

مترجم: محمد جواد ربيع نژاد

HELMUT OHLEY – LEONHARD ORBLER

# RUSSIAN RAILROADS



инструкция  
по обслуживанию

2-4 13+

120 min.



### اجزای بازی

- ۱ صفحه بازی
- ۳۵ کارگر (۸ عدد در ۴ رنگ مختلف، ۲ فیروزه ای، ۱ مشکی)
- ۸ مهره علامت گذار (۲ عدد در ۴ رنگ مختلف)
- ۴۸ قطعه ریل (۱۲ مشکی، ۱۲ خاکستری، ۱۲ قهوه ای، ۸ بی رنگ، ۴ سفید)
- ۸ نشانگر صنعت
- ۴ صفحه شخصی بازیکن
- ۳۷ لکوموتیو (۴ عدد به ازای اعداد ۱ تا ۸ و ۵ عدد برای عدد ۹)
- ۱۵ مهندس
- ۲۰ توکن دوبرابر کننده
- ۲۸ توکن (۴ سری هفتایی مختلف)
- ۴ توکن ارزش گذاری مجدد
- ۴ مدال کیف
- ۱ نشانگر دور آخر
- ۴ توکن امتیاز ۱۰۰/۲۰۰
- ۴ توکن امتیاز ۳۰۰/۴۰۰
- ۱۰ کارت جایزه انتهای بازی
- ۵ کارت
- ۴ کارت نوبت
- ۴ کارت جایزه شروع بازی
- ۴ کارت بررسی نحوه امتیاز گیری

۱. صفحه بازی را در وسط میز قرار دهید. توکن های ۲۰۰/۱۰۰ و ۴۰۰/۳۰۰ امتیاز را در نزدیکی فضای ۱۰۰ امتیاز صفحه بازی قرار دهید.



در اینجا و صفحه ۴ چیش بازی برای ۴ بازیکن را به شما نشان خواهیم داد. تغییرات مورد نیاز برای ۲ یا ۳ بازیکن در صفحه ۲۱ توضیح داده شده است.

۱۰. نشانگر آخرین دور بازی را در نزدیکی صفحه بازی بگذارید. این نشانگر در دور آخر بازی استفاده خواهد شد.

برای بررسی دستورات عمل های مربوط به چیش صفحه شخصی هر بازیکن به صفحه ۴ بروید.

ابتدا، ۱۵ مهندس A و B را جدا گانه مرتب کنید. (یک مهندس توسط حرف علامت گذاری نشده است و باید به همراه یک سکه بر روی کارت با علامت قرار داده شود. ستون های A و B را به صورت جداگانه با هم مخلوط کنید. ۴ مهندس از بالای ستون B بردارید و در محل های ۱ ۲ ۳ ۴ قرار دهید. سه مهندس از بالای ستون A انتخاب کنید و در محل های ۱ ۲ ۳ قرار دهید. مهندسين باقی مانده را به جعبه بازی برگردانید.

مهندسی که به صورت افقی جای می گیرد، باید با وجه روشن تر خود رو به بالا قرار گیرد. مهندسی که به صورت عمودی قرار می گیرند، باید وجه تیره ترشان رو به بالا باشد (مهندسين و محل قرار گیریشان به گونه ای هستند که به بازیکنان یاد آور این نکات باشند).



۲. ۵ کارت را رو به بالا در کنار صفحه بازی قرار دهید.

۳. ۱۰ کارت پاداش پایان بازی را با هم مخلوط کنید و دو عدد از آن ها را بدون نگاه کردن از بازی حذف کنید. با ۸ کارت باقی مانده، یک ستون کارت (به پشت) تشکیل دهید.



۴. ۳۷ کاشی لوکوموتیو را با وجه لوکوموتیو رو به بالا در کنار صفحه بازی قرار دهید (وجه بنفش آن ها بعدا ظاهر می شود). آن ها را بر اساس عددشان مرتب سازی کنید و به طوری که ۹ ستون مجزا همانند شکل زیر تشکیل دهند، بگذارید. (یکی از لوکوموتیو های عدد ۹ دارای وجه پشتی بنفش نیست و باید بر روی کارت مربوط به خودش قرار گیرد).



۵. ۲ کارگر فیروزه ای را در صفحه بازی و در محلی که نشان دهنده تصویر دو کارگر فیروزه ای است، قرار دهید. کارگر سیاه را بر روی کارت مربوط به خودش قرار دهید. به هر بازیکن ۷ کارگر از رنگ انتخابی اش بدهید (۱ کارگر از هر رنگ به جعبه بازی بر می گردد).



۶. یک مخزن از ۲۰ توکن دوبرابر کننده در کنار صفحه بازی تشکیل دهید.



۷. یک مخزن از ۱۸ سکه روبل در کنار صفحه بازی تشکیل دهید.



۸. ۴۸ قطعه ریل راه آهن را طبق رنگ آن ها دسته بندی و مرتب کنید. سپس یک مخزن از آن ها تشکیل دهید.





۱. هر بازیکن یک رنگ انتخاب کند و صفحه شخصی مطابق با آن را در مقابل خودش قرار دهد.

۲. هر بازیکن باید یک لوکوموتیو شماره ۱ از مخزن اصلی دریافت کند و آن را در فضای مناسب در سمت چپ بالای صفحه شخصی خود قرار دهد.

۳. هر بازیکن سه قطعه ریل مشکی از مخزن اصلی دریافت کند و آن ها را در فضای اول هر یک از سه خط آهنی که در صفحه شخصی اش تصویر شده است، قرار دهد.

۴. هر بازیکن ۵ کارگر را از رنگ خود برداشته و در مقابل خودش ۲ کارگر باقیمانده در نزدیکی صفحه بازی قرار می گیرند.

۵. هر بازیکن ۱ سکه روبل دریافت می کند.

۶. هر بازیکن یک نشانگر صنعت دریافت کند و آن را در فضای صفر خط صنعت صفحه شخصی اش قرار دهد.

۷. هر بازیکن ۷ نشانگر مختلف دریافت می کند. این نشانگرها شامل نشانگر دوم صنعت، ۱ مدال کپیف و ۱ توکن ارزش گذاری مجدد می باشند. او باید همه این نشانگرها را نزدیک صفحه شخصی اش قرار دهد.

۸. کارت نوبت بازی را با هم مخلوط کنید و یک عدد در کنار هر بازیکن قرار دهید. لطفا توجه داشته باشید: وجه پشتی کارت ها متفاوت است. لذا توصیه می شود که در هنگام مخلوط کردن به آن ها نگاه نکنید.



۹. هر بازیکن ۲ مهره علامت گذار از رنگ خودش دریافت می کند: یکی برای قرار دادن در فضای ۱۰۰ امتیاز صفحه بازی و دیگری در محل ثبت نوبت بازیکنان. او باید مهره علامت گذار خود را در محلی که با کارت نوبت او مشخص می شود، قرار دهد.



۱۰. کارت های جایزه را در مقابل خود قرار دهید. به ترتیب از بازیکن چهارم شروع می شود، او یک کارت جایزه بر دارد، از قابلیت آن کارت استفاده کند و بعد آن را از بازی حذف کند. (این کارت ها در صفحه ۲۲ توضیح داده شده اند). سپس بازیکن سوم به همان صورت عمل کند و پس از آن بازیکن دوم آخرین کارت جایزه ابتدای بازی را بر دارد. بازیکن اول هرگز کارت جایزه دریافت نمی کند. در صورتی که کارت جایزه ای باقی ماند، به جعبه بازی بر می گردد.



لطفا توجه داشته باشید: هنگامی که بازی برای اولین بار بسته بندی می شود (جمع آوری قطعات)، توصیه می کنیم قطعات هر بازیکن را در کیسه های جداگانه ای بگنجانید تا در راه اندازی بازی های بعدی کارتان ساده تر شود.



با توجه به ماهیت پیچیده بازی، ما کار را با توضیح مفاهیم اصلی شروع خواهیم کرد. پس از آن گام به گام بازی را توضیح خواهیم داد. بنابراین اگر احساس می کنید که چیزی توضیح داده نشده است ... نگران نباشید، همه چیز در اینجاست و خیلی زود به آن ها رسیدگی می شود. بعد از همه این ها، روسیه در یک روز ساخته نشد.

نمای کلی بازی

بازیکنان در نقش مهندسین و پیمانکارانی هستند که برای ساخت و راه اندازی راه آهن ترنس-سایبرین و همچنین دو خط آهن دیگر، گماشته شده اند. علاوه بر پیگیری ساخت و ساز، بازیکنان لوکوموتیو های جدید را خریداری کرده، پیشرفت های صنعتی را پیگیری و کارگران و مهندسین را استخدام می کنند. همه این کارها در جهت کسب بیشترین امتیاز پیروزی، نیازمند اندازه گیری دقیق و به کار گیری مهارت های راه آهن سازی بازیکن است.

بازیکنان نوبت خود را یکی پس از دیگری اجرا می کنند و تا زمانی که همه بازیکنان نوبت های خود را به اتمام برسانند، این روال ادامه خواهد داشت. در پایان هر دوره، بازیکنان امتیازاتی را که تا اینجا کسب کرده اند، محاسبه و ثبت می کنند. در بازی های چهار نفره، بازی پس از دور هفتم به پایان می رسد و بازیکن با بیشترین امتیاز برنده می شود.

توضیحات کلی در مورد یک نوبت از بازی

هر بازیکن در هر نوبت یک فضای انجام کار اشغال نشده را انتخاب کرده، آن را با تعداد مورد نیاز از کارگران خود اشغال می کند و آن عمل را انجام می دهد.



شما باید موارد زیر را در نظر داشته باشید:

- \* شما باید یک فضای انجام کار اشغال نشده را انتخاب کنید (یعنی آن فضایی که قبلا توسط دیگر کارگران اشغال نشده است).
- \* شما باید به تعداد مورد نیاز در فضای انجام کاری که می خواهید استفاده کنید، کارگر قرار دهید.
- \* شما فقط باید از کارگران موجود در صفحه شخصی خود استفاده کنید.
- \* شما باید بلافاصله از عمل انتخاب شده استفاده کنید.
- \* شما باید آن عمل را به طور کامل انجام دهید.
- \* شما می توانید تنها یک اقدام انجام دهید.

