

МАГЛЕВ МЕТРО

МАГНИТНО - ЛЕВИТАЦИОННЫЙ ПОЕЗД

Ближайшее будущее. Здесь роботы выполняют большую часть работы, города становятся зелеными и открытыми, а электромобили затмевают подземный общественный транспорт. Многолюдные душные алюминиевые тоннели в темноте выглядят так, будто пришли из двадцатого века.

Благодаря дешевой экологически чистой энергии возможности магнитной левитации становятся доступными! Быстрый, тихий, безопасный, яркий – то, что нужно для возрождения общественного транспорта!

К счастью, вы как раз тот мегасовременный железнодорожный магнат, который сможет его построить. У конкурентов та же идея. Что ж, покажите городу свой лучший план. Постройте самый эффективный транспорт, чтобы стать героем нового века!

СОСТАВ ИГРЫ

104 фишки пассажиров

54 робота



18 стальных
роботов-
строителей



18 золотых
роботов-
сборщиков



18 медных
роботов-
инженеров

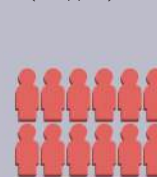
50 работников (людей)



14 розовых
специалистов



14 лиловых
продавцов



11 коралловых
дипломатов



11 фиолетовых
художников

14 жетонов станций



2 Фабрики



2 Склада



2 Лаборатории



2 Офиса



2 Магазины



2 Посольства



2 Студии



Жетон Хаба



Тканевый
мешок



Блокнот для
подсчета очков



4 планшета
игрока



4 поезда



Жетон первого
игрока



Двустороннее поле



Правила
игры



4 колоды бонусных
карт ПО



18 зеленых жетонов
пути



18 оранжевых
жетонов пути



18 желтых жетонов
пути

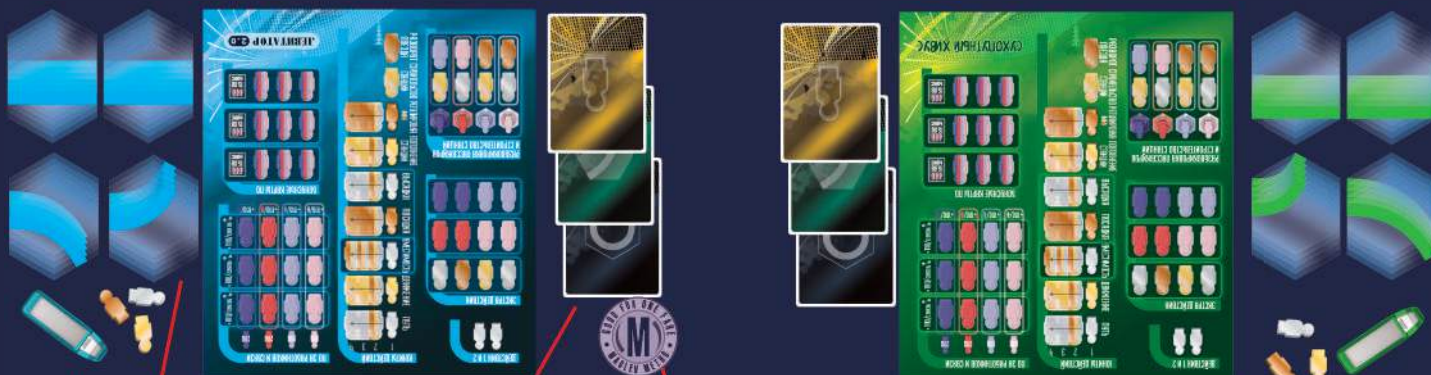


18 голубых жетонов
пути

Перед первой игрой аккуратно снимите защитную пленку с передней (цветной) стороны каждого жетона пути. На обратной стороне жетона путь обозначен белым цветом; не пытайтесь удалить белила с этой стороны, так как это повредит жетон.

ПОДГОТОВКА ИГРОКА

Прежде чем начать подготовку игрового поля (карты) подготовьте игроков.



1

Каждый игрок выбирает себе цвет и берет 1 поезд, 18 жетонов пути и 1 планшет игрока этого цвета.

2

Перемешайте 4 колоды бонусных карт ПО по отдельности. (Каждая колода имеет разную рубашку).

Каждый игрок вытягивает 1 карту из каждой колоды.

В первой партии не используйте красные карты.

Уберите оставшиеся карты в коробку игры.

3

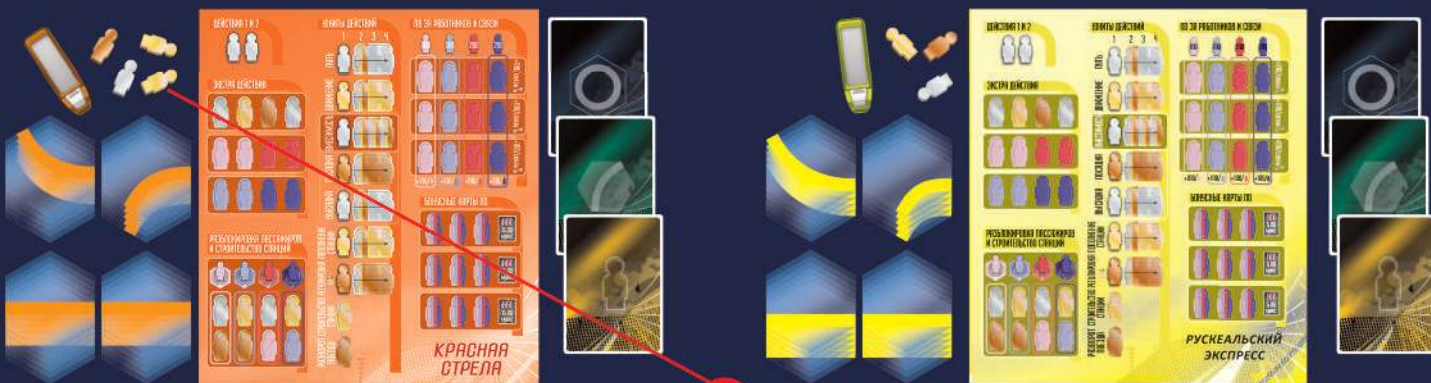
Выберите первого игрока и выдайте ему жетон первого игрока.

4

При игре вдвоем уберите по 3 фишки пассажиров каждого цвета, а при игре вдвоем – по 5 фишек каждого цвета.

5

Каждый игрок берет 1 стального робота-строителя, 1 золотого робота-сборщика и 1 медного робота-инженера и размещает их рядом со своим планшетом игрока.



6

При игре вчетвером четвертый игрок получает одного дополнительного робота по своему выбору, в результате имея 4 робота перед своим первым ходом.

ВЫБОР КАРТЫ

Две карты в *Маглев Метро* играют по-разному! Прежде чем начать, прочтите примечания ниже, чтобы выбрать карту, которая лучше подойдет вашей группе игроков.

На двух следующих страницах размещены индивидуальные инструкции по подготовке каждой из карт.



