

Линия Токайдо – первая линия сети Синкансэн – начала строиться в 1959 году для запуска перед открытием Олимпийских игр 1964 года в Токио самого быстрого поезда того времени. В Синкансэн Зеро-Кей игроки возьмут на себя ответственность за строительство этой исторической железнодорожной линии и всех соответствующих станций, а также смогут помочь в подготовке олимпийских объектов. Игрок, который покажет себя наиболее эффективным в своей роли, будет объявлен победителем.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

Игровое поле



Тайл
порядка хода



12 жетонов
олимпийских
объектов

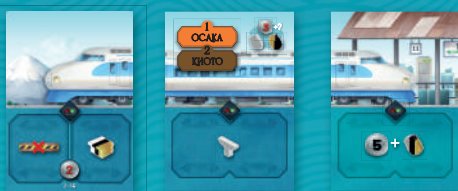


пронумерованы
1–12

4 жетона
использованных
карт



38 карт поездов



4 локомотива

30 вагонов

4 хвостовых
вагона

18 карт событий (по 6 каждого цвета)



Жетон подсчета
стоимости пути



12 жетонов станций
(по 4 каждого цвета)



3 жетона подсчета
стоимости станций



5 жетонов действий



12 жетонов путей/строительства
(в зависимости от используемой стороны)



сторона
строительства

сторона пути

36 мон

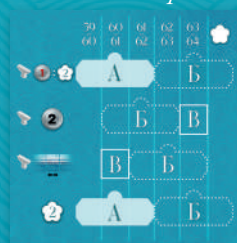


x22

x6

x8

Планишет действий
(для одиночного режима)



4 жетона порядка хода



4 жетона подсчета очков



28 олимпийских чаи
(по 7 каждого цвета)



3 жетона
закрытых объектов
(для одиночного режима)



Брошюра правил игры

Авторы:
Шейла Сантос и Израэль Сендреро
Иллюстрации: Лока Мэйд Студия
Графический дизайн и верстка:
Дэвид Прието
Разработка и правила:
Хуан Луке и Рафаэль Саус
Авторы выражают благодарность
Флипперу, Пергар, Рафу, Хуану и Дэвиду

Ludonova благодарит Антонио Варела,
Альберто Мартинес и Пако Кантареро
за помощь в тестировании игры
© Ludonova S.L., 2023
Все права защищены
Сан-Пабло 22, Кордова, Испания
www.ludonova.com

Над русским изданием работали:
Никита Андриченко, Наталья
Андриченко, Дмитрий Назаров, Евгения
Назарова, Марина Гришина, Николай
Хацко, Ксения Хацко
RollinGames info@rollingames.ru
Еще больше игр на сайте:
www.rollingames.ru
@rollin_games

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Пример для трёх игроков



- А. Поместите игровое поле в центр стола и ниже поместите тайл порядка хода той стороной вверх, которая соответствует количеству игроков, участвующих в игре.
- Б. Разместите 12 жетонов станций в соответствии с их цветом в области игрового поля, отведенной для незастроенных станций.
- В. Случайным образом поместите 3 жетона подсчета стоимости станций в начальную ячейку шкалы стоимости станций.
- Г. Перетасуйте жетоны олимпийских объектов, возьмите 3 наугад и положите их лицевой стороной вверх на 3 ячейки для олимпийских объектов на игровом поле. Остальные положите сбоку от игрового поля, они могут понадобиться позже.
- Д. Возьмите 12 жетонов строительства и поместите по одному на каждую ячейку станций в городах на игровом поле.
- Е. Каждый игрок выбирает цвет и размещает 7 олимпийских чаш этого цвета в своей игровой зоне.
- Ж. Возьмите жетоны порядка хода тех цветов, которые будут использоваться в игре, и разместите их случайным образом на ячейках тайла порядка хода. Затем сложите жетоны подсчета очков на нулевую ячейку шкалы очков в порядке, указанном тайлом порядка хода: жетон первого игрока сверху и жетон последнего игрока снизу.
- З. Разложите карты локомотивов вверх той стороной, на которой указано текущее количество играющих. Затем, начиная с последнего игрока согласно тайлу порядка хода, игроки выбирают карту локомотива и помещают ее в свою игровую зону (при игре вдвоем одна карта локомотива остается неиспользованной). Наконец, каждый игрок берет карту хвостового вагона и кладет ее справа от своей карты локомотива, образуя свой стартовый поезд (вагонов еще нет).
- И. Разложите карты событий на 3 колоды по цвету и перетасуйте их. Затем случайным образом поместите карты в каждое из 5 мест сверху игрового поля. В каждом месте указан тип карты, которую нужно разместить в зависимости от количества игроков.