لطفا توجه داشته باشید: استثنائات این قوانین در صورت لزوم اشاره می شوند.

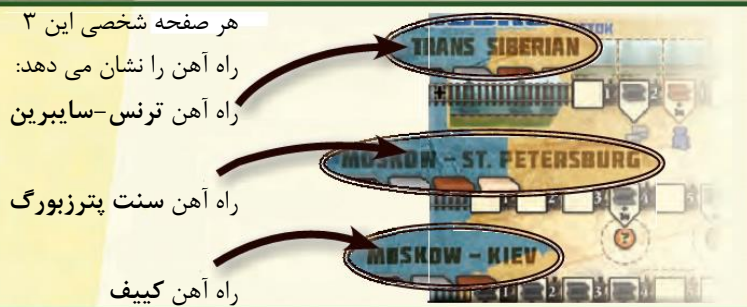
نکته ای دیگر: ما از کلمه "باید" استفاده می کنیم تا اطمینان حاصل شود که بازیکنان به روشنی متوجه چگونگی بازی می شوند. تنها اقدامات مثبت در بازی وجود دارند. در بیشتر موارد، یک بازیکن فقط اقدامی را که می خواهد انجام دهد، برآورده می کند.

اشاره ای کوتاه به مناطق مختلف بازی

در صفحات زیر، این مناطق به تفصیل توضیح داده خواهند شد.



اقدامات توسعه خطوط ریلی یکی از مهمترین عمل ها در این بازی می باشد.  
 هر صفحه شخصی بازیکن ۳ خط آهن را نشان می دهد که می توانند در طول بازی به صورت مستقل گسترش یابند.  
 در پایان هر دور، هر یک از این خطوط راه آهن که بهتر توسعه داده شوند، امتیاز بیشتری برای آن بازیکن به همراه خواهند داشت.



برای ساخت خطوط ریلی، شما به موارد زیر نیاز دارید:

اقدام توسعه خطوط آهن



قطعات ریلی



چگونه می توان خطوط آهن را گسترش داد؟

ابتدا، کارگران را به تعداد مورد نیاز در یکی از فضاهای انجام کار توسعه مسیر قرار دهید. سپس، قطعات ریلی مربوطه را بر روی صفحه شخصی خود به تعدادی که در فضای انجام کار مورد استفاده نشان داده شده است، پیش ببرید.

**مثال:**

۱ بازیکن آبی، ۲ کارگر در این فضای انجام کار قرار می دهد.



این فضای انجام کار ۳ توسعه ریل مشکی را نشان می دهد.

۲ سپس او تصمیم می گیرد که قطعه ریل مشکی خود را در خط آهن ترنس-سایبرین ۳ واحد به جلو ببرد.



شما می توانید توسعه قطعات ریلی را بین چند مسیر مختلف توزیع کنید.

۲ به جای آن، بازیکن آبی انتخاب می کند که نشانگر ریل مشکی خود را در یک خط آهن ۲ واحد و در خط آهن دیگر ۱ واحد به جلو ببرد. در مجموع، او قطعات ریل مشکی خود را به اندازه سه فضا به سمت جلو حرکت داده است.



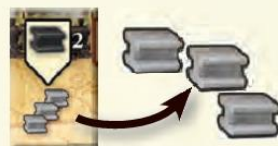
و سپس عمل خود را به پایان می رساند.  
 به منظور کسب امتیاز بیشتر، بازیکنان باید تلاش کنند راه آهن خود را از طریق توسعه این قطعات گسترش دهند. برای به حداکثر رساندن این روند، بازیکنان نیز نیاز به توسعه قطعات ریلی از رنگ های دیگر نیز دارند.



چگونه می توانید قطعات ریلی از رنگ های دیگر را دریافت کنید؟

برای توسعه دیگر رنگ های قطعات ریلی، ابتدا باید آن ها را بدست آورید. این قطعات را با توسعه مسیر مشکی به فضاهای ۲، ۶، ۱۰ و ۱۵ در خط آهن ترنس-سایبرین به دست آورید.

هنگامی که یک بازیکن ریل مشکی خود را به فضای دوم خط آهن ترنس-سایبرین یا فراتر از آن توسعه دهد، بلافاصله ۳ قطعه ریل خاکستری از مخزن اصلی دریافت می کند. او باید این قطعات جدید را در سمت چپ تمام مسیرهایی که در صفحه شخصی اش نمایش داده شده اند، قرار دهد. او اکنون می تواند توسعه قطعات ریل خاکستری خود را آغاز کند.





شما با قرار دادن تعداد کارگران مورد نیاز در یک فضای انجام کار توسعه قطعات ریل خاکستری، می توانید قطعات ریل خاکستری خود را به سمت جلو حرکت دهید. تعداد آیکون های نمایش داده شده، نشان دهنده تعداد فضاهایی است که باید قطعات ریل خاکستری خود را توسعه دهید.

**مثال:**

۱ بازیکن آبی ۱ کارگر در این فضای انجام کار قرار می دهد. او اکنون باید قطعات ریل خاکستری خود را ۲ واحد جلو ببرد.



۲ توسعه اول برای قرار دادن ریل خاکستری در فضای اول راه آهن استفاده می شود. توسعه دوم برای پیشبرد همان قطعه به فضای بعدی مورد استفاده قرار می گیرد.



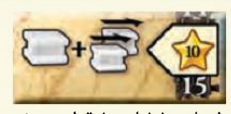
**یادآوری:** همچنان می توان این توسعه ها را بین دو خط آهن تقسیم کرد.

به همین روش می توان قطعات ریلی از رنگ های دیگر را وارد بازی و از فضاهای انجام کار آن ها استفاده کرد.

هنگامی که ریل مشکی بازیکن به فضای ۶ ام خط آهن ترنس-سایبرین برسد یا از آن عبور کند، او ۳ قطعه ریل قهوه ای دریافت می کند...



... فضا ۱۰ ام دسترسی به ۲ قطعه ریل بی رنگ را فراهم می کند ...



... و از فضای ۱۵ ام، ۱ قطعه سفید بدست می آید.

نکته: خطوط آهن مزایای بیشتری را نیز ارائه می دهند که بعدا در رابطه با آن ها بیشتر صحبت می شود.

در هنگام توسعه قطعات ریلی باید موارد زیر را رعایت کرد:

- \* قطعات ریلی با یک ترتیب غیر قابل تغییر توسعه پیدا می کنند: اول مشکی، سپس خاکستری، قهوه ای، بی رنگ و در نهایت قطعه سفید وارد خط آهن می شود.
- \* یک قطعه ریلی تنها می تواند به یک فضای خالی در مقابل خود منتقل شود. یک قطعه ریلی هرگز نمی تواند از روی قطعات مجاور خود (جلو یا عقب) عبور کند. به این ترتیب، نظم قطعات همیشه حفظ می شود.
- \* هنگامی که یک بازیکن باید توسعه ها را پخش کند، آن ها باید بین خطوط آهن مختلف تقسیم شوند.
- \* هر خط آهن از تعداد مشخصی از قطعات ریلی با رنگ های مختلف استفاده می کند. برخی از آن ها از همه قطعات بهره نمی برند. در کنار هر خط آهن، قطعات مجاز برای آن مسیر درج شده است.



**اقدامات توسعه راه آهن بالا و پایین**

این تنها اقدام بازی است که می تواند بیش از یک بار در طول هر دور مورد استفاده قرار گیرد.

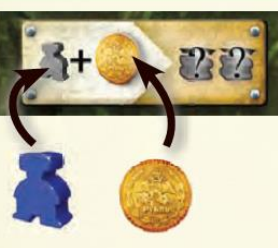


هنگامی که یک بازیکن کارگری را در آن قرار می دهد، او باید یک قطعه ریل مشکی یا خاکستری را حرکت دهد. این فضای انجام کار اشغال شده در نظر گرفته نمی شود و می تواند در هر دور توسط هر بازیکن (از جمله بازیکنانی که از آن استفاده کرده اند) مجددا مورد استفاده قرار گیرد.

**مثال:** حتی اگر بازیکن آبی یک کارگر را در این محل انجام کار قرار داده باشد، این فضا همچنان برای همه بازیکنان قابل استفاده است. اکنون بازیکن قرمز تصمیم می گیرد یک کارگر را در آنجا بگذارد و از اقدام مربوطه استفاده کند.



برای استفاده از این اقدام، شما باید یک کارگر و ۱ روبل در این فضای انجام کار قرار دهید. این اقدام به شما اجازه دو توسعه به انتخاب خودتان (با تقسیم بین ۱ یا ۲ قطعه ریل) می دهد.



**به عنوان مثال:** بازیکن آبی ۱ کارگر و ۱ روبل در این فضای انجام کار قرار می دهد. او قطعه ریل مشکی خود را یک فضا حرکت داده و سپس قطعه ریل خاکستری خود را یک واحد توسعه می دهد.



توسعه خطوط ریلی



## لوکوموتیوها - بدون لوکوموتیو، حتی بهترین خط آهن هم بی فایده است.

برای ساخت لوکوموتیو، شما به موارد زیر نیاز دارید:



اقدامات لوکوموتیو ←



و کاشی های لوکوموتیو از مخزن اصلی

چگونه می توان یک لوکوموتیو ساخت؟

ابتدا کارگران خود را به تعداد مورد نیاز را در یکی از فضاهای انجام کار لوکوموتیو بگذارید. سپس، ۱ کاشی لوکوموتیو را از کمترین عدد موجود در مخزن اصلی بردارید. سرانجام، این لوکوموتیو را در مقابل یکی از ۳ راه آهن صفحه شخصی خود قرار دهید.

**مثال:**

۱ بازیکن سبز ۱ کارگر در فضای انجام کار لوکوموتیو بالایی قرار داده است.



۲ او یک لوکوموتیو شماره ۲ دریافت می کند ...



۳ ... و آن را در راه آهن سنت پترزبورگ قرار می دهد.