Берлинский метрополитен

В 1980-х годах в Западном Берлине была построена вторая в мире линия метро на магнитной подушке. После воссоединения Берлина в 1991 году магнитная линия была закрыта, так как она мешала объединению метрополитенов Западного и Восточного Берлина. В ближайшем будущем некоторые станции сместились (Янновицбрюкке находится к югу от реки!), и были созданы новые станции.

Как работает карта Берлина

Изначально игроки пытаются построить уникальный маршрут, который не пересекается с другими линиями, но при этом остается продуктивным для доставки пассажиров на станции. Создание петли, которая достигает хотя бы одной станции каждого типа, может быть очень эффективным решением. Ключевой момент – вовремя перейти от построения игрового движка к доставке пассажиров и набору очков.

Кому понравится карта Берлина

Опытные игроки, которые любят больше стратегии и думают на несколько ходов вперед, могут предпочесть карту Берлина. Разместить станции, пассажиров и поезд в идеальном месте непросто, но безусловно выполненный план здесь особенно приятен.



Метро Манхэттена

На Манхэттене находится одна из старейших в мире систем метрополитена, усложненная двумя путями разной ширины (пронумерованные линии уже, чем линии с буквами). Хотя переоборудовать метро Манхэттена в беспилотные поезда на магнитной подушке будет дорого, долгосрочная экономия заслуживает серьезного рассмотрения.

Как работает карта Манхэттена

Благодаря большому жетону Хаба в гексах Гранд Централ игроки могут быстро наращивать возможности своих поездов, что приводит к немного более быстрой игре. На гексах Централ Парка нельзя строить пути, и игра начинается с большого количества роботов на карте, причем их скопления находятся на самых дальних станциях. Эта карта позволяет игрокам совершать быстрые тактические действия, отслеживая прогресс соперников и расположение новых пассажиров на карте.

Кому понравится карта Манхэттена

Манхэттен понравится более казуальным игрокам. Карта более щадящая и дает больше возможностей набрать очки с помощью бонусных карт ПО.

ПОДГОТОВКА К БЕРЛИНУ

Расположите игровое поле посередине стола.

ТОЛЬКО ДЛЯ БЕРЛИНА

Разместите начальные станции (Фабрика, Склад и Лаборатория) в углубленных гексах Шеллингштрассе, Бранденбургского музея и Янновицбрюкке на карте случайным образом.

Разместите роботов на начальных станциях, как показано здесь.



4 Поместите жетоны станций на соответствующие позиции внизу игрового поля и поместите на них по 1 пассажиру того же цвета.

5 Поместите оставшихся стальных, золотых и медных роботов в мешок.



6 Вытяните и разместите 1 случайного робота из мешка за каждого трехцветного робота на гексах станций игрового поля.

7 Отсортируйте оставшихся работников (специалистов, продавцов, дипломатов и художников) по кучкам и расположите рядом со станциями их цвета.

ПОДГОТОВКА К МАНХЭТТЕНУ

Расположите
игровое поле
посередине
стола.

1

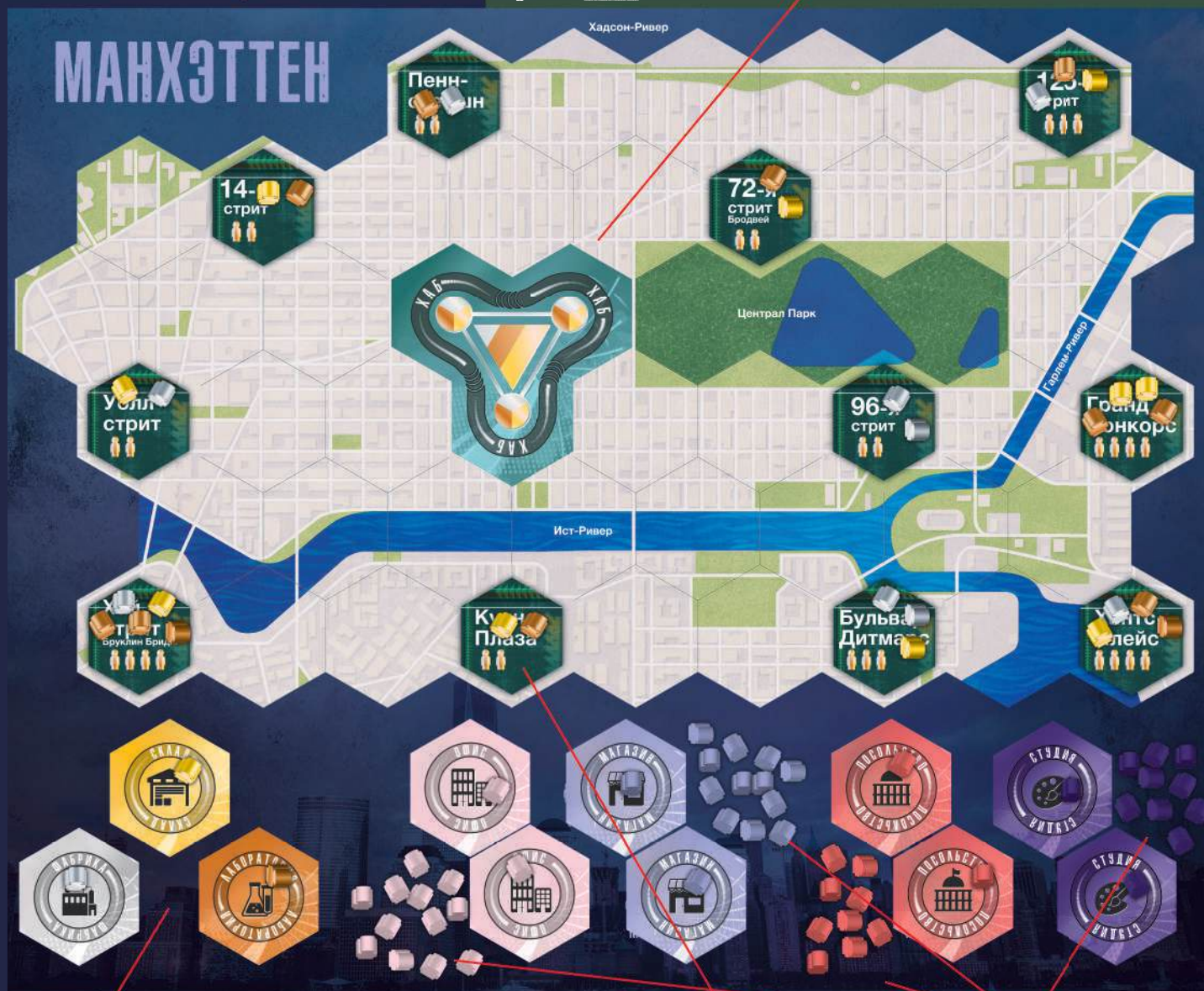
ТОЛЬКО ДЛЯ
МАНХЭТТЕНА

Поместите Хаб
в углубленный гекс
Гранд Централ
в середине карты.
Не размещайте
пассажиров на Хабе.

2

Как работает
Хаб и чем он
отличается от
обычных станций,
читайте на
странице 14.

3



4

Поместите жетоны
станций
на соответствующие
позиции внизу
игрового поля
и поместите на них
по 1 пассажиру
того же цвета.