	1959–60	1960–61	1961–62	1962–63	1963–64
2 игрока					
3 игрока					
4 игрока					

- К. Раздайте каждому игроку одинаковое количество иен, указанное на 5 картах событий внизу (в данном примере 8 иен). Сделайте резерв из оставшихся иен.
- Л. Поместите жетон подсчета стоимости пути на ячейку (букву), обозначенную на первой карте события (1959–60).
- М. Поместите 5 жетонов действий и 4 жетона использованных карт рядом с игровым полем.
- Н. Перетасуйте карты вагонов, составив колоду, и поместите ее лицевой стороной вниз слева от тайла порядка хода. Оставьте рядом место для стопки сброса.

Верните оставшиеся карты локомотивов, хвостовых вагонов и событий, а также жетоны неиспользованных цветов обратно в коробку.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В каждом раунде игры в *Синкансэн Zero-Кей* игроки будут строить собственный сверхскоростной поезд. Каждая карта вагона, добавленная в свой поезд, предоставляет действие или способность. Эти действия, как правило, помогают выполнять подготовительные работы для прокладки путей и строительства станций, сотрудничать в подготовке олимпийских объектов и получать новые карты вагонов. На картах вагонов указаны города, через которые проходит железнодорожная линия. Если игроку удастся соединить эти города в правильном порядке, он получит победные очки (ПО). После 5 раундов, соответствующих 5 годам, затраченным на строительство линии, победителем будет объявлен игрок, набравший наибольшее количество ПО.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ КАРТ

В Синкансэн Зеро-Кей существует два типа карт: **карты событий** и **карты поездов**.



Карты событий: в каждом раунде будет активная карта события, которая будет называться текущей картой события. Она определяет: стоимость прокладки пути (А); количество действий, доступных каждому игроку (Б); эффект конца раунда или доступное действие (В); количество иен, которые даются в начале игры (Г).

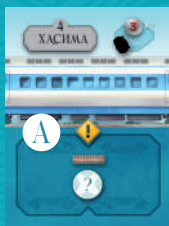
Карты поездов делятся на 4 различных типа:



Локомотив: позволяет выполнить одно (и только одно) из изображенных на нем действий (А), заплатив 2 иены (Б) в дополнение к стоимости самого действия. Игрок может использовать локомотивы других игроков, заплатив их владельцу 2 иены.



Вагон с действием: предоставляет действие (А) с момента добавления его в поезд игрока. Кроме того, на нем показаны один или два города на железнодорожной линии (Б); стоимость карты и напоминание о возможном увеличении стоимости (В); жетоны подсчета стоимости станций, которые игрок должен продвигать (Г).



Вагон со способностью: предоставляет постоянное улучшение (А) в процессе игры с момента добавления его в поезд. Кроме того, он показывает ту же информацию, что и вагон с действием.



Хвостовой вагон: позволяет получить 5 иен и продвинуть жетон подсчета стоимости станции по выбору игрока на один шаг (А).

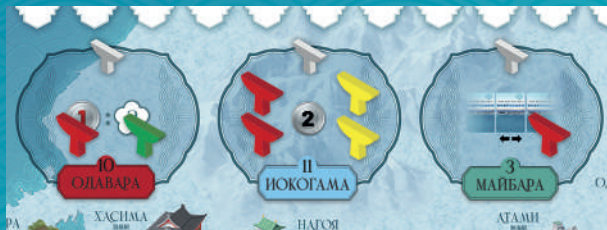
ХОД ИГРЫ

Каждая партия состоит из пяти раундов, каждый раунд – из трех фаз:

- Фаза 1.** Подготовка раунда.
- Фаза 2.** Приобретение новых вагонов.
- Фаза 3.** Добавление нового вагона и выполнение действий.

ФАЗА 1. ПОДГОТОВКА РАУНДА

- А. **Событие:** переверните карту события из предыдущего раунда (не выполняйте это действие в первом раунде). Первая слева открытая карта события становится текущей картой события.
- Б. **Стоимость прокладки пути:** поместите жетон подсчета стоимости пути на ячейку (букву) на игровом поле, указанную на текущей карте события.
- В. **Доход:** каждый игрок получает 1 иену за каждую из своих олимпийских чаш, которые у него есть на любом из трех олимпийских объектов.



Желтый игрок получает 2 иены, красный – 4 иены, зеленый – 1 иену.

- Г. **Новые вагоны:** возьмите карты из колоды вагонов в количестве равном числу игроков плюс два и выложите их по одной справа от тайла порядка хода, образуя ряд.



При игре втроем ряд карт в каждом раунде будет состоять из 5 карт.

ФАЗА 2. ПРИОБРЕТЕНИЕ НОВЫХ ВАГОНОВ

Начиная с игрока, чей жетон находится на ячейке 1 на тайле порядка хода, игроки по очереди выполняют следующие действия:

- А. Выберите карту вагона из имеющихся в ряду и поместите на нее жетон порядка хода, но пока не добавляйте ее в свой поезд. **Это действие является обязательным.**
- Б. Оплатите стоимость, указанную на карте. Если выбранная карта соответствует городу, в котором уже построена станция, стоимость увеличивается на 2 иены; если на карте изображены 2 города и в обоих есть станции, стоимость увеличивается на 4 иены. На всех картах вагонов есть символы +? в правом верхнем углу, чтобы напомнить игрокам о возможном увеличении стоимости.