تنها ۱ لوکوموتیو در این خطوط آهن قرار می گیرند: راه آهن. سنت پترزبورگ و کیف. در خط آهن ترنس-سایبرین می تواند تا ۲ لوکوموتیو وجود داشته باشد. عدد این لوکوموتیوها نشان می دهد که این لوکوموتیو قادر است به کدام فضا از این خط ریلی برسد.



لوکوموتیو #۱ (هر بازیکن بازی را با این لوکوموتیو شروع می کند) می تواند تنها به یک فضا برسد.



لوکوموتیو #۴ می تواند از ۱ تا ۴ فضای راه آهن عبور کند.

مسیر ترنس-سایبرین تنها راه آهنی است که در آن محل جایگذاری دو لوکوموتیو وجود دارد. یکی از آن ها در کنار صفحه بازی، در سمت چپ مسیر قرار می گیرد، در حالی که دیگری به طور مستقیم بر روی صفحه بازی قرار دارد. شما باید عدد هر دو لوکوموتیو را در خط آهن ترنس-سایبرین را با هم جمع کنید تا میزان کل فضاهای قابل دسترس را در این مسیر تعیین کنید.



لوکوموتیو #۱ و #۴ در حال حاضر در خط ترنس-سایبرین وجود دارند؛ این بدان معنی است که بازیکن می تواند از ۱ تا ۵ در این فضا عبور کند.

آیا لوکوموتیوها می توانند ارتقا یابند؟

البته. برای ارتقاء لوکوموتیوها، به سادگی آن ها را با یک لوکوموتیو با عدد بالاتر جایگزین کنید.

**مثال:**

۱ بازیکن سبز لوکوموتیو #۴ را بر می دارد و آن را در خط آهن ترنس-سایبرین خود قرار می دهد. از آنجا که او در حال حاضر دارای دو لوکوموتیو در این راه آهن (#۱ و #۳) است، لذا او تصمیم می گیرد تا لوکوموتیو #۴ را با #۱ عوض کند.

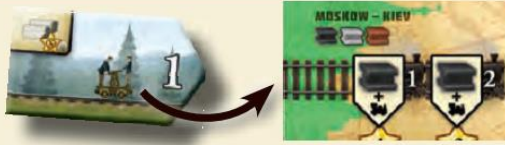






لوکوموتیو "قدیمی" از بین نمی رود: شما می توانید آن را به یکی از دو راه آهن دیگر منتقل کنید.

۲ بازیکن سبز لوکوموتیو #۱ خود را به خط آهن کییف که لوکوموتیو ندارد، منتقل می کند.



هنگامی که شما یک لوکوموتیو قدیمی را به یک راه آهن جدید، جایی که لوکوموتیو وجود دارد، منتقل می کنید. می توانید یک سری اقدامات زنجیره ای انجام دهید.

۳ بعدها در طول بازی، بازیکن سبز یک لوکوموتیو #۴ را در خط آهن سنت پترزبورگ قرار می دهد. سپس لوکوموتیو #۲ واقع در این مکان، باید منتقل شود.

بازیکن سبز لوکوموتیو #۲ به خط آهن کییف منتقل می کند و لوکوموتیو #۱ موجود در آن را حذف می کند.

لوکوموتیو #۱ می تواند به هر خط آهن دیگری منتقل شود. با این حال، فراموش نکنید که یک لوکوموتیو تنها می تواند به یک خط آهن خالی منتقل شود یا برای جایگزینی با یک لوکوموتیو با عدد کمتر استفاده شود.



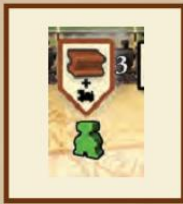
چه اتفاقی برای لوکوموتیوی که نمی توانید در جای دیگری از صفحه شخصی خود قرار دهید، می افتد؟

۴ هنگامی که یک بازیکن قادر به قرار دادن یک لوکوموتیو نباشد، باید آن را به سمت بنفش کاشی بچرخاند و در کنار مخزن لوکوموتیو ها قرار دهد. این لوکوموتیو از این پس به عنوان یک کارخانه استفاده می شود.  
کارخانه ها چه هستند؟ آن ها در بخش بعدی توضیح داده خواهند شد.



### چرا باید لوکوموتیو ساخت؟

در طول هر امتیاز گیری پایان هر دور، شما تنها امتیازاتی را کسب می کنید که توسط لوکوموتیو هایتان بدست می آیند. یعنی فضایی که لوکوموتیو ها به آن ها می رسند. علاوه بر این، فضاهای ویژه ای در میان خطوط راه آهن شما وجود دارند که برای بهره مندی از مزایای آن ها، باید با ریل مربوطه و لوکوموتیو به آن ها دسترسی پیدا کنید (صفحه ۱۷ را ببینید).



لوکوموتیو ها

### کارخانجات - قدرت صنعت

کارخانه ها برای توسعه صنعتی شبکه راه آهن شما ضروری هستند. نه تنها این، بلکه هر کارخانه قابلیتی منحصر به فرد دارد که می تواند مورد استفاده قرار گیرد.  
یک کارخانه در پشت هر کاشی لوکوموتیو چاپ شده است. کارخانه های موجود در لوکوموتیو های با عدد یکسان، مشابه هم هستند. هر کارخانه به مالک خود یک قابلیت ویژه می دهد که می تواند از آن بهره مند شود. قابلیت یک کارخانه نیز در گوشه بالای سمت چپ وجه لوکوموتیو این کاشی نشان داده شده است.

وجه رویی: لوکوموتیو



قابلیت کارخانه



وجه پشتی: کارخانه

کارخانجات



## چگونه لوکوموتیوها و کارخانه‌ها

چگونه می‌توان یک کارخانه ساخت؟

برای ساختن یک کارخانه، باید از اقداماتی که مورد نیاز برای ساخت لوکوموتیوها بود استفاده کنید. ابتدا، تعداد کارگران مورد نیاز را در این فضای انجام کار قرار دهید. سپس، درست همانطور که برای لوکوموتیوها عمل کردید، یک کاشی لوکوموتیو را با کمترین عدد از ستون کاشی‌های لوکوموتیو بردارید. این لوکوموتیو را به سمت بنفش (با کارخانه) بچرخانید و آن را در قسمت زیرین صفحه شخصی خود، در یکی از ۵ فضای اختصاص داده شده برای کارخانه‌ها قرار دهید. شما باید کارخانه‌های خود را از چپ به راست قرار دهید.

۱ بازیکن سبز ۱ کارگر در این محل انجام کار قرار می‌دهد.



۲ او یک لوکوموتیو #۲ بر می‌دارد...



۳ ... آن را به سمت بنفش می‌چرخاند و سپس زیر صفحه بازی خود، در فضای خالی کارخانه از سمت چپ قرار می‌دهد.



**مثال:**

اگر شما موفق به ساخت ۵ فضای کارخانه خود شوید، می‌توانید آن‌ها را با کارخانه‌های دیگر (جدید) جایگزین کنید. وقتی می‌خواهید یک کارخانه جدید را جایگزین کنید، باید یکی از کارخانه‌های "قدیمی" خود را به مخزن اصلی برگردانید. آن را در سمت چپ ستون کاشی‌های لوکوموتیو بگذارید، همچنین سمت کارخانه (سمت بنفش) آن رو به بالا قرار گیرد. سپس، کارخانه جدید را در فضای آزاد شده اخیر قرار دهید. شما در اینجا مجبور نیستید کارخانه‌های خود را از چپ به راست جایگزین کنید. نکته: نحوه استفاده از کارخانه‌ها در بخش "صنعتی سازی" در صفحه زیر توضیح داده می‌شود.

### چگونه لوکوموتیوها و کارخانه‌های خود را انتخاب کنید؟

\* لوکوموتیوها بر اساس عددشان مرتب می‌شوند و در ستون‌های نزدیک به صفحه بازی قرار می‌گیرند. هر ستون شامل لوکوموتیوهای یک شماره مرتب شده (از ۲ تا ۹) خواهد بود.

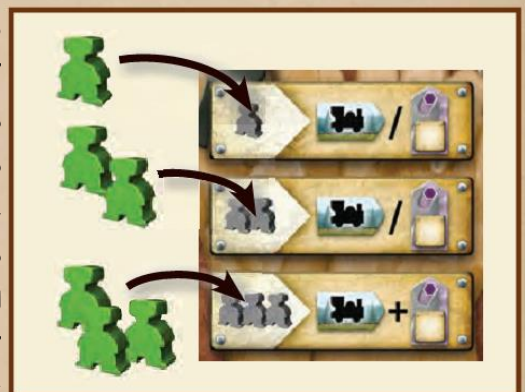
\* هنگامی که یک بازیکن می‌خواهد یک لوکوموتیو یا یک کارخانه بسازد، باید آن را از پایین‌ترین شماره دریافت کند. در ابتدای بازی، کمترین عدد این ستون #۲ خواهد بود. هنگامی که ستون #۲ تمام می‌شود، بازیکنان به سراغ ستون #۳ می‌روند و الی آخر.

استثنا: اگر یک بازیکن بخواهد یک کارخانه بسازد و بعضی از کارخانه‌ها در کنار ستون‌های لوکوموتیو (با وجه کارخانه رو به بالا) وجود داشته باشد، این بازیکن می‌تواند از بین یکی از کارخانه‌های موجود و یا کمترین عدد ستون کاشی‌های با وجه لوکوموتیو رو به بالا، یک کارخانه انتخاب کند. (چگونه کارخانه‌ها می‌توانند در کنار ستون‌های لوکوموتیو قرار گیرند؟ به صفحه ۹ مراجعه کنید.)

### تفاوت بین ۳ فضای انجام کار لوکوموتیو چیست؟

بالاترین فضای انجام کار، بسیار شبیه به عمل توسعه قطعات ریلی است: شما باید یک کارگر برای برداشتن ۱ لوکوموتیو قرار دهید. سپس یک کاشی لوکوموتیو بردارید و در یکی از خطوط آهن خود بگذارید. یا به صورت یک کارخانه در اولین فضای مجاز از سمت چپ، در زیر صفحه شخصی خود، قرار دهید. عمل وسطی دارای اثری همانند محل قبل است، اما نیاز به ۲ کارگر دارد. این باعث می‌شود تا انجام این عمل "گران‌تر" باشد.

