

Димитър Георгиев

ПРАВИЛА

ЖЕЛЕЗНИЦИ

ИЗГРАДИ БЪЛГАРСКАТА ЖП МРЕЖА.



Димитър Георгиев



Играчите ще влязат в обувките на строителни предприемачи в годините на следосвобожденска България. Времето, в което държавата е на прага на двадесетия век, а князът и правителството са еднородни, че пътят към икономическия ѝ просперитет минава през изграждането на модерна железница по европейски образец. Авантюристи от всички краища на страната се включват в надпреварата за спечелването на обществени търгове за строеж на жп линии. Само един от тях обаче ще натрупа най-голям **Успех** и ще се превърне в истински властелин на железопътната индустрия!

ПРОТИЧАНЕ НА ИГРАТА

За да спечелят, играчите ще трябва да управляват предприятията си, избирайки измежду шест действия, които ще им дадат възможност:

- да вземат **ЖП Проекти**, обявени на **Търг**;
- да ги изпълняват чрез **Строеж** на отсечките от дадения проект;
- да изкупуват **Стомана** и **Взрив**, както и да вземат **Заеми** от **Свободния пазар** за целите на железопътното строителство;
- да извършват **Превоз** на своите **Работни бригади** между шестте **Начални гары** по игралното поле, или да извършват **Набор** на нови **Работни бригади**;
- да събират **Печалба** от вече изградените отсечки и гары.

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Играчът с най-много точки **Успех** в края на играта е победител!

ИГРОВИ КОМПОНЕНТИ

ИГРАЛНО ПОЛЕ



Действието на играта се развива на железопътната карта на България към 1899 г., която представлява игралното поле. На него са изобразени вече изградените до този момент жп линии в експлоатация, както и шестте **Начални гари**, от които започват проектите за нови жп линии. Всеки проект за жп линия е разделен на отсечки, като края на всяка отсечка е отбелязан от съответната гара, върху която играчите поставят своите фигурки **Гара**. С пунктир са отбелязани **Разклонения** на проектите за нови линии, които също завършват с място за поставяне на фигурка **Гара**.



Различните действия, които играчите могат да извършват по време на играта, са указани на **Колелото** в долния десен ъгъл на игралното поле. Играчите местят своите пионки **Ръководител** по **Колелото**, в зависимост от това какво действие искат да извършат.



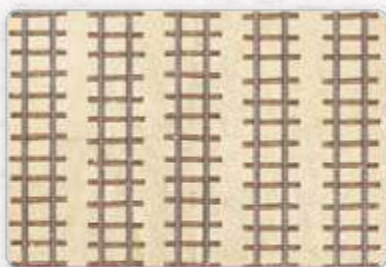
В горния ляв ъгъл на полето се намира таблицата **Уважение**. Тя определя на какви цени играчите изкупуват материали от **Свободния пазар** и каква лихва дължат, когато теглят **Заеми**. Освен това позицията в таблицата носи точки **Успех** в края на играта.

Под таблицата **Уважение** се намира таблицата **Печалба**. На нея играчите отбелязват своя прогрес в играта. Колкото повече построени гари имат, толкова по-голяма печалба взимат.



КАРТИ

• 28 карти **ЖП Проект**
Предоставят информация за съответната жп линия и нейните отсечки, както и необходимите ресурси за построяването им.



• 28 карти **Телеграма**
Представяват случайни събития, при които играчите трябва да направят избор между няколко възможности или да извършат указаното действие.

65 КАРТОНЕНИ ЧИПА ЗА РЕСУРСИ

- 15 броя **Стомана**



- 10 броя **Взрив**



- 5 броя **Заем:**
 - 2 броя по 5 млн. лв.;
 - 2 броя по 6 млн. лв.;
 - 1 броя по 7 млн. лв.



- 120 млн. лв.

в следните деноминации:

20 броя по 1 млн. лв.;

10 броя по 5 млн. лв.;

5 броя по 10 млн. лв.