5

Поместите
оставшихся
стальных, золотых
и медных роботов
в мешок.



6

Вытяните и разместите
1 случайного робота
из мешка за каждого
трехцветного робота
на гексах станций
игрового поля.

7

Отсортируйте оставшихся
работников (специалистов,
продавцов, дипломатов
и художников) по кучкам
и расположите рядом
со станциями их цвета.

ПЛАНШЕТ ИГРОКА

Планшет игрока определяет, что игрок может делать в свой ход. Пассажиры, помещенные на планшет игрока, открывают способности и улучшают их на каждом ходу.

Высаживая пассажиров в пунктах назначения, игрок помещает их в пустые слоты цвета пассажира. Трехцветные слоты в секции **ЮНИТЫ ДЕЙСТВИЙ** (столбец 2 и все столбцы в слоте **ВМЕСТИМОСТЬ**) могут принять любого робота, а четырехцветные в секции **БОНУСНЫЕ КАРТЫ ПО** – любого работника (человека).

Игроки размещают пассажиров в любом подходящем слоте. Роботов в секции **ЮНИТЫ ДЕЙСТВИЙ** необходимо размещать в порядке возрастания, слева направо (сдвигая роботов в этих рядах влево, чтобы закрыть пробелы).

Возможности действий измеряются в юнитах. Чем больше юнитов, тем действия эффективнее.

Ниже представлено краткое описание функций планшета игрока. Дополнительная информация по каждой секции приведена на следующих страницах.

ДЕЙСТВИЯ 1 И 2: Всегда можно сделать 2 действия в свой ход.

ЭКСТРА ДЕЙСТВИЯ: Выполняйте одно дополнительное действие за каждый заполненный ряд в секции.

ДВИЖЕНИЕ: Передвиньте свой поезд. Один юнит за каждую станцию, на которую переместили поезд.

ВМЕСТИМОСТЬ: Сколько пассажиров поезд игрока может перевезти за раз. Один юнит за каждого пассажира.

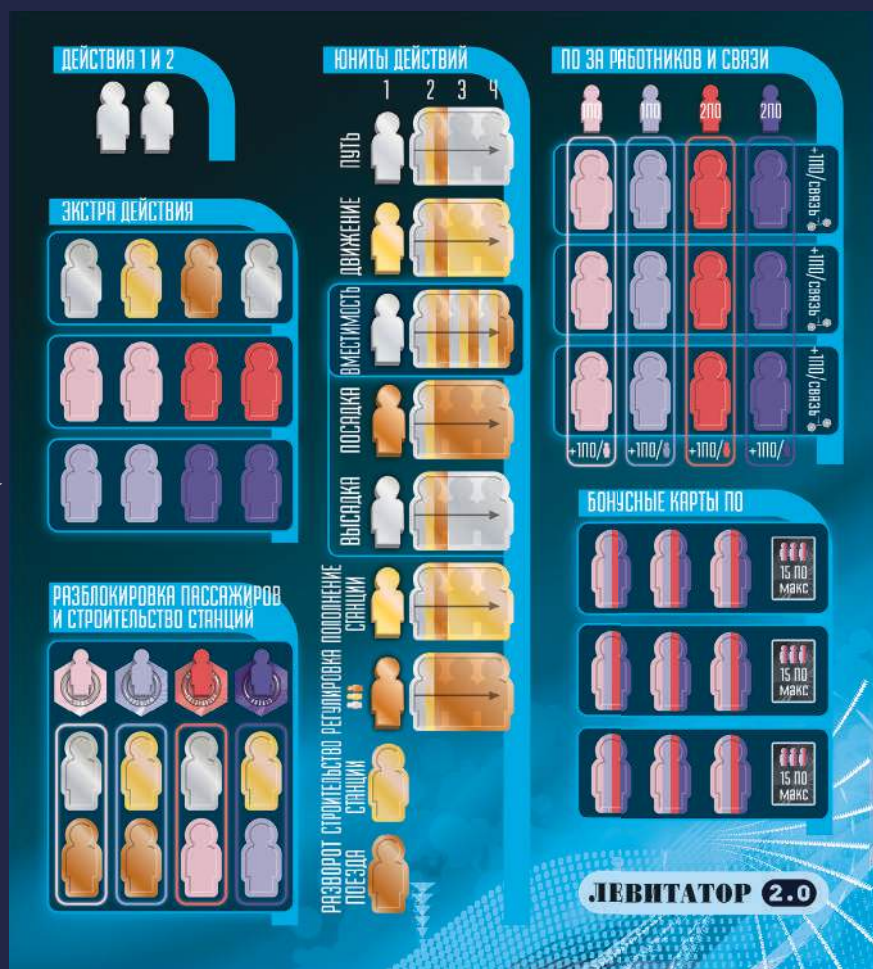
ПОСАДКА: Загрузите пассажиров со станции на свой поезд. Один юнит за каждого из них.

ВЫСАДКА: Поместите пассажиров цвета станции из своего поезда на свой планшет. Один юнит за каждого пассажира.

РАЗБЛОКИРОВКА ПАССАЖИРОВ И СТРОИТЕЛЬСТВО СТАНЦИЙ: Заполните столбец, чтобы размещать станции на карте, выполнять посадку и высадку пассажиров этого цвета.

ПУТЬ: Проложите или удалите путь. Один юнит – за гекс суши, два – за гекс реки.

ЮНИТЫ ДЕЙСТВИЙ: Юниты, доступные в действиях. Обычно первый столбец занимает виртуальный робот. Добавляя роботов слева или справа в ряду, прибавляйте себе юниты.



ПО ЗА СВЯЗИ: Каждый заполненный ряд добавляет 1 ПО за каждую связь из своих жетонов пути в конце игры.

ПО ЗА РАБОТНИКОВ: Каждый заполненный столбец добавляет 1 ПО за каждого своего работника такого цвета в конце игры.

БОНУСНЫЕ КАРТЫ ПО: Игрок может подсчитать ПО за 1 дополнительную бонусную карту ПО за каждый заполненный работниками ряд. Без заполненных рядов игроки могут учитывать только 1 из своих бонусных карт ПО.

ПОПОЛНЕНИЕ СТАНЦИЙ: Вытяните пассажиров из мешка и разместите их на станции со своим поездом. Один юнит за каждого пассажира.

РАЗВОРОТ ПОЕЗДА: Поменяйте направление движения поезда на станции.

СТРОИТЕЛЬСТВО СТАНЦИЙ: Поместите станцию в углубленном гексе в конце своего пути.

РЕГУЛИРОВКА: Переместите роботов на своем планшете. Один юнит за каждого робота. Можете перемещать роботов слева или справа в ряду. Нельзя перемещать работников.

ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока, ходите по часовой стрелке. В свой ход выполните два или более действий в любом порядке. Игрок может выполнить одно и то же действие несколько раз.

На планшете игрока отмечены юниты, которые игрок может использовать в действии, а также другие возможности, которые есть у игрока во время его хода.

Игрок получает 1 юнит бесплатно там, где уже заполнен первый столбец секции **ЮНИТЫ ДЕЙСТВИЙ** его планшета. Далее игрок может заполнить второй столбец любым роботом.