اقدام پایینی نیاز به ۳ کارگر دارد. این محل اجازه می‌دهد تا شما ۱ لوکوموتیو و ۱ کارخانه دریافت کنید. شما مجاز به گرفتن ۲ لوکوموتیو یا ۲ کارخانه نیستید. تصمیم اینکه ابتدا لوکوموتیو بردارید یا کارخانه، با شماست.



(این تنها زمانی مهم است که شما در حال دریافت ۲ کاشی لوکوموتیو با اعداد مختلف هستید؛ مثلاً زمانی که شما آخرین کاشی را از ستون شماره ۳ و نخستین کاشی از ستون شماره ۴ دریافت می‌کنید)



## عمر صنعتی سازی - راه های دیگر کسب امتیاز!

صنعتی سازی نوع دیگری از اقدامات قابل انجام است. صنعتی سازی به شما امکان می دهد تا در پایان هر دور امتیاز بدست آورید و همچنین می توانید به قابلیت های کارخانه های خود دسترسی پیدا کنید.

شما برای صنعتی سازی شبکه خود، نیاز به موارد زیر دارید:



اقدامات صنعتی سازی

خط سیر صنعت در صفحه شخصی خود

و نشانگر صنعتی سازی

چگونه شبکه راه آهن خود را صنعتی سازی کنید؟

ابتداء به تعداد مورد نیاز را در فضای انجام کار صنعتی سازی، کارگر قرار دهید. سپس، نشانگر صنعت خود را به تعداد فضاهای نشان داده شده در آن فضای انتخاب شده، روی مسیر صنعت در صفحه شخصی خود جلو ببرید.

### مثال:

۱ بازیکن زرد ۱ کارگر در این محل انجام کار قرار می دهد.



این عمل به شما اجازه می دهد تا نشانگر خود را به اندازه ۱ فضا در خط سیر صنعت در صفحه شخصی خود جلو ببرید.

۲ سپس او نشانگر صنعت خود را ۱ واحد به جلو می برد.



آیا شما می توانید از روی یک "شکاف" در مسیر صنعت خود پرسش کنید؟

اگر با دقت بیشتری به صفحه شخصی خود نگاه کنید، متوجه خواهید شد که پس از چهار فضای اول مسیر صنعت شما، چند شکاف وجود دارد. شما نمی توانید نشانگر صنعت خود را به داخل یا خارج از این شکاف ها حرکت دهید.



چگونه می توان این شکاف ها را پر کرد؟

برای پیشرفت (جلو رفتن) نشانگر صنعت شما در مسیر صنعتتان، در ابتدا باید این شکاف ها را توسط کارخانه ها پر کنید. این روش راه دیگری برای بهبود هرچه بیشتر صنایع شما می باشد.

مثال: این بازیکن یک کارخانه می سازد. او اکنون می تواند با نشانگر خود از روی کارخانه عبور کند و سپس به ادامه مسیر صنعت خود بپردازد.



یادآوری: نحوه ساخت کارخانه ها در صفحه ۱۰ توضیح داده شده است.

هر کارخانه دارای یک فضای صنعت ( ) است که نشانگر صنعت شما می تواند روی آن ها حرکت کند. بعد از هر کارخانه، فضای صنعت دیگری وجود دارد ( ). هر کارخانه دارای یک فضای صنعتی است که در دسترس قرار می گیرد.

مهم: اگر یک بازیکن قصد داشته باشد تا آخرین فضای صنعت خود را نیز به دست بیاورد، ابتدا نیاز به پر کردن ۵ شکاف با کارخانه دارد.





وقتی نشانگر صنعت به یک کارخانه می رسد، چه اتفاقی می افتد؟

هنگامی که یک نشانگر صنعت از روی یک کارخانه حرکت می کند، باید فوراً از قابلیت این کارخانه استفاده کنید. اگر در این زمان نتوانید از آن قابلیت استفاده کنید، اثر آن از بین می رود.

**به عنوان مثال:** بازیکن **زرد** ۲ کارگر در این فضای انجام کار قرار داده است. او ۲ پیشرفت در خط سیر صنعتش به دست می آورد.



با پیشرفت اول، او نشانگر خود را از روی یک کارخانه حرکت می دهد. بلافاصله از قابلیت این کارخانه استفاده می کند. سپس، او پیشرفت دوم خود را دنبال می کند.



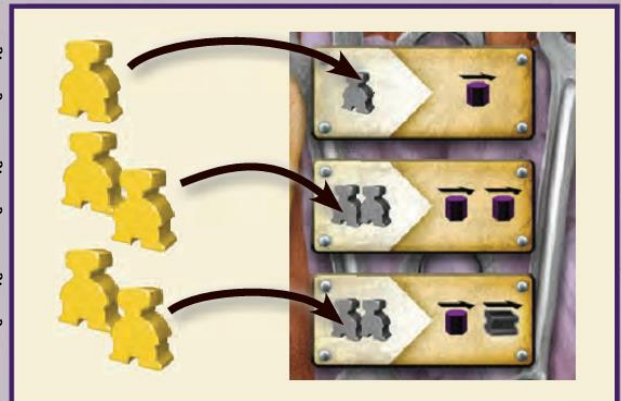
قابلیت های مختلف کارخانه ها در صفحه ۲۴ توضیح داده شده است.

## تفاوت بین ۳ اقدام صنعتی سازی چیست؟

برای اقدام بالایی، شما باید ۱ کارگر در این محل قرار دهید. این اقدام به شما ۱ پیشرفت در مسیر صنعتتان می دهد.

برای اقدام وسطی، شما باید ۲ کارگر در این محل قرار دهید. این اقدام به شما ۲ پیشرفت در مسیر صنعتتان می دهد.

برای اقدام پایینی، شما باید ۲ کارگر در این محل قرار دهید. این اقدام به شما ۱ پیشرفت در صنعت و ۱ توسعه قطعه ریل مشکی می دهد.



## اقدامات کمکی - ۱ توکن دو برابر کننده، ۲ روبل، ۲ کارگر موقت

این ۳ اقدام کمکی به نسبت گروه هایی که تا کنون توضیح داده شده اند، متفاوت هستند. اما توضیح و استفاده از آن ها در بازی، آسان است.

### ۱ توکن دو برابر کننده

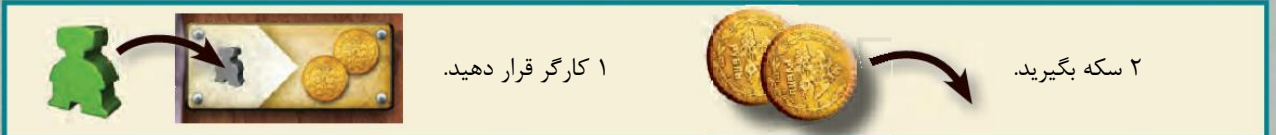
یک کارگر را در این فضای انجام کار قرار دهید تا ۱ توکن دو برابر کننده از مخزن اصلی بردارید. سپس، شما باید این توکن را در یک فضای خالی در بالای خط آهن ترنس-سایبرین (و تنها در آن محل) قرار دهید. شما باید این ۸ فضا را از چپ به راست بپوشانید و تنها ۱ توکن دو برابر کننده در هر فضا می تواند قرار دهید.



برای قرار دادن توکن های دو برابر کننده نیازی به حضور قطعات ریلی نیست. توکن دو برابر کننده امتیاز فضای زیر خود را در طول امتیاز گیری، ۲ برابر می کند.

### ۲ روبل

۱ کارگر در این فضای انجام کار قرار دهید تا ۲ سکه روبل بردارید (از مخزن اصلی) و سپس آن ها را در مقابل خود قرار دهید.



۱ کارگر قرار دهید.

۲ سکه بگیریید.



سکه های روبل برای چه کاری هستند؟

در هنگام بازی سکه های روبل می توانند در ترکیب با کارگران در فضاهای انجام کار جایگزین شوند.

شما می توانید از این فضای انجام کار با استفاده از یک روبل از مخزن شخصی خود به جای استفاده از یکی از کارگرنان، استفاده کنید.



شما همچنین مجاز به ترکیب روبل و کارگران هستید.



برای استفاده از هر یک از این دو اقدام زیر، باید از ۱ روبل استفاده کنید.



برای استفاده از این اقدام، شما باید از ۱ کارگر و ۱ روبل استفاده کنید (صفحه ۷ را ببینید). همچنین شما می توانید از ۲ روبل استفاده کنید. اما به کارگیری ۲ کارگر مجاز نمی باشد.

برای استفاده از این اقدام، باید از ۱ روبل استفاده کنید (همانطور که در زیر توضیح داده شده، نمی توانید از یک کارگر استفاده کنید).



گرچه سکه های روبل می توانند با کارگران را جایگزین شوند، اما کارگران نمی توانند جایگزین روبل گردند. همانند فضاهای انجام کاری که توسط یک یا چند کارگر اشغال می شوند، فضای انجام کاری که توسط یک یا چند سکه روبل اشغال شده است، نمی توانند در این دور مورد استفاده قرار گیرند.

۲ کارگر موقت



۱ کارگر را در این فضای انجام قرار دهید تا ۲ کارگر موقت فیروزه ای را ببرید. شما باید از این کارگران در طول همین دور استفاده کنید. رنگ آن ها در این دور مانند کارگران شما فرض می شود.



یک کارگر در این محل انجام کار قرار دهید.



۲ کارگر موقت را بردارید.

درست همانند سکه های روبل، می توانید از کارگران موقت خود (به صورت جداگانه یا با هم) استفاده کنید. یا اینکه آن ها را با کارگران رنگ یا روبل خود ترکیب کنید. شما نمی توانید کارگران موقت را برای دور بعدی نگه دارید.

اقدامات کمکی

مهندسان - اقدامات همیشه در حال تغییر

مهندسان می توانند در طول بازی با مهارت های خاص خود به بازیکنان کمک کنند. آن ها همچنین می توانند میزان مشخصی از امتیازات را در پایان بازی به بازیکنان بدهند.

