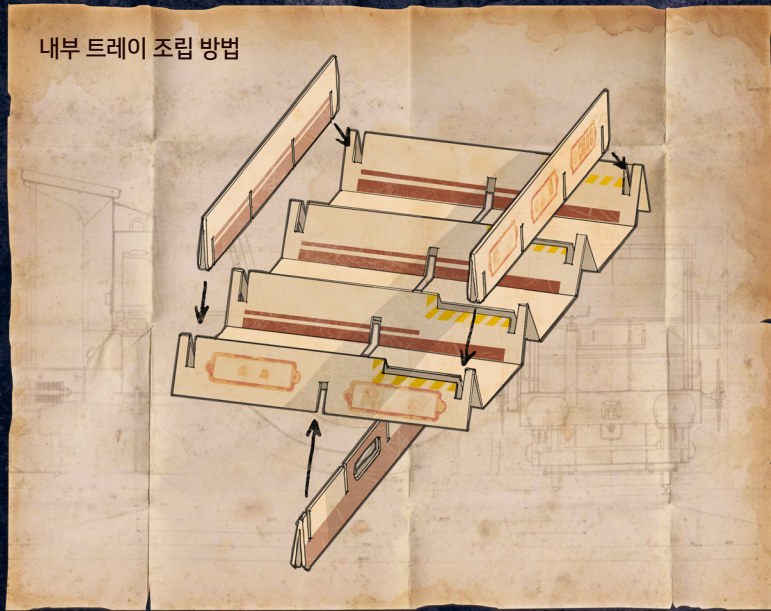


HELMUT OHLEY

월드비트 레일로드

내부 트레이 조립 방법



☐ 엘티밋 레일로드 빅 박스에 대해

엘티밋 레일로드 빅 박스에는 러시아인 레일로드(2013)와 현재 출시된 모든 확장뿐만 아니라 새로운 확장도 포함되어 있습니다. 아울러 이번 기회에 게임의 외관을 개선하기로 했고, 구성물에 있어서도 일부 변화를 주었습니다.

우리의 목표는 보다 발전적이고 도전적인 게임을 통해 최고의 플레이 경험을 제공하는 것이었습니다. 변경된 내용이 많아서 확장별 구성물을 나눠 판매하는 것보다, 별도 구성물을 포함한 완전한 패키지를 출시함으로써 더 많은 것을 제공할 수 있게 되었습니다. 이 빅 박스는 여러분께 재미있고 도전적인 경험을 선사할 수 있기를 기대합니다.

러시아인 레일로드를 기존에 많이 즐기셨다면, 이 규칙서의 4페이지부터 기존 게임과 달라진 요소들을 빠르게 훑어 보실 수 있습니다. 핵심 규칙은 그대로입니다. 기존 게임에서 변경된 내용은 ★로 표시했습니다. 게임의 복잡성을 감안해, 우선 기본 규칙을 설명한 뒤 확장 규칙에 대해 설명하고 마지막으로 특별한 경우 및 예외 사항을 다루도록 하겠습니다. 그럼에도 부족한 설명에 대해서는 규칙서 뒷면을 참고하시기 바랍니다.

목차

🏰 러시아인 레일로드 (기본 규칙)

- 구성물 및 게임 준비 p.4
- 선로 확장 p.8
- 기관차 및 공장 p.10
- 산업화 p.13
- 보조 행동 p.14
- 기술자 p.15
- 차례 순서 p.16
- 플레이어 보드 p.18
- 점수 계산 p.20
- 게임 종료 p.22
- 2인 및 3인 게임에서 변경되는 내용 p.23
- 🏰 저먼 레일로드 p.24

🗽 아메리칸 레일로드 p.28

- 두 갈래의 산업 트랙 p.31

🏰 아시안 레일로드 p.33

- 산업 보드 p.35

🗿 석탄 모듈 p.38

🗿 공장 열차 모듈 p.42

🗿 획기적인 아이디어 모듈 p.43

🗿 추가 기술자 p.43

🗿 솔로 게임 변형 규칙 p.44

☆ 조합 및 특별한 경우 p.46

카드 및 토큰 설명 p.46

기호 및 분류:

게임을 쉽게 정리할 수 있도록 게임 구성물에 기호를 표시했습니다(🏰 등). 이 기호를 통해 어떤 확장 구성물인지 쉽게 알 수 있고, 구성물을 쉽게 분류할 수 있으며, 원하는 조합을 빠르게 찾아서 게임을 플레이하실 수 있습니다.


- 기본 게임 구성물에는 기호가 없습니다.
- 🏰 러시아인 레일로드, 🏰 저먼 레일로드, 🗽 아메리칸 레일로드, 🏰 아시안 레일로드, 🗿 석탄 모듈, 🗿 기타 소규모 확장의 경우 각각 고유 기호가 표시되어 있습니다.
- 대부분 구성물 뒷면에 기호가 표시되어 있으나 일부 예외의 경우도 있습니다. 뒷면이 없는 노선 타일이나 뒷면이 동일해야 하는 구성물 등이 이에 해당됩니다. 기호를 찾을 수 없다면 구성물을 뒤집어 보시기 바랍니다.


예를 들어, 저먼 레일로드를 포함하여 플레이하고 싶다면, 기호가 없는 모든 구성물과 저먼 레일로드 기호 🏰가 있는 모든 구성물을 사용하시면 됩니다.


엘티밋 레일로드

구성물 개요


첫 게임을 진행하기 전에 다음과 같이 구성물을 분류하시는 것이 좋습니다. 게임을 마치면 확장 종류에 따라 구성물을 분류해 두시기 바랍니다. 각 확장의 라벨이 적힌 2개의 인서트로 쉬운 분류가 가능합니다. 상단 부분에 대한 조립 설명서는 규칙서 맨 앞 장에서 찾아보실 수 있습니다.


A 게임 보드 1개, 플레이어 보드 8개, 산업 보드  1개

B 주식 보드  1개




C 공장 열차 보드  1개

D 산업 트랙 4개

E 오사카 노선 향상  4개


1 + **3**  플레이어마다 다음 구성물을 사용합니다
(각각 지퍼백 1개에 보관합니다.)





- 나무 구성물(색깔마다): 일꾼 8개 , 엔진 1개 
- 말 1개 , 렌치 2개 
- 선로 12개: 3x , 3x , 3x , 2x , 1x 
- 1레벨 기관차 1개 
- 20점 메달 1개 
- 평가 타일 1개 
- 동전 1개 
- 아이디어 토큰 9개




4 • 기술자 14개(2~15번 기술자 1개씩)
• 점수 타일 12개   





5 • 동전 20개 
• x2 토큰 30개 
• 청록색 일꾼 2개, 연갈색 일꾼 1개 


2 기관차 40개 
(2~9레벨 기차 4개씩,
10레벨 기차 8개)


6 • 차례 순서 카드 4장 
• 시작 보너스 카드 4장 
• 종료 보너스 카드 12장 
• 아이디어 카드 5장 


• 9레벨 기관차 1개 (뒷면 이 보라색이 아닌) 
• 1번 기술자 1개 
• 마지막 라운드 타일 1개 


7  **아시안 레일로드**
• 2레벨 기관차 4개
• 아이디어 토큰 4개, 아이디어 카드 1장
• 건설 현장 타일 12개
• 보수용 열차 15개
(플레이어 색깔당 3개씩, 보라색 3개)

10  **아메리칸 레일로드**
• 아이디어 토큰 8개
• 소형 "완료" 토큰 12개
• 배당금 토큰 8개
• 바위 토큰 8개
• 추가 토큰 4개, 제강소 3개
• 골든 스파이크 토큰 4개
• 너트 토큰 1개

8  **추가 구성물 (I)**
• 기술자 9개
• 아이디어 토큰 4개
• 획기적인 아이디어 카드 5장
• 특수 공장 1개 및 화물 열차 1개

11  **추가 구성물 (II)**
• 공장 타일 11개
• 솔로 게임 카드(에밀) 18장

9  **저먼 레일로드**
• 노선 확장 18개 (2칸, 3칸, 4칸 각각 6개씩)
• 타원형 수입 타일 8개
• 특별 평가 타일 1개
• 보라색 렌치 1개, 아이디어 카드 1장

12  **석탄 모듈**
• 석탄 보드 1개
• 석탄 화차 25개
• 주조 공장 12개, 폐쇄 2개
• 아이디어 토큰 4개, 기술자 1개, 석탄 공장 1개
• 시작 보너스 카드 1장, 아이디어 카드 1장



구성물 및 게임 준비 4인 기본 게임 기준

4-5페이지에서는 4인 게임 기준으로 러시아인 레일로드 의 게임 준비 방법을 설명합니다. 다른 확장에 대한 게임 준비 변경 사항에 대해서는 해당 확장 규칙의 시작 부분을 참고하시기 바랍니다. 2인 및 3인 게임에 대한 게임 준비 변경 사항에 대해서는 23페이지를 참고하시기 바랍니다.

- ① 게임 보드를 테이블 가운데 놓습니다. 3-4인용 보드인지 확인합니다. 점수 트랙 '100'점 칸 옆에 점수 타일을 놓습니다.

- ⑪ 남은 구성물은 플레이어가 사용하는 구성물입니다. 각 플레이어가 사용하는 구성물과 그 준비 방법에 대해서는 6페이지를 참고하세요. 이제 플레이어들은 각자의 색을 선택하고 자신의 색과 일치하는 엔진(기차 모양)을 점수 트랙 '100'점 칸에 놓습니다.

- ⑩ 마지막 라운드 타일을 게임 보드 옆에 놓습니다. 게임 마지막 라운드 전까지는 이 타일이 필요하지 않습니다.

- ⑨ 모든 기관차(2~10레벨)를 기관차 면이 보이도록 놓습니다(보라색 면에 대해서는 추후 설명하도록 하겠습니다).
 ☆ 기관차들을 숫자로 분류해서 숫자별로 더미를 만듭니다. 작은 숫자(2레벨)부터 큰 숫자(10레벨) 순서대로 오른쪽과 같이 더미를 만듭니다. 10레벨 기관차는 두 종류입니다. 구분해서 따로 더미를 만듭니다. 좌측 상단에 네모 칸이 없는 9레벨 기관차가 하나 있습니다. 이 기관차는 해당 아이디어 카드와 함께 놓습니다.

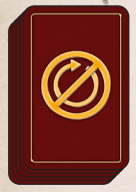


- ② 아이디어 카드들을 앞면으로 놓습니다.



구성물 및 게임 준비

③ 차례 순서 카드 4장을 섞어서 1장씩 플레이어들에게 나눠줍니다. 이 카드로 첫 라운드의 차례 순서가 결정됩니다. 숫자가 보이도록 카드를 내려 놓습니다.
 이 차례 순서 카드는 뒷면이 서로 다릅니다. 그러므로 카드를 보지 않고 섞은 후에 플레이어들에게 나눠 줍니다.



④ 종료 보너스 카드를 뒷면으로 섞습니다. 그중 2장을 보지 않고 게임 상자로 되돌립니다. 나머지는 더미를 만들어 뒷면으로 놓습니다.



⑤ 청록색 일꾼 2개를 이 칸에 놓습니다. 연갈색 일꾼은 해당 아이디어 카드에 놓습니다.



⑥ 게임 보드 옆 공용 공급처에 동전들을 모아 둡니다.



⑦ 게임 보드 옆 공용 공급처에 x2 타일들을 모아 둡니다.



⑧ 기술자를 다음 알파벳에 따라 두 더미로 나눕니다: **A/B**.
 알파벳이 없는 기술자가 하나 있습니다. 그 기술자와 동전 1개를 해당 아이디어 카드에 놓습니다.
A 더미와 **B** 더미를 각각 섞습니다. **B** 더미 맨 위에서 기술자 4개를 뽑아 ⑥ ⑤ ④ ③ 칸에 각각 놓습니다.
A 더미 맨 위에서 기술자 3개를 뽑아 ② ① ④0 칸에 각각 놓습니다.
 가로 칸에는 기술자를 밝은 색 면으로 놓고, 세로 칸에는 기술자를 어두운 색 면으로 놓습니다. 올바르게 기술자를 놓았다면 그 칸의 모양과 딱 맞게 됩니다.
 사용하지 않는 기술자는 게임 상자로 되돌립니다.



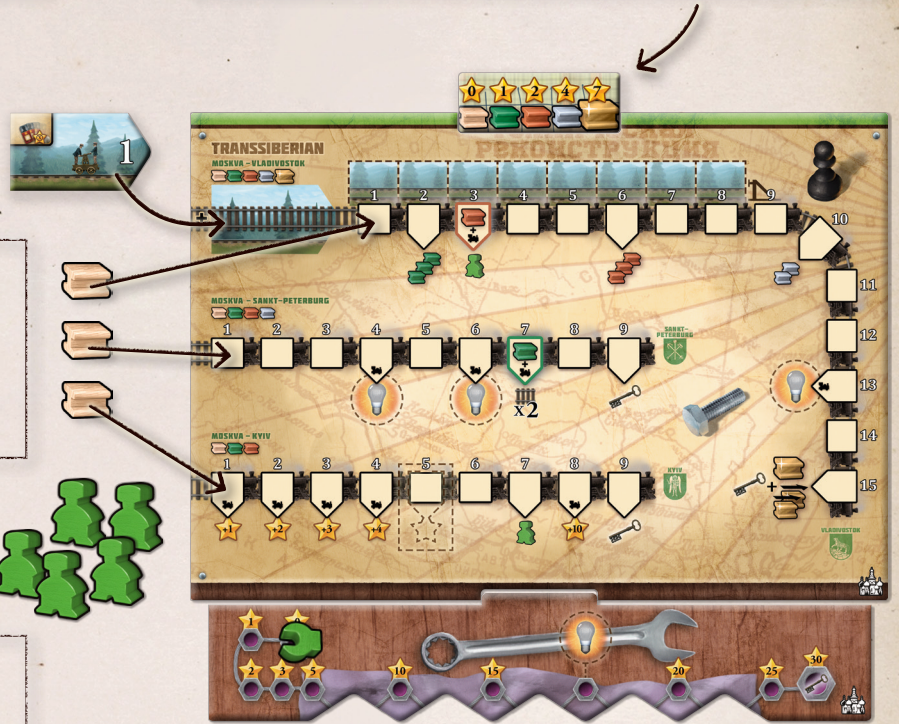
플레이어 게임 준비

① 선택한 색깔의 플레이어 보드를 가져와 러시아안 레일로드 면상으로 놓습니다.