Первый и второй ходы: Берлин

Первый ход. В порядке хода поставьте свой поезд на одну из начальных станций. Возьмите робота с этой станции. Игроки могут использовать одни и те же станции.

Второй ход. Поместите своих начальных роботов (трех или четырех) и полученного только что на свой планшет игрока и действуйте.

Первый раз в Берлине?

Для хорошего старта своей первой игры попробуйте использовать эти слоты на своем планшете игрока.

Игроки на 1–3 местах:

- 1 робот в столбце 2 **ПУТЬ**,
- 1 робот в столбце 2 **ВМЕСТИМОСТЬ**,
- 1 робот в **СТРОИТЕЛЬСТВО СТАНЦИИ**,
- 1 робот по своему желанию.

Игрок на 4 месте:

- 1 робот в столбце 2 **ПУТЬ**,
- 1 робот в **СТРОИТЕЛЬСТВО СТАНЦИИ**,
- 2 робота в розовом или лиловом столбцах **РАЗБЛОКИРОВКА ПАССАЖИРОВ** и **СТРОИТЕЛЬСТВО СТАНЦИИ**,
- 1 робот по своему желанию.

Первый ход: Манхэттен

На первом ходу в порядке хода поместите свой поезд на Хаб. Затем поместите своих роботов на свой планшет игрока и действуйте.

Первый раз на Манхэттене?

Для хорошего старта своей первой игры попробуйте использовать эти слоты на своем планшете игрока.

Игроки на 1–3 местах:

- 1 робот в столбце 2 **ПУТЬ**,
- 1 робот в столбце 2 **ВМЕСТИМОСТЬ**,
- 1 робот в **СТРОИТЕЛЬСТВО СТАНЦИИ**.

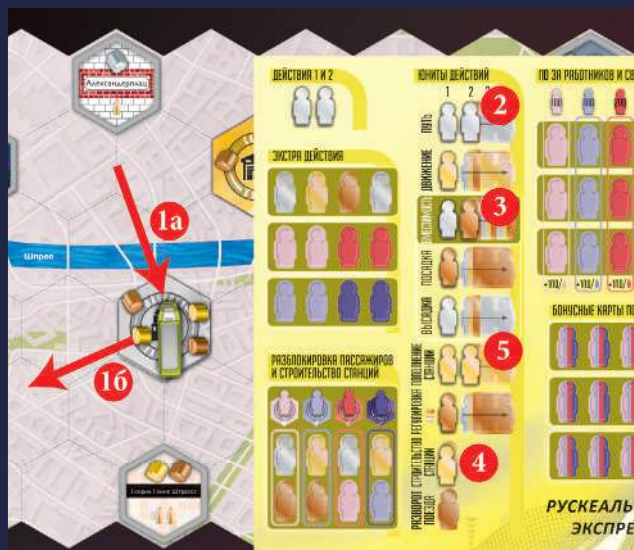
Игрок на 4 месте:

- 1 робот в столбце 2 **ПУТЬ**,
- 1 робот в **СТРОИТЕЛЬСТВО СТАНЦИИ**,
- 2 робота в розовом или лиловом столбцах **РАЗБЛОКИРОВКА ПАССАЖИРОВ** и **СТРОИТЕЛЬСТВО СТАНЦИИ**.

Пример первого и второго хода в Берлине

- 1 Желтый – первый игрок. На первом ходу он ставит свой поезд на начальную станцию Фабрика (1a) и забирает оттуда золотого робота (16).
- 2 На втором ходу он помещает стального робота в столбец 2 слота **ПУТЬ**. Это позволяет ему разместить на карте 2 жетона пути одним действием.
- 3 Затем помещает медного робота в столбец 2 слота **ВМЕСТИМОСТЬ**. Это позволяет ему перевозить в поезде до двух пассажиров.
- 4 Далее помещает золотого робота в слот **СТРОИТЕЛЬСТВО СТАНЦИИ**. Теперь он может построить новую станцию. Без этого юнита невозможно строить станции!
- 5 После этого Желтый помещает золотого робота, которого он забрал со станции Фабрика, в столбец 2 слота **ПОПОЛНЕНИЕ СТАНЦИИ**. Теперь при выкладывании новых пассажиров он может вытягивать из мешка двух пассажиров вместо одного.
- 6 Наконец, он совершает свои первые два действия!

Дополнительные примеры см. в следующих разделах.



Путь

Игрок может выкладывать и/или удалять жетоны пути в качестве действия. Каждый жетон на гексе суши стоит 1 юнит. Жетон на гексе реки стоит 2 юнита (даже если путь не касается воды).

Чтобы проложить путь, игрок размещает на карте жетоны пути в зависимости от заполненных юнитов слота **ПУТЬ** на своем планшете. Он должен проложить путь в конце своей линии (изначально только от станции, где находится его поезд). Игрок может разместить только один из своих жетонов пути на гексе, но жетоны разных игроков могут сосуществовать (или пересекаться) на одном гексе. Каждый игрок может проложить путь только с двух сторон одной станции.

Удаление пути стоит столько же, сколько и его прокладка. Игрок может удалять жетоны пути только с конца линии. Он может удалить путь, соединяющий свою линию со станцией, но игрок не может разбить свою линию так, чтобы он не мог получить доступ к части пути.

Игрок может удалить и проложить путь одним и тем же действием, если у него достаточно юнитов, чтобы заплатить за это. Например, у игрока есть четыре юнита в слоте **ПУТЬ**. За одно действие игрок тратит два юнита, чтобы удалить два жетона на гексах суши, соединяющихся с последней станцией на его линии. В рамках того же действия игрок тратит оставшиеся два юнита, чтобы выложить два жетона пути к другой станции.

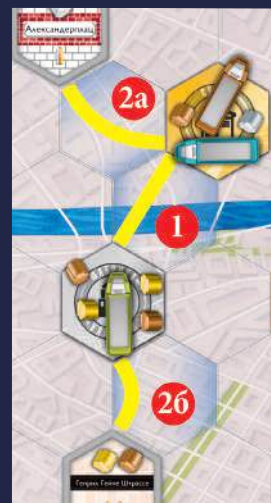
Игрок может проложить путь до станции, которой еще нет. Игрок не может проложить путь через углубленный гекс или из него, где еще нет станции. Игрок не может проложить путь со станции, к которой у него еще нет пути (за исключением первого пути, который он строит в игре).

Путь нельзя проложить на черных участках по краю карты или в Централ Парке (на карте Манхэттена).

Если игрок хочет проложить или удалить путь, когда его путь образовал петлю, он может удалить любой жетон пути (даже если этот путь не соединен напрямую со станцией) за его стоимость (1 для гекса суши, 2 для гекса реки), а затем, как обычно, проложить или удалить путь на новых концах линии.

Доступный путь ограничен. Если у игрока закончились жетоны пути какой либо формы (10 прямого и 8 кривого пути) и он хочет проложить такой еще, ему придется удалить его с одного конца линии, чтобы выложить на другом конце.