این منطقه مهندسين صفحه بازی می باشد:



محل استخدام اعمال در حال تغییر

چگونه می توان مهندسان را استخدام کرد؟

در هر دور تنها یک مهندس می تواند استخدام شود. این مهندس در سمت راست منطقه مهندسين (یعنی فضای استخدام) صفحه بازی قرار دارد. برای استخدام یک مهندس، شما باید یک روبل در فضای انجام کار استخدام قرار دهید. سپس مهندس را از این فضا بردارید و با وجه روشن آن، در نزدیکی صفحه شخصی خود قرار دهید.

مثال: بازیکن قرمز یک روبل را در فضای استخدام قرار می دهد و مهندس را از این محل بر می دارد ...



... و آن را در نزدیکی صفحه شخصی اش قرار می دهد.

مهندسان



وجه روشن تر هر مهندس یک محل انجام کار را نشان می دهد. اگر یک بازیکن یک یا چند مهندس در کنار صفحه شخصی خود داشته باشد، می تواند از این اقدامات درست همانند محل های انجام کار موجود در صفحه بازی، استفاده کند. حتی اگر یک بازیکن به صورت کامل قادر به استفاده از اقدامات مهندس خود نباشد، می تواند از آن استفاده کند.

یکی دیگر از مزیت های داشتن "مهندسين شخصی" این است که آن ها "حساس به زمان" نیستند. به این معنی که از آنجایی که دیگر بازیکنان به مهندسين شما دسترسی ندارند، شما می توانید دقیقاً در زمانی که نیاز دارید، از آن ها استفاده کنید.

**۲ مهندسی که با وجه روشن ترشان در صفحه بازی قرار گرفته اند**

هر دو مهندسی که با وجه روشن خود در صفحه بازی قرار می گیرند، به بازیکنان اجازه می دهند که از عملکرد مربوط به آن ها استفاده کنند. بازیکنان قادر به استخدام این مهندسين نیستند. آن ها همانند سایر فضاهای انجام کار در صفحه بازی (توسعه قطعات ریلی، لوکوموتیو و غیره)، یک یا چند فضاهای انجام کار اضافی را در دسترس همه بازیکنان قرار می دهند. درست مثل تمام فضای انجام کار دیگر در صفحه بازی، این اقدامات تنها می توانند یک بار در هر دور مورد استفاده قرار گیرند.

**به عنوان مثال:** بازیکن قرمز ۱ کارگر در مهندس سمت چپ قرار می دهد و بلافاصله

از این اقدام استفاده می کند.

**اقدام:** بازیکن قرمز یک توکن دو برابر کننده از مخزن اصلی بر می دارد و آن را در

اولین فضای مجاز (از سمت چپ) در بالای خط آهن ترنس-سایبرین خود قرار می

دهد. علاوه بر این، او ۳ امتیاز به دست می آورد که با جایجایی مهره علامت گذار به

اندازه ۳ واحد به جلو در مسیر امتیازات، ثبت می شود.



**۴ مهندس موجود در سمت چپ**

این مهندسان نمی توانند استفاده و یا استخدام شوند. با این حال، در پایان دور، هر مهندس یک فضا به سمت راست حرکت می کند.

به عبارت دیگر، این مهندسان در دوره های آینده در دسترس خواهند بود. دیدن آن ها به بازیکنان اجازه می دهد تا برای دوره های بعدی خود برنامه ریزی کنند.

چگونگی حرکت مهندسان در صفحه ۲۰ توضیح داده شده است.



مهندسان

**نوبت بازی - "کسی که خیلی دیر می آید، مجازات می شود."**

گورباچف زمانی که این کلمات را بیان می کرد هر منظوری که داشت، حقیقت این است که در این بازی به طور مطلق اول بودن در هر دور به نفع شماست.

**نوبت بازی برای چه منظوری است؟**

در این بازی بازیکنان در جهت عقربه های ساعت بازی نمی کنند. محل ثبت نوبت در صفحه بازی، برای همین منظور است. همچنین موجب حفظ نظم بازی می شود. بازیکنی که اولین موقعیت را اشغال کند، اولین نوبت آن دور را بازی می کند و پس از آن بازیکنی که موقعیت دوم را اشغال کرده است و الی آخر. هنگامی که آخرین بازیکن نوبت خود را بازی کند، بار دیگر نوبت به بازیکن اول می رسد.



بازیکن زرد نفر اول می باشد و به دنبال آن آبی، سبز و سرانجام بازیکن قرمز قرار گرفته است. سپس،

دور بعدی یک بار دیگر با بازیکن زرد شروع می شود.

هنگامی که یک بازیکن نمی خواهد یا نمی تواند نوبت خود را اجرا کند، بازی از او عبور می کند؛ این بدان معنی است که برای بقیه این دور، او قادر به بازی کردن نخواهد بود. در نهایت، برای نشان دادن اینکه او از این دور کنار رفته است، کارت نوبت خود را به سمت وجه روشن آن می چرخاند و بلافاصله امتیازات نشان داده شده در پشت کارت را ثبت می کند. بقیه بازیکنان یکی پس از دیگری، نوبت های خود را اجرا می کنند. تا زمانی که همه بازیکنان اقدامات مجاز خود را تمام کنند، بازی ادامه می یابد.

**توجه:** حتی اگر همه کارگران یک بازیکن تمام شود، این بدان معنا نیست که بازی او در این دور تمام شده است. او می تواند اقدامات خود را با روبل ادامه دهد.

**چگونه می توان در محل ثبت نوبت جلو رفت؟**

شما می توانید یکی از کارگران خود را در موقعیت اول و یا دوم محل ثبت نوبت قرار دهید. این محل نوبت شما را در دور بعدی مشخص خواهد کرد.

**توجه:** شما نمی توانید یک کارگر را در فضای انجام کار در زیر موقعیت فعلی نوبت خود قرار دهید. همچنین شما نمی توانید هر دو فضاهای انجام کار را در محل ثبت نوبت اشغال کنید.



نوبت بازی



چگونه نوبت های بازی را مجدداً سازماندهی کرد؟

هنگامی که همه بازیکنان نوبت های خود را به اتمام رساندند، بازیکنانی که یک کارگر در زیر محل ثبت نوبت قرار داده اند، مهره های علامت گذار خود را بر می دارند. برای آزاد کردن محل آن محل، دیگر بازیکنان باید مهره های علامت گذار خود را به سمت راست حرکت دهند (به سمت آخرین فضاهای محل ثبت نوبت). سپس، بازیکنی که نوبت خود را تغییر داده است، مهره علامتگذارش را در بالای محلی که کارگرس اشغال کرده است، قرار می دهد.

به عنوان مثال: بازیکنان **سبز** و **قرمز** مهره های علامت گذار خود را از محل ثبت نوبت بر می دارند.

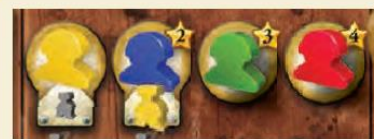


بازیکنان **زرد** و **آبی** مهره های خود را به سمت راست حرکت می دهند. سپس، **سبز** و **قرمز**، مهره های خود را بر روی فضای نوبت بالای کارگر خود قرار می دهند.



**مورد خاص:** اگر اولین بازیکن یک کارگر را در موقعیت دوم قرار دهد (احتمالاً به این دلیل که او می خواهد به عقب حرکت کند) و هیچ بازیکن دیگری کارگرس را در موقعیت ۱ قرار ندهد، ترتیب نوبت تغییر نخواهد کرد.

**نکته:** همانطور که متوجه شده اید، این بسیار مهم است که بدانید کدام بازیکن کارگر خود را در فضاهای انجام کار ثبت نوبت قرار می دهد. برای این کار، اگر یک بازیکن به جای یک کارگر از رنگ خود، یک روبل یا کارگر موقت استفاده کند. بلافاصله باید آن را با یک کارگر از رنگ خود که در محل انجام کار دیگری قرار دارد عوض کند.



بازیکن **زرد** یک کارگر در موقعیت دوم قرار می دهد. هیچ بازیکن دیگری کارگر خود را زیر فضای ۱ قرار نمی دهد. ترتیب نوبت تغییر نمی کند

**کارگران موجود در فضاهای انجام کار محل ثبت نوبت، مجدداً می توانند مورد استفاده قرار گیرند ...**

یک کارگر موجود در فضای انجام کار ثبت نوبت، یک فایده دیگر نیز به همراه دارد. هنگامی که نوبت های بازی دوباره سازماندهی شد، بازیکنانی که کارگر خود را در فضاهای انجام کار ثبت نوبت قرار داده اند، می توانند کارگر خود را به یک فضای انجام کار آزاد منتقل کنند. بازیکنی که کارگر او جایگاه دوم را اشغال کرده است، ابتدا کارگر خود را حرکت می دهد. او کارگر خود را از فضای انجام کار ثبت نوبت برداشته و آن را به یک فضای انجام کار آزاد (به انتخاب خود) انتقال می دهد (این محل حتی می تواند یکی از مهندسانش باشد). سپس او اقدامات آن محل را انجام می دهد.



به عنوان مثال: بازیکن **قرمز** کارگر خود را از این فضا می برد و آن را در فضای انجام کار "توسعه ۱ قطعه ریل قهوه ای" انتقال می دهد.



سپس، بازیکنی که کارگر خود را در فضای اول قرار داده اند، طبق این قوانین عمل می کند. هنگام انتقال کارگر خود، باید موارد زیر را رعایت کنید:

- \* شما فقط می توانید کارگر خود را به یک محل انجام کار که دقیقاً به ۱ کارگر نیاز دارد، منتقل کنید. (یعنی شما نمی توانید آن را با کارگر(ان) دیگر، کارگران موقت یا سکه (های) روبل ترکیب کنید).
- \* اگر موارد بهتری وجود نداشته باشد، شما همیشه می توانید از اقدام توسعه خط آهن پایین صفحه بازی استفاده کنید.

**یک توقف کوتاه** - چراکه خواندن قوانین کار سختی است.

ما در حال حاضر اقدامات مختلفی را که در صفحه بازی ارائه شده است، توضیح داده ایم. به این معنی که ما مهمترین جنبه بازی را پوشش داده ایم. در بخش های زیر، ما موارد زیر را بررسی خواهیم کرد: **صفحه شخصی بازیکن**، فضاهای ویژه موجود در آن و **مرحله امتیاز گیری**. سپس، **امتیاز گیری نهایی** و **توکن ها** و **کارت های** مختلف را توضیح خواهیم داد.