Если денег для оплаты выбранной карты недостаточно, необходимо оплатить разницу победными очками (ПО), в этом случае каждое ПО будет равно 1 иене. Нельзя выбрать карту, за которую невозможно расплатиться, суммируя иены и ПО.

- В. Переместите жетон подсчета стоимости станции, указанный на карте, на один шаг. Если на карте 2 таких жетона, сначала продвиньте на один шаг жетон, указанный на карте слева, а затем – указанный справа. Если справа изображен двухцветный жетон, игрок может выбрать любой из двух соответствующих жетонов и переместить его на один шаг.

Если жетон подсчета стоимости станции попадает на ячейку, где есть другие жетоны, поместите его сверху, чтобы образовалась стопка. Верхний жетон приоритетнее для подсчета очков (см. ниже). Если жетон подсчета достигает последней ячейки шкалы, он больше не продвигается вперед.

Г. Как только все игроки получают возможность приобрести новую карту вагона, поместите оставшиеся карты вагонов лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с колодой карт вагонов.

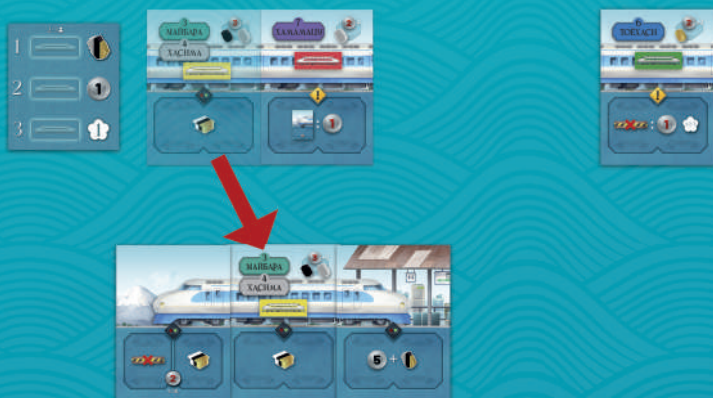


Зеленый игрок ходит первым. Он кладет свой жетон порядка хода на карту Тоёхаси (6) и платит 4 иены: 2 за стоимость карты и еще 2, потому что в этом городе уже построена станция (А). Золотой жетон подсчета стоимости станции продвигается на один шаг, как показано на карте (Б). Следующий игрок (желтый) выполнит те же действия и так далее, пока все игроки не приобретут новые карты вагонов.

ФАЗА 3. ДОБАВЛЕНИЕ НОВОГО ВАГОНА И ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ





Эта фаза также выполняется в порядке хода, но теперь этот порядок определяется близостью к тайлу порядка хода: раунд начинается с игрока, чей жетон порядка хода находится ближе всего к тайлу, и заканчивается игроком, жетон которого находится дальше всего от тайла.

А. Возьмите полученную карту вагона вместе с жетоном порядка хода, переместите карту хвостового вагона вправо и поместите новую карту вагона в зазор, который образовался между картой хвостового вагона и остальной частью поезда.



Желтый игрок, который теперь первый в порядке хода, кладет карту Майбара (3) – Хасима (4) слева от своего хвостового вагона.

Б. Поместите жетон порядка хода на свободную ячейку на тайле порядка хода и немедленно получите указанную награду:

-  продвиньте жетон подсчета стоимости станции по вашему выбору на 1 шаг;
-  получите 1 иену;
-  получите 1 ПО;
-  получите 2 иены.



Поместив новую карту вагона в свой поезд, желтый игрок кладет свой жетон порядка хода на ячейку 2 тайла порядка хода и получает 1 иену.

В. Выполните столько действий, сколько указано на текущей карте события. Можно выбирать между действиями, предлагаемыми локомотивом игрока (заплатив 2 иены за его использование), локомотивами других игроков (заплатив 2 иены его владельцу), текущей картой события или любым действием с карт поезда игрока. **Каждую карту можно использовать только один раз.**

Чтобы отслеживать оставшиеся действия и использованные карты, прежде чем начать свои действия, возьмите столько жетонов действий, сколько действий доступно в текущем раунде, и каждый раз, выполняя действие, поместите один из этих жетонов на соответствующую карту. Закончив свои действия, соберите жетоны действий с карт и передайте их следующему игроку по очереди.

ДЕЙСТВИЯ



Количество действий, которое можно выполнить в каждом раунде, зависит от того, что указано на текущей карте события. Если игрок решил предпринять меньше действий чем доступно, он получает 1 иену за каждое несовершенное действие.

Действия можно выполнять в любом порядке, используя каждую карту только один раз, если не указано иное. Игрок может выполнить одно и то же действие несколько раз, используя несколько карт, которые это предлагают.

Стоимость использования карты локомотива всегда составляет 2 иены. Используя локомотив другого игрока, заплатите ему 2 иены. К стоимости использования локомотива необходимо добавить стоимость выполняемого действия, если оно совершается.