80 ДЪРВЕНИ ФИГУРКИ В ПЕТ ЦВЯТА

- 5 пионки **Ръководител**
(по 1 от цвят)



- 50 фигурки **Гара**
(по 10 от цвят)



- 15 фигурки **Работна бригада**
(по 3 от цвят)



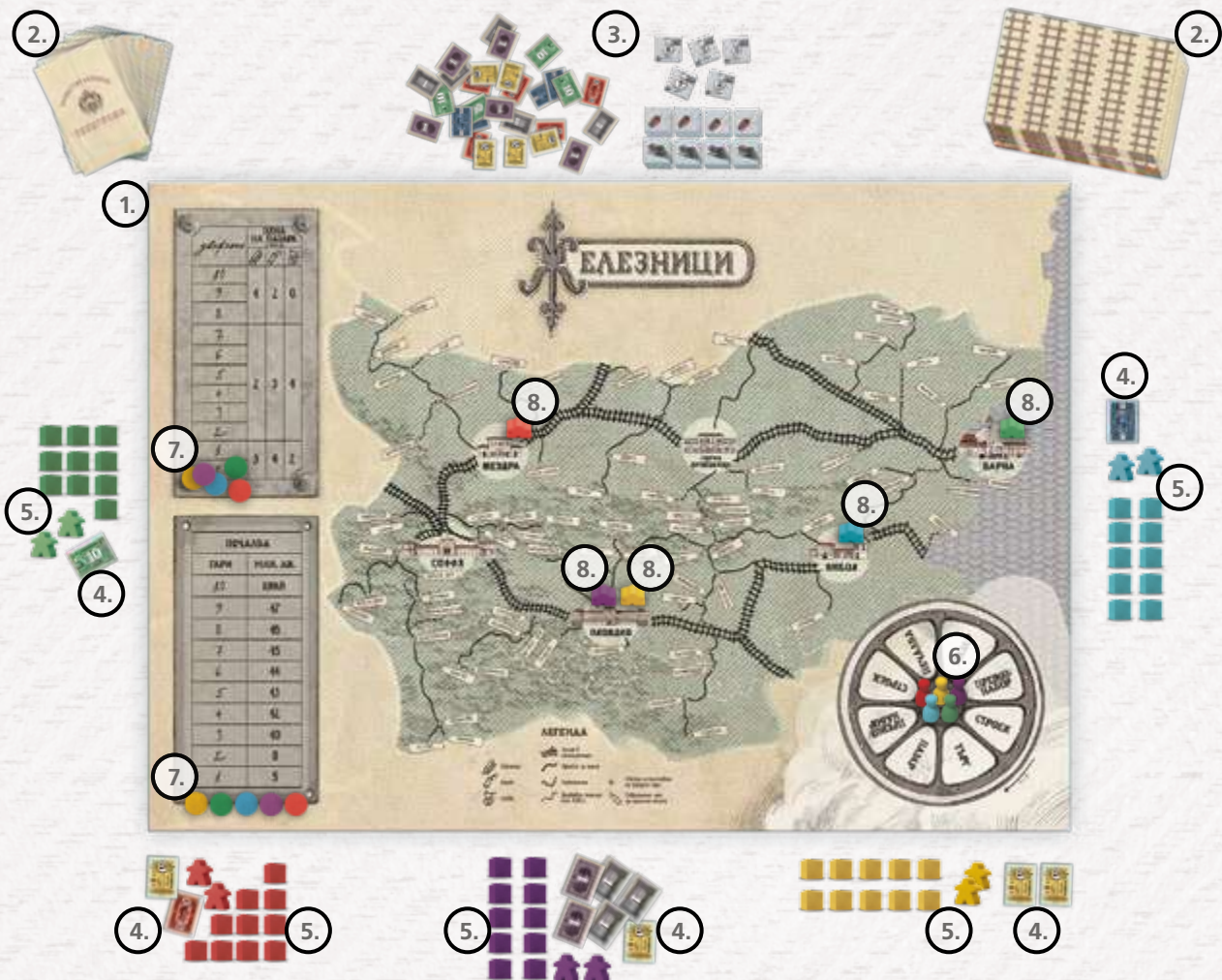
- 10 **Диска** за отбелязване
в таблиците **Уважение**
и **Печалба** (по 2 от цвят)



Превिшаване на предоставените игрови материали:

Играта съдържа ограничено количество фигурки, чипове и карти и ако някои от тях бъдат изразходени, тяхната бройка не може да бъде допълвана с други фигурки, предмети или подръчни средства.