② 플레이어 보드 위쪽에 평가 타일을 이 면이 보이도록 놓습니다.

③ 이 칸에 1레벨 기관차를 놓습니다.

④ 연결색 선로 1개씩을 각 노선의 1번 칸에 놓습니다. 다른 종류의 선로들은 한 쪽으로 치워 둡니다. 지금 당장은 이 선로들을 사용할 수 없습니다.



⑤ 선택한 색깔의 일꾼 5개를 플레이어 보드 옆에 놓습니다. 일꾼 2개는 따로 치워 둔 선로와 함께 놓습니다. 지금 당장은 이 일꾼들을 사용할 수 없습니다. 남은 일꾼을 게임 상자로 되돌립니다. 이번 게임에서는 필요하지 않습니다.

⑥ 러시아안 산업 트랙을 플레이어 보드 아래에 놓습니다. 자신의 렌치 1개를 가져와서 산업 트랙 시작 칸에 놓습니다.



⑦ 아이디어 토큰, 남은 렌치 1개, 20점 메달을 플레이어 보드 근처에 놓습니다.

⑧ 보드 옆에 놓은 일꾼 5개와 동전 1개를 가지고 게임을 시작합니다.



⑨ 차례 순서 카드에 해당하는 차례 순서 트랙 칸에 자신의 말을 놓습니다.

⑩ 시작 보너스 카드를 펼쳐 놓습니다. 4번째 플레이어가 먼저 1장을 가져옵니다. 그 다음 3번째 플레이어가 1장을 가져오고, 그 다음 2번째 플레이어가 1장을 가져옵니다. 시작 플레이어는 시작 보너스 카드를 가져오지 않습니다.

그 후, 시작 보너스 카드를 가져온 모든 플레이어는 시작 보너스 카드에 적힌 행동을 합니다. 이 행동들은 단순합니다(곧 설명하겠습니다). 마지막으로 모든 시작 보너스 카드를 게임 상자로 되돌립니다.



게임 준비 및 게임 플레이

개요 및 주요 개념

러시아의 황제 니콜라이 1세는 1835년 러시아에서 최초의 철도 건설을 의뢰했습니다. 차르스코예셀로(오늘날의 푸시킨)와 상트 페테르부르크를 잇는 약 27km의 경로였으며, 공식적으로는 1837년에 개통했습니다. 이는 훗날 수천 킬로미터 길이의 러시아 전역을 가로지르는, 철도 노선의 토대가 되었습니다. 이 게임에서 여러분의 목표는 가능한 한 빠르고 효율적으로 러시아의 철도망을 개발하는 것입니다. 선로를 확장하는 것과 동시에, 기관차를 구입하고, 산업화를 촉진시키며, 새로운 일꾼과 기술자를 고용해야 합니다. 게임의 목적은 이러한 요소를 통해 가능한 한 많은 점수를 얻는 것입니다.

주요 개념: 차례

플레이어 순서대로 차례를 갖습니다. 모든 플레이어들이 패스할 때까지 이를 반복합니다. 모두 패스했다면 점수 계산 단계를 진행하고, 그 후 한 라운드가 종료됩니다. 게임은 7라운드 동안 진행됩니다. 최종 점수 계산 이후 가장 많은 점수를 가진 플레이어가 게임에서 승리합니다.

자신의 차례가 되면 행동을 하거나 패스해야 합니다. 행동을 하려면, 점유되지 않은 행동 칸 1개를 선택하고 그 칸에 필요한 만큼의 일꾼을 놓습니다. 그 후, 선택한 행동을 합니다.



- ★ 게임 보드의 행동 칸(및 기술자)을 통해 직접 행동을 할 수 있습니다. 그 외 다른 모든 행동 (‘직접’이라고 명확하게 명시하지 않은 행동)들은 간접 행동이라고 부릅니다.

잊지 말아야 할 것:

- 빈 행동 칸 하나를 선택해야 합니다 (동전이나 일꾼이 없는 행동 칸)
- 행동 칸에서 필요로 하는 정확한 개수만큼의 일꾼을 놓아야 합니다 (1개/2개/3개).
- 자신의 개인 공급처에 있는 일꾼만 사용할 수 있습니다.
- 정확히 1개의 행동을 하거나 패스해야 합니다.
- ★ 선택한 직접 행동은 완전히 할 수 있어야 합니다.
- 자신이 고용한 기술자가 제공하는 행동은 간접 행동으로 간주합니다. 이 행동들은 일부만 할 수도 있습니다.
- ★ 자신의 차례 동안 할 수 있는 행동(행동 칸을 선택하거나 그 외 방법으로 얻은 행동)들은 원하는 순서대로 할 수 있습니다. 또한 간접 행동은 반드시 할 필요는 없습니다.
- ! 행동 칸에 일꾼을 놓은 뒤 당장 행동을 하지 않고 남긴 뒤, 다음 차례에 하는 식의 진행은 불가능 합니다.

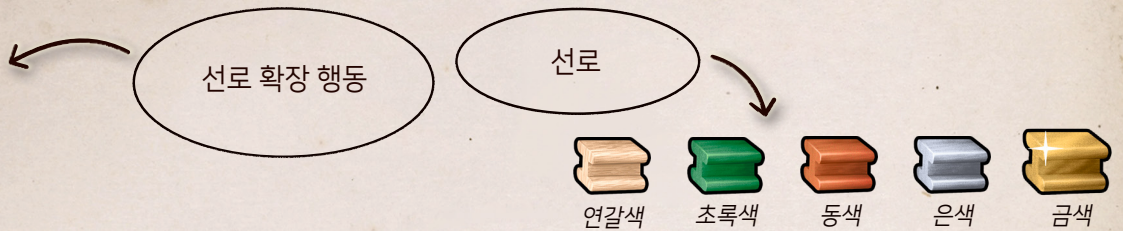
행동 칸

행동 칸의 종류는 다양하며, 이는 게임 보드에서 6개의 구역으로 구분됩니다. 다음 페이지에서 각 구역 및 관련 행동에 대해 좀 더 자세히 설명하도록 하겠습니다.

▶ 표시가 없는 칸이 2개 있는데 이들은 행동 칸이 아닙니다. 아래에 있는 칸은 게임 준비 (4페이지) 시 필요한 구성물들을 요약한 것이며, 위에 있는 칸은 주요 행동들(19페이지)을 나타냅니다.



선로를 건설하기 위해 필요한 것:



선로 확장 행동은 매우 중요합니다.

플레이어 보드에는 3개의 철도 노선이 있으며, 게임을 진행하는 동안 이 노선에 선로를 건설합니다. 자신의 노선을 잘 개발할수록, 라운드가 종료될 때 더 많은 점수를 얻을 수 있습니다.

플레이어 보드에 있는 노선의 이름은 다음과 같습니다:

- 노선 1: 시베리아 횡단 → **TRANS-SIBERIAN**
- 노선 2: 상트페테르부르크 → **MOSKVA - SANKT-PETERBURG**
- 노선 3: 키예프 → **MOSKVA - KYIV**

선로는 어떻게 건설하나요?

비어 있는 선로 확장 행동 칸 하나를 선택하고 필요한 만큼의 일꾼(들)을 놓습니다. 이 행동을 통해 특정 칸 수만큼 선로를 이동시킬 수 있습니다. 자신의 선로(들)를 표시된 개수만큼 앞으로 이동시킵니다.

예시 1:

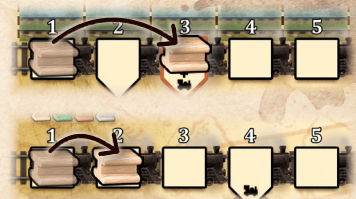
- 1 초록색 플레이어는 이 행동 칸에 일꾼 2개를 놓았습니다.
- 2 초록색 플레이어의 선로 1개를 앞으로 세 칸 이동시킵니다.



여러 노선에 자유롭게 나누어 선로를 이동시킬 수 있습니다. 노선 1부터 시작할 필요는 없습니다.

예시 2:

- 2 초록색 플레이어의 선로 1개를 앞으로 두 칸 이동시킵니다. 그 후, 초록색 플레이어의 다른 노선에 있는 선로 1개를 앞으로 한 칸 이동시킵니다. 이렇게 선로를 총 세 칸 이동시킬 수 있습니다(선로 3개를 건설한 것입니다).



그 후 행동을 마칩니다.

게임을 진행하는 동안, 더 많은 점수를 얻기 위해서는 계속해서 노선을 확장해야 합니다. 다른 색깔의 선로는 더 높은 품질의 선로입니다. 하지만 게임을 시작할 때는 연갈색 선로만 사용할 수 있습니다.

어떻게 하면 다른 색깔의 선로로 향상할 수 있나요?

다른 색깔의 선로로 향상하기 위해서는 먼저 그 선로에 대한 허가를 받아야 합니다. 즉, 자신의 연갈색 선로로 플레이어 보드의 특정 칸에 도달해야 합니다.

예시: 연갈색 선로가 시베리아 횡단 노선의 2번 칸에 도달하거나 통과하는 순간, 즉시 자신의 공급처에서 초록색 선로 3개를 가져옵니다. 이 선로들을 플레이어 보드 왼쪽, 각 노선 옆에 하나씩 놓습니다. 이제 이 선로를 건설해서 노선을 향상할 수 있습니다.



선로 확장

예시: 초록색 플레이어는 이 행동 칸을 선택했습니다.



첫 번째 이동을 사용해서 노선 하나의 1번 칸에 자신의 선로 를 놓습니다. 두 번째 이동으로 이 선로를 앞으로 한 칸 이동시킵니다.



다른 색깔의 선로에 대한 허가를 받는 순간, 그 선로에 대한 행동 칸을 사용해서 노선을 건설/향상할 수 있습니다. 모든 경우에서, 행동 칸을 선택할 때 그 행동 칸에 표시된 선로(들)를 표시된 칸 수만큼 이동시킵니다.

	선로로 6번 칸에 도달하면 선로 3개를 얻습니다.		10번 칸에 도달하면 선로 2개를 얻습니다.		15번 칸에 도달하면 선로 1개를 얻습니다.
--	-----------------------------	--	--------------------------	--	--------------------------

철도 노선에는 이러한 칸 말고도 다른 특별 칸들이 있습니다. 이러한 칸들에 대해서는 18~19페이지에서 자세하게 설명하겠습니다.

선로 확장을 할 때 잊지 말아야 할 것

- 항상 다음 정해진 순서에 따라 노선을 건설/향상해야 합니다: , , , ,
- 선로는 빈 칸으로만 이동시킬 수 있습니다. 다른 선로를 건너뛸 수 없습니다. 선로들은 같은 칸에 놓을 수 없습니다.
- 선로를 여러 칸 이동시킬 때, 언제든지 여러 노선에 나누어 이동시킬 수 있습니다.
- 모든 노선이 모든 색깔의 선로를 사용하는 것은 아닙니다. 플레이어 보드의 각 노선마다 어떤 색깔의 선로를 사용하는지 표시되어 있습니다.



5개 색깔의 선로 모두 사용	4개 색깔의 선로 사용	3개 색깔의 선로 사용

선로 확장의 아래쪽의 두 가지 행동



이 행동을 하려면, 자신의 공급처에 있는 일꾼과 동전 1개를 함께 놓아야 합니다 (14페이지 참고). 이 행동을 통해 원하는 선로 2개를 이동시킬 수 있습니다.

기존 선로 확장 행동처럼 원하는 대로 여러 노선과 선로에 나누어 이동시킬 수 있습니다.

허가 받은 종류의 선로만 건설/향상할 수 있습니다.

예시: 선로와 선로를 각각 한 칸씩 앞으로 이동시킵니다.



이 행동 칸은 이 게임에서 한 라운드에 두 번 이상 선택할 수 있는 유일한 행동 칸입니다. 이 칸에 일꾼을 놓을 때, 선로 혹은 선로를 한 칸 앞으로 이동시켜야 합니다. 이 행동 칸은 혼자서 차지하는 칸이 아니기 때문에 자신을 포함한 다른 플레이어도 이 칸을 계속해서 사용할 수 있습니다.

! 한 번에 1개의 일꾼만 놓을 수 있습니다.

예시:

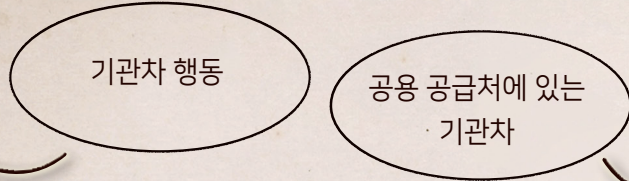
초록색 플레이어가 이미 이 행동 칸을 사용했지만, 다른 플레이어들도 이 칸을 사용할 수 있습니다. 파란색 플레이어도 이 행동 칸에 일꾼을 놓고 선로나 선로를 이동시킬 수 있습니다.



기관차 기관차가 없다면 최고의 철도도 무용지물



기관차를 건설하기 위해 필요한 것:



기관차는 어떻게 건설하나요?

기관차 행동 칸에 필요한 만큼의 일꾼을 놓습니다. 그 후, 공용 공급처에 있는 가장 낮은 레벨의 기관차 1개를 가져와서 자신의 노선 3개 중 하나에 추가합니다.

! 9레벨 기관차 더미가 모두 떨어져야 10레벨 기관차 더미들을 사용할 수 있습니다.

예시:

2레벨 기관차를 가져와서...

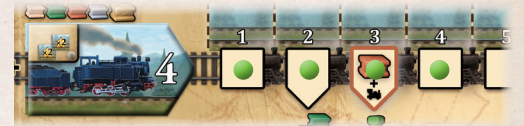
...상트페테르부르크 노선에 추가합니다.



상트페테르부르크 노선과 키예프 노선에는 최대 1개의 기관차만 놓을 수 있으며, 시베리아 횡단 노선에는 최대 2개의 기관차를 놓을 수 있습니다.

기관차의 레벨은 얼마나 멀리 "운행"할 수 있는지, 즉, 도달할 수 있는 칸의 개수를 의미합니다.

게임을 시작시 가지고 있던 1레벨 기관차로는 1번 칸만 도달할 수 있습니다.



4레벨 기관차로는 4칸까지 도달할 수 있습니다.