На картах поездов доступны следующие действия:



Доход: получите 5 иен и продвиньте любой жетон подсчета стоимости станции на один шаг.



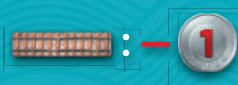
Подготовить площадку: выберите город, в ячейке станции которого есть жетон строительства, оплатите указанную под ним стоимость, возьмите жетон и **поместите его стороной пути на свою карту локомотива**. Получите ПО, указанные под ячейкой для станции.



Подготовить площадку (-1 иена): выполните действие «подготовить площадку», заплатив на 1 иену меньше чем указано под ячейкой для станции. Получите ПО, указанные под ней.



Проложить путь: выберите пустой участок железной дороги (**каждый участок соответствует городу**), оплатите стоимость, указанную жетоном подсчета стоимости пути, и поместите жетон пути со своего локомотива на выбранный участок. Получите ПО, указанные жетоном подсчета стоимости пути. Если на своем локомотиве нет жетонов путей, можно использовать жетоны пути с локомотива другого игрока, заплатив ему стоимость, указанную жетоном подсчета стоимости пути (игрок не может запретить другому игроку использовать его жетоны пути).



Проложить путь (-1 иена): выполните действие «проложить путь», заплатив на 1 иену меньше чем указывает жетон подсчета стоимости пути, но получив ПО, указанные жетоном.



Построить станцию: заплатите 3 иены, выберите цвет станции и возьмите первую станцию этого цвета, начиная сверху, из области незастроенных станций на игровом поле. Затем поместите станцию в пустую ячейку для станции в выбранном городе, то есть в том, в котором предварительно подготовлена площадка и в котором еще нет станции. Получите ПО, соответствующие ряду, в котором находилась построенная вами станция (6, 4, 2 или 1 ПО).



Построить станцию (-1 иена): выполните действие «построить станцию», заплатив на 1 иену меньше.



Купить карту (одноразовое): выберите карту вагона из стопки сброса, оплатите ее стоимость (плюс прибавку, если в городах есть станции), поместите новую карту слева от хвостового вагона обычным способом и переместите жетон или жетоны подсчета стоимости станций, указанные на карте на один шаг. Поместите жетон использованной карты поверх использованной карты, закрыв ее значок, чтобы указать, что не можете использовать ее снова до конца игры. **Примечание: игрок может купить карту, только если у него достаточно иен для ее оплаты.**

Примите участие в подготовке олимпийского объекта: поместите одну из своих олимпийских чаш на один из трех олимпийских объектов и примените эффект выбранного объекта:



Заплатите 1 иену, чтобы немедленно получить 2 ПО.



Получите 2 иены.



Передвиньте карту вагона своего поезда на выбранное место, сдвинув остальные вагоны, чтобы освободить для него место. Это действие доступно только на олимпийском объекте.



Повторить действие: заплатив 1 иену, можно повторно разыграть карту, использованную в этом ходе, включая карту события, для повторного выполнения ее действия. Если снова разыгрывается карта локомотива – своя или другого игрока, нужно оплатить обычную стоимость (2 иены).



В этом раунде карта текущего события указывает, что каждый игрок может выполнить 3 действия (А). Игроки могут выбирать между действиями карт своего поезда, локомотивов других игроков и карты события.

В свой ход зеленый игрок намеревается построить станцию в Хамамацу (7), но сначала он должен подготовить там площадку. Действий «подготовить площадку» или «построить станцию» нет в его поезде. Он решает использовать локомотив желтого игрока для подготовки площадки в Хамамацу (7) и платит ему за это 2 иены (Б). Стоимость подготовки площадки в Хамамацу (7) – 3 иены (В), но у него есть карта вагона со способностью, которая позволяет ему выполнить это действие по фиксированной стоимости в 1 иену (Г). В общей сложности действие стоило зеленому игроку 3 иены: 2 за использование локомотива желтого игрока и 1 за выполнение действия, и он заработал 3 ПО и жетон пути, который он поместил на свой локомотив при подготовке площадки в Хамамацу (7).

Когда площадка в Хамамацу (7) подготовлена, зеленый игрок выполняет действие «построить станцию», указанное на текущей карте события (Д), это стоит ему 3 иены и приносит 4 ПО (значение указано в ряду, где находится белая станция, которую он только что построил) (Е).

В третьем и последнем действии зеленый игрок использует свой локомотив, заплатив 2 иены, для участия в подготовке олимпийского объекта Одавара (10), что позволяет ему, заплатив 1 иену, получить 2 ПО (Ж).

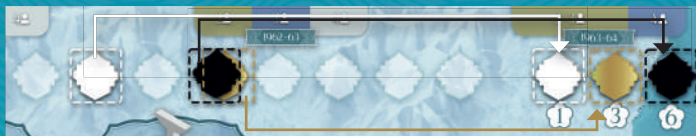
КОНЕЦ РАУНДА

После того как все игроки завершили свои действия, проверьте, содержит ли текущая карта события эффект конца раунда и примените его. Затем, если пятый (последний) раунд еще не сыгран, готовится следующий раунд (см. Подготовка раунда, стр. 5).