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА



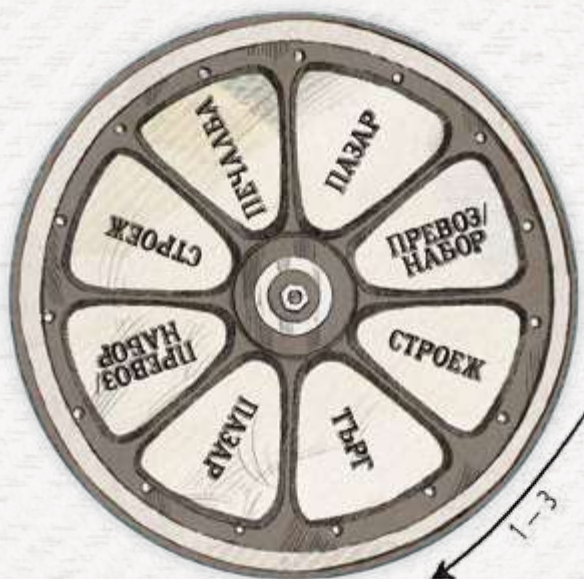
1. Разгънете игралното поле и го поставете в средата на масата.
2. Разбъркайте всяко от гвете тестета с карти (ЖП Проекти и Телеграми) и ги поставете с лица надолу до игралното поле.
3. Поставете чиповете **Стомана**, **Взрив**, **Заем** и **млн. лв.** на купчинки до игралното поле, формирайки **Свободния пазар**.
4. Всеки играч взема по 10 **млн. лв.** от **Свободния пазар**, и ги поставя пред себе си, формирайки началния капитал на предприятието си.
5. Всеки играч избира гървените компоненти от един цвят и взема пред себе си фигурките **Работна бригада** и **Гара** от своя цвят.
6. Всички играчи поставят пионките си **Ръководител** в центъра на **Колелото**.
7. Всички играчи поставят единия си **Диск** на позиция „0“ в таблицата **Уважение**, а другия – до таблицата **Печалба**.
8. Всички играчи едновременно поставят една от фигурките си **Работна бригада** на избрана от тях **Начална гара** (може да има фигурки на повече от един играч на една и съща **Начална гара**).
9. Определете първия играч – това може да бъде играчът, който последен е пътувал с влак или да бъде избран на случаен принцип/по споразумение.

ИГРАЛЕН ХОД

Играчите редуват хода си, започвайки от първия играч. След като той приключи хода си, наред е играчът от ляво на него. Играчите се редуват по този начин (по часовниковата стрелка) докато един от тях не построи последната си **Гара** (вж. **Описание на действията, 3. Строеж**, стр. 7) и не задейства края на играта (вж. **Край и Точкуване**, стр. 10).

1. Ходът на всеки играч започва с преместване на неговата пионка **Ръководител** от един сектор на друг, в кръг по **Колелото**, винаги по посока на часовниковата стрелка.

- Играчът има право да премести пионката си на разстояние 1 – 3 сектора от настоящата ѝ позиция по посока на часовниковата стрелка (само и единствено на първия си ход, играчите могат да избират измежду всички сектори).
- Играчът няма право да остане на същата позиция.



2. След като премести пионката си, играчът извършва посоченото на сектора действие (вж. **Описание на действията**, стр. 6).

- В редките случаи, когато играчът не може или не иска да извърши действието, може да го пропусне и да вземе 1 млн. лв. обезщетение от **Свободния пазар**. Въпреки това преместването на пионката **Ръководител** винаги се извършва по правилата, посочени в т. 1.

3. След като приключи извършването на действието, ходът на играча приключва и на ход е следващият играч.

Пример: На първия си ход Димитър може да постави пионката си на всеки сектор. Той избира сектора **Търг** – поставя пионката си и извършва съответното действие. На следващия си ход Димитър ще може да избере между секторите **Пазар**, **Превоз/Набор** и **Строеж**.

ОПИСАНИЕ НА КАРТИТЕ

ЖП ПРОЕКТ

Символизират договори за строеж на жп линии, раздавани от държавата и съдържат следните елементи:



1. Начална гара – указва къде на изградното поле изградът трябва да има разположена **Работна бригада**, за да може да строи дадената линия.

2. Отсечки – всяка жп линия е съставена от най-малко 1 и най-много 4 отсечки. Всяка отсечка е представена от колона в таблицата. Колоните съдържат:

- а.** име на **Гарата**, бележеща край на отсечката;
- б.** Ресурсите, необходими за строеж на отсечката: млн. лв., **Стомана** и/или **Взрив**;

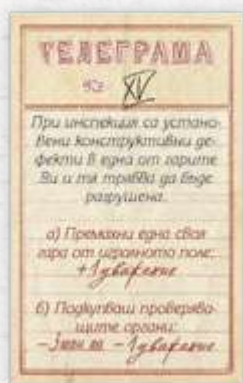
в. Награда (ако има такава) – получава се след построяване на отсечката. Може да бъде карта **Телеграма** и/или 1 точка **Уважение**.

3. Място за поставяне на фигурки **Гара**.

4. Точки **Успех** – получават се в края на играта (вж. **Край и Точкуване**, стр. 10), ако **ЖП Проектът** е завършен (вж. **Описание на действията, 3. Строеж**, стр. 7).