시베리아 횡단 노선은 기관차를 2개 놓을 수 있는 유일한 노선입니다. 일반적인 경우와 같이 플레이어 보드 왼쪽에 하나를 추가하고, 나머지 하나는 플레이어 보드의 지정된 칸에 추가합니다. 시베리아 횡단 노선에 2개의 기관차를 보유하고 있다면, 2개의 기관차 레벨을 더한 총합 칸까지 도달할 수 있습니다.

기관차는 어디에 사용하나요?

라운드 종료 시 점수를 얻을 때(20페이지 참고), 자신의 기관차가 도달한 칸까지만 점수를 획득할 수 있습니다.

추가로, 일부 특정 칸은 그 칸이 필요로 하는 종류의 노선과 기관차가 모두 도달했을 때만 활성화할 수 있습니다. 이에 대해서는 19페이지를 참고하시기 바랍니다.

예시:



기관차도 향상할 수 있나요?

그렇습니다. 가지고 있던 기관차를 더 높은 레벨의 기관차로 향상할 수 있습니다.

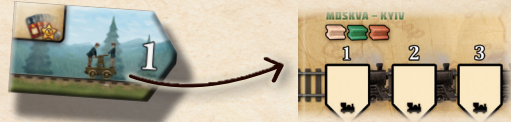
예시:

- 4레벨 기관차를 가져와서 시베리아 횡단 노선에 추가합니다. 이 노선에 이미 3레벨 기관차와 1레벨 기관차가 놓여 있었기 때문에 1레벨 기관차를 향상하기로 합니다.



향상한 "기존" 기관차는 버려지지 않습니다. 자신의 다른 노선 중 하나에 이 기관차를 추가할 수 있습니다.

② 지금 교체한 1레벨 기관차를, 기관차가 아직 놓여 있지 않은 키예프 노선에 추가합니다.



기존 기관차를 이미 기관차가 놓여 있던 노선에 추가할 때는, "연쇄 작용"이 일어납니다.



다음 차례에, 4레벨 기관차를 2레벨 기관차가 있던 상트페테르부르크에 추가해서 교체하기로 합니다.

다시 이 2레벨 기관차를 키예프 노선에 추가하기로 하고, 이 노선에 있던 1레벨 기관차를 교체합니다.

이 예시에서 보다시피 교체한 1레벨 기관차는 다른 노선에 추가할 수 없습니다.

새로운 기관차는 더 낮은 레벨의 기관차가 있는 노선이나 기관차가 없는 노선에만 추가할 수 있다는 사실을 기억하시기 바랍니다. 기관차를 향상할 수 있는 상황이라도 플레이어가 원한다면 언제든지 향상을 멈출 수 있습니다.

노선에 기관차를 추가할 수 없거나, 추가하기를 원하지 않으면 어떻게 되나요?

자신의 노선에 기관차를 추가할 수 없거나 추가하기를 원하지 않는다면, 그 기관차를 보라색 면으로 뒤집어서 기관차 더미 옆에 놓아야 합니다. 이런 식으로 공급처로 되돌린 기관차는, 이제부터 공장으로부터 사용할 수 있습니다. 바로 아래에서 공장에 대해 설명하겠습니다.

! 플레이어 보드에 기관차를 놓을 칸이 아직 남아 있다면, 향상한 기관차를 공장 면으로 뒤집어 공급처로 되돌릴 수 없습니다.



이 1레벨 기관차는 노선에 추가할 수 없습니다. 1레벨 기관차를 뒤집어서 공급처로 되돌리고 이제부터 공장으로 사용합니다.

비 공장

기관차 뒷면이 바로 공장입니다. 산업화를 촉진시키기 위해서는 공장이 필요합니다. 이를 통해 점수와 혜택을 얻는 방법에 대해서는 13페이지에서 설명하도록 하겠습니다.

각 공장에는 특정 행동이 표시되어 있습니다. 이 공장 행동은 기관차 면의 좌측 상단에 표시되어 있기도 합니다.

같은 레벨의 공장은 대부분 같은 행동을 제공합니다. 10레벨 기관차는 두 종류의 행동을 제공하는데, 이에 대해서는 48페이지에서 설명하겠습니다.



기관차 및 공장

공장은 어떻게 건설하나요?

공장을 건설하기 위해서는, 기관차를 건설하기 위해 사용했던 행동 칸과 같은 행동 칸을 사용합니다. 마찬가지로 필요한 만큼의 일꾼을 행동 칸에 놓아야 합니다. 그 후, 역시 마찬가지로 가장 낮은 레벨의 기관차를 가져옵니다. 가져온 기관차 타일을 뒤집어서 공장으로 바꾸고, 이 공장을 자신의 산업 트랙에 추가합니다. 산업 트랙의 사이 공간은 왼쪽부터 오른쪽 방향으로 채워야 합니다.

예시:

2레벨 기관차를 가져온 뒤...

...뒤집어서 산업 트랙에 추가합니다.



5개의 공장 칸이 모두 채워졌다면, 공장을 교체할 수 있습니다. 새로운 공장을 건설하고 싶다면 먼저 기존 공장 중 하나를 선택해서 공용 공급처에 되돌립니다(보라색 면 그대로 놓습니다). 그 후, 새로운 공장을 새로 생긴 빈 공간에 놓습니다. 왼쪽부터 오른쪽 순서로 공장을 교체할 필요는 없습니다.

공장 효과는 오른쪽의 "산업화"에서 설명하도록 하겠습니다.

기관차 및 공장을 건설할 때 알아두어야 할 것이 있나요?

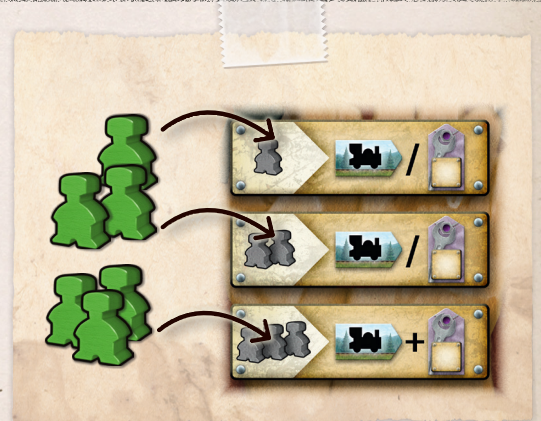
기관차 공급처는 기관차 레벨에 따라 더미를 나누어 구분해 놓습니다. 각 더미에는 같은 레벨의 기관차가 플레이어 인원수 만큼 있습니다(즉, 4인 게임에서는 2레벨 기관차 4개, 3레벨 기관차 4개 등).

가장 낮은 레벨의 더미에서만 기관차를 가져올 수 있습니다. 게임을 시작할 때는 2레벨 기관차 더미에서만 가져올 수 있습니다. 2레벨 기관차 더미가 다 떨어지면 3레벨 기관차 더미에서 기관차를 가져올 수 있습니다. 이후로도 마찬가지입니다.

예외: 공장을 건설한다면 가장 낮은 레벨의 기관차뿐만 아니라, 공용 공급처로 되돌린 공장도 선택할 수 있습니다. (당연하지만 되돌린 공장이 있을 때만 가능합니다. 공용 공급처에 공장을 되돌리는 방법에 대해서는 11페이지의 설명을 참고하시기 바랍니다.)

기관차 행동 칸 3개가 어떻게 다르나요?

- 가장 위쪽 행동 칸은 이전 예시와 유사합니다. 일꾼 1개를 놓고 기관차 타일 1개를 가져와서, 자신의 노선 하나에 기관차로 추가하거나 혹은 자신의 산업 트랙에 공장으로 추가합니다.
- 가운데 행동 칸은 가장 위쪽 행동 칸과 기본적으로 똑같지만, 일꾼 2개를 놓아야 한다는 점이 다릅니다. 좀 더 "비싼" 행동 칸입니다.
- 가장 아래쪽 행동 칸은 일꾼 3개가 필요합니다. 기관차 1개, 그리고 공장 1개를 각각 가져와서 놓아야 합니다. 공장 2개나, 기관차 2개를 선택할 수는 없습니다. 기관차와 공장 중 어느 것을 먼저 추가할 지 선택할 수 있습니다.



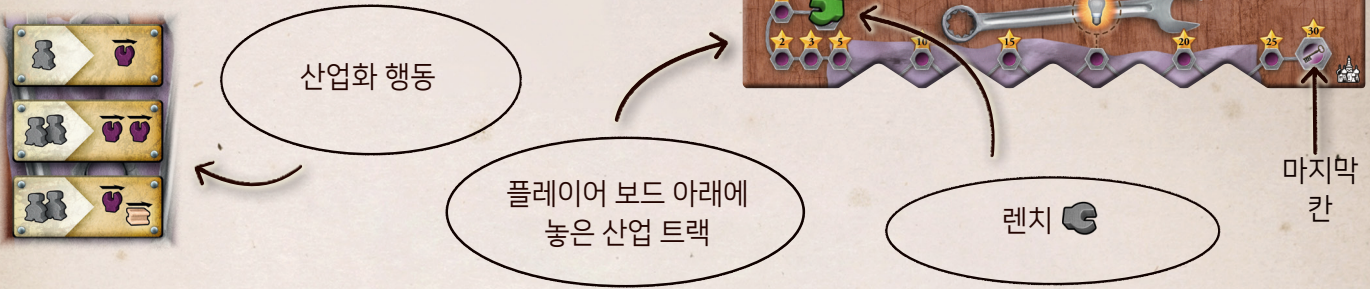
서로 다른 레벨의 기관차를 놓을 때, 놓는 순서가 중요합니다(예를 들어 마지막 3레벨 기관차를 가져오고 4레벨 기관차를 가져올 수 있을 때 이런 상황이 발생합니다). 먼저 기관차를 향상해서 공용 공급처로 되돌리고(11페이지의 설명을 따라), 이 기관차를 선택해서 공장으로 놓는 것도 가능합니다.

산업화

점수를 얻을 수 있는 또 하나의 수단

산업화는 또 다른 종류의 행동입니다. 플레이어들은 매 라운드가 종료될 때 산업화에 따라 점수를 얻을 수 있고, 공장의 혜택도 얻을 수 있습니다.

산업화를 위해 필요한 것들:



산업을 어떻게 발전시키나요?

산업화 행동 칸에 필요한 만큼의 일꾼을 놓습니다. 그 후, 행동 칸에 표시된 숫자만큼 렌치를 앞으로 이동시킵니다.

예시:



이 행동 칸을 통해 산업 트랙에서 한 칸 전진할 수 있습니다. 렌치를 앞으로 한 칸 이동시킵니다.



산업 트랙에 사이의 공간은 무엇인가요?

산업 트랙의 처음 4칸 다음에 사이 공간이 있습니다. 사이 공간으로는 렌치를 이동시킬 수 없으며, 사이 공간을 건너뛸 수도 없습니다.



그럼 사이 공간은 어떻게 채우나요?

렌치를 계속 앞으로 이동시키려면, 그 사이 공간에 공장을 건설해야 합니다(12페이지의 "공장은 어떻게 건설하나요?" 설명 참고). 이렇게 공장을 건설하면 산업 트랙이 확장됩니다.

각 공장마다 렌치가 이동할 수 있는 칸이 그려져 있습니다. 이제 산업 트랙에서 렌치를 더 전진시킬 수 있습니다.

5개의 사이 공간을 모두 채우지 못했다면 산업 트랙의 마지막 칸에 도달할 수 없습니다.

예시:

첫 사이 공간에 공장을 건설한 상황입니다. 이제부터 그 공장 칸뿐만 아니라 그 다음 칸으로도 이동할 수 있습니다.



렌치를 공장 위에 놓으면 무슨 일이 생기나요?

렌치를 공장에 놓을 때 즉시 표시된 간접 행동을 얻습니다. 자신의 차례에 이 간접 행동을 사용할 수 없다면, 이 행동은 버려집니다. 공장에 대한 설명은 48페이지를 참고하시기 바랍니다.


예시:

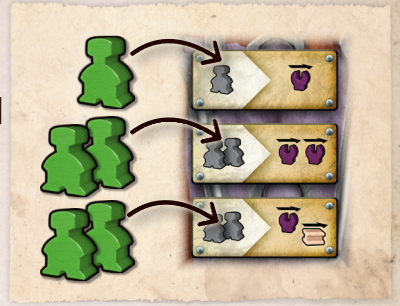


이 행동으로 두 칸 이동할 수 있습니다. 첫 번째 이동으로 공장 칸으로 이동합니다. 그 공장 행동을 합니다. 그 후 바로 다음 칸으로 이동합니다.



산업화 행동 칸 3개는 어떻게 다른가요?

- 가장 위쪽 행동 칸은 일꾼 1개를 놓고 산업 트랙에서 한 칸 전진하는 행동입니다. 가운데 행동 칸은 일꾼 2개를 놓고 두 칸 전진하는 행동입니다.
- 가장 아래쪽 행동 칸은 일꾼 2개를 놓고 산업 트랙과  선로 하나를 각각 한 칸씩 전진하는 행동입니다.



보조 행동

선로 확장, 기관차 및 공장 건설, 산업화 이외에도 중요한 행동 칸들이 있습니다. 이들은 이해하기 어렵지 않은 칸들입니다.

X2 타일

일꾼 1개를 놓고 공용 공급처에서 x2 타일 1개를 가져옵니다. 자신의 노선 하나를 선택하고, 그 위의 비어 있는 x2 칸에 가져온 x2 타일을 놓습니다(기본 게임에서는 시베리아 횡단 노선에만 x2 타일을 놓는 칸이 있습니다). 이 칸은 왼쪽부터 오른쪽 방향으로 채워야 합니다. x2 타일은 한 칸에 1개만 놓을 수 있습니다.



x2 칸 바로 아래에 선로를 건설하지 않아도 그 칸에 x2 타일을 놓을 수 있습니다. x2 타일을 놓았다면, 매 라운드 끝에 바로 아래 선로로 얻는 점수가 두 배가 됩니다. 공용 공급처에 x2 타일이 남아 있지 않다면, 이 행동을 선택할 수 없습니다.

동전

일꾼 1개를 놓고 공용 공급처에서 동전 2개를 획득합니다. 이 동전들은 자신의 일꾼과 함께 놓습니다.

공용 공급처에 있는 동전은 그 구성물에 제한이 없습니다. 동전이 모두 떨어졌다면 대체 구성물을 사용하시기 바랍니다.



동전은 무슨 용도인가요?