КОНЕЦ ИГРЫ И ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ СЧЕТ

Игра заканчивается после пятого раунда, как только последний игрок завершает свой ход, после чего игроки переходят к окончательному подсчету очков.

Перед окончательным подсчетом очков поместите жетоны подсчета стоимости станций на ячейки очков станций в соответствии с их порядком на шкале: самый продвинутый жетон на ячейку с 6 ПО, второй – с 3 ПО, а последний – с 1 ПО. Если несколько жетонов оказались на одной ячейке шкалы, то жетон, находящийся сверху, считается более продвинутым.



Выполните окончательный подсчет очков в следующем порядке:

ГОРОДА

- Города с проложенным путем и с построенной станцией одного цвета с самым продвинутым жетоном подсчета стоимости станции приносят 6 ПО; цвета жетона, занявшего второе место, приносят 3 ПО; цвета жетона, занявшего третье место, приносят 1 ПО.
- Города с проложенным путем, но без станции, не приносят ПО.
- Города без проложенного пути, независимо от того, есть у них станция или нет, отнимают 3 ПО.

Игроки подсчитывают соответствующие ПО за каждый город на своих картах вагонов. Если у одного игрока есть более одной карты с одним и тем же городом, он получает очки за этот город столько раз, сколько у него таких карт.

ОЛИМПИЙСКИЕ ОБЪЕКТЫ

Каждый олимпийский объект подсчитывается отдельно. Игрок с наибольшим количеством олимпийских чаш на олимпийском объекте подсчитывает соответствующий город таким же образом, как описано выше (см. Города), поэтому этот счет может быть отрицательным, если в рассматриваемом городе нет проложенного пути. В случае ничьей все игроки с равным счетом прибавляют себе очки за этот город.

СВЯЗАННЫЕ ГОРОДА

Начиная со своего локомотива, каждый игрок определяет на своих картах вагонов, сколько у него городов с последовательными номерами в порядке возрастания. Города без проложенного пути прерывают последовательность и не засчитываются. Каждый город в самой длинной последовательности приносит 3 ПО (засчитывается только самая длинная последовательность, состоящая как минимум из 2 связанных городов). Наличие городов с одинаковым номером на нескольких картах поезда не нарушает последовательность, но в этом случае каждый город считается только один раз.

ОСТАЛЬНОЕ

Каждый игрок считает:

- –3 ПО за каждую олимпийскую чашу, оставшуюся в его игровой зоне.
- 1 ПО за каждые оставшиеся 3 иены.
- 1 ПО за каждый путь, оставшийся на его карте локомотива.

Победителем будет объявлен игрок, набравший наибольшее количество ПО. В случае ничьей побеждает игрок, у которого в игровой зоне больше всего олимпийских чаш. Если ничья сохраняется, победа разделяется между игроками.



Накопленный счет желтого игрока по итогам пятого раунда составляет 31 ПО. Чтобы получить окончательный результат, посчитаем другие заработанные ПО желтого игрока:

- А. Города: Осака (1): 0 ПО; Киото (2): -3 ПО; Майбара (3) x2: 12 ПО; Хасима (4): 3 ПО; Нагоя (5): 1 ПО. Итого: 13 ПО.
- Б. Олимпийские объекты оцениваются следующим образом: объекты Нокогама (11), где желтый игрок имеет равный результат с красным игроком, и Майбара (3). Нокогама отнимает у него 3 ПО (здесь нет проложенного пути), а Майбара приносит ему 6 ПО.
- В. Связанные города: 9 ПО за соединение Майбара (3) – Хасима (4) – Нагоя (5) на его поезде, хотя у него есть Осака (1) и Киото (2), у него нет проложенного пути в Киото, и поэтому последовательность прерывается.
- Г. Остальное:
 - Г1 -6 ПО за 2 олимпийские чаши в его игровой зоне.
 - Г2. 1 ПО за 3 иены (осталось еще 2).
 - Г3. 1 ПО за оставшийся жетон пути на его карте локомотива.

Общий счет желтого игрока: 52 ПО (31 + 21)

СПОСОБНОСТИ КАРТ ВАГОНОВ



Способности – это модификации общих правил, которые может использовать только владелец поезда, в котором они находятся; их эффект постоянный и поэтому для их активации не требуется никаких действий.



Стоимость действия «построить станцию» теперь составляет 2 иены и оно добавляет 1 ПО к обычной награде.



Выполняя действие «проложить путь», игрок может выбрать любую ячейку на шкале стоимости пути, игнорируя расположение жетона подсчета стоимости пути, оплатить стоимость и получить ПО, указанные в выбранной ячейке.



Выполняя действие «принять участие в подготовке олимпийского объекта», игрок дважды получает награду за объект, на котором он разместил свою олимпийскую чашу. Если он выберет объект, дающий 2 ПО, он должен заплатить 2 иены, чтобы получить 4 ПО.