ТЕЛЕГРАМА

Символизират случайни събития или шанс в играта. Получават се като награда при построяване на някои отсечки – играчът взима най-горната карта от местето и прочита заглавната ѝ част:



• Повечето Телеграми предлагат избор между 2 или 3 възможности. Играчът избира една от възможностите и веднага извършва посоченото действие.

• Когато възможността е само една – играчът веднага извършва посоченото действие.

• Всяка възможност има последици за играчите, които са описани под съответния избор. Играчите са длъжни да се съобразят с тях. Когато играч печели или губи ресурси в резултат от изтеглена **Телеграма**, те се взимат от или връщат в **Свободния пазар**, освен ако на картата не е указано друго. Когато играч печели или губи **Уважение**, той мести своя **Диск** със съответния брой позиции

напред или назад в таблицата **Уважение**.

• След като извърши избраното действие, играчът връща **Телеграмата** най-отдолу на местето с карти **Телеграма**.

• Ако играчът не може да изпълни условията на даден избор, той е длъжен да избере някоя от останалите възможности. Ако възможността е само една, то действието не се случва.



При избор на възможност, отбелязана с този символ, играчът запазва картата **Телеграма** в себе си и може да извърши посоченото действие на по-късен етап в играта или при определени условия, описани в съответния избор. Когато **Телеграмата** бъде използвана, тя се връща най-отдолу на местето с карти **Телеграма**.

ОПИСАНИЕ НА ДЕЙСТВИЯТА



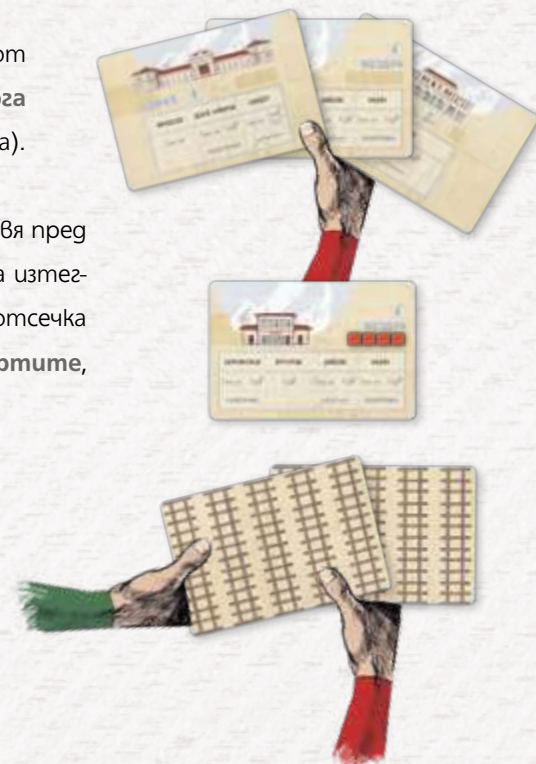
Държавата обявява **Търг** за нови проекти на железопътни линии. Играчът, стъпил на **Търг**, плаща 1 млн. лв. входна такса на **Свободния пазар** за участие в **Търга**, а след това право да направят същото получават всички останали играчи, редувайки се по часовниковата стрелка. Всеки играч, който иска да участва, също заплаща 1 млн. лв. входна такса, след което:

1. Играчът, в чийто ход се случва **Търгът**, изтегля толкова карти от тостето **ЖП Проекти**, колкото играчи общо са заявили участие в **Търга** (възможно е и да е единствен участник – тогава тегли само една карта).

2. След като ги разгледа, играчът избира една от картите и я поставя пред себе си (ако е сам участник в **Търга** – няма избор освен единствената изтеглена карта). След това слага по една от своите фигурки **Гара** за всяка отсечка от жп линията на определените за това места (вж. **Описание на картите, ЖП Проект**, стр. 5).

3. В случай, че има и други участници в **Търга**, играчът подава останалите карти/а на следващия участник по посока на часовниковата стрелка, който също ги разглежда и избира една карта за себе, предавайки останалите карти нататък. Това се прави до изчерпване на картите/участниците.

• Играчите нямат право да се отказват от вече взет **ЖП Проект** и да го връщат в тостето.



Пример: На своя ход Габи избира действието **Търг**. Тя плаща 1 млн. лв. входна такса, след което още двама играчи се включват като плащат по 1 млн. лв. След това Габи взима трите най-горни карти от тостето **ЖП Проекти** и избира една, поставяйки я пред себе си, а останалите подава на следващия участник в **Търга** по посока на часовниковата стрелка. Той избира едната от двете връчени му карти и подава оставащата карта на последния участник, който няма избор освен да я приеме.