کنون شما با جزئیات بیشتری از صفحه شخصی خود آشنا خواهید شد.

**۳ خط آهن**  
صفحه ۶ را ببینید.

**۸ فضای توکن های دوبرابر کننده**  
صفحه ۱۲ را ببینید.

**محل قرار گیری مهندسین**  
صفحه ۱۳ را ببینید.

**لوکوموتیو ها و کارخان**  
صفحه ۸ را ببینید.

**صنعتی سازی**  
صفحه ۱۱ را ببینید.

**فضاهای ویژه در صفحه شخصی بازیکن**

فضاهایی که با خط قرمز [یا هر رنگی، مثلا مشکی] حاشیه بندی شده اند، به شما مزایای مختلفی می دهند. برای دریافت این مزایا (که در زیر آن یا در کنار این فضا نشان داده شده است)، ابتدا باید شرایط خاصی را ارضا کنید.



**به عنوان مثال:** برای به دست آوردن مزیت این فضا، قطعه ریل مشکی باید به این محل وارد شود یا از آن عبور کند. رسیدن لوکوموتیو لازم نیست.



**به عنوان مثال:** قطعه ریل قهوه ای در این خط آهن حداقل باید به این فضا برسد. علاوه بر این، یک لوکوموتیو نیز باید به این فضا برسد. به طور خلاصه، شما باید هر دو شرط را برآورده کنید تا این مزیت را به دست آورید.

**قاعده کلی:** قبل از به دست آوردن مزیتی که یک فضا می دهد، باید همیشه حداقل با یک قطعه ریلی به این فضا برسید. گاهی اوقات، یک لوکوموتیو نیز باید به این فضا برسد. مطالب آینده این فضاهای ویژه را در دو گروه توضیح می دهند: محلی هایی که نیاز به رسیدن لوکوموتیو ندارند و فضاهایی که برای کسب مزایای آن ها نیاز به لوکوموتیو هم دارید.



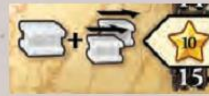
**بدون نیاز به لوکوموتیو**

**مزایا: قطعات ریلی جدید**



در فضاهای ۲، ۶ و ۱۰ خط آهن ترنس-سایبرین، قطعات ریلی که در زیر هر فضا تصویر شده است، دریافت می کنید. نحوه استفاده از آن ها در صفحه ۶ توضیح داده شده است.

**... ۲+ توسعه قطعه ریلی سفید**



فضای ۱۵م اجازه می دهد تا ۱ قطعه ریل سفید دریافت کنید. علاوه بر آن، شما می توانید بلافاصله آن را تا ۲ فضا توسعه دهید. شما باید قوانین معمول را دنبال کنید (توسعه فقط در فضاهای خالی، بدون پریدن از روی هیچ قطعه ای)، در غیر این صورت شما نمی توانید از آن استفاده کنید و توسعه را از دست می دهید.



### مزیت: پایانه



هنگامی که شما با قطعه ریل مشکی به آخرین فضای یک راه آهن دسترسی پیدا کنید، بلافاصله ۱۰ امتیاز کسب می کنید. یک خط آهن نمی تواند فراتر از فضای نشان داده شده توسعه یابد.

### مزیت: کارگر جدید



اگر با قطعه ریل مشکی خود به فضای ۷ خط آهن کییف برسید، بلافاصله یک کارگر از رنگ خود را از مخزن اصلی دریافت خواهید کرد. شما می توانید از این کارگر بلافاصله و برای بقیه بازی استفاده کنید.



### با لوکوموتیو

### مزیت: کارگر جدید



اگر شما با قطعه ریل قهوه ای و لوکوموتیو به فضای ۷ خط آهن ترنس-سایبرین برسید، بلافاصله یک کارگر از رنگ خود را از مخزن اصلی دریافت می کنید. شما می توانید از این کارگر بلافاصله و برای بقیه بازی استفاده کنید.

### مزیت: ارزش این راه آهن دو برابر می شود



اگر با قطعه ریل خاکستری و لوکوموتیو به فضای ۷ راه آهن سنت پترزبورگ برسید، ارزش هر فضای به دست آمده از این راه آهن در طول مرحله امتیاز گیری دو برابر می شود.

### مزیت: امتیاز جایزه



اگر با قطعه ریل مشکی و لوکوموتیو خود به فضاهای ۱ تا ۴ یا فضای ۸ خط آهن کییف برسید، امتیازات نشان داده شده در ستاره ها را در مراحل امتیاز گیری دریافت می کنید. می توانید این امتیازات را با هم جمع کنید.

به عنوان مثال، اگر قطعه ریل شما در فضای ۳ باشد و شما دارای حداقل لوکوموتیو #۳ باشید، در هر امتیاز گیری پیش رو، ۶ امتیاز جایزه (۱ + ۲ + ۳) امتیاز به دست خواهید آورد.

**به عنوان مثال:** در خط آهن سنت پترزبورگ، قطعه ریل مشکی شما در فضای ۴ است و شما لوکوموتیو #۵ دارید.



اگر با قطعه ریل مشکی و لوکوموتیو خود به فضای ۱۳ یا ۴ یا ۶ خط آهن سنت پترزبورگ رسیدید، یکی از ۷ توکن (؟) را انتخاب کنید، اثر آن را اعمال کرده و سپس آن توکن را در فضای نقطه چین شده و مخصوص این توکن (؟) قرار دهید. دیگر نمی توان از این فضا مجدداً برای دریافت یک توکن (؟) استفاده کرد.



شما یکی از توکن های (؟) خود را انتخاب می کنید، اثر آن را اعمال کرده (صفحه ۲۲ را ببینید) و این توکن را در فضای خالی نقطه چین کشیده شده (؟) بگذارید تا نشان دهد که این فضا مورد استفاده قرار گرفته شده است.

### مزیت: مسیر صنعت



برای دریافت این مزیت، نشانگر صنعت شما باید در این فضا در مسیر صنعت قرار گیرد. (برای این فضا نیازی به قطعه ریلی یا لوکوموتیو وجود ندارد). پس از آن همانطور که در بالا توضیح داده شد، یکی از توکن های (؟) اجرا خواهد شد. دیگر نمی توان از این فضا مجدداً برای دریافت یک توکن (؟) استفاده کرد.



در پایان هر دور، زمانی که همه بازیکنان بازی های خود را به اتمام رساندند و نوبت های بازی دوباره سازماندهی شد، روال مرحله امتیاز گیری اتفاق می افتد.

این دو عنصر در هر صفحه شخصی بازیکن امتیاز می دهند:

\* ۳ خط آهن و

\* پیشرفت صنعت آن ها.



### امتیاز گیری از ۳ خط آهن

\* در اصل، تنها فضاهایی که توسط یک لوکوموتیو قابل دسترس است، امتیاز می دهند.

\* هر قطعه ریلی در یک راه آهن می تواند امتیاز داشته باشد. ارزش هر قطعه ریلی توسط رنگ آن تعیین می شود، همانطور که در گوشه سمت راست بالای صفحه شخصی شما نشان داده شده است.

\* امتیاز قطعه ریلی برای فضای اشغال شده و تمام فضای خالی پشت آن است. این فضاهای خالی به صورت ذهنی، هم رنگ قطعه ریلی پیش رویشان در نظر گرفته می شوند.



امتیازات خطوط آهن به این ترتیب بررسی می شود: ترانس سایبرین، سنت پترزبورگ و کییف.

قدم به قدم امتیاز گیری خط آهن ترنس - سایبرین:

به عنوان مثال: بازیکن قرمز دارای لوکوموتیوهای #۶ و #۲ در خط آهن ترنس-سایبرین است. این لوکوموتیو ها او

را به فضای ۸ می رسانند. بنابراین، قرمز تنها از فضاهای ۱ تا ۸ امتیاز می گیرد.



**فضاهای ۱ تا ۳** توسط قطعات ریلی قهوه ای (۱ واقعی و ۲ مجازی) اشغال شده اند. هر کدام از فضای ریل قهوه ای ۲ امتیاز ارزش دارد. توکن دوبرابر کننده اش در بالای فضای ۱، ارزش آن فضا را به ۴ امتیاز افزایش می دهد. لذا ریل قهوه ای او در مجموع ۸ امتیاز ارزش دارد.

**فضاهای ۴ تا ۷** توسط ریل های خاکستری (۱ واقعی و ۳ مجازی در پشت سر آن) اشغال شده است. هر فضا با یک ریل خاکستری یک امتیاز ارزش دارد، در مجموع ۴ امتیاز.

او در مجموع ۱۲ امتیاز از خط آهن ترنس-سایبرین دریافت می کند.

فضای ۸ توسط یک ریل مشکی مجازی اشغال شده است. ریل مشکی صفر ارزش امتیاز دارد (ممکن است به نظر برسد که این قطعه چندان ارزشمند نیست، اما ارزش آن ها در زمان مناسب خیلی زیاد است).





### امتیاز گیری خط آهن سنت پترزبورگ:

فضاهای موجود در این خط آهن همانند فضاهای خط آهن ترنس-سایبرین امتیاز گیری می شوند. نکته مهم در این خط آهن: زمانی که یک بازیکن با ریل خاکستری و لوکوموتیو به فضای ۷ این راه آهن برسد، ارزش تمام فضاهای این مسیر، دو برابر می شود.



به عنوان مثال: بازیکن قرمز هیچ لوکوموتیو و هیچ قطعه ریلی در راه آهن سنت پترزبورگ (به غیر از یکی از قطعات مشکی) ندارد. او صفر امتیاز کسب می کند.



### امتیاز گیری خط آهن کیف:

متمیازات فضاهای موجود در این خط آهن همانند دو راه آهن دیگر به دست می آیند. فضاهای ویژه راه آهن کیف فضاهای ۱ تا ۴ و فضای ۸ است. بازیکنانی که با ریل مشکی و لوکوموتیو خود به این فضاهای مسیر برسند، امتیازاتی را که در ستاره ها ذکر شده است، به دست می آورند.