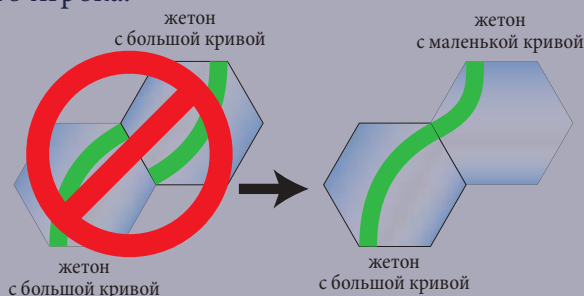
Желтый выложил три жетона пути за два действия. Робот в столбце 2 слота **ПУТЬ** на планшете дает ему 2 юнита для выполнения действия. Желтый проложил путь через гекс реки **1** первым действием (стоимостью два юнита). Затем, вторым действием, он проложил пути на двух гексах суши (по одному юниту за каждый) на противоположных концах своей линии **2a** **2b**.



Эстетика жетонов кривого пути

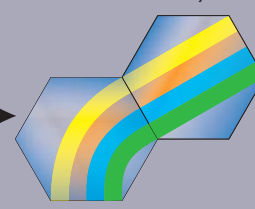
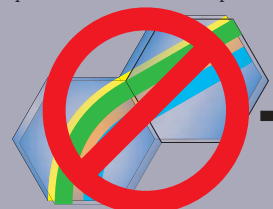
У каждого игрока есть два типа жетонов с кривыми: большой и маленький. Это сделано по эстетическим соображениям, функционально они одинаковы.

Игрок может свободно менять друг с другом местами жетоны с маленькими и большими кривыми, для совпадения своих путей (при создании S-образной кривой) или исключения перекрытия путей другого игрока.



Зеленый жетон с прямой будет перекрывать желтый путь, если разместить его таким образом

Вращение зеленого жетона с прямой позволяет увидеть все пути



Зеленый жетон с большой кривой будет перекрывать желтый кривой путь, если разместить его таким образом

Зеленый жетон с маленькой кривой позволяет увидеть все пути

Движение поезда

В качестве действия игрок может перемещать свой поезд со станции на станцию. Он может переместить поезд на столько последовательных станций своей линии, сколько у него есть юнитов в слоте **ДВИЖЕНИЕ**.

Набор жетонов пути, соединяющих две станции, называется связью. Если путь игрока заканчивается там, где нет станции, он не сможет перемещать свой поезд по этому участку пути.

Все пассажиры поезда движутся вместе с ним.

Если у игрока, дошедшего до последней станции на своей линии, остались неиспользованные юниты в слоте **ДВИЖЕНИЕ**, он может развернуть свой поезд и двигаться обратно по своей линии этими юнитами.



Всегда держите поезд повернутым в направлении его движения. Закончив ход на последней станции своей линии, игрок помещает свой поезд головной частью к концу линии. Если эта станция все еще является концом линии игрока, когда он снова предпринимает действие **ДВИЖЕНИЕ**, поезд автоматически разворачивается, не требуя никаких действий. Если игрок проложил путь до другой станции в этом направлении, то он продолжает движение к этой станции.

Действие **ДВИЖЕНИЕ** игрока заканчивается, если он выполняет другое действие, например **ПОСАДКА**, **ВЫСАДКА**, **РАЗВОРОТ ПОЕЗДА** или **ПУТЬ**, даже если у него есть неиспользованные юниты в слоте **ДВИЖЕНИЕ**.

Игрок меняет направление движения поезда только в следующих случаях:

- 1) Игрок предпринимает действие **РАЗВОРОТ ПОЕЗДА**.
- 2) Игрок предпринимает действие **ДВИЖЕНИЕ**, когда его поезд находится в конце своей линии.
- 3) Во время действия у игрока остались неиспользованные юниты в слоте **ДВИЖЕНИЕ** после того, как он достиг конца своей линии.

Желтый игрок воспользовался 1 юнитом в слоте **ДВИЖЕНИЕ**, чтобы добраться от Фабрики до Склада 1.

Вместимость

Юниты слота **ВМЕСТИМОСТЬ** определяют, сколько пассажиров одновременно может перевозить поезд игрока. Эти юниты не предполагают действий, а задают возможное количество пассажиров в поезде.

Если игрок уменьшит **ВМЕСТИМОСТЬ** и обнаружит, что у него больше пассажиров, чем может перевезти его поезд, он должен убрать пассажиров из своего поезда и разместить их на текущей станции. Если станция соответствует цвету пассажиров, это не является высадкой! Игрок должен вернуть этих пассажиров в мешок, что не влияет на условие окончания игры, если оно уже было запущено.

Посадка пассажиров

В качестве действия игрок может забрать пассажиров со станции по числу юнитов в слоте **ПОСАДКА** и посадить их в свой поезд. Сначала игрок может посадить только роботов. Он должен заполнить столбцы в секции **РАЗБЛОКИРОВКА Пассажиры** и **СТРОИТЕЛЬСТВО СТАНЦИЙ** для посадки работников.

ПОСАДКА отличается от **ВМЕСТИМОСТЬ**. Количество пассажиров, загружаемых в поезд и перевозимых в нем, может не совпадать. Если поезд игрока полон, но он хочет загрузить других пассажиров, нужно убрать пассажиров из поезда и разместить их на текущей станции. Если станция соответствует цвету пассажиров, это не является высадкой! Игрок должен вернуть этих пассажиров в мешок, что не влияет на условие окончания игры, если оно уже было запущено. Затем игрок загружает новых пассажиров.

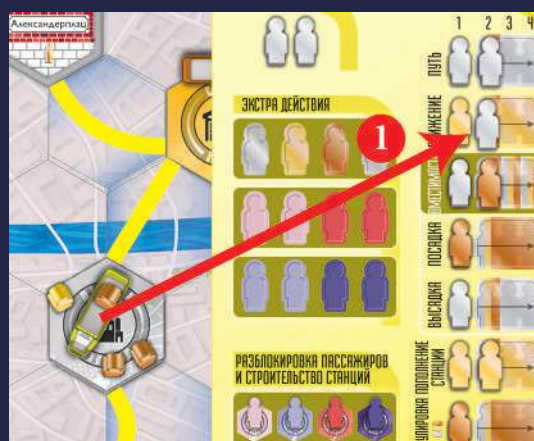
Игрок хочет посадить в свой поезд 2-х пассажиров со станции, имея нужную **ВМЕСТИМОСТЬ** поезда и один начальный юнит в слоте **ПОСАДКА**. Он выполняет действие **ПОСАДКА** дважды (см. **ДЕЙСТВИЯ 1 И 2**), загружая одного, потом второго пассажиров 1 2.



Высадка

В качестве действия игрок может высадить пассажиров, совпадающих по цвету с его текущей станцией. Каждый юнит слота **ВЫСАДКА** позволяет высадить одного пассажира.

Игрок помещает высаженных пассажиров в любой соответствующий слот на своем планшете игрока. При размещении роботов в столбцах 2–4 секции **ЮНИТЫ ДЕЙСТВИЙ** игрок может разместить их слева или справа от имеющихся там роботов при условии, что все роботы соответствуют цвету под ними.