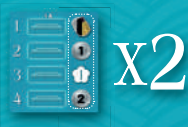
Стоимость действия «подготовить площадку» теперь составляет 1 иену, независимо от того, что указано под ячейкой станции. Игрок по-прежнему получает ПО указанные под ней.



Стоимость использования карты локомотива, своей или другого игрока, теперь составляет 1 иену вместо 2.




Теперь хвостовой вагон дает 8 иен вместо 5 (и, как обычно, игрок продвигает жетон подсчета стоимости станции по своему выбору на один шаг).



Когда игрок кладет жетон порядка хода на ячейку тайла порядка хода, он дважды получает соответствующую награду. **Если он выберет позицию 1, то не сможет дважды переместить один и тот же жетон подсчета стоимости станции.**

ДЕЙСТВИЯ И ЭФФЕКТЫ КАРТ СОБЫТИЙ

Существует три типа карт событий: серые, синие и зеленые. Каждый из них предоставляет действие или эффект конца раунда .

СЕРЫЕ КАРТЫ

Выполните действие «принять участие в подготовке олимпийского объекта» и продвиньте любой жетон подсчета стоимости станции на один шаг. Игрок должен выполнить оба действия в любом порядке.



В конце раунда каждый игрок может потерять 2 ПО и получить 5 иен.



В конце раунда каждый игрок получает 4 иены.



В конце раунда каждый игрок снова получает награду из ячейки на тайле порядка хода, где он находится, с помощью соответствующей способности карты. **В случае ячейки 1, один жетон подсчета стоимости станции не может быть перемещен вперед дважды.**

Игрок может выполнить одно из трех действий: «подготовить площадку», «проложить путь» или «построить станцию», заплатив соответствующую стоимость.

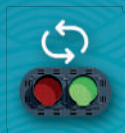


В конце раунда игроки получают указанное количество иен в зависимости от их позиции на шкале очков. В случае ничьей приоритет определяется по порядку хода.

СИНИЕ КАРТЫ



В конце раунда все игроки могут в порядке хода купить карту из стопки сброса и добавить ее в свой поезд. Как обычно, карта добавляется слева от хвостового вагона, и жетоны подсчета стоимости станций, которые на ней указаны, продвигаются вперед.



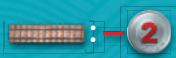
Использованное действие с карты поезда можно повторить. При повторном использовании локомотива, своего или другого игрока, необходимо оплатить стоимость его повторного использования (2 иены).



Можете заплатить 2 иены, чтобы выполнить действия «подготовить площадку» и «проложить путь». Помимо 2 иен нужно оплатить стоимость двух действий. Обязательно нужно выполнить оба действия, выполняя их в любом порядке.



Можете заплатить 3 иены, чтобы купить неиспользованный жетон олимпийского объекта (выбрав его из всех доступных) и немедленно поместить его на одну из своих карт вагонов. С этого момента на этой карте будет указан город, который будет учитываться при подсчете очков за города и связанные города.



Выполните действие «проложить путь», заплатив на 2 иены меньше требуемого, при этом получаемое количество ПО, указанное жетоном подсчета стоимости пути, сохраняется.



Можете заплатить 1 иену, чтобы выполнить действия «подготовить площадку» и «построить станцию». Кроме того, нужно оплатить стоимость этих двух действий. Обязательно нужно выполнить оба действия, выполняя их в любом порядке.

ЗЕЛЁНЫЕ КАРТЫ



Выполните действие «принять участие в подготовке олимпийского объекта».



В конце раунда все игроки могут получить ПО за город в своем поезде по своему выбору. Им необходимо учитывать имеющиеся у них карты вагонов с этим городом и стоимость станций в соответствии с тем, как жетоны подсчета стоимости станций расположены в данный момент (см. Города, стр. 10).



Выполните действие «построить станцию», заплатив соответствующую стоимость.



Выполните действие «подготовить площадку», заплатив соответствующую стоимость.



Выполните действие «проложить путь», заплатив соответствующую стоимость.



Получите 7 иен.

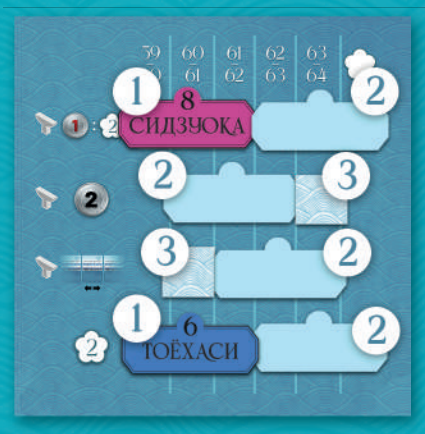
ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Попробуйте победить условного игрока Хидео, названного в честь создателя первой линии Синкансэна.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьте игру для двух игроков, но со следующими исключениями:

- Выберите цвет игрока для Хидео и разместите все его компоненты на одной из сторон стола.
- Поместите свой жетон порядка хода на ячейку 1 тайла порядка хода, а жетон Хидео – на ячейку 2; затем поместите свой жетон подсчета очков поверх жетона Хидео на нулевую ячейку шкалы очков.
- Выберите одну из двух карт локомотива, вторая остается у Хидео. Ему не нужен хвостовой вагон.
- Создайте стопку сброса из 6 карт вагонов с изображением 2 городов, затем перетасуйте остальные карты вагонов, чтобы создать колоду.
- Хидео не получает иен во время подготовки к игре.
- Перетасуйте оставшиеся 9 жетонов олимпийских объектов и 3 жетона закрытых объектов лицевой стороной вниз. Подготовьте планшет действий Хидео следующим образом:



1. Случайным образом разместите 2 жетона олимпийских объектов **лицевой стороной вверх** на позициях А.
2. Случайным образом разместите 4 жетона олимпийских объектов **лицевой стороной вниз** на позициях Б.
3. Случайным образом разместите 2 жетона закрытых объектов **лицевой стороной вниз** на позициях В.

Положите оставшиеся жетоны на одну из сторон стола.

ХОД ИГРЫ

Хидео будет, по сути, другим игроком, и вы сможете использовать его локомотив или его пути, заплатив ему за это. В свой ход Хидео сможет получать награды порядка хода, участвовать в подготовке олимпийских объектов и получать доход, покупать новые вагоны для своего поезда, выполнять действия, получать за них ПО и т. д., но с некоторыми важными отличиями:

Хидео никогда ни за что не платит денег. Поэтому он покупает карты и совершает действия без каких-либо ограничений по расходам.

Всякий раз, когда Хидео по какой-либо причине получает деньги, он автоматически конвертирует каждую иену в 1 ПО. У него никогда не бывает денег во время игры.

Действия Хидео регулируются исключительно его планшетом действий, поэтому в игре на него не влияют карты событий или карты вагонов, которые он добавляет в свой поезд.

ФАЗА 1. ПОДГОТОВКА РАУНДА

Играйте и готовьтесь к пяти раундам как обычно, за исключением того, что в каждом раунде вы будете открывать только **три новые карты вагонов вместо четырёх**.

ФАЗА 2. ПРИОБРЕТЕНИЕ НОВЫХ ВАГОНОВ

В свой ход Хидео всегда старается поставить себя на среднюю карту ряда доступных вагонов. Если эта карта недоступна (поскольку вы выбрали ее ранее), он выберет карту, ближайшую к тайлу порядка хода. Хидео, как обычно, продвигает жетон подсчета стоимости станции выбранной им карты на один шаг.

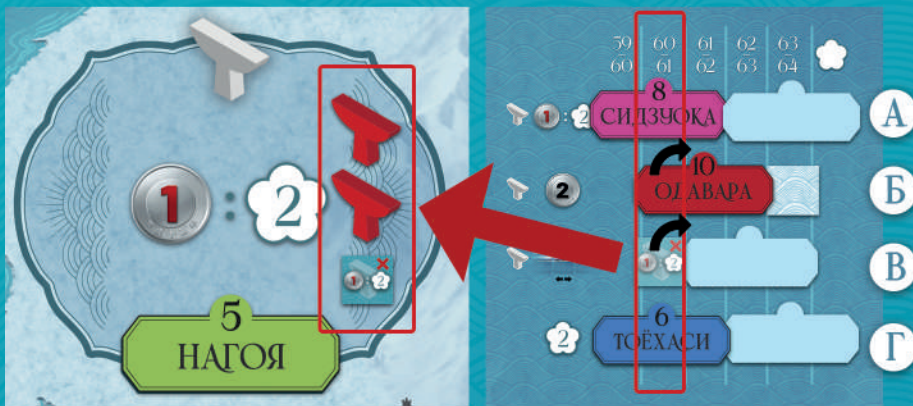
ФАЗА 3. ДОБАВЛЕНИЕ НОВЫХ ВАГОНОВ И ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Хидео помещает полученные карты вагонов рядом со своим локомотивом, всегда оставляя на виду города, изображенные на этих картах. Может быть полезно отсортировать карты вагонов в порядке возрастания номеров городов, если вы хотите контролировать города, которые Хидео соединяет во время игры.

Выбирая порядок хода, Хидео помещает свой жетон на первую свободную ячейку тайла порядка хода, начиная с ячейки 1. Если он помещен на ячейку 1, то жетон подсчета, который находится **на последней ячейке** на шкале стоимости станций, продвигается на один шаг.

Когда придет время выполнять действия своего хода, Хидео будет управляться своим планшетом действий. Этот планшет разыгрывается сверху вниз. Хидео выполняет по одному действию в каждом из городов, которые активированы в столбце, соответствующем текущему раунду. Некоторые жетоны начинают игру на планшете действий лицевой стороной вниз, в таком случае:

- если это жетон олимпийского объекта, раскройте его при разыгрывании столбца, в котором он активирован, чтобы Хидео мог выполнить действие в этом городе;
- если это жетон закрытого объекта, раскройте его при разыгрывании столбца, в котором он активирован, и поместите его вместе с двумя олимпийскими чашами Хидео на олимпийский объект, указанный на жетоне: вы больше не сможете разместить олимпийские чаши на этом объекте до конца игры, но Хидео по-прежнему сможет это сделать.