به عنوان مثال: بازیکن قرمز دارای لوکوموتیو #۲ در راه آهن کیف است. بنابراین قرمز تنها امتیازات فضاهای ۱ و ۲ را می گیرد.



ریل های مشکی هیچ امتیازی ندارند و از آنجایی که او هنوز هیچ ریل دیگری نساخته است، ریل های او صفر امتیاز ارزش دارند. با این حال، او از دو فضای ویژه اول خود امتیاز می گیرد (۱) امتیاز برای اولین فضا و ۲ امتیاز برای دومین فضا). این راه آهن ۳ امتیاز ارزش دارد.

### امتیاز گیری صنعتی سازی - پیشرفت صنایع شما

علاوه بر ریل هایپتان، شما می توانید با توجه به محلی که نشانگر صنعت شما قرار دارد، امتیاز صنعتی شدن خود را دریافت کنید. فضاهای که امتیازی را نشان نمی دهند (به عنوان مثال، کارخانه ها) در واقع هم ارزش اولین فضای قبلی خود هستند.



مثال: نشانگر قرمز بر روی کارخانه او است. از آنجایی که این کارخانه هیچ امتیازی را نشان نمی دهد، به نظر می رسد که امتیاز اولین فضای قبلی، در اولویت قرار دارد. این بدان معنی است که او ۵ امتیاز به دست می آورد.

مثال: برای این پایان دور، بازیکن قرمز امتیازات زیر را کسب می کند:  
خط آهن ترنس-سایبرین ۱۲ امتیاز  
خط آهن سنت پترزبورگ: صفر امتیاز  
خط آهن کیف: ۳ امتیاز  
صنعتی سازی: ۵ امتیاز

بازیکن قرمز در مجموع ۲۰ امتیاز کسب می کند که او با حرکت دادن مهره علامت گذار خود آن را ثبت می کند.



شما اکنون دپدید که بازیکنان چگونه خطوط آهن و پیشرفت صنعت خود را می سنجند.

### پس از پایان یافتن مرحله امتیاز گیری

هنگامی که امتیازگیری همه بازیکنان تمام شود، باید ملزومات دور بعدی را آماده کنند. آماده شدن برای دور بعدی:

- \* همه بازیکنان باید کارگران خود را به مخزن شخصی خود بازگردانند.
- \* یک بازیکن باید تمام رویل های قرار داده شده بر روی صفحه بازی را به مخزن اصلی برگرداند.
- \* باید هر دو کارگر فیروزه ای را به فضای انجام کار مربوطه بازگردانید.





یک بازیکن مهندسان را حرکت بدهد

همه مهندسان ۱ فضا به سمت راست حرکت می کنند. اگر یک مهندس در فضای استخدام وجود داشته باشد، آن مهندس به جعبه بازی بر می گردد. مهندسان حاضر در در فضاهای انجام کار متغیر، همیشه باید با وجه روشن شان قرار گیرند، در غیر این صورت آن ها باید به سمت وجه تیره تر خود رو به بالا باشند. شما ممکن است در هنگام حرکت یک مهندس از یک بخش به بخش دیگر، نیاز به چرخاندن آن داشته باشید.



مثال

توجه: هر فضای زیر مهندس، یک عدد را نشان می دهد. این تعداد دورهایی است که از بازی باقی مانده است.  
\* در نهایت، هر بازیکن کارت نوبت خود را مطابق با موقعیت جدید خود در محل ثبت نوبت می گیرد. این کارت در مقابل آن ها قرار خواهد گرفت.

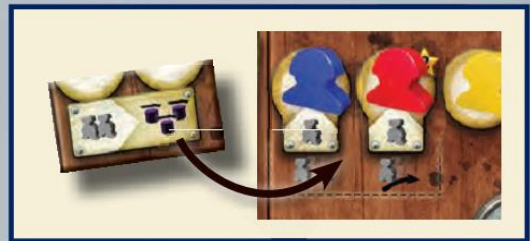
مثال



شما اکنون برای دور بعدی آماده هستید!

هشدار! این فقط برای آخرین دور اعمال می شود:

در ابتدای دور آخر (دور ۷ با ۴ بازیکن)، نشانگر آخرین دور را بر روی فضاهای انجام کار ثبت نوبت قرار می گیرد. در طول آخرین دور، این اقدامات بی فایده هستند؛ به همین دلیل آن ها با یک اقدام جدید جایگزین می شوند.  
اقدامات جدید: ۳ پیشرفت در مسیر صنعت.



مرحله امتیاز گیری

پایان بازی

پس از مرحله امتیاز گیری در انتهای دور ۷، یک امتیاز گیری نهایی وجود دارد، و پس از آن بازی تمام می شود.  
امتیاز گیری نهایی شامل دو بخش است:

\* کارت های پاداش پایان بازی و

\* بازیکنان با بیشترین مهندس

کارت های پاداش پایان بازی

در این زمان، بازیکنان کارت های پاداش پایان بازی خود را نشان می دهند.  
توجه: معمولاً هر بازیکن در طول بازی، یک کارت پاداش پایانی بدست می آورد. با این حال، ممکن است با کمک کارخانه ها، کارت های پاداش بیشتری نیز کسب کنند. حتی ممکن است یک بازیکن بازی را بدون هیچ گونه کارت پاداشی به اتمام برساند. اما ما به شدت این کارت ها را توصیه می کنیم.  
کارت های پاداش پایان بازی در صفحه ۲۳ توضیح داده شده اند.



بازیکنان با بیشترین مهندس

بازیکن با بیشترین تعداد مهندس ۴۰ امتیاز و بازیکن با دومین مقدار از مهندسی ۲۰ امتیاز کسب می کند. در موارد تساوی، بازیکنان باید به اعداد مهندسی خود نگاه کنند؛ بازیکنی که با مهندس او بالاترین عدد را نشان می دهد، برنده می شود  
توجه: بازیکنانی که هیچ مهندسی ندارند نمی توانند امتیازات این بخش را کسب کنند.



عدد مهندس

پایان بازی



بازیکن **سبز** هیچ مهندسی ندارد.

بازیکن **قرمز** دارای بیشترین تعداد مهندسين است و لذا ۴۰ امتیاز می گیرد.

بازیکنان **آبی** و **زرد** دارای تعداد مهندسين برابری هستند. اما بازیکن **زرد** دارای مهندس با عدد بزرگتر است. لذا تساوی به نفع او می شکند و در نتیجه ۲۰ امتیاز می گیرد.

بازیکنان **آبی** و **سبز** هیچ امتیازی دریافت نمی کنند.

بازی پس از اتمام امتیاز گیری نهایی پایان می یابد.

بازیکن با بیشترین امتیاز برنده بازی می شود.

در موارد تساوی، بازیکنان پیروزی را به اشتراک بگذارند.

بازیکن **قرمز** این ۳ مهندس را دارد.



بازیکن **آبی** این ۲ مهندس را دارد.



بازیکن **زرد** این ۲ مهندس را دارد.



بازیکنان **آبی** و **زرد** دارای تعداد مهندسين برابری هستند. اما بازیکن **زرد** دارای مهندس با عدد بزرگتر است. لذا تساوی به نفع او می شکند و در نتیجه ۲۰ امتیاز می گیرد.

بازیکنان **آبی** و **سبز** هیچ امتیازی دریافت نمی کنند.

بازی پس از اتمام امتیاز گیری نهایی پایان می یابد.

بازیکن با بیشترین امتیاز برنده بازی می شود.

در موارد تساوی، بازیکنان پیروزی را به اشتراک بگذارند.

## بازی های ۲ یا ۳ نفره

### بازی ۲ نفره

#### چینش بازی:

- \* صفحه بازی دو طرفه است، یک طرف آن برای بازی های ۲ نفره می باشد. اقدامات "مسدود شده" در دسترس نیستند.
- \* ۲ لوکوموتیو از هر شماره را به جعبه بازی برگردانید.
- \* فقط ۶ مهندس (AX۳, BX۳) در بازی وجود دارند (همانطور که در تعداد فضاهای صفحه بازی مشاهده می شود).
- \* بازیکنان ۸ کارگر از رنگشان می گیرند. ۱۶ کارگر (رنگ دیگر بازیکنان) به جعبه بازی بر می گردد و استفاده نمی شوند.
- هر بازیکن بازی را با ۶ کارگر به جای ۵ تا شروع می کند.
- \* هر بازیکن بازی را با ۲ روبل به جای ۱ اسکه آغاز می کند.

#### نحوه بازی:

- \* بازی در ۶ دور انجام می شود.
- \* هر بازیکن می تواند بر روی فضای انجام کار نوبت فعلی خود یک کارگر بگذارد.



### بازی های ۳ نفره

#### چینش بازی:


- \* ۱ لوکوموتیو از هر شماره به جعبه بازی برگردانید.
- \* تنها ۶ مهندس (AX۳, BX۳) در بازی وجود دارند. فضای مهندس سمت چپ خالی باقی می ماند.
- \* بازیکنان ۸ کارگر از رنگشان می گیرند. ۸ کارگر باقی مانده (رنگ بازیکن دیگر) به جعبه بازی بر می گردد و استفاده نمی شوند.
- هر بازیکن بازی را با ۶ کارگر به جای ۵ تا شروع می کند.

#### نحوه بازی:

- \* بازی در ۶ دور انجام می شود.





هر بازیکن باید قبل از بازی اول خود این مطالب را بخواند:

۱. به اقدامات توسعه خطوط آهن توجه کنید و فراموش نکنید که قطعات ریلی ارزشمند تر خود را در صورت امکان گسترش دهید.
۲. به لوکوموتیو هایی که می سازید توجه داشته باشید و اطمینان حاصل کنید که آن ها به فضاهای ویژه دسترسی پیدا می کنند (برای مثال، لوکوموتیو #۲ در خط آهن سنت پترزبورگ چندان مفید نیست).
۳. فضاهای انجام کار متغیر (یعنی مهندسان) بسیار مفید هستند.
۴. روبل ها دارای انعطاف بیشتری از کارگران موقت هستند.
۵. شما باید حداقل از دو توکن  استفاده کنید..
۶. صنعتی سازی ارزش زیادی در ابتدای کار دارد. اما نترسید، توسعه خطوط ریلی شما در پایان بازی امتیازات خوبی در پایان بازی به همراه خواهد داشت.