Когда игрок размещает пассажира на своем планшете, он может применить это улучшение в своем следующем действии. Например, если у игрока было два юнита в слоте **ДВИЖЕНИЕ**, и его первым действием была **ВЫСАДКА** двух золотых роботов, игрок может поместить их обоих в слот **ДВИЖЕНИЕ**. У него становится четыре юнита в слоте **ДВИЖЕНИЕ**, что позволит ему переместить поезд на четыре станции вниз по своей линии, если его вторым действием будет **ДВИЖЕНИЕ**.

Если игрок заполнит ряд секции **ЭКСТРА ДЕЙСТВИЯ**, он сможет совершить это дополнительное действие в тот же ход.

Если игрок высадит робота и поместит его в слот **ВЫСАДКА**, изменение количества юнитов не вступит в силу до его следующего действия.

Желтый игрок первым действием выполнил **ДВИЖЕНИЕ** до станции Фабрика. В качестве второго действия он высадил стального робота (все, что смог выгрузить) с помощью действия **ВЫСАДКА** и поместил его в столбец 2 слота **ДВИЖЕНИЕ** 1.

ПОПОЛНЕНИЕ СТАНЦИИ

В качестве действия игрок может вытянуть из мешка столько новых пассажиров, сколько юнитов у него в слоте **ПОПОЛНЕНИЕ СТАНЦИИ**, и разместить их на станции со своим поездом.

Если вытянутый пассажир соответствует цвету станции, отложите его в сторону и вытяните еще раз. Закончив вытягивать, положите всех отложенных пассажиров обратно в мешок.

Станция может вместить максимум 8 пассажиров (не считая пассажиров, посаженных в поезд).

Если игроку нужно вытянуть больше пассажиров, чем осталось в мешке, он вытягивает столько, сколько сможет. Если в конце хода игрока мешок пуст, перейдите к этапу конца игры.

Если все пассажиры в мешке соответствуют цвету пополняемой станции, игрок помещает всех вытянутых пассажиров обратно в мешок, отменяет действие **ПОПОЛНЕНИЕ СТАНЦИИ** и вместо него предпринимает другое действие.

В любой момент можно заглянуть в мешок, чтобы увидеть, какие пассажиры там остались (но не тогда, когда игрок вытаскивает пассажиров).

Имея двух роботов в слоте **ПОПОЛНЕНИЕ СТАНЦИИ**, желтый игрок вытянул из мешка двух золотых роботов и разместил их на станции Фабрика 1a 16. Вытянув бы стальных роботов, он продолжил бы вытягивать из мешка пока бы не вытянул двух не стальных роботов, откладывая стальных в сторону. А потом убрал бы обратно в мешок всех отложенных стальных роботов.



Регулировка

В качестве действия игрок может перемещать роботов в разные слоты на своем планшете игрока. Каждый юнит слота **РЕГУЛИРОВКА** позволяет переместить одного робота в другой слот планшета игрока. Игрок может переместить роботов в секцию **ЭКСТРА ДЕЙСТВИЯ**, чтобы получить дополнительное действие в течение того же хода. Игрок никогда не может перемещать работников на своем планшете игрока.



Для регулировки игрок на своем планшете переставляет нужное ему число роботов в любом порядке по своему выбору, помещая их в слоты совпадающих с ними цветов.

При выполнении регулировки из или в секции **ЮНИТЫ ДЕЙСТВИЙ** игрок может брать роботов слева или справа в слотах и добавлять их слева или справа в этих слотах при условии, что при новом порядке размещения каждый робот будет соответствовать цвету под ним. Все роботы в этих регулируемых слотах выравниваются по левому краю слота.

С одним юнитом в слоте **РЕГУЛИРОВКА** желтый игрок сдвинул медного робота из слота **ВМЕСТИМОСТЬ** в слот **РАЗВОРОТ ПОЕЗДА** **1**. Теперь он может перевозить только одного пассажира, но может развернуться на любой станции, вместо того чтобы идти до конца линии для разворота.

Строительство станции

В качестве действия игрок может разместить новую станцию в углубленном гексе на карте, если у него есть юнит в слоте **СТРОИТЕЛЬСТВО СТАНЦИИ**. Чтобы построить новую станцию, он должен проложить путь до углубленного гекса на карте и заполнить столбец секции **РАЗБЛОКИРОВКА ПАССАЖИРОВ** и **СТРОИТЕЛЬСТВО СТАНЦИЙ** цвета размещаемой станции. (Станции Фабрика, Склад и Лаборатория всегда разблокированы.)

Углубленные гексы содержат некоторое количество роботов еще до того, как там будет построена станция. Разместите этих роботов на только что построенной станции, если только их цвет не совпадает с цветом станции. Роботы, совпадающие по цвету с построенной станцией, возвращаются в мешок.

Когда игрок строит станцию, он получает на свой планшет пассажира, размещенного на ней, сразу после постройки.

Когда игрок строит станцию цвета, которого еще нет в игре, немедленно добавьте в мешок всех работников этого цвета (кроме работника на станции, который помещается на планшет построившего ее игрока).

Желтый игрок первым действием размещает новую Лабораторию на одном конце желтой линии **1а**. Он помещает медного робота, ожидавшего на этой станции, в столбец 2 слота **ВМЕСТИМОСТЬ** **16**.

Второе действие желтого игрока – снова **СТРОИТЕЛЬСТВО СТАНЦИИ**. Он строит станцию Склад на другом конце своей линии **2а**. Золотого робота, ожидавшего на этой станции, он поместил в столбец 2 слота **ПОСАДКА** **26**. К сожалению, до того как Склад был построен, в углубленном гексе ждал золотой робот. Его нельзя выставить на построенную станцию, поэтому желтый игрок кладет его в мешок «на потом» **2в**.



Разворот поезда

Если у игрока есть юнит в слоте **РАЗВОРОТ ПОЕЗДА**, он может в качестве действия повернуть свой поезд в противоположном направлении на любой станции, но не при выполнении действия **ДВИЖЕНИЕ**.

*Желтый игрок хочет развернуться, находясь на станции своей линии. Он использует действие **РАЗВОРОТ ПОЕЗДА**, меняя направление на 180 градусов. Иначе ему нужно двигаться до конца своей линии, там развернуться и продолжить движение 1.*



РАЗБЛОКИРОВКА ПассажиРОВ И СТРОИТЕЛЬСТВО СТАНЦИЙ

Эта секция открывает возможность предпринять действия **ПОСАДКА**, **ВЫСАДКА** или **СТРОИТЕЛЬСТВО СТАНЦИИ** для работников определенного цвета. Даже если игрок еще не заполнил столбец для этого цвета, он может проложить путь до станции этого цвета, чтобы загрузить работников, разблокированных им цветом.

Если игрок выполнит действие **РЕГУЛИРОВКА** и уберет робота из этой секции, снова заблокировав цвет работника, которого он сейчас перевозит, то он должен разместить работников этого цвета на своей текущей станции. Если они совпадают с цветом станции, их нужно поместить в мешок, а не на планшет.

ЭКСТРА ДЕЙСТВИЯ

Каждый заполненный ряд секции **ЭКСТРА ДЕЙСТВИЯ** дает игроку каждый ход дополнительное действие, используемое как обычное. У него может быть до трех дополнительных, а всего до пяти действий за ход.