- 동전은 일꾼을 대체합니다. 자신의 차례에 행동 칸에 일꾼을 놓는 것 대신 동전들을 놓을 수 있습니다. 이는 자신이 일꾼을 사용한 것과 동일하게 그 칸을 점유한 것으로 간주합니다 (자기가 일꾼 대신으로 동전을 사용한 칸을 기억해야 합니다).
- 동전과 일꾼을 함께 사용할 수 있습니다.
- 일부 행동 칸에는 반드시 동전을 놓아야 합니다.

! 동전은 일꾼을 대체할 수 있지만, 일꾼은 동전을 대체할 수 없습니다.

- 동전이 있는 행동 칸은 점유된 것으로 간주되며, 현재 라운드에서는 더 이상 사용할 수 없습니다. 임시 일꾼(오른쪽 참고)과는 달리, 사용하지 않은 동전은 자신의 공급처에 보관할 수 있으며 이후 라운드에 사용할 수 있습니다.

예시:



일꾼 1개 대신 동전 1개를 놓고 이 행동 칸을 사용합니다.



일꾼 1개 및 동전 1개를 놓습니다.



이 행동 칸을 사용하려면 최소 동전 1개를 사용해야 합니다. 동전 2개를 사용하는 것도 가능합니다.



이 행동 칸을 사용하려면 반드시 동전 1개를 사용해야 합니다. 일꾼을 사용할 수 없습니다. 더 자세한 설명은 오른쪽 내용을 참고하세요.

2개의 임시 일꾼



임시 일꾼 2개를 가져옵니다.

일꾼 1개를 놓고 청록색 일꾼 2개를 가져옵니다. 이번 라운드에서 이 일꾼을 자기가 소유한 "임시" 일꾼으로 사용할 수 있습니다. 이 임시 일꾼을 가져오기 위한 행동을 했으므로 이 일꾼들을 바로 사용할 수는 없습니다. 일단 자신의 공급처에 추가합니다.

동전과 마찬가지로 임시 일꾼을 단독으로 사용하거나 자신의 일꾼이나 동전과 함께 사용할 수도 있습니다. 다음 라운드에 사용할 목적으로 임시 일꾼을 남겨둘 수는 없습니다. 라운드가 끝날 때 임시 일꾼을 해당 행동 칸으로 되돌려야 합니다.

기술자

가변 및 고유 행동 칸

기술자들은 게임을 진행하는 동안 능력을 제공하며, 게임이 끝날 때 보너스 점수를 제공하는 경우도 있습니다.

다음은 게임 보드의 기술자 구역입니다:



기술자를 어떻게 고용하고 사용하나요?

매 라운드 정확히 1개의 기술자만 고용할 수 있습니다. 이 기술자는 고용 칸에 있습니다.

기술자를 고용하려면 고용 칸에 동전 1개를 놓아야 합니다. 게임 보드에서 기술자를 가져와서, 플레이어 보드 옆에 밝은 면이 보이도록 가로로 놓습니다.

예시:

동전 1개를 놓고, 고용 가능한 기술자를 가져옵니다.



플레이어 보드 옆에 다음과 같이 놓습니다.

기술자의 밝은 면에는 행동 칸이 있습니다. 1개 이상의 기술자를 고용한 상태라면 그 기술자(들)의 행동을 할 수 있습니다(고용한 플레이어만 그 행동을 할 수 있습니다).

대부분의 기술자 행동들은 게임 보드의 행동들과 유사합니다. 좀 더 강력한 행동이라고 할 수 있으며 점수도 제공합니다. 개별 기술자에 대해서는 48페이지를 참고하시기 바랍니다.

자신이 고용한 기술자의 행동은 간접 행동으로 간주하며, 행동의 일부만 할 수도 있습니다.

가로로 놓은 기술자 - 가변 행동 칸

게임 보드의 이 두 칸에 있는 기술자들은 행동 칸이 보이도록 밝은 면으로 배치되어 있습니다. 이번 라운드에는 이 기술자들을 고용할 수 없습니다. 그렇지만 게임 보드의 다른 행동 칸과 마찬가지로 이 기술자들의 행동 칸을 사용할 수 있습니다. 이 (직접) 행동을 완전히 할 수 있어야 합니다. 다른 모든 행동과 마찬가지로 라운드당 한 번만 사용할 수 있습니다.

예시: 초록색 플레이어는 왼쪽 기술자의 행동 칸에 일꾼 1개를 놓았습니다.

공용 공급처에서 x2 타일 1개를 가져옵니다.



초록색 플레이어의 엔진을 다섯 칸 앞으로 이동시켜서 5점을 얻습니다.



왼쪽 4개의 칸



이 기술자들은 사용할 수 없습니다. 매 라운드가 종료될 때, 이 기술자들을 오른쪽으로 한 칸씩 이동시킵니다.

즉, 이 기술자들은 이후 라운드에서 선택 가능합니다. 어떤 기술자를 고용할 수 있는지 미리 알 수 있으니, 다가올 라운드에 대해 미리 계획을 세우는 것이 가능합니다. 기술자를 오른쪽으로 이동시키는 방법에 대해서는 22페이지에서 자세하게 설명하겠습니다.

차레 순서

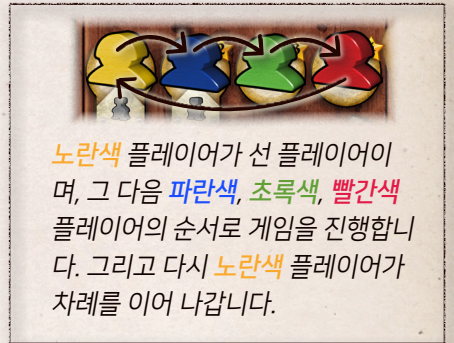
“너무 늦은 사람은 평생을 고통받는다”

차레 순서는 어떻게 동작하나요?

차레 순서 트랙에 따라 차레 순서가 결정됩니다. 즉, 시계방향 순서로 진행되는 것이 아닙니다. 자신의 말이 첫 번째 칸(맨 왼쪽)에 있는 플레이어가 먼저 플레이 하고, 놓인 순서에 따라 나머지 플레이어의 차레 순서도 정해집니다. 마지막 플레이어가 자신의 차레를 가진 뒤, 첫 번째 플레이어의 차레가 다시 시작됩니다.

차레를 더 이상 진행할 수 없거나 진행하기를 원하지 않는다면, 현재 라운드를 패스해야 합니다. 이를 나타내기 위해 자신의 차레 순서 카드를 뒤집고, 즉시 차레 순서 카드 뒷면에 표시된 점수를 얻습니다. 남은 플레이어들은 모든 플레이어가 패스할 때까지 현재 라운드를 계속 진행합니다.

남은 일꾼이 없더라도 동전을 사용해서 행동을 할 수 있습니다.



어떻게 하면 더 앞선 차레 순서를 차지할 수 있나요?

차레 순서 트랙의 첫 번째 칸과 두 번째 칸 아래에 있는, 2개의 행동 칸 중 하나에 일꾼을 놓을 수 있습니다. 즉, 다음 라운드에는 해당 순서에 차레를 진행할 것임을 의미합니다.

- ! 자신의 말이 놓인 칸의 바로 아래 행동 칸에는 자신의 일꾼을 놓을 수 없으며, 2개의 행동 칸 모두에 한 플레이어의 일꾼을 놓을 수는 없습니다.

차레 순서는 어떻게 재조정되나요?

모든 플레이어가 패스를 하고 나면, 차레 순서 행동 칸에 일꾼을 놓은 플레이어의 말들을 제거합니다. 남은 말들을 오른쪽으로, 즉 차레를 더 늦게 진행하는 쪽으로 이동시켜서 공간을 확보합니다. 마지막으로 제거했던 말들을 각각 해당 플레이어가 놓은 일꾼 바로 위에 놓습니다.

예시:



예시:



- ① 초록색과 빨간색 플레이어가 차레 순서 트랙에서 자신의 말을 제거합니다.
- ② 노란색과 파란색 플레이어의 말을 오른쪽으로 밀어서 공간을 확보합니다.
- ③ 초록색과 빨간색 플레이어는 차레 순서 트랙의 자신의 일꾼 위에 각각의 말을 놓습니다.

특별한 경우: 현재 첫 번째 플레이어가 두 번째 순서 칸에 자신의 일꾼을 놓았는데(너무 뒤 순서로 밀리기 싫어서) 첫 번째 순서 칸에 아무도 일꾼을 놓지 않았다면, 차례 순서는 변경되지 않습니다.



노란색 플레이어가 두 번째 순서 칸에 일꾼을 놓았습니다. 첫 번째 칸은 비어 있습니다. 이 경우, 차례 순서는 변경되지 않습니다.

특별한 경우: 다음 라운드의 차례 순서가 어떻게 될 것인지, 즉 차례 순서 행동 칸에 일꾼을 놓은 플레이어가 누구인지, 그 상황을 이해하는 것은 중요합니다. 이 칸에 자신의 색깔이 아닌 임시 일꾼이나 동전을 놓았다면 즉시 자신의 색깔의 일꾼으로 교체합니다.

차례 순서 트랙에서 일꾼 이동시키기

차례 순서를 조정하기 위해 사용한 일꾼을 다시 사용할 수 있습니다. 다음 라운드의 차례 순서가 정해진 후, 차례 순서 칸에 놓았던 자신의 일꾼을 다른 행동 칸으로 이동시켜서 행동을 추가로 할 수 있습니다.

두 번째 순서 칸에 일꾼을 놓은 플레이어가 먼저 행동 칸을 선택합니다. 그 일꾼을 가져와서 다른 빈 행동 칸 하나를 선택해서 놓습니다(자신의 기술자 행동 칸도 포함). 즉시 그 행동을 합니다.



예시: 초록색 플레이어가 차례 순서 트랙에 있는 자신의 일꾼을 이 행동 칸으로 이동시키고, 를 한 칸 전진시킵니다.

그 후, 첫 번째 순서 칸에 일꾼을 놓은 플레이어가 위와 같은 방법으로 진행합니다.

일꾼을 이동시킬 때는 다음 규칙을 따릅니다:

- 정확히 1개의 일꾼이 필요한 칸으로만 일꾼을 이동시킬 수 있습니다(이 일꾼을 다른 일꾼, 임시 일꾼, 동전 등과 함께 놓을 수 없습니다).
- 위에서 설명한 첫 번째 특별한 경우가 발생했더라도 자신의 일꾼을 이동시킬 수 있습니다.
- 선택한 행동으로 동전이나 자신의 색깔의 추가 일꾼을 얻었다면, 다음 라운드에서 사용할 수 있습니다.

맨 아래 선로 확장 칸은 언제든지 선택할 수 있습니다.



잠시 쉬는 시간

잠시 쉬어 갑시다.

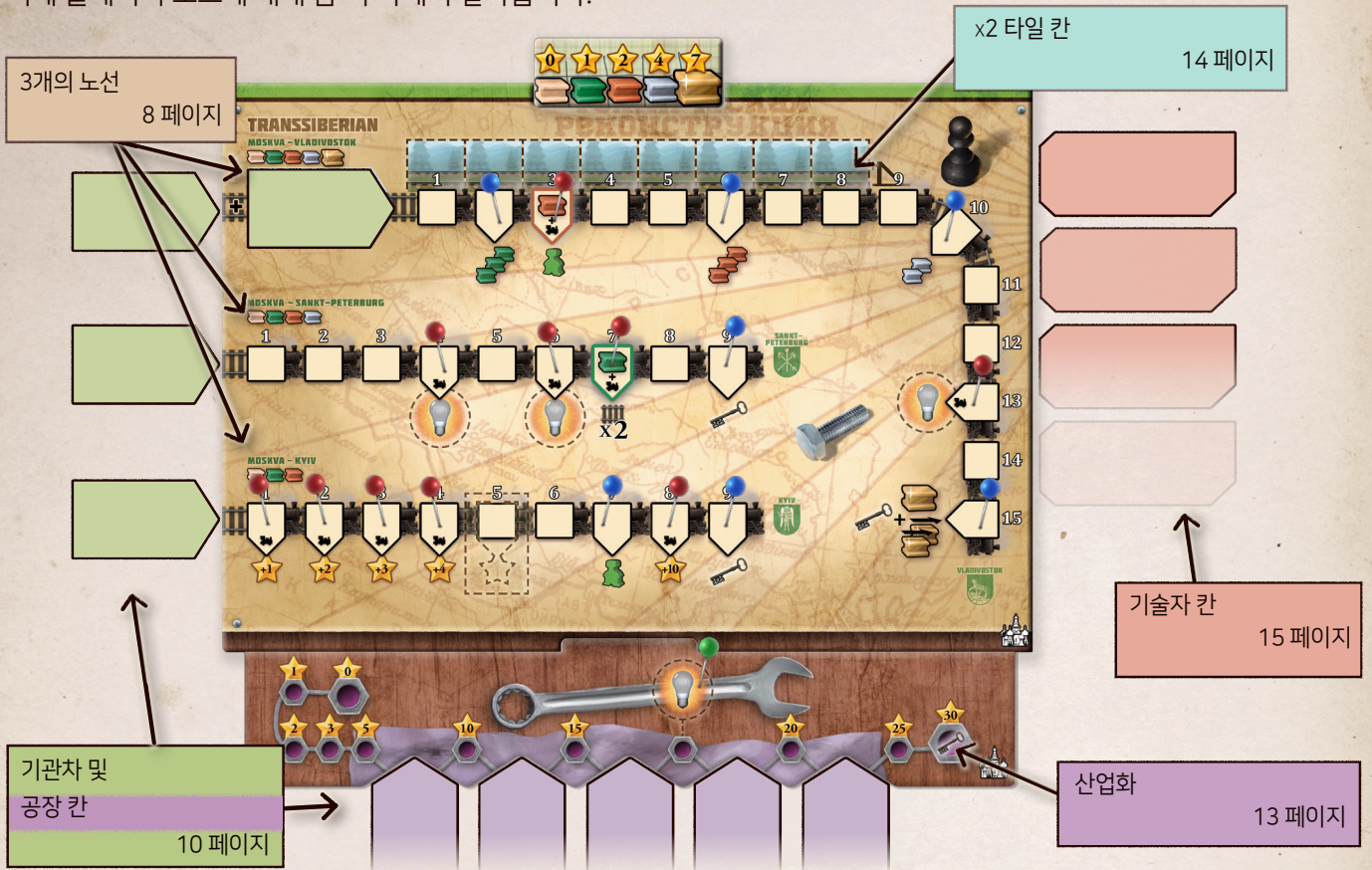
지금까지 게임 규칙상 중요한 요소들인 게임 보드의 다양한 구역에 대해 다뤄봤습니다.