Свободният пазар дава възможност на играчите да изкупуват **Стомана** и **Взрив**, както и да теглят **Заем**:

1. Купуване на **Стомана** и/или **Взрив** – извършва се по цените, посочени от позицията на играча в таблицата **Уважение**, за съответните ресурси. За целта играчът взема чиповете на ресурсите, които иска да купи, от **Свободния пазар**, а в **Свободния пазар** оставя цената на взетите ресурси в **млн. лв.** Няма ограничение за количеството ресурси, което играчът може да купи в хода си.



УВАЖЕНИЕ	
10	1 2 0
9	1 1 0
8	1 0 0
7	1 0 0
6	1 0 0

2. Теглене на **Заем** – играчът взема един чип **Заем** и посочената на него сума в **млн. лв.** от **Свободния пазар**. Играчът може да използва парите от **Заема**, за да купува **Стомана** и/или **Взрив** в същия ход. По време на всеки свой ход, като свободно действие, играчите могат да върнат в **Свободния пазар** сумата от **Заема**, заедно с чипа **Заем**.



6	1 3 1
5	1 3 1
4	1 3 1
3	1 3 1
2	1 3 1
1	1 3 1
0	1 3 1

За всеки взет **Заем** се дължи и **Лихва**, която се връща заедно със сумата от **Заема**. Стойността на **Лихвата** е указана според позицията на играча в съответната графа на таблицата **Уважение**.

- Когато играч с чип **Заем** стъпи на **Свободния пазар** отново, той няма право да взема нов **Заем**, преди да е върнал вече изтегления. Играчите могат да държат само по един чип **Заем** по всяко време на играта.
- Ако играч завърши играта с невърнат **Заем**, губи точките си **Уважение**.

III.



След като играчите са набавили проекти за предприятията си (чрез участие в **Търз**), и са събрали нужните ресурси (чрез **Свободния пазар**), идва време тези проекти да се осъществят чрез действието **Строеж**. Всеки **ЖП Проект** се строи отсечка по отсечка, винаги последователно от ляво надясно (когато отсечката е повече от една). За да построи една отсечка играчът се нуждае от:

1. **Работна бригада**, която не е строила в този ход, намираща се на **Началната гара** за съответния **ЖП Проект** (вж. **Описание на картите, ЖП Проект**, стр. 5). Една **Работна бригада** може да построи само една отсечка на ход.



2. Ресурсите, посочени в графата на съответната отсечка от картата **ЖП Проект**. Играчите могат да строят повече от една отсечка на ход, от един или повече **ЖП Проекти**, ако да имат нужните ресурси (вкл. **Работни бригади**, които не са строили в този ход).



За да построи една отсечка, играчът извършва следните действия в посочения ред:

1. Плаща ресурсите, необходими за строежа, като ги връща в **Свободния Пазар**.

2. Взима съответната фигурка **Гара** от мястото ѝ на картата **ЖП Проект** и я поставя на изралното поле върху мястото за поставяне на фигурка **Гара** със същото име, бележещо края на построената отсечка.



3. За първата си построена **Гара** израчът поставя **Диска** си от таблицата **Печалба** на полето с номер 1. За всяка следваща **Гара** израчите преместват **Диска** си с едно поле напред, за да означат броя построени **Гари**.

4. Накрая само ако присъства съответния текст в графа награда на построената отсечка (вж. **Описание на картите, ЖП Проект, стр. 5**), израчът взима карта **Телеграма** и/или се премества една позиция напред в таблицата **Уважение**.

• В някои случаи е възможно изтеглена карта **Телеграма** да даде на израча ресурси, които позволяват построяването на още отсечки в същия ход. Това е напълно позволено действие, ако израчът да разполага с **Работни бригади**, които не са строили в този ход.



5. Завършване на проект – ако построената отсечка е последната от съответната линия, то **ЖП Проектът** се счита за **завършен** и ще донесе точки **Успех** на израча в края на играта. Картата на **завършения ЖП Проект** се обръща с лицето надолу и остава така пред израча до края на играта (освен ако някоя от **Гарите** по линията не бъде разрушена, което е възможно единствено вследствие на действие на карта **Телеграма**. В този случай гарата трябва да бъде построена отново с действието **Строеж**).



6. **Разклоненията** (стр. 11), ако линията има такива, могат да бъдат построени едва след като **ЖП Проектът** е **завършен**. Могат да бъдат строени в произволен ред (когато са повече от едно). Те имат фиксирана цена от **1хСтомана** и **3 млн. лв.** Когато построи **Разклонение**, израчът поставя една от фигурките си **Гара** върху мястото със съответното име на изралното поле (може да се използват както свободни фигурки, така и такива, които са вече подготвени за строеж на друга линия, но все още не са поставени на полето). **Разклоненията** носят по една допълнителна точка **Успех** в края на играта.