توکن ها و کارت ها

کارت های جایزه شروع بازی


|  |   |   |  |
|--|---|---|--|
|  <p>ریل مشکی خود را<br/>۱ واحد توسعه<br/>دهید.</p> |  <p>۱ واحد در صنعت<br/>خود پیشرفت کنید.</p> |  <p>۱ توکن دو برابر<br/>کننده در بالای خط<br/>آهن ترنس-سایبرین<br/>قرار دهید.</p> |  <p>یک روبل اضافی<br/>دریافت کنید.</p> |
|--|---|---|--|

۷ توکن 


|   |   |
|---|---|
|  <p>به ۴ واحد توسعه برای قطعات ریلی به انتخاب خود دسترسی دارید. شما باید این توسعه ها را برای قطعات ریلی که در حال حاضر دارید، استفاده کنید. اگر در هنگام استفاده از این توکن، قطعات جدیدی به دست آورید، می توانید این قطعات را بلافاصله (حتی با این توکن) حرکت دهید.</p>  |  <p>۳ توکن دو برابر کننده در بالای خط آهن ترنس-سایبرین<br/>قرار دهید.</p>  |
|  <p>۵ واحد پیشرفت در صنعت خود دریافت کنید.</p>   |  <p>توکن علامت گذاری مجدد خود را در گوشه سمت راست بالای صفحه شخصی خود جای دهید. از حالا به بعد قطعات ریلی قهوه ای، بیرنگ و سفید شما ارزش بیشتری دارند.</p>   |
|  <p>دومین نشانگر صنعت خود را در فضای صفر صنعت قرار دهید. از این به بعد، هر زمان که اقدام پیشرفت در صنعت را انجام می دهید، می توانید انتخاب کنید که کدام نشانگر شما حرکت کند. اگر بیش از یک فضای پیشرفت صنعت دریافت کنید، می توانید آن را میان دو نشانگر خود تقسیم کنید. هر دو نشانگر هرگز نمی توانند یک فضای اشغال را کنند. در طول مراحل امتیاز گیری، هر دو نشانگر امتیاز می دهند. وقتی نشانگر دوم شما از روی یک کارخانه حرکت می کند، می توانید برای بار دوم از آن بهره گیرید. شما نمی توانید از فضای  برای بار دوم استفاده کنید.</p> |  <p>مدال کیفی را زیر فضای ۵ راه آهن کیفی قرار دهید. حال اگر در این دور یا دورهای بعدی، با ریل خاکستری و لوکوموتیو به فضای ۵ ام رسیدید، ۲۰ امتیاز اضافی در مراحل امتیاز گیری به دست می آورید.</p>  <p>یکی از کارت های  را انتخاب کنید و بلافاصله آن را اعمال کنید. پس از آن، کارت را به جعبه بازی بازگردانید، این کارت دوباره استفاده نخواهد شد. سپس، شما می توانید به کارت های  نگاه کنید و یک کارت از بین آن ها انتخاب کنید. سپس آن کارت را در مقابل خود نگه دارید؛ این امر به شما امکان می دهد تا امتیازات اضافی را در پایان بازی به دست آورید. این کارت ها در صفحه زیر توضیح داده شده اند.</p> |




کارت ۵ توکن که به رو قرار گرفته اند




انجام ۴ اقدام:  
 \* ۱ توکن دو برابر کننده قرار دهید.  
 \* ۱ پیشرفت در صنعت، و  
 \* یک توسعه قطعه ریلی مشکی دریافت کنید.  
 سپس، یکی از این ۳ عمل را یک بار دیگر انجام دهید.




کارگر مشکی را بردارید. این کارت به شما یک کارگر اضافی برای بقیه بازی می دهد. علاوه بر این، هر بار که شما از کارگر مشکی در یک فضای انجام کار که حداقل یک توسعه ریل مشکی را ارائه می دهد، قرار دهید. آنگاه یک توسعه اضافی برای ریل مشکی دریافت می کنید.



مهندس و سکه روبل را از این کارت بردارید. مهندس را در نزدیکی صفحه شخصی خود قرار دهید و روبل را در مخزن شخصی بگذارید. هر دو فوراً در دسترس هستند.




لوکوموتیو #۹ را از این کارت بردارید و بلافاصله آن را در یکی از خطوط آهن خود قرار دهید. به صورت معمول شما می توانید این لوکوموتیو جایگزین کنید. سپس هر مزیتی که با قرار دادن این لوکوموتیو جدید بدست بیاید، بلافاصله آن را اعمال کنید.




یک کارخانه بسازید (همانطور که در صفحه ۱۰ توضیح داده شد). همچنین شما بلافاصله ۲ پیشرفت در صنعت دریافت خواهید کرد.


کارت های امتیاز جایزه پایان بازی




در زمان امتیاز گیری نهایی، ۱۵ امتیاز کسب می کنید.




در طول امتیاز گیری نهایی، ۱۰ امتیاز از هر کارگر اضافی که در طول بازی بدست آورده اید، کسب می کنید. این شامل هر دو کارگر اضافی از رنگ شما و کارگر مشکی می شود. این کارت (حداکثر ۳۰ امتیاز) است.




در طول امتیاز گیری نهایی، اگر تعداد ۴، ۵ یا ۶ یا بالاتر از توکن های دو برابر کننده در خط آهن ترنس-سایبرین داشته باشید، ۲۰ امتیاز می گیرید. اگر شما دارای ۷ یا ۸ توکن دو برابر کننده هستید، ۳۰ امتیاز بدست می آورید.




در طول امتیاز گیری نهایی، ۱۰ امتیاز برای راه آهن کامل بدست می آورید (حداکثر ۳۰ امتیاز).




در طول امتیاز گیری نهایی، هر فضایی که با ریل مشکی به آن رسیده اید، ۱ امتیاز دارد.




در طول امتیاز گیری نهایی، این کارت در هنگام تعیین بازیکن با بیشترین مهندس به عنوان یک مهندس اضافی محسوب می شود.



در طول امتیاز گیری نهایی، ۴ امتیاز از هر کارخانه در مسیر صنعت دریافت خواهید کرد. (حداکثر ۲۰ امتیاز).



در طول امتیاز گیری نهایی، ۷ امتیاز برای هر توکن توکن در صفحه شخصی خود دریافت می کنید. (حداکثر ۲۸ امتیاز).



در طول امتیاز گیری نهایی، ۶ امتیاز برای هر مهندس استخدام شده دریافت می کنید. (مهندس ی که در کارت پاداش پایان بازی بالا دیده می شود، در این کارت به حساب نمی آید).

هر زمان که شما امکان گرفتن کارت ۵ را داشته باشید، می توانید به همه آن ها نگاه کنید و کارت مورد نظر خود را انتخاب کنید یا اینکه به جای برداشتن کارت بلافاصله ۱۰ امتیاز به دست آورید.



مهندسين

شما به انتخاب خود، ۲ توسعه در قطعات ریلی دریافت می کنید.

شما ۱ توسعه ریل مشکی و ۱ توسعه ریل خاکستری دریافت می کنید.

شما به انتخاب خود، ۱ توسعه قطعه ریلی دریافت کرده و بلافاصله ۳ امتیاز کسب می کنید.

شما یک توسعه قطعه ریل مشکی دریافت کرده و بلافاصله ۳ امتیاز دریافت می کنید.

شما ۲ پیشرفت در صنعت دریافت می کنید.

شما ۱ توسعه قطعه ریلی به انتخاب خود و ۱ توسعه ریل مشکی دریافت می کنید.

شما یک توسعه ریل خاکستری و توسعه ریل قهوه ای دریافت می کنید.

شما یک توسعه ریل قهوه ای دریافت کرده و بلافاصله ۵ امتیاز کسب می کنید.

شما ۱ پیشرفت در صنعت دریافت کرده و بلافاصله ۳ امتیاز کسب می کنید.

شما ۱ توکن دوبرابر کننده دریافت می کنید که باید آن را در بالای خط آهن ترنس-سایبرین قرار دهید. همچنین بلافاصله ۳ امتیاز کسب می کنید.

شما یک توسعه ریل خاکستری دریافت می کنید و بلافاصله ۵ امتیاز دریافت می کنید.

شما یک فضای انجام را با یک (و تنها) یک کارگر رنگ خود انتخاب کرده و از این عمل دوباره استفاده کنید.

شما ۱ پیشرفت در صنعت و ۱ توسعه ریل مشکی دریافت می کنید.

شما می توانید یک لوکوموتیو یا یک کارخانه بسازید.

شما ۲ توسعه ریل مشکی دریافت می کنید.

توجه: شما می توانید از اعمال ارائه شده توسط مهندسين خود (آن هایی که در نزدیکی صفحه شخصی شما هستند)، حتی اگر به طور کامل قادر به انجام آن ها نیستید، استفاده کنید.  
توجه: شما توسعه های ریلی را به ترتیبی دلخواه خود اعمال کنید.

کارخانجات

بلافاصله اعداد مهندسين خود را با هم جمع کنید (مجموع اعداد آن ها را به دست آورید.)

یک لوکوموتیو یا یک کارخانه بسازید.

شما یک فضای انجام را با یک (و تنها) یک کارگر رنگ خود انتخاب کرده و از این عمل دوباره استفاده کنید.

شما ۲ توکن دوبرابر کننده دریافت می کنید که باید آن را در بالای خط آهن ترنس-سایبرین قرار دهید.

۱ واحد پیشرفت در صنعت دریافت می کنید.

۱ روبل از مخزن اصلی دریافت می کنید. آن را در مقابل خود قرار دهید.

شما به انتخاب خود، ۲ توسعه در قطعات ریلی دریافت می کنید.

مجموع دو عدد از بهترین (بزرگترین) لوکوموتیو های خود را با به دست آورید.

یک کارت امتیاز جایزه انتهای بازی را انتخاب کنید یا اینکه بلافاصله ۱۰ امتیاز کسب کنید.

مترجم: محمد جواد ربیع نژاد  
ارائه از سرزمین ذهن زیبا