- 이제 플레이어 보드에 대해 알아보고, 플레이어 보드에 있는 특별 칸에 대해서 설명해 보도록 하겠습니다.
- 그 다음으로 점수 계산에 대해 말씀드리고,
- 마지막으로 전략적인 조언을 몇 가지 드리겠습니다.
- 타일 및 카드의 요약 설명은 46페이지부터 찾아보실 수 있습니다.



플레이어 보드

이제 플레이어 보드에 대해 좀 더 자세히 알아봅시다.



플레이어 보드의 특별 칸

플레이어 보드의 노선을 따라 여러 가지 특별 칸들이 있는데, 이 칸에 도달한 플레이어에게 다양한 혜택을 줍니다. 기본 게임에서는 위 그림에서 로 표시한 칸들입니다.

★ 공통 규칙: 그 혜택을 얻기 위해서는 선로를 사용해서 특정 칸에 도달해야 합니다. 선로 색깔이 별도로 명시되지 않았다면, 자신의 선로로 그 칸에 도달하자마자 혜택을 얻습니다. 즉, 그 칸에 선로를 건설하지 않는다면 아무 일도 일어나지 않는다는 것을 의미합니다.

기관차가 해당 칸에 도달해야 하는 경우 도 있고, 그렇지 않은 경우 도 있습니다. 이를 선행 조건이라고 합니다.

기준에 선행 조건을 만족시킨 칸을 다른 색깔의 선로로 항상 하더라도, 여전히 그 선행 조건은 달성한 것으로 간주합니다.

이 칸의 선행 조건은 자신의 선로를 이 칸에 건설하는 것입니다. 기관차로 이 칸에 도달하지 않아도 됩니다.

이 칸의 선행 조건은 자신의 선로를 이 칸에 건설하는 것입니다. 거기에 자신의 기관차로 이 칸에 도달할 수 있어야 합니다. 두 조건을 모두 만족시켰을 때만 이 칸의 혜택을 얻습니다.

기관차가 필요하지 않은 칸

혜택: 새로운 선로



이 칸에 도달할 때 새로운 선로에 대한 허가를 받습니다(8페이지 참고).

오른쪽 그림의 칸에 도달할 경우, 자신의 선로에 대한 허가를 받습니다. 즉시 이 선로를 두 칸 전진시킬 수도 있습니다. 일반적인 경우와 마찬가지로 전진시킬 칸들은 비어 있어야 합니다. 빈 칸이 없다면 사용하지 못한 이동은 버려집니다.



★ **혜택: 열쇠**



자신의 선로로 노선 마지막 칸에 도달할 때 즉시 열쇠 하나를 받습니다.

열쇠를 받으면 즉시 다음 두 가지 중 하나를 선택할 수 있습니다: 선로 하나를 한 칸 전진시키고, 원하는 선로 하나를 한 칸 전진시킵니다. 혹은, 10점을 얻습니다 (게임 보드의 요약 설명 참고). **아시안 레일로드**를 포함하여 플레이한다면, 세 번째 선택 사항을 선택할 수 있습니다



선로는 노선의 마지막 칸을 지나쳐 이동할 수 없습니다.

산업 트랙이나 아이디어 토큰을 통해서도 열쇠를 얻을 수 있습니다.

혜택: 새로운 일꾼

자신의 선로로 이 칸에 도달할 때 즉시 공용 공급처에서 자신의 색깔의 일꾼을 추가로 1개 가져옵니다. 현재 라운드부터 남은 게임 동안 이 일꾼을 사용할 수 있습니다.



기관차가 필요한 칸

혜택: 새로운 일꾼

이 칸을 통해서도 추가 일꾼을 받을 수 있습니다. 자신의 선로와 기관차로 이 칸에 도달할 때, 즉시 위에서 설명한 대로 자신의 일꾼 1개를 얻습니다.



혜택: 노선 점수 2배

자신의 선로와 기관차로 이 칸에 도달할 때, 이후 모든 점수 계산 단계 동안 이 노선에 대한 점수를 두 배로 얻습니다.



혜택: 보너스 점수

자신의 선로와 기관차로 이 칸에 도달할 때, 이후 모든 점수 단계 동안 표시된 만큼의 점수를 얻습니다. 이 칸의 점수는 누적됩니다.



예시: 자신의 선로가 키예프 노선의 3번 칸에 있고 3레벨 이상의 기관차가 이 노선에 있다면, 이후 모든 점수 계산 단계 동안 6점(1+2+3)을 얻습니다.

혜택: 아이디어 토큰

자신의 선로와 기관차로 이 칸에 도달할 때, 자신의 아이디어 토큰 1개를 선택하고 해당 행동을 한 뒤, 이 아이디어 토큰을 해당 칸에 놓습니다.



이 칸 각각은 그 선행 조건을 만족시킨 그 순간, 단 한 번 씩만 사용할 수 있습니다.

예시:

상트페테르부르크 노선에 5레벨 기관차가 있는 상태에서, 자신의 선로를 4번 칸으로 이동시켰습니다.



자신의 아이디어 토큰 1개를 선택해서 해당 행동을 합니다(46페이지 참고). 마지막으로 사용한 타일을 해당 칸에 놓습니다, 이는 이 칸과 이 아이디어 토큰을 다시 사용할 수 없다는 것을 의미합니다

산업 트랙의 아이디어 토큰



이 혜택을 얻으려면, 자신의 산업 트랙의 해당 칸에 자신의 기가 도달해야 합니다(산업 트랙에는 선로를 건설하거나 기관차를 추가하지 않습니다). 위에서 설명한 대로 아이디어 토큰 1개를 선택해서 놓습니다. 이 칸은 단 한 번만 사용할 수 있습니다.

점수 계산 단계

마침내, 여러분의 모든 노고에 대한 일정 보상이 주어집니다.

매 라운드 종료 시, 모든 플레이어가 패스하고 다음 라운드의 차례 순서가 정해지면 점수 계산 단계를 진행합니다.

점수 계산 단계 동안, 다음으로부터 획득한 자신의 점수를 계산합니다:

1. 자신의 플레이어 보드에 있는 3개의 노선
2. 자신의 산업화 진척도

예시: 점수 계산 단계 동안의 플레이어 보드



1. 3개의 노선에 대한 점수 계산

기본적으로는 기관차가 도달할 수 있는 칸만 점수를 계산합니다.

노선에 있는 각 선로(제외)로 점수를 획득할 수 있습니다. 플레이어 보드의 위쪽에 놓은 평가 타일에, 각 종류의 선로로부터 획득할 수 있는 점수가 표시되어 있습니다.



각 종류의 선로는 그 선로가 놓인 칸 및 그 칸의 뒤쪽 방향에 있는 빈 칸들에 대해 점수를 제공합니다

점수 계산 동안 다음과 같은 노선이 있다고 가정해 봅시다:



그 예로, 시베리아 횡단, 상트페테르부르크, 키예프 노선에 대한 점수를 계산해 보도록 하겠습니다.

1. 시베리아 횡단 노선의 점수를 차근차근히 계산해 봅시다:

시베리아 횡단 노선에는 6레벨 기관차와 2레벨 기관차가 있습니다. 이 기관차들은 합쳐서 8번 칸에 도달할 수 있습니다. 그러므로 1번 칸부터 8번 칸까지의 점수만 획득합니다.



1번 칸부터 3번 칸에는 동색 선로가 있습니다(동색 선로가 놓인 칸의 뒤쪽 방향의 두 칸에 대해서는, 동색 선로가 있다고 간주합니다). 동색 선로는 각각 2점씩을 제공합니다. 1번 칸에 x2 타일이 있으므로 그 선로에 대해서는 4점을 획득합니다. 동색 선로를 통해 총 8점을 획득했습니다.



4번 칸부터 7번 칸에는 초록색 선로가 있습니다(초록색 선로가 놓인 칸의 뒤쪽 방향의 세 칸에 대해서는, 초록색 선로가 있다고 간주합니다). 초록색 선로는 각각 1점씩을 제공합니다. 초록색 선로를 통해 총 4점을 획득했습니다



8번 칸은 연결색 선로 뒤쪽 방향에 있는 칸이므로, 그 칸에서는 연결색 선로의 점수를 받습니다. 이 선로는 0점을 제공합니다.

시베리아 횡단 노선에서 총 12점을 획득했습니다.

- ② 이제 상트페테르부르크 노선의 점수를 계산해 볼 차례입니다:
시베리아 횡단 노선과 같은 방식으로 이 노선의 점수를 계산합니다.



이 노선의 7번 칸에 유의하세요. 자신의 선로 및 기관차로 이 칸에 도달했을 때, 이 노선의 점수는 두 배가 됩니다

- ③ 마지막으로 키예프 노선의 점수 계산입니다:
이 노선 점수 역시 위와 같은 방식으로 계산합니다.

이 노선의 1번-4번 칸, 그리고 8번 칸에 유의하세요. 자신의 선로 및 기관차로 이러한 칸에 도달했을 때, 그 별에 표시된 점수들을 획득합니다.

예시: 키예프 노선에 2레벨 기관차가 놓여 있습니다. 그러므로 1번, 2번 칸에 대해서만 점수를 획득합니다.



선로는 0점을 제공합니다. 이 노선에 다른 종류의 선로가 없기 때문에 선로 점수는 0점입니다. 그러나 1번 칸은 1점을 제공하고, 2번 칸은 2점을 제공합니다. 키예프 노선에서 총 3점을 획득합니다.

2. 산업화 점수 계산 - 렌치가 어디까지 전진했나요?

산업 트랙에서는, 자신의 기가 위치한 산업화 칸에 표시된 점수를 획득합니다. 그 칸에 점수가 없다면(공장 등), 바로 전 칸에 표시된 점수를 획득합니다.



예시: 자신의 기가 공장 칸에 있습니다. 그 칸에서는 점수를 제공하지 않으므로 바로 전 칸에 표시된 5점을 획득합니다.

모든 플레이어는 위의 설명대로 3개의 노선과 산업 트랙에서 점수를 계산해야 합니다.

예시: 이번 점수 단계 동안 다음 점수를 획득했습니다.

- 시베리아 횡단 노선: 12점
- 상트페테르부르크 노선: 0점
- 키예프 노선: 3점
- 산업 트랙: 5점

이렇게 총 20점을 획득합니다. 점수 트랙에서 자신의 엔진을 그만큼 앞으로 이동시킵니다.



점수 계산 단계 이후

모든 플레이어가 각자 점수를 계산한 뒤 다음 라운드를 준비합니다.

다음 절차를 따릅니다:

- 행동 칸에 있는 자신의 모든 일꾼을 자신의 개인 공급처로 되돌립니다.
- 행동 칸에 있는 모든 동전을 공용 공급처로 되돌립니다.
- 임시 일꾼 2개를 해당 행동 칸으로 되돌립니다.
- 22페이지의 설명대로 기술자를 이동시킵니다.



모든 기술자를 오른쪽으로 한 칸씩 이동시킵니다. 고용 칸에 있던 기술자를 아무도 가져가지 않았다면, 그 기술자를 게임 상자로 되돌립니다. 기술자는 항상 세로 칸에는 어두운 면으로, 가로 칸에는 밝은 면으로 놓습니다.

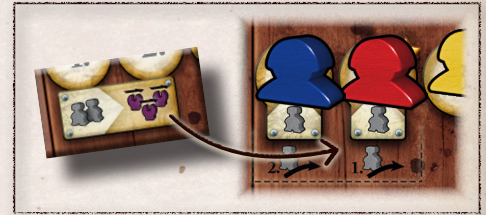
빈 칸이 생기면서 숫자가 드러나는데, 이는 게임에서 남은 라운드 수를 의미합니다.

- 마지막으로 모든 플레이어들이 가지고 있던 차례 순서 카드를 회수하고, 새로운 차례 순서에 따라 다시 나눠줍니다(16페이지 참고). 이 카드들은 숫자가 보이도록 테이블 위에 놓습니다.

그 후, 다음 라운드를 시작합니다.

! 마지막 라운드에만 적용하는 규칙:

마지막 라운드를 시작할 때(4인 게임의 경우 7번째 라운드), 마지막 라운드 타일을 차례 순서 행동 칸에 놓습니다. 이 차례 순서 칸은 마지막 라운드 동안에 아무 효과를 제공하지 않기 때문에, 자신의 산업 트랙에서 세 칸 전진할 수 있는 새로운 행동 칸으로 대체됩니다.



★ 게임 종료

마지막 라운드의 점수 계산 단계 이후, 최종 점수 계산을 하면 게임이 종료됩니다. 최종 점수 계산에서는 다음 두 가지에 대해 점수 계산을 합니다: 종료 보너스 카드 및 최다 기술자 보유.

종료 보너스 카드

- 모든 플레이어들은 자신이 가진 종료 보너스 카드를 공개합니다.
- 대부분 아마 1장씩 가지고 있을 것입니다. 하지만 이 카드를 더 얻는 방법도 있습니다. 권장하지는 않지만 종료 보너스 카드를 아예 가지고 있지 않는 경우도 있습니다.

종료 보너스 카드로 점수를 획득하는 방법은 47페이지를 참고하시기 바랍니다.

최다 기술자 보유

가장 많은 기술자를 보유한 플레이어는 40점을 획득합니다. 두 번째로 기술자를 많이 보유한 플레이어는 20점을 획득합니다. 동률이 발생했다면, 동률인 플레이어들끼리 자신의 기술자에 적합한 번호를 확인합니다. 더 높은 번호의 기술자를 보유한 플레이어가 더 높은 순위가 됩니다.

기술자가 없는 플레이어들은 최다 기술자 보유 점수를 아예 획득할 수 없습니다.



예시:

초록색 플레이어는 3개의 기술자를 보유하고 있습니다.



파란색 플레이어는 2개의 기술자를 보유하고 있습니다.



빨간색 플레이어는 2개의 기술자를 보유하고 있습니다.



노란색 플레이어는 기술자를 보유하고 있지 않습니다.

기술자에 적합한 번호



초록색 플레이어가 가장 많은 기술자를 보유하고 있어서 40점을 획득합니다.