Во время действий **ВЫСАДКА** или **РЕГУЛИРОВКА** игрок может размещать пассажиров для заполнения ряда секции **ЭКСТРА ДЕЙСТВИЯ**. Игрок может использовать любые новые добавленные действия в том же ходу.

ПО ЗА РАБОТНИКОВ И СВЯЗИ

Количество ПО, приносимое каждым работником, показано в верхней части этой секции. Каждый столбец, который игрок заполняет работниками, приносит 1 ПО за каждого работника на его планшете.

Каждая связь приносит 1 ПО в конце игры. Каждый ряд, заполненный работниками, приносит 1 ПО за каждую связь, имеющуюся у игрока на игровом поле.

БОНУСНЫЕ КАРТЫ ПО

Игрок может разместить здесь любых работников. За каждый заверченный набор из 3-х работников он подсчитает в конце игры ПО за 1 свою дополнительную бонусную карту ПО (из 4-х, с которыми он начал).

КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры наступает, когда построена хотя бы одна станция каждого из четырех цветов работников (розовый, лиловый, коралловый и фиолетовый) и мешок пуст в конце хода игрока.

Завершите текущий раунд (пока не дойдете до первого игрока). Затем сыграйте еще один раунд. После чего игра заканчивается.

ПОДСЧЕТ ПО

Игрок получает 1 ПО за каждого розового и лилового работника и 2 ПО за каждого кораллового и фиолетового работника на своем планшете. Каждый работник приносит дополнительно 1 ПО, если соответствующий столбец секции **ПО ЗА РАБОТНИКОВ И СВЯЗИ** заполнен.

Каждая связь пути между двумя станциями (независимо от количества использованных жетонов пути) приносит 1 ПО и дополнительно 1 ПО за каждый заполненный ряд секции **ПО ЗА РАБОТНИКОВ И СВЯЗИ**.

Игрок подсчитывает ПО за бонусную карту с наибольшим количеством ПО. За каждый заполненный ряд секции **БОНУСНЫЕ КАРТЫ ПО** он подсчитывает 1 дополнительную бонусную карту ПО.

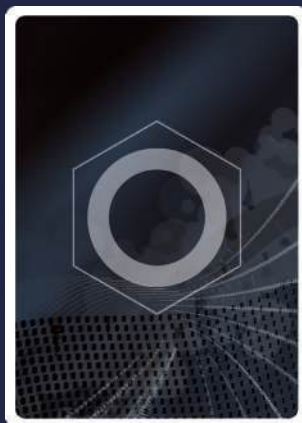
Игрок с наибольшим количеством ПО становится победителем. Если таких игроков несколько, выигрывает тот, у кого меньше роботов. Если все равно ничья, все игроки с равным результатом играют еще партию в *Маглев Метро* до тех пор, пока не будет определен победитель!

МАГЛЕВ МЕТРО

ИМЯ	ДД	ДС	Ксено	Зинк	
1	12	8	6		1 ПО
1	8	10	8		1 ПО
12	4	6	4		1 ПО
18	0	9	4		1 ПО
24	11	42	39		1 ПО/связь
15	15	6	12		15 ПО
3	14	-	-		15 ПО
-	12	-	-		15 ПО
-	9	-	-		15 ПО
ИТОГО	74	85	81	73	

БОНУСНЫЕ КАРТЫ ПО

Бонусные карты ПО могут принести различное количество дополнительных ПО в конце игры. Карты дают максимум 15 ПО каждая. Например, если у игрока есть четыре связи стоимостью 4 ПО каждая, он получит 15 ПО. В конце игры всегда подсчитывается одна бонусная карта ПО. Для каждого заполненного ряда секции **БОНУСНЫЕ КАРТЫ ПО** на планшете игрока он подсчитывает следующую по величине бонусную карту ПО. Так игрок может подсчитать все четыре бонусные карты ПО.



Прямая связь

Прямые связи между двумя конкретными станциями вашего пути, без станций между ними. Может быть засчитано несколько раз.



Пассажир

Определенные пассажиры на планшете игрока, индивидуально или в наборах.



Путь

Проложенные пути, которые были размещены на карте или остались в запасе игрока.



Планшет игрока

Уникальные конфигурации пассажиров на планшете игрока или за его пределами.

Продвинутая игра: драфт карт при подготовке

Освоившись с игрой, игроки могут в начале игры набирать карты при помощи драфта. Каждый игрок берет все карты одного цвета. Выбирает одну, а остальные передает игроку слева. При игре вдвоем каждый игрок берет по два цвета. Когда играют трое, третий игрок в порядке хода берет два цвета.

ХАБ (ТОЛЬКО НА МАНХЭТТЕНЕ)

За одно действие игрок может высадить на Хаб (станцию для высадки любых роботов) столько роботов разного цвета, сколько юнитов в его слоте **ВЫСАДКА**.

В отличие от обычных станций, из Хаба можно проложить любое количество путей.

Игрок по-прежнему не может выложить два жетона пути на один и тот же гекс.

Прямое соединение Хаба с любой станцией на линии игрока возможно только один раз. Нельзя проложить путь между частями Хаба.

Поезд игрока может покинуть Хаб по любому из его путей. Находясь на Хабе, поезд игрока может менять направление движения, не находясь в конце линии и не применяя действие **РАЗВОРОТ ПОЕЗДА**.

При выполнении действия **ПОПОЛНЕНИЕ СТАНЦИИ** на Хабе, верните всех вытянутых роботов в мешок, разместив на Хабе только работников.

Хаб считается Складом, Фабрикой и Лабораторией для всех бонусных карт ПО.



ЧАСТО ПРОПУСКАЕМЫЕ ПРАВИЛА

Путь никогда не может разветвляться на станции (к одной станции могут прилегать только два жетона пути каждого игрока). При обнаружении такой ошибки через несколько ходов, игрок должен удалить незаконные пути как можно скорее, будучи уверенным, что его поезд не застрянет (возможно, применяя действие **ДВИЖЕНИЕ**, переместить поезд на правильную часть линии, прежде чем удалять незаконные пути).

Работники (розовые, лиловые, коралловые и фиолетовые) на планшете игрока не могут быть перемещены в новый слот после того, как игрок их впервые разместил. Однако, обнаружив через несколько ходов такую ошибку, игрок должен использовать действие **РЕГУЛИРОВКА**, чтобы как можно скорее сдвинуть их обратно (как если бы они были роботами).

Число пассажиров в поезде не может превышать количество юнитов в слоте **ВМЕСТИМОСТЬ**. Если игрок обнаружит такую ошибку, он должен немедленно вернуть лишних пассажиров на станцию, где они были незаконно погружены. Если никто не может вспомнить, где, верните лишних пассажиров в мешок.

Если игрок не разблокировал цвет с помощью секции **РАЗБЛОКИРОВКА ПАССАЖИРОВ** и **СТРОИТЕЛЬСТВО СТАНЦИЙ**, он все равно может проложить путь к станции этого цвета. Игрок также может переместиться на эту станцию или через нее и забирать пассажиров тех цветов, которых он может законно погрузить себе.

