіть товари та модернізуйте локомотиви</b>	
<p>В свій хід зробіть наступне:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>модернізуйте локомотив</b> (безкоштовно, 1 раз за фазу),</li> <li>- або <b>перевезіть 1 кубик товару,</b></li> <li>- або <b>спасуйте.</b></li> </ul>	<p>Ви можете перевезти кубик по закінченим перегонам в місто такого ж кольору, як кубик. Кількість перегонів підчас одного перевезення має бути не більшою, ніж рівень локомотивів гравця. Кубик не може проходити двічі одне місто або поселення. Кубик зупиняється в першому місті потрібного кольору. Ви можете везти кубики як по своїх перегонах, так і по чужих, але ваших перегонів не може бути менше, ніж перегонів любого іншого гравця. Кожен гравець, по чієму перегону везли товар, отримує 1 очко за кожен використаний свій перегін. Він вирішує, захувати всі отримані за перевезення очки як Переможні чи як Дохід (ділити очки не можна).</p>
<b>ФАЗА 4: Дохід і витрати, порядок ходу, підготовка до наступного раунду</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Позитивний Дохід – отримайте гроші з банку. Негативний – заплатіть банку.</li> <li>2. Розкладіть фішки гравців на трекері порядку ходу відповідно до номерів на їхніх жетонах дії.</li> <li>3. Крім останнього раунду: поверніть жетони дії в загальний доступ і перемістіть маркер раундів.</li> </ol>	
<b>КІНЕЦЬ ГРИ:</b> 5 гравців – 7 раундів, 4 гравця – 8 раундів, 3 гравця – 10 раундів.	
<b>Переможні очки:</b> Поточні ПО + (Позитивний дохід / 2) (округляємо вниз) – (Негативний дохід * 2) + (Кількість закінчених перегонів)	
<b>Нічия:</b> Дохід, потім менший номер жетона дії.	
<b>ФІНАНСИ:</b>	
<b>Не вистачає грошей:</b> Спочатку витрачаєте всі гроші, що у вас є, потім может взяти кредит, щоб сплатити нестачу. Неможна брати кредит, якщо ще є гроші. <b>Взяти кредит:</b> берете \$5, потім знижуєте свій Дохід на 1. (Якщо Дохід вже -10, то гравець мусить знизити свої ПО на 2. Якщо він не може цього зробити, то він оголошується <b>банкротом</b> і залишає гру.)	

## Стандартна гра

<b>Початковий порядок ходу</b>	
Випадковим чином роздайте жетони дії, щоб визначити порядок участі гравців в аукціоні за порядок ходу в першому раунді.	
<b>РАУНД: Кожна фаза виконується всіма гравцями згідно з поточним порядком ходу.</b>	
<b>ФАЗА 1: Отримайте капітал</b>	
Подумайте, скільки грошей вам треба в цьому раунді і візьміть кредити. <b>В інших фазах раунду ви не зможете брати кредити.</b>	
<b>ФАЗА 2: Визначіть порядок ходу</b>	
<p><b>Аукціон:</b> Можна починати ставки з 0. Наступний гравець піднімає ставку або пасує. Не можна ставити більше, ніж у гравця є грошей. Якщо гравець <b>спасовав</b>, він одразу кладе свій маркер на останнє доступне місце порядку ходу, аукціон для нього закінчений. Власник жетона <b>Першого гравця</b> один раз за аукціон може спасовати без наслідків.</p> <p>Коли всі місця визначені, 1-й та 2-й гравці платять свої повні ставки, останній не платить нічого, всі інші платять половину від своїх ставок.</p>	
<b>ФАЗА 3: Оберіть жетони дії</b>	
<p><b>Перший гравець</b> – один раз може спасовати без наслідків на аукціоні за порядок ходу.</p> <p><b>Перше перевезення</b> – першим перевезитиме товари.</p> <p><b>Інженер</b> – будує до 4 тайлів колій.</p> <p><b>Перший будівельник</b> – будуватиме колії першим.</p> <p><b>Розвиток міста</b> – додає товари в одно місто на полі.</p> <p><b>Модернізація локомотива</b> – безкоштовно, одразу +1 до рівня локомотива.</p> <p><b>Урбанізація</b> – перетворює поселення на місто.</p>	<p>[Використовуйте жетони дії без номерів]</p> <p>Всі жетони дії безкоштовні.</p> <p><b>Урбанізацію</b> та <b>Розвиток міста</b> виконувати необов'язково.</p>
<b>ФАЗА 4: Побудуйте колії</b> (як в спрощеній грі)	
<b>ФАЗА 5: Перевезіть товари та модернізуйте локомотиви</b> (двічі, як в спрощеній грі)	
<b>ФАЗА 6: Дохід та витрати</b>	
Отримайте Дохід як в спрощеній грі (або сплатіть борг, якщо Дохід негативний). Потім <b>заплатіть по \$1</b> за кожен рівень своїх локомотивів.	
Якщо не можете сплатити, знижуєте ПО на 1 за кожні <b>\$2</b> . Якщо немає ПО, то знижуєте ваш Дохід на 1 за кожні <b>\$2</b> . (В обох випадках при непарних числах гравець отримує решту в <b>\$1</b> ).	
Якщо немає грошей, немає ПО, немає Доходу, але є борг, то гравець оголошується <b>банкротом</b> і залишає гру.	
<b>КІНЕЦЬ ГРИ:</b> 5 гравців – 7 раундів, 4 гравця – 8 раундів, 3 гравця – 10 раундів.	
<b>Переможні очки:</b> Поточні ПО + (Позитивний дохід / 2) (округляємо вниз) – (Негативний дохід * 2) + (Кількість закінчених колій)	
<b>Нічия:</b> Дохід, потім порядок ходу.	

ТАЙЛИ КОЛІЙ (обидві сторони)			
86 шт 	10 шт 	8 шт 	4 шт 
4 шт 	4 шт 	4 шт 	4 шт 
2 шт 	2 шт 	2 шт 	2 шт 
4 шт 			