파란색과 **빨간색** 플레이어는 똑같이 두 번째로 기술자를 많이 보유하고 있습니다. 하지만 **빨간색** 플레이어가 더 높은 번호의 기술자를 보유하고 있어서 20점을 획득합니다. **파란색**과 **노란색** 플레이어는 점수를 획득하지 못합니다

최종 점수 계산 이후에 게임이 종료됩니다. 가장 많은 점수를 획득한 플레이어가 게임에서 승리합니다! 동률이 발생했다면, 동률인 플레이어들이 함께 승리합니다.

2인 및 3인 게임에서 변경되는 내용

2인 게임

게임 준비

- 2인 게임 면으로 게임 보드를 테이블에 놓습니다. X 표시가 있는 칸은 이번 게임 동안 사용할 수 없습니다.
- 기관차를 각 종류마다 2개씩 게임 상자로 되돌려 놓습니다. 각 더미마다 기관차가 2개씩 있어야 합니다.
- 게임 보드의 칸 수에 맞춰 기술자 6개(A 3개, B 3개)만 사용합니다. 게임 보드 아래쪽에 이와 관련된 규칙이 표시되어 있습니다.
- 일꾼 5개 대신 일꾼 6개를 가지고 게임을 시작합니다.
- 동전 1개 대신 동전 2개를 가지고 게임을 시작합니다.



게임 플레이

- 6라운드만 진행합니다.
- 자신의 말이 놓인 바로 아래 행동 칸에 자신의 일꾼을 놓을 수 있습니다.

3인 게임

게임 준비

- 기관차를 각 종류마다 1개씩 게임 상자로 되돌려 놓습니다.
- 게임 보드의 칸 수에 맞춰 기술자 6개(A 3개, B 3개)만 사용합니다. 맨 왼쪽 기술자 칸은 빈 칸으로 남겨 둡니다. 게임 보드 아래쪽에 이와 관련된 규칙이 표시되어 있습니다.
- 일꾼 5개 대신 일꾼 6개를 가지고 게임을 시작합니다.

게임 플레이

- 6라운드만 진행합니다.



전략적 조언

첫 게임을 플레이하기 전에, 여기에 적힌 조언을 모든 플레이어에게 읽어 줍니다:

1. 선로를 확장할 때는, 더 좋은 선로를 놓을 공간을 미리 마련해 두세요.
2. 기관차를 추가하거나 교체할 때는, 어떤 칸에 도달할 수 있는지 반드시 확인하세요(예를 들어, 상트페테르부르크 노선에서 2레벨 기관차는 보통 아무 도움이 되지 않습니다).
3. 게임 보드의 가변 기술자 칸이 특히 더 효율적일 수 있습니다.
4. 임시 일꾼보다는 동전을 좀 더 유연하게 사용할 수 있습니다.
5. 아이디어 토큰을 최소 2개 이상 놓는 것을 목표로 삼아야 합니다.
6. 산업 트랙은 초반에는 많은 점수를 제공하지만, 장기적으로는 선로를 건설하는 것이 더 효율적입니다.



저먼 레일로드



🏰 구성물 및 게임 준비

1835년 12월 7일, 뉘른베르크와 뤼르트를 연결하는 루드비히스반이 개통되었습니다(바바리아의 국왕, 루트비히 1세의 이름을 딴 철도입니다). 이 6km 길이의 노선이 개통되면서, 독일에서 처음으로 기차를 타고 여행을 할 수 있게 되었습니다. 이 노선은 영국에서 영감을 받아 1,435mm "표준" 궤간을 사용했고, 처음에는 영국산 증기 기관차인 "이글"로 운행을 시작했습니다.

사기업들은 1871년까지 새로운 독일 철도 건설을 위해 자금을 댔습니다. 플레이어들은 동등한 기회 하에 주요 지점들을 연결하고, 수입을 늘리며, 경쟁자들보다 한 발 앞서 나가야 합니다. 과연 어느 플레이어가 독일의 최고 노선을 확보하고 산업화를 촉진시킬 수 있을까요?

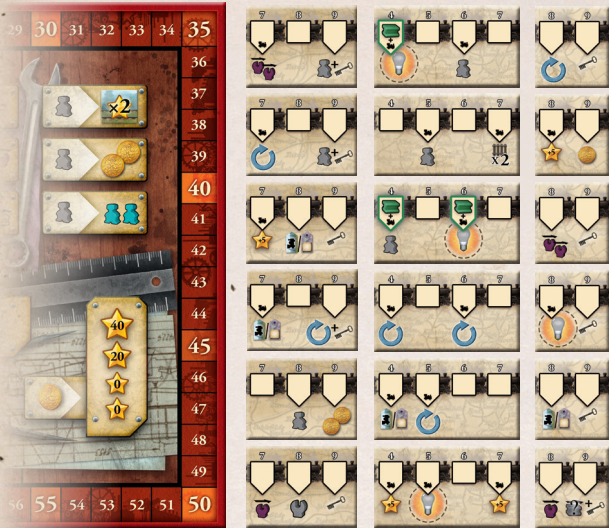
저먼 레일로드에서는 이 기호 🏰 가 표시된 구성물을 사용합니다. 다음 페이지에서 설명하는 일부 변경 사항을 제외하고, 게임 준비 방법과 게임 플레이 방법은 기본 게임과 동일합니다.

- 1 자신이 선택한 색깔의 러시아인 레일로드 플레이어 보드를 저먼 레일로드 플레이어 보드 🏰 쪽으로 뒤집습니다. 기본 게임과 마찬가지로 자신의 플레이어 보드 아래에 기본 게임의 산업 트랙 🏭 을 놓습니다.



구성물 및 게임 준비

② 18개의 모든 노선 확장용, 2칸/3칸/4칸 크기로 정렬하여 게임 보드 옆에 놓습니다.



③ 타원형 수입 타일 8개를 게임 보드 옆에 놓습니다. 보라색 렌치도 함께 놓습니다.

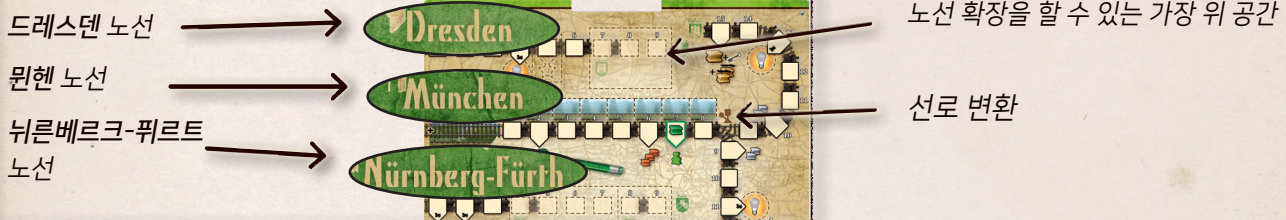


④ 새로운 아이디어 카드를 기존 아이디어 카드와 함께 놓습니다. 새로운 특별 평가 타일도 함께 놓습니다.

저먼 레일로드 플레이어 보드 상향 및 변경된 내용

저먼 레일로드의 플레이어 보드에는 기본 게임과 마찬가지로 3가지 노선이 있습니다. 하지만 기본 게임과는 달리 완성된 노선이 아닙니다. 플레이어가 선택한 전략에 따라 노선을 수정할 수 있는 기회가 주어지지만, 어려운 결단 역시 필요할 지도 모릅니다. 플레이어들은 다음 3가지 방법으로 노선에 영향을 미칠 수 있습니다.

시작 기차역의 이름을 따서 다음과 같이 노선 이름을 정했습니다:



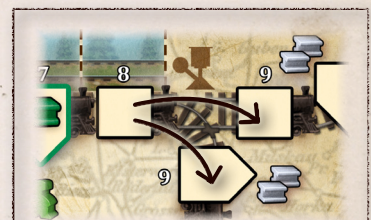
1. 뮌헨 노선의 선로 변환



뮌헨 노선에서는 8번 칸 이후에 함부르크와 베를린 중 어느 방향으로 갈지 선택해야 합니다. 플레이어가 9번 칸으로 선로를 이동시킬 때, 이동할 9번 칸을 선택해야 합니다.

함부르크로 향하는 노선은 더 길고, 점수도 더 많이 얻을 수 있으며, 이 노선을 통해서만 선로를 획득하고 사용할 수 있습니다. 반면, 베를린으로 향하는 노선은 더 짧고 조금만 진행해도 특별 칸에 도달할 수 있습니다.

선택을 마치면, 남은 게임 동안에는 그 노선으로만 진행해야 합니다. 즉 다른 노선으로 선로를 확장할 수 없으며 선택한 노선을 따라 선로를 건설하고 향상해야 합니다.



초록색 플레이어는 함부르크 혹은 베를린 중 하나만 선택해서 건설할 수 있습니다.

예시:


초록색 플레이어의 선로가 6번 칸에 있습니다. 선로를 세 칸 앞으로 이동하는 상황에서, 마지막 이동으로 9번 칸을 선택해야 합니다. 함부르크 방향을 선택하고 선로를 건설합니다.




2. 노선 확장


드레스덴 노선과 뉘른베르크-튀르트 노선은 일부만 계획되어 있습니다. 노선 확장을 통해 이 사이 공간들을 채워 나가야 합니다.

플레이어 보드의 빗금 친 영역의 첫 번째 칸에는 기차역이 있습니다. 드레스덴 노선에서는 하노버, 뉘른베르크-튀르트 노선에서는 튀르트부르크와 프랑크푸르트입니다.

플레이어가  선로를 이 기차역으로 처음 이동시킬 때, 즉시 선로 확장 하나를 선택해서 자신의 플레이어 보드에 추가해야 합니다.

이때 다음을 따릅니다:

- 게임 보드 옆에 남아 있는 선로 확장 중에서 1개를 선택해야 합니다. 선택한 선로 확장의 크기가 빗금 친 영역에 정확히 맞아야 합니다(2칸/3칸/4칸 크기).
- 빗금 친 영역에 선택한 노선 확장을 놓고,  선로를 선택한 선로 확장의 첫 번째 칸에 놓습니다.


특별 칸의 선행 조건을 만족시켰다면, 일반적인 경우와 마찬가지로 그 혜택을 얻습니다.  이동이 아직 남아 있다면 계속해서 이동할 수 있습니다.

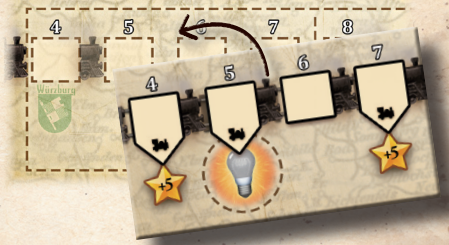
어느 한 기차역에 다른 플레이어보다 먼저 도달했다면, 노선 확장의 선택지가 더 넓어지는 셈입니다.





하노버 기차역 및 3칸 크기의 선로 확장을 놓을 수 있는 영역.

예시:

- ① 초록색 플레이어가  선로로 뉘른베르크-튀르트 노선의 4번 칸에 도달했습니다.
- ② 게임 보드 옆에 놓인 4칸 크기의 노선 확장 중 하나를 선택하고, 4칸 크기의 빗금 친 영역에 놓습니다. 그 후, 초록색 플레이어의 선로를 선택한 선로 확장의 4번 칸에 놓습니다. 가능하다면 계속해서 다른 행동도 할 수 있습니다.



3. 은색 선로

저먼 레일로드의 플레이어 보드의 노선 3개에는  선로가 있습니다. 즉, 3개 노선 모두에서 이 종류의 선로를 건설할 수 있습니다. 하지만  선로는 2개만 사용할 수 있습니다. 은색 선로를 어느 노선에 사용할 지는 여러분의 선택에 달렸습니다.










특별 칸



노선 확장에 있는 대부분의 특별 칸은 기본 게임의 특별 칸과 유사합니다. 기본 게임의 규칙을 똑같이 적용하시면 됩니다. 특별 칸의 선행 조건을 만족시켰을 때, 즉시 그 혜택을 한 번 받습니다. 예를 들어, 왼쪽 그림의 혜택은 "산업 트랙 이동 두 번"을 의미합니다.

추가 산업 마커

 선로로 이 칸에 도달했을 때, 공용 공급처에서  를 가져와서 자신의 산업 트랙 첫 번째 칸에 놓습니다. 이제 이 트랙을 따라 이동시킬 수 있는  를 하나 더 얻은 것입니다. 일반  와 동일하게 취급합니다. 점수를 제공하고, 공장을 활성화하는 등 동일한 기능을 제공합니다. 한 칸에 여러 개의  를 놓을 수 있습니다.

추가  를 제공하는 아이디어 토큰도 선택할 수 있습니다. 즉, 렌치를 3개까지 보유할 수 있다는 것을 뜻합니다. 이 경우 공용 공급처에서 보라색  를 가져와서 자신의 산업 트랙 첫 번째 칸에 놓습니다.



추가 일꾼



이 칸의 선행 조건을 만족시킬 때, 즉시 추가 일꾼 1개를 받습니다 (기본 게임과 동일).

추가 일꾼을 총 2개까지 받을 수 있습니다.

수입



이 칸의 선행 조건을 만족시켰을 때, 게임 보드판 옆에 남은 타원형 수입 타일 중 1개를 선택합니다. 이 타일을 자신의 앞에 앞면으로 놓습니다.

다른 수입 칸의 선행 조건을 만족시켰다면, 수입 타일 1개를 추가로 얻습니다.

각 수입 타일은 라운드마다 한 번씩 사용할 수 있습니다(획득한 라운드 포함). 표시된 혜택을 제공합니다.

잊지 말아야 할 것 :

- 자신의 차례에만 수입 타일을 사용할 수 있습니다.
- 자신의 차례에 여러 개의 수입 타일을 사용할 수 있습니다.
- 행동 전이나 후에 수입 타일을 사용할 수 있습니다(패스하기 직전에도 가능).
- 수입 타일에 표시된 행동을 다 못하더라도 그 수입 타일을 사용할 수 있습니다.
- 패스한 뒤나, 차례 순서 행동 칸에서 일꾼을 이동시킨 뒤, 그리고 점수 계산 단계 동안에는 수입 타일을 사용할 수 없습니다.
- 수입 타일을 사용한 후에는 뒷면으로 뒤집어 놓습니다.
- 다음 점수 계산 단계 후에, 자신의 수입 타일을 모두 앞면으로 뒤집습니다.