Пример: На своя ход Габи избира действието **Строеж**. Тя вече е придобила **ЖП Проекта „Пловдив – Панагюрище“**, има **Работна бригада** на **Начална гара Пловдив**, както и нужните ресурси, за да построи единствената отсечка от проекта – **1хСтомана** и **1хВзрив**. Габи плаща нужните ресурси, като ги връща в **Свободния пазар**, след което премества своята фигурка **Гара** (предварително поставена на картата **ЖП Проект** при придобиването ѝ) на съответното място на изралното поле. Накрая премества с едно позицията си в таблицата **Печалба** и проверява дали има награда в последната графа на отсечката. Да, има награда и тя е покачване с една позиция в таблицата **Уважение**.

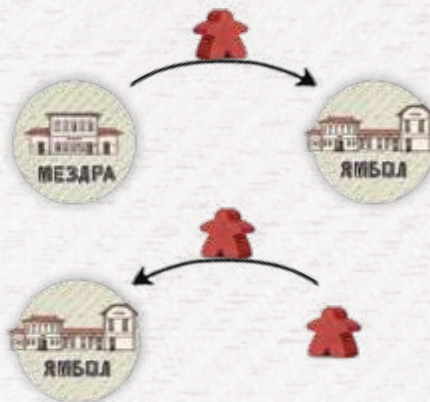
IV.



Само едно от действията може да бъде извършено в един ход:

1. Превоз – играчът може да премести една от своите **Работни бригади** от настоящата ѝ **Начална гара** на всяка друга **Начална гара** на полето.

2. Набор – играчът плаща 3 млн. лв. на **Свободния пазар** и поставя една от свободните си (не поставени на игралното поле) **Работни бригади** на избрана от него **Начална гара**.



Пример: На своя ход Димитър избира действието **Превоз/Набор**. Той избира да премести своята **Работна бригада** от **Начална гара Пловдив** на **Начална гара Ямбол**. Алтернативно, Димитър може да плати 3 млн. лв. и да разположи нова **Работна бригада**, ако има свободна такава.

V.



Държавата изплаща дивиденди за построените жп отсечки и гари. Когато стъпи на **Печалба**, играчът взема от **Свободния пазар** сумата, посочена от неговия **Диск** в таблицата **Печалба**.

Пример: На своя ход Габи избира действието **Печалба**. Тя проверява позицията си в таблицата **Печалба** – 5, и взема съответната сума от **Свободния пазар** – 13 млн. лв., която добавя към своя капитал.

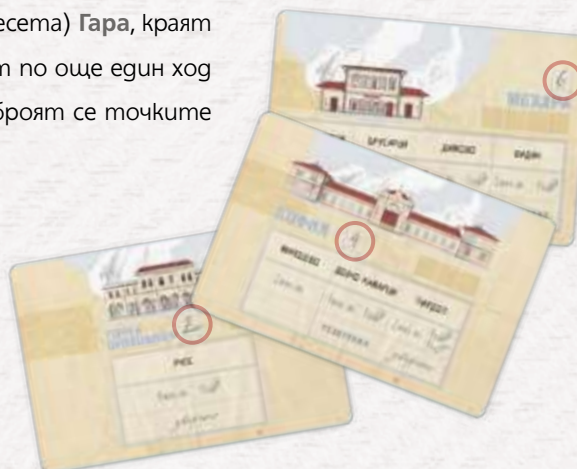
ПЕЧАЛБА	
ГАРИ	МЛН. ЛВ.
10	КРАЙ
9	47
8	46
7	45

КРАЙ И ТОЧКУВАНЕ

Когато някой от играчите построи последната си (десета) **Гара**, краят на играта се задейства. Останалите играчи изиграват по още един ход (в стандартен ред), след което играта приключва – броят се точките **Успех** и се обявява победителят.

Финалният сбор точки **Успех** на всеки играч се формира от:

1. Точките Успех, посочени на **завършените ЖП Проекти** пред него.



2. По една точка **Успех** за всяко построено **Разклонение** на жп линия.

3. Точките, посочени под неговия **Диск** на таблицата **Уважение**.

- Ако играчът има **Заем**, който не е върнат, точките **Уважение** не се добавят.

Играчът с най-много точки **Успех** е победител.

- Ако двама или повече играчи имат равен брой точки, сред тях победител е играчът на най-висока позиция в таблицата **Уважение**.
- Ако все още има равенство между играчите, победител е този с повече натрупан капитал (**млн. лв.**).
- Ако все още има равенство между играчите, те споделят победата.