***Текущий раунд: 60–61.** В свой ход Хидео разыгрывает столбец своего планшета, соответствующий текущему раунду, сверху вниз. Сначала он совершает действие в Сидзюке (А); затем он раскрывает следующий жетон олимпийского объекта, соответствующий Одаваре, где он выполняет действие (Б) и продолжает свой ход, раскрывая жетон закрытого объекта и помещая его на соответствующий олимпийский объект вместе с двумя своими олимпийскими чашами, получая 4 ПО (В); наконец, он выполняет действие в Тоёхаси (Г).*

Какие действия Хидео выполняет в городах?

Хидео всегда будет пытаться выполнить одно из трёх возможных действий в каждом активном городе, соблюдая порядок, описанный ниже:

1. **Подготовить площадку:** поместите жетон строительства на его локомотив стороной пути вверх.
2. **Построить станцию:** всегда стройте станцию, дающую максимум ПО; в случае ничьей стройте станцию с максимальной стоимостью. Разместите станцию в активном городе.
3. **Проложить путь:** поместите путь, который есть на его локомотиве, в ячейку пути активного города. Если у него нет пути на его локомотиве, он не сможет выполнить действие.

Хидео, как обычно, получает ПО за следующие действия.

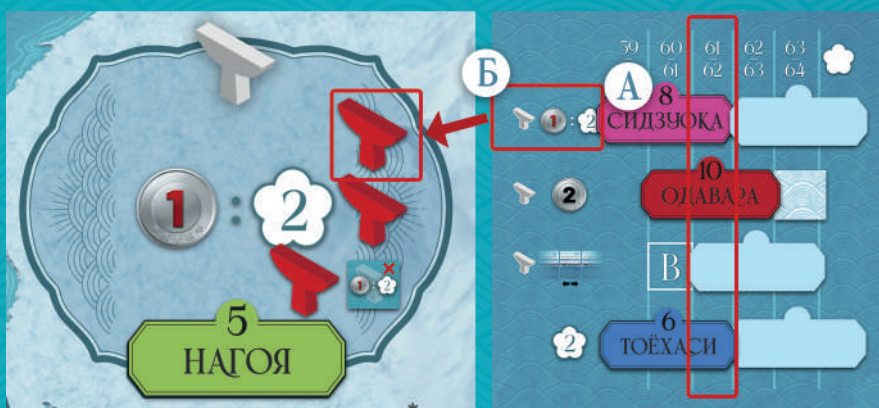
Если Хидео не может выполнить действие в активном городе, он попытается выполнить следующее действие в этом городе в порядке, описанном выше, и так далее. Если он не сможет выполнить никакого действия в этом городе, то он должен выполнить действие, указанное на левом поле его планшета, соответствующее ряду, где расположен активный город:

Хидео размещает олимпийскую чашу на олимпийском объекте и получает 2 ПО.

Хидео размещает олимпийскую чашу на олимпийском объекте и получает 2 ПО.

Хидео размещает олимпийскую чашу на олимпийском объекте, но без эффекта.

Хидео получает 2 ПО.



Текущий раунд: 61-62. В свой ход Хидео сначала пытается совершить действие в Сидзуоке (А), но это невозможно, поскольку в этом городе уже подготовлена площадка, построена станция и проложен путь, поэтому ему необходимо выполнить действие, указанное на левом поле его планшета для этого ряда: Хидео помещает олимпийскую чашу в соответствующий олимпийский объект, получая 2 ПО (Б).

КОНЕЦ РАУНДА

Хидео не участвует ни в каких эффектах конца раунда, предусмотренных картами событий.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Проведите окончательный подсчет очков как обычно, внося следующие изменения для Хидео:

- **Города:** Хидео не теряет ПО за города на своих картах вагонов без проложенных путей.
- **Олимпийские объекты:** Хидео не теряет ПО на олимпийских объектах без проложенных путей, где у него есть большинство. Два города в столбце его планшета действий считаются олимпийскими объектами, где Хидео автоматически получает большинство.
- **Связанные города:** Хидео переставляет свои карты вагонов в порядке возрастания номеров (если это не сделано во время игры) и проверяет, сколько у него городов подряд и **проложен ли у них путь:** каждый город, находящийся в самой длинной последовательности, как обычно, дает 3 ПО.
- **Остальное:** Хидео не теряет ПО за олимпийские чаши, которые у него остались. Он также не получает ПО за оставшиеся иены, поскольку у него никогда не бывает денег, во время игры он сразу же конвертирует их в ПО.

Вам показалось это слишком просто? Сыграйте еще раз, но вместо того чтобы получить иены, указанные на картах событий во время подготовки, получите 7 иен и отдайте 7 ПО Хидео, чтобы начать игру. Удачи!