뒷면
(화살표 기호)

예시:

- ① 초록색 플레이어는 자신의 차례에 수입 타일 하나를 사용합니다. 자신의 하나와 하나를 각각 한 칸씩 앞으로 이동시킵니다.
- ② 그 후, 자신의 수입 타일을 뒤집습니다. 다음 라운드 전까지 이 수입 타일을 사용할 수 없습니다.



특별 평가 타일



이 아이디어 토큰을 선택했다면, 즉시 특별 평가 타일 을 가져와서 자신의 플레이어 보드판 위쪽에 놓습니다. 기본 게임의 평가 타일은 게임 상자로 되돌립니다.

이 시점부터, 점수 계산 단계 동안 특별 평가 타일에 표시된 점수에 따라 점수를 획득합니다.

특별한 경우: 이미 특별 평가 타일 아이디어 카드를 사용하고 있다면, 재평가 아이디어 토큰 (평가 타일을 뒤집는 혜택 제공)은 선택할 수 없습니다. 이와 유사하게, 이미 재평가 아이디어 토큰을 선택했다면, 특별 평가 아이디어 카드를 선택할 수 없습니다.



아메리칸 레일로드



구성물 및 게임 준비

19세기 중반부터 미국 역사에서 철도는 중요한 역할을 해왔습니다. 초기에는 점점 더 사람이 몰리는 동부 해안가에 철도 노선이 집중되어 건설되었습니다. 하지만 서부에서 금광이 발견되자 철도는 서쪽으로 향했습니다. 정치적인 측면에서도 상업적인 측면에서도, 앞다투어 대서양과 태평양을 잇는 철도를 완성시키고자 했습니다. 철도 대기업 두 곳에서 이 건설 임무를 맡았습니다. 센트럴 퍼시픽 철도는 동쪽으로 향했고, 유니온 퍼시픽 철도는 서쪽으로 향했습니다. 1869년 5월 10일, 이 두 노선은 유타 주의 중심지인 솔트레이크시티 인근에서 서로 연결되었습니다. 이 역사적인 사건을 기념하기 위해 마지막 침목에 황금으로 된 못을 박았습니다. 그래서 "골든 스파이크"라 부릅니다.

아메리칸 레일로드에서는 이 기호 가 표시된 구성물을 사용합니다. 다음 페이지에서 설명하는 일부 변경 사항을 제외하고, 게임 준비 방법과 게임 플레이 방법은 기본 게임과 동일합니다.

① 선택한 색깔의 아메리칸 레일로드 플레이어 보드판과 산업 트랙 을 가져옵니다.

② 선택한 색깔의 바위 타일 2개를 가져옵니다. 플레이어 보드판의 맨 아래 노선 8번 칸에 바위 1개를 놓고, 산업 트랙 15점 칸에 남은 바위 1개를 놓습니다.



③ 골든 스파이크 토큰 1개를 가져와서 자신의 개인 공급처에 놓습니다.

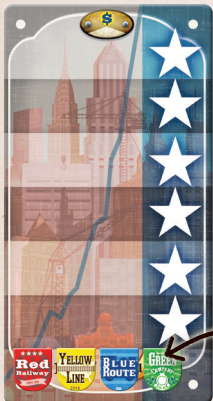


④ "완료" 토큰 3개를 가져와서 자신의 개인 공급처에 놓습니다.



⑤ 두 종류의 새로운 아이디어 토큰을 각각 1개씩 가져와 다른 아이디어 토큰과 함께 놓습니다.

⑥ 렌치 토큰 2개를 가지고 게임을 시작합니다. 2개의 산업 트랙 시작 칸 각각에 렌치를 놓습니다.



⑦ 주식 보드판을 모든 플레이어들이 잘 볼 수 있도록 테이블 위에 놓습니다.

⑧ 선택한 색깔의 주가 토큰을 주식 보드판 맨 아래 칸에 놓습니다.



⑨ 주식 보드판 옆에 배당금 토큰 8개를 놓습니다. 앞면에 표시된 행동이 모두 보여야 합니다

⑩ 3개의 제강소 앞면에는 각각 기관차와 \$ 기호가 표시되어 있습니다. 뒷면은 공장과 유사합니다. 3개의 제강소 각각을 아래와 같이 해당 기관차의 오른쪽에 놓습니다



아메리칸 레일로드 플레이어 보드판과 산업 보드판을 함께 사용할 때만 너트 토큰이 필요합니다 (46페이지 참고).

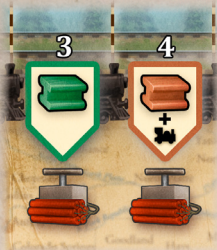
아메리칸 레일로드 플레이어 보드

아메리칸 레일로드 플레이어 보드에는 기본 게임과 마찬가지로 3가지 노선이 있습니다. 맨 위 노선이 주요 노선인 로키 마운티니어로, 로스앤젤레스에서부터 뉴올리언스까지 뻗어 있습니다. 다른 2개의 노선은 각각 대륙 횡단 철도를 반반씩 구성하고 있습니다. 서부에서 시작하는 새크라멘토 노선과, 동부에서 시작하는 오마하 노선입니다. 이 두 개의 노선은 골든 스파이크에서 만납니다.

발파



2개의 바위 토큰은 그 토큰이 위치한 칸을 막습니다. 바위 토큰이 남아 있는 한, 선로나 렌치를 그 칸으로 이동시킬 수도 없고, 그 칸을 지나갈 수도 없습니다.



먼저 이 바위를 발파해야 합니다. 발파하기 위해서는 발파 기호가 있는 2개의 특별 칸 중 하나에 대한 선행 조건을 만족시켜야 합니다. 이러한 칸은 맨 위 노선의 3번, 4번 칸에 있습니다. 그 선행 조건을 만족시킬 때, 즉시 자신의 플레이어 보드에 있는 바위 토큰 2개 중 하나를 제거해서 게임 상자로 되돌립니다.

즉시 10점을 얻습니다. 그 이후, 일반적인 경우와 같이 “제거된” 칸에 선로를 건설하거나 를 이동시킬 수 있습니다.

발파 기호가 있는 나머지 칸의 선행 조건을 만족시켰을 때도 위와 같이 나머지 바위를 제거합니다.

동전이 그려진 칸

아메리칸 레일로드 플레이어 보드에는, 선로와 동전이 함께 선행 조건으로 표시된 칸이 3개 있습니다.

해당 선로로 이러한 칸에 도달할 때, 동전 1개를 내고 그 혜택을 받을 수 있습니다 (이 경우, 주가 상승(다음 페이지 참고)).

- ! 해당 선로로 이러한 칸에 도달한 차례가 아닌, 그 이후 차례에 동전 1개를 내고 혜택을 받는 것도 가능합니다.

특별한 경우: 패스할 때 역시 그 플레이어의 차례로 간주합니다. 하지만 주식 시장에서 혜택을 받을 때 나, 차례 순서 행동 칸에서 일꾼을 이동시킬 때는 그 어느 플레이어의 차례로도 간주하지 않습니다. 즉, 이러한 순간에는 동전을 1개를 내고 그 혜택을 받을 수 없습니다.

동전을 내고 그 혜택을 받은 후, 플레이어 보드의 해당 칸에 “완료” 토큰 하나를 놓아서 그 혜택을 받았다는 것을 표시합니다. 일반적으로 각 혜택은 한 번씩만 받을 수 있습니다.

선행 조건으로 동전이 표시된 칸에만 “완료” 토큰을 사용합니다. 플레이어 보드의 다른 혜택에 대한 선행 조건을 만족시켰을 때는 일반적인 경우와 마찬가지로 처리합니다.



골든 스파이크

플레이어 보드에는 아래 2개의 노선이 만나는 곳에 10점의 보너스를 제공하는 빗금 친 영역이 있습니다. 이 2개의 노선 중, 어느 한 노선의 종료 칸에 대한 선행 조건을 만족시켰을 때, 점수 계산 단계마다 이 점수를 획득합니다.

종료 칸 2개의 선행 조건을 모두 만족시켰다면, 이 보너스 점수를 두 배로 획득합니다.

- 골든 스파이크 아이디어 토큰을 사용해서 이 보너스 점수를 (각각) 25점으로 증가시킬 수도 있습니다.

- ! 골든 스파이크로 인해 이 2개의 노선이 하나가 되는 것을 의미하는 것은 아닙니다. 기본 규칙에 따라서, 두 노선의 종료 칸을 지나쳐서 이동할 수 없으며 두 노선의 기관차 레벨을 합치는 것도 불가능합니다.



선로 색깔

아메리칸 레일로드 플레이어 보드의 각 노선에는 5가지 색깔의 선로가 표시되어 있습니다. 즉, 어느 노선에서나 모든 종류의 선로를 건설할 수 있습니다.

그러나, 선로는 2개, 선로는 1개만 사용할 수 있습니다. 어느 노선에 어떤 선로를 건설할 지 선택해야 합니다.



X2 토큰

새크라멘토 및 오마하 노선에는 각각 x2 토큰을 놓을 수 있는 칸이 3개씩 있습니다. 로키 마운티니어에 x2 토큰을 놓는 방법과 같은 방법으로 이 노선들에 x2 토큰을 놓을 수 있습니다.

🔧 두 갈래의 산업 트랙

아메리칸 레일로드의 산업 트랙에는 2개의 트랙이 있습니다. 이를 이 2개의 트랙 중 어느 트랙에서 이동시킬 지 선택할 수 있으며, 나누어서 이동시킬 수도 있습니다. 아래쪽 산업 트랙은 기본 게임의 산업 트랙과 같은 방식입니다.



위쪽 산업 트랙에서는 사이 공간의 위쪽으로 이동합니다(사이 공간이 비어 있더라도 지나쳐서 이동할 수 있습니다). 기본 규칙처럼 이를 공장 칸으로 이동시키는 것 대신, 사이 공간 바로 위의 산업 트랙 칸으로 이동시킵니다.

사이 공간에 공장이 건설된 상태라면, 그 공장 행동을 받습니다. 사이 공간이 비어 있다면 아무 일도 일어나지 않습니다.

이미 이가 위쪽으로 지나쳤던 사이 공간에 공장을 건설해도, 그 공장 행동을 소급 적용하여 받을 수는 없습니다. 방금 공장을 건설한 사이 공간에 이가 있었던 경우에도 그 공장 행동을 받을 수 없습니다.

이 각각은 해당 산업 트랙에서만 사용해야 합니다. 트랙을 서로 바꿔 이동할 수는 없습니다.

📈 주식 보드



플레이어 보드에서 이 기호가 표시된 칸의 선행 조건을 만족시켰을 때, 주가 상승 효과를 얻습니다. 주식 보드에서 자신의 주가 타일을 1레벨 위로 이동시킵니다.

어떤 레벨에 가장 먼저 도달한 플레이어는, 자신의 주가 토큰을 그 레벨의 맨 왼쪽에 놓습니다. 그 후 배당금 토큰 1개를 선택해서 그 레벨의 별 위에 놓습니다. 마지막으로 배당금 토큰에 표시된 행동을 합니다.

그러므로 각 레벨에 가장 먼저 도달한 플레이어가 그 레벨의 행동을 선택합니다.

어떤 레벨에 가장 먼저 도달하지 못했다면, 자신의 주가 토큰을 그 레벨의 다른 주가 토큰 오른쪽에 놓습니다. 그 후, 그 레벨의 배당금 토큰에 표시된 행동을 합니다.

! 자신의 주가 토큰이 주식 보드 맨 위에 있는 상태에서 주가 상승 효과를 얻었다면, 주가 토큰은 그대로 둡니다. 개인 배당금을 받습니다.

개인 배당금

개인 배당금을 받으면, 자신의 주가 토큰이 위치한 레벨뿐만 아니라 그 아래 모든 레벨에 대한 배당금 토큰 행동들을 전부 할 수 있습니다.

이 행동들을 원하는 순서로 할 수 있습니다. 이 행동들은 일부만 할 수도 있고 아예 하지 않을 수도 있습니다.



예시: 파란색 플레이어는 5점, 동전 1개, 산업 트랙 이동 두 번을 획득하고, 1개, 1개, 1개를 각각 앞으로 한 칸씩 이동시킵니다.

제강소

제강소 왼쪽에 있는 기관차 더미에서 마지막 기관차를 가져왔다면, 기관차에 추가로 그 제강소를 획득합니다.

다른 공장과 마찬가지로 제강소를 뒤집어서 산업 트랙의 사이 공간에 건설할 수 있습니다. 제강소를 게임 상자로 되돌릴 수도 있습니다. 그 후, 일반적인 경우와 마찬가지로 자신의 차례를 마칩니다.

제강소는 일반 공장보다 효율이 낮습니다. 이를 제강소 칸으로 이동시켰다면 선로를 한 칸 앞으로 이동시킵니다.



새로운 공장을 건설할 때, 자신의 산업 트랙의 사이 공간 5개를 모두 채우지 않았더라도 제강소를 공장으로 교체할 수 있습니다. 제강소를 공장으로 교체하면 그 제강소를 게임 상자로 되돌립니다.

- ! 누군가 제강소를 획득했다면, 그 차례가 끝난 뒤 제강소를 획득한 플레이어부터 시작해서 모든 플레이어가 공동 배당금을 받습니다.

공동 배당금

개인 배당금과 같은 방식으로, 자신의 주가 토큰이 위치한 레벨뿐만 아니라 그 아래 모든 레벨에 대한 배당금 토큰 행동들을 모두 할 수 있습니다.


그 후, 차례 순서대로 다른 플레이어들도 위와 같이 처리합니다. 각자의 주가 토큰 위치를 기준으로 그 혜택을 받습니다.

예시:

빨간색 플레이어가 제강소 왼쪽에 있는 마지막 4레벨 기관차를 가져갑니다. 이제 모든 플레이어가 공동 배당금을 받습니다. **빨간색** 플레이어는 동전 1개, 산업 트랙 이동 한 번을 획득합니다.

그 다음, **노란색** 플레이어가 진행합니다. 마찬가지로 동전 1개, 산업 트랙 이동 한 번을 획득합니다.

초록색 플레이어는 산업 트랙 이동 한 번을 획득합니다.

마지막으로 **파란색** 플레이어는 동전 1개, 산업 트랙 이동 한 번,  선로 이동 한 칸을 획득합니다



- ! 공동 배당금을 진행하는 동안, 플레이어들은 반드시 공동 배당금을 받은 시점에 그 행동들을 모두 해야 합니다. 이 행동들을 남겨 두었다가 자신의 다음 차례에 할 수는 없습니다.