Если у вас остались вопросы, перейдите к часто задаваемым вопросам по *Маглев Метро* на rollingames.ru.

ПЛЕЙТЕСТЕРЫ

Гейдж Олспач, Тони Олспач, Томас Басс, Дэниэл Бета, Ричард Бетани, Джей Бладуорт, Тейлор Богл, Дэн Кэлхун, Энн Черчилль, Курт Черчилль, Крис Комо, Дэвид Корбин, Тайлер Корнелл, Анджела Чуанг, Дженнифер Дэй, Чарли Дэвис, Джим Эверс Джейсон Финли, Джонатан Франклин, Элли Голд, Анджела Гodelь, Ли́ла Гodelь, Трип Гodelь, Тони Граппин, Аарон Грин, Касандра Хэдли, Ивэн Хейл, Майкл Холл, Лукас Хедгрэн, Грег Хох, Джо Хубер, Шелли Хван, Марк Джексон, Синтия Лэндон, Эндрю Летеция, Дженни Летеция, Иэн Макки, Нэйтан Маккиэн, Джордж Майклс, Карен Миллер, Бен Мора, Шила Мортон, Марк Носуорси, Тери Носуорси, Джон Палаги, Райан Пост, Мэри Прасад, Равиндра Прасад, Тайлер Путман, Майк Рэндольф, Т.С. Рейнольдс, Мэнни Родригес, Мэтт Райан, Дэвид Саттерфилд, Линдси Шлессер, Мэттью Шеррод, Дэвид Сидоре, Марк Сливоски, Марк Смит, Джеймс Нэйтан Спенсер, Бретт Стоя, Майк Таварес, Терри Тейлор, Шон Уолш, Стеф Уолш, Крис Рэй, Крейг Воллмар, Дейл Ю, Райан Ю и многие другие.

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Чтобы играть в одиночку:

Изменения при подготовке одиночной игры

Уберите по 3 пассажира каждого цвета.

Вытяните 2 бонусных карты ПО прямой связи (серые) и положите их сбоку от карты лицевой стороной вверх.

Если вы играете на карте Берлина, разместите роботов на начальных станциях, как показано справа.

Не забывайте, что первый ход в Берлине – это разместить поезд и забрать робота с этой станции, а второй ход – разместить роботов на планшете игрока и выполнить действия.



Изменения в одиночном игровом процессе

Перед каждым ходом (включая первый ход) вытягивайте из мешка 1 пассажира и кладите его рядом с картой. Эти пассажиры не будут использоваться до окончательного подсчета очков.

Игрок не может напрямую соединять пары станций, указанные на двух вытянутых картах прямой связи.

Изменения в конце одиночной игры

Игра заканчивается немедленно, если игрок не может в свой ход вытянуть пассажира из мешка.

Для подсчета очков в одиночной игре используйте таблицу подсчета очков одиночной игры, расположенную на обратной стороне обычных листов подсчета очков. При подсчете очков подсчитайте пассажиров, вытянутых из мешка и отложенных в сторону. Введите это значение в строку – Ходы листа подсчета очков, вычитая эти ПО из своего счета.

Таблица подсчета очков

Есть ли у вас все необходимое, чтобы стать начинающим инженером?

Манхэттен	Берлин	Рейтинг	Манхэттен	Берлин	Рейтинг
< 0	< 0	Последние слова: «Это третий рельс?»	116–120	91–95	Автор петиции о добавлении станции Таймс Сквер на карту Манхэттена в <i>Маглев Метро</i>
0–10	0–10	Любитель громко поговорить по телефону	121–125	96–100	Фанат фильма <i>Захват поезда Пелэм 1-2-3</i> (версия 1974 года)
11–20	11–20	Держатель пустой проездной карты метро	126–130	101–105	Обращающий внимание на разрыв между платформой и поездом
21–30	21–30	Сапожник на платформе	131–135	106–110	Пассажир-стажер
31–40	31–40	Дизайнер вывесок «не работает»	136–140	111–115	Потомок Альфреда Эли Бича
41–50	41–50	Подписатель поручней	141–145	116–120	Младший инженер модели поезда в масштабе 1:87
51–60	51–55	Посетитель мемориала Кейси Джонса	146–150	121–125	Переводчик искаженных объявлений
61–70	56–60	Блокировщик дверей	151–155	126–130	Профессионал по уборке железнодорожных депо
71–80	61–65	Лоббист налога на общественный транспорт	156–160	131–135	Обслуживающий персонал вагона-ресторана
81–90	66–70	Ученик Макса Эйзенхардта	161–165	136–140	Автор руководства для машиниста поезда
91–100	71–75	Прыгун через турникет	166–170	141–145	Стажер проводника поезда
101–105	76–80	Поклонник Дирка Хенна	>170	>145	Начинающий инженер
106–110	81–85	Сотрудник Сабвэй			
111–115	86–90	Писатель пророческих слов на стенах			

РАЗРАБОТКА ИГРЫ ДЕЙЛА Ю

Дейл занимается разработкой игр с 2001 года и разработал множество других замечательных игр Bezier Games, Inc., в том числе *Пригород*, *Замки безумного короля Людвига*, *Subdivision* и *The Palace of Mad King Ludwig*. Дейл также принимал участие в разработке *Доминиона* и доработке одиночной игры для *Агриколы*. Он также входил в состав дизайнеров команды-финалиста конкурса Kinderspiel des Jahres 2014 года *Flizzé-Miez*. С 2010 года он является главным редактором OpinionatedGamers.com.

ИГРОВОЙ ДИЗАЙН ТЕДА ОЛСПАЧА

Тед Олспач – разработчик многих настольных игр, в том числе *One Night Ultimate Werewolf*, *Замки безумного короля Людвига*, *Silver*, *Ultimate Werewolf*, *The Palace of Mad King Ludwig*, *Пригород*, *Слово волка*, он финалист Spiel des Jahres 2019 года.



Генеральный директор: Тед Олспач
Операционный директор: Тони Олспач
Разработка приложений: Стивен Мелтон и Эрик Коберн
Менеджер клиентской поддержки: Райан Мур
Менеджер по лицензированию: Рене Харрис
Менеджер по маркетингу: Джей Бернардо
Менеджер выставки: Кевин Падула

©2024 Bezier Games, Inc. Maglev Metro является товарным знаком Bezier Games, Inc.
Bezier Games и логотип являются зарегистрированными торговыми марками Bezier Games, Inc.
Bezier Games, Inc., PO Box 730, Louisville, TN 37777. США. info@beziergames.com



Над русским изданием работали:
Никита Андриченко, Наталья Андриченко, Дмитрий Назаров, Евгения Назарова,
Максим Майоров, Марина Гришина, Николай Хацко, Ксения Хацко

По любым вопросам: info@rollingames.ru. Еще больше игр на сайте: www.rollingames.ru. ВК и Telegram: @rollin_games

Предупреждение: этот продукт содержит мелкие детали, которые можно проглотить, и он может быть непригоден для использования детьми до 36 месяцев.
ЭТОТ ТОВАР НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ИГРУШКОЙ.

Сделано в Шэньчжэне, Китай.