ИМЕНА НА ПИЛАЗИРА	
50	
9	1 2 0
8	
7	
6	



ПО-ДЪЛГА ИГРА ЗА ДВАМА

За по-дълга игра всеки от двамата играчи избира по още един от оставащите цветове и взема 2 **Гари** от избрания цвят. След като построи **Гарите** от първия си цвят, играчът строи и гвете от другия, като последната задейства края на играта по стандартния ред.

- След построяване на **Гарите** от първия цвят **Печалбата** на играчите остава 17 **млн. лв.** (не се покачва).

СТРАТЕГИЧЕСКИ СЪВЕТИ

Най-важното в играта е стратегическото планиране на последователността на действията. В началото на играта, докато имате малък капитал, се опитайте да прескачате повече действия, за да минавате по-често през **Печалба**. В по-късния етап може да избирате по-близки сектори на **Колелото** като действия, за да извършвате повече **Строежи** и търгуване на ресурси.

Внимавайте със **Заемите** – в началото на играта могат да ви помогнат, ако са правилно преценени, но ако се забавите да ги върнете, другите играчи могат да ви изпреварят в ключов момент.

Търговете в играта също са много важен момент – добра идея е да вземете участие в **Търга** на друг играч, ако имате натрупани ресурси и планирате да сложите нова **Работна бригада** на игралното поле.

Уважението е ключов показател. Не само защото дава много по-добри условия за ресурси и **Заеми**, но може да бъде и решаващо в края на играта. Ако успеете да балансирате всички тези фактори, с малка доза късмет и предвидливост, ще бъдете най-успешния железопътен предприемач.

ФИКСИРАНИ ЦЕНИ

Работна бригада – 3 млн. лв.

Разклонение – 1хСтомана, 3 млн. лв.

Участие в Търг – 1 млн. лв.

РАЗКЛОНЕНИЯ

Разклонения от Начална гара София

1. От линия „София – Петрич“:
 - Бобов гол
 - Рилски манастир
 - Кулата
2. От линия „София – Храбърско“:
 - Банка
3. От линия „София – Подуяне“:
 - Столник

Разклонения от Начална гара Пловдив

1. От линия „Пловдив – Добринище“:
 - Ветрен гол
2. От линия „Пловдив – Карлово“:
 - Хисаря
3. От линия „Пловдив – Подкова“:
 - Михайлово

Разклонения от Начална гара Ямбол

1. От линия „Ямбол – Калофер“:
 - Радунци
2. От линия „Ямбол – Смядово“:
 - Поморие
3. От линия „Ямбол – Чирпан“:
 - Тулово

Разклонения от Начална гара Варна

1. От линия „Варна – Старо Оряхово“:
 - Комунари
2. От линия „Варна – Хърсово“:
 - Скала
 - Велики Преслав

Разклонения от Начална гара Горна Оряховица

1. От линия „Горна Оряховица – Свищов“:
 - Белене
2. От линия „Горна Оряховица – Плачковци“:
 - Габрово
 - Кръстец

Разклонения от Начална гара Мездра

1. От линия „Мездра – Видин“:
 - Берковица
 - Лом
 - Кошава

ПОКАЗАЛЕЦ НА ГАРИТЕ

Населено място	Старо име	Откриване
София		1888 г.
Макоцево		1931 г.
Долно Камарци		1949 г.
Пиргон		1952 г.
Рагомир		1897 г.
Кюстендил		1909 г.
Гюешево		1910 г.
Дупница		1916 г.
Благовезраг	Горна Джумая	1916 г.
Левуново		1916 г.
Петрич		1917 г.
Храбърско		1949 г.
Подуяне		1915 г.
Пловдив		1873 г.
Хасково		1922 г.
Книжовник		1928 г.
Кърджали		1931 г.
Подкова		1944 г.
Септември	Саранбей	1873 г.
Велинград	Лъджене	1926 г.
Банско		1943 г.
Добричище		1945 г.
Асеновград	Станимака	1928 г.
Карлово		1933 г.
Панагюрище		1933 г.
Пещера		1937 г.
Ямбол		1875 г.
Стара Загора		1900 г.
Чирпан		1900 г.
Сливен		1907 г.
Дъбово		1911 г.
Казанлък		1921 г.
Калофер		1939 г.
Елхово	Казълагач	1917 г.
Смядово		1939 г.
Варна		1866 г.
Вълчи дол	Курт дере	1910 г.
Добрич		1910 г.
Кардам	Харман кюсю	1916 г.
Хърсово		1916 г.
Долни Чифлик		1921 г.
Старо Оряхово		1939 г.
Исперих		1948 г.

Населено място	Старо име	Откриване
Дулово		1960 г.
Алфатар		1969 г.
Силистра		1974 г.
Горна Оряховица		1899 г.
Русе		1866 г.
Свищов		1909 г.
Трявна		1910 г.
Плачковци		1910 г.
Ловеч		1927 г.
Троян		1948 г.
Златарица		1949 г.
Елена		1974 г.
Мездра		1897 г.
Златна Панега		1967 г.
Бойчиновци		1913 г.
Брусарци		1913 г.
Димово	Александрово	1918 г.
Видин		1923 г.
Бяла Слатина		1918 г.
Оряхово		1930 г.
Черковица		1948 г.
Разклонения	Старо име	Откриване
Бобов дол		1917 г.
Рилски манастир		1924 г.
Кулата		1918 г.
Банкя		1918 г.
Столник		1931 г.
Ветрен дол	Елли дере	1928 г.
Хисаря	Хисар	1936 г.
Михайлово		1900 г.
Рагунци	местност Рагунците	1913 г.
Поморие	Анхиало	1925 г.
Тулово		1911 г.
Комунари	Мурна	1941 г.
Скала	Сеуд Али факъ	1917 г.
Велики Преслав	Преслав	1938 г.
Белене		1918 г.
Габрово		1912 г.
Кръстец		1913 г.
Берковица		1916 г.
Лом		1913 г.
Кошава		1967 г.

ПРАВИЛАТА НАКРАТКО

Играчите редуват своя ход по часовниковата стрелка. Когато си на ход, премести пионката си **Ръководител** на **Колелото** с 1 – 3 сектора по часовниковата стрелка. След това извърши посоченото действие или пасувай и вземи 1 **млн. лв.** обезщетение.

Търз

Всеки играч може да вземе участие в **Търза** като плати 1 **млн. лв.** такса. Изтегли толкова карти **ЖП Проект** колкото играчи участват в **Търза**. Избери една и подай останалите на следващия участник вляво. Всеки получава по една карта по този начин.

Свободен пазар

Закупи **Стомана** или **Взрив** на цени според позицията ти в таблицата **Уважение**. Можеш да изтеглиш и **Заем**, ако вече нямаш такъв.

Строеж

Използвай една **Работна бригада**, за да построиш една отсечка, като заплатиш ресурсите, посочени на картата и преместиш фигурката **Гара** на съответното място на игралното поле. Премести маркера си на таблицата **Печалба** една позиция напред и вземи награда, ако има такава. Можеш да извършиш това действие по веднъж с всяка **Работна бригада**.

Цена за **Разклонения** (след завършена линия): 3 **млн. лв.** и 1x**Стомана**.

Превоз или Набор

Премести една **Работна бригада** на груга **Начална гара** или плати 3 **млн. лв.** и сложи нова **Работна бригада** на **Начална гара** по избор.

Печалба

Вземи от **Свободния пазар** сумата, посочена от маркера ти в таблицата **Печалба**.

Край и точкуване

Когато играч построи последната си **Гара** се задейства края на играта. Всички груги играчи изиграват по още един ход в стандартен ред, след което играта приключва.

Всеки играч събира точките си **Успех** от:

- **завършени ЖП Проекти**;
- по 1 точка **Успех** за всяко построено **Разклонение**;
- точките от позицията си в таблицата **Уважение** (ако играчът има **Заем**, който не е върнат, точките от **Уважение** не се добавят).

Играчът с най-много точки **Успех** е победител! При равенство, играчът на по-предна позиция в таблицата **Уважение** е победител. Ако все още има равенство, играчът с повече капитал в **млн. лв.** е победител.

ЕКИП:

Димитър Георгиев – гейм дизайн
Александра Младенова – графично оформление
Боян Христов – изрална редакция
Станимира Вълчева – отговорен редактор
Мартин Чорбаджийски – консултант
– коректор

ТЕСТВАХА:

Александра Груева
Габриела Попова
Жан Иванов
Здравко Пеев
Иван Деснов
Иван Кънчев
Йордан Русев
Криси Димитрова
Марио Мишев
Мария Пеева
Мартин Стаматов
Петър Будинов
Цветомир Кагинов

ПЕЧАТ:

„Печатница 99%“

ИЗДАВА:

БЪЛГАРСКА  **ИСТОРИЯ**

БИ 93 ООД

София, ул. „Загоре“ 3

www.bulgarianhistory.org

www.bulgarianhistory.shop

Видео с разяснение на правилата ще откриете в канала
на „Българска история“ в YouTube