주식 아이디어 토큰

아이디어 토큰을 선택할 때, 먼저 자신의 주가 토큰을 1레벨 위로 이동시킵니다. 이때 마찬가지로 그 레벨의 행동을 합니다. 그 후, 개인 배당금을 받습니다.

최종 점수 계산



주가 보드에서 주가 토큰이 가장 높은 레벨에 있는 플레이어는 20점을 획득합니다. 두 번째 플레이어는 10점을 획득합니다.

동률이 발생했을 경우, 동률이 발생한 플레이어들 중에 주가 타일을 더 왼쪽에 놓은 플레이어가 더 앞선 순위를 차지합니다.



아시아 레일로드



☘ 구성물 및 게임 준비

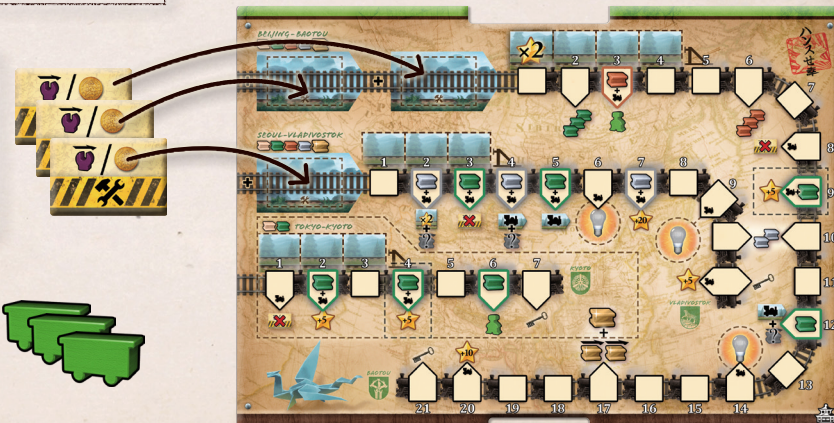
1853년, 영국 회사가 인도에서 아시아 최초의 철도를 건설했습니다. 1876년 상하이에서 우성 철도를 개통한 것도 영국 회사입니다. 베이징에서 장자커우를 잇는 아시아 최초의 철도는 1909년에 완공되었고, 이후 바오터우까지 연장했습니다. 일본에서는 1872년에 도쿄와 요코하마 구간을 잇는 철도를 처음으로 운행했고, 대한민국에서는 1899년에 노량진부터 제물포 노선의 구간이 개통되었습니다.



아시아 레일로드에서는 이 기호☘가 표시된 구성물을 사용합니다. 여기에서 설명하는 일부 변경 사항을 제외하고, 게임 준비 방법과 게임 플레이 방법은 기본 게임과 동일합니다.

① 선택한 색깔의 아시아 레일로드 플레이어 보드☘를 가져옵니다.

② 건설 현장 토큰 3개를 가져와서 플레이어 보드의 표시된 기관차 칸에 각각 1개씩 놓습니다

③ 선택한 색깔의 보수용 열차 3개를 가져와서 자신의 일꾼과 함께 놓습니다.



4 이 확장에는 산업 트랙이 없습니다. 대신 산업 보드 를 게임 보드 근처, 모든 플레이어의 손이 쉽게 닿을 수 있는 곳에 놓습니다. 이때 플레이어 인원수에 맞는 면을 사용합니다.
각 플레이어의 를 시작 칸에 놓습니다.




5 선택한 색깔의 오사카 노선 항상 및 해당 아이디어 토큰을 가져옵니다



6 새로운 아이디어 카드를 기존 아이디어 카드와 함께 놓습니다. 이때 보라색 보수용 열차 3개와 동전 1개도 그 옆에 함께 놓습니다.



7 기존 게임에서 2레벨 기관차를 게임 상자로 되돌립니다. 대신  기호가 있는 2레벨 기관차를 사용합니다. 플레이어 인원수만큼의 기관차를 사용합니다.



아시안 레일로드 플레이어 보드

아시안 레일로드 플레이어 보드에도 시작 기차역의 이름을 딴 3가지 노선이 있습니다. 맨 위 노선은 베이징 노선이고, 그 다음은 서울 노선, 마지막 노선은 도쿄 노선입니다.

건설 현장 토큰



베이징 노선에는 기관차를 3개까지 놓을 수 있으며, 서울 노선에는 2개까지 놓을 수 있습니다. 그러나 건설 현장 토큰이 추가 기관차 칸을 차지하고 있기 때문에, 게임 시작 시에는 이 칸들을 사용할 수 없습니다.



도쿄 노선의 1번 칸 같은 특정 특별 칸에 도달할 때, 즉시 자신의 플레이어 보드에 있는 건설 현장 토큰 하나를 선택해서 제거합니다. 제거한 토큰은 게임 상자로 되돌립니다. 이렇게 한 뒤에 그 빈 칸에 기관차를 놓을 수 있습니다.

건설 현장 토큰을 제거할 때, 산업 트랙에서 한 칸 전진하거나 동전 1개를 받습니다.

그 외 혜택

플레이어 보드에는 다양한 선행 조건을 가진 많은 특별 칸들이 있습니다. 그중 대다수는 기본 게임과 유사합니다.



보너스 점수

기본 게임과 마찬가지로 보너스 점수를 제공하는 특별 칸이 있습니다. 이러한 칸의 선행 조건을 만족시켰을 때, 이후 점수 계산 단계 동안 해당 칸에 표시된 점수를 획득합니다. 각 노선에 대한 점수는 누적됩니다.

기관차 획득

이 칸의 선행 조건을 만족시킬 때, 일반 규칙을 따라 기관차를 가져와서 자신의 노선 중 하나에 추가할 수 있습니다(이 혜택으로 공장을 건설할 수는 없습니다).





은색 선로

플레이어 보드의 2개 노선에서 은색 선로를 획득할 수 있습니다. 자신의 칸으로 이려한 2개의 칸 중 하나에 도달할 때 은색 선로를 획득합니다. 이후 나머지 칸에 도달할 때는 아무 일도 발생하지 않습니다.

오사카 노선 향상

이 아이디어 토큰을 선택할 때 도쿄 노선을 오사카 노선으로 확장할 수 있습니다. 즉시 자신의 플레이어 보드에 표시된 칸에 오사카 노선 향상을 올려 놓습니다. 필요한 경우 와 를 새로운 보드로 이동 시킵니다(이상의 선로는 아직 사용할 수 없는 상태입니다).

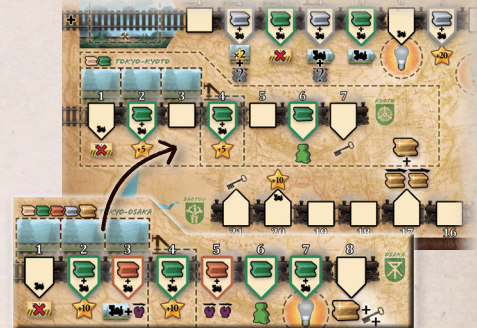
기존 선로들을 원래 놓여 있던 칸과 같은 칸에 놓습니다. 향상된 노선은 추가로 잠재적 혜택을 제공하며, 이제부터 이 향상된 노선을 사용할 수 있습니다.

기존 노선의 특별 칸들은 더 이상 보이지 않기 때문에 더 이상 사용할 수 없습니다. 하지만 이미 얻은 혜택은 잃지 않습니다.

1번 칸의 혜택(건설 현장 타일)이나 6번 칸의 혜택(새로운 일꾼)을 이미 얻었다면, 일반적인 경우와 마찬가지로 다시 그 혜택을 얻을 수 없습니다.

오사카 노선의 8번 칸과 베이징 노선 17번 칸에서 를 얻을 수 있습니다. 이동 두 번과 열쇠도 얻을 수 있습니다.

! 오사카 노선을 확장했을 때 베이징 노선에서 선로가 이미 17번 칸에 있거나 그 이후 칸에 있다면 열쇠를 소급하여 받습니다.



산업 보드

아시아 레일로드 확장에서는 플레이어가 각자 산업 트랙을 소유하지 않고, 모든 플레이어가 산업 보드를 공동으로 사용합니다. 마찬가지로 산업 트랙을 따라 자신의 를 앞으로 이동시킵니다.

같은 칸에 여러 개의 를 놓을 수 있습니다 (동일 플레이어의 도 가능).

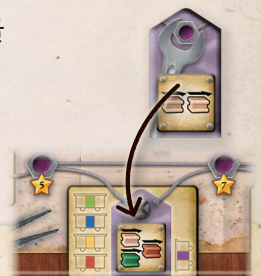
일반적인 경우와 마찬가지로, 점수 계산 단계마다 자신의 가 도달한 칸에 대한 점수를 획득합니다. 여러 개의 를 가지고 있다면 각각에 대해 점수를 획득합니다.



일부 칸의 경우 공장 칸으로 이동을 해야 하기도 하고, 일부 칸의 경우 공장 칸으로 이동할 수 있게 해주기도 합니다. 하지만 보드에 미리 인쇄된 공장 칸으로는 이동할 수 없습니다. 이러한 산업 칸에는 "X" 기호가 표시되어 있습니다.

공장은 어떻게 건설하나요?

공장을 건설할 때, 산업 보드에 미리 인쇄된 공장 하나를 선택하고 새로운 공장을 올려 놓아서 그 칸을 덮습니다. 이미 건설한 공장에 새로운 공장을 다시 건설할 수도 있습니다. 하지만 미리 인쇄된 공장을 모두 덮었을 때만 이 행동을 할 수 있습니다. 이전 공장 "층"이 모두 채워졌을 때만 더 높은 공장 "층"에 건설할 수 있습니다.



예시:

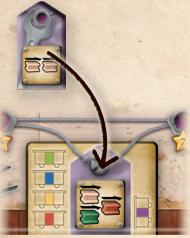
모든 칸에 최소 공장이 2개씩 있을 때만, 세 번째 공장을 건설할 수 있습니다.

공장을 건설하면 어떤 일이 발생하나요?

공장을 건설할 때 두 가지 행동이 발생합니다:

- 1 뒤편 공장(기존에 있던)의 행동을 합니다.

! 발동한 행동을 완전히 할 수 있을 때만 공장을 놓을 수 있습니다. 일반 공장 행동과는 달리, 이 공장 행동은 직접 행동입니다. 그러므로 이 행동을 완전히 할 수 있어야 하며, 행동 중 일부만 할 수는 없습니다.



예시:

이 공장을 덮게 되면 한 칸, 한 칸, 한 칸의 선로 이동을 획득합니다. 세 번의 이동을 전부 할 수 없다면 (예를 들면, 선로에 대한 허가를 아직 받지 못한 상태 등), 이 공장을 덮을 수 없습니다.

예시:

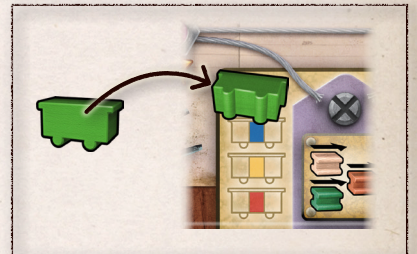
원하는 선로 이동을 두 번 할 수 있습니다. 이동시킨 선로의 혜택으로 아이디어 토큰을 놓아야 하지만, 이미 모든 아이디어 토큰을 놓은 상태입니다. 그래도 이 경우에는 공장을 놓을 수 있습니다



- 2 산업 보드의 표시된 칸에 자신의 보수용 열차 1개를 놓을 수 있습니다. 가진 보수용 열차가 없다면, 이미 놓인 보수용 열차 1개를 다른 공장으로 이동시킬 수 있습니다. 이때 아직 건설하지 않은 미리 인쇄된 공장을 포함해서, 원하는 공장 옆에 보수용 열차를 옆으로 놓혀 놓습니다. 공장마다 자신의 보수용 열차는 1개만 놓습니다.

공장에 보수용 열차가 옆으로 놓혀 놓인 있는 동안에는, 아직 비활성화 상태이며 사용할 수 없습니다.

자신의 모든 보수용 열차가 작업장 칸에 있다면(다음 페이지 참고), 이 행동을 할 수 없습니다.



공장 칸으로 렌치 이동시키기

공장 칸으로 렌치 를 이동시킬 때 다음 두 가지가 발생합니다:

- 기본 게임과 마찬가지로 해당 공장 행동을 할 수 있습니다.
- 해당 공장 칸 옆에 있던 비활성화 보수용 열차들이 활성화됩니다. 이를 나타내기 위해 보수용 열차를 세워 둡니다. 하지만 이동시키지는 않습니다.

이는 다른 플레이어가 를 공장 칸으로 이동시켰을 때도, 그 공장에 있던 자신의 보수용 열차 역시 활성화된다는 것을 의미합니다.



산업 보드의 그 외 혜택들

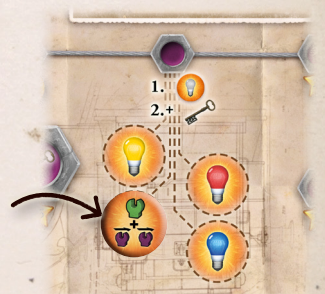
를 산업 칸으로 이동시킬 때 행동을 할 수 있는 경우가 있습니다. 이러한 칸으로 를 이동시키면 그 칸에 표시된 혜택을 단 한 번만 받습니다.

아이디어 토큰 / 열쇠

이러한 칸에 도달하면, 아이디어 토큰 하나를 선택하고 해당 혜택을 받습니다. 선택한 토큰은 산업 보드의 표시된 칸에 놓습니다.

이 방법으로는 단 1개의 아이디어 토큰만 획득할 수 있습니다.

이러한 칸에 두 번째 로 도달하면(다른 확장도 함께 플레이하고 있다면 세 번째로 도달하는 경우도 있습니다), 아이디어 토큰 대신 열쇠를 선택해야 합니다.



보수용 열차

활성화된 보수용 열차 사용하기

보수용 열차를 이동시키거나 사용하기 전까지 보수용 열차는 활성화된 상태로 남아 있습니다. 활성화된 보수용 열차는 한 번만 사용할 수 있습니다. 그 후, 작업장으로 이동시킵니다. 작업장은 보수용 열차를 다시 사용하기 전까지 대기시키는 칸입니다.

자신의 차례에 일꾼이나 동전을 사용해서 행동을 하는 것 대신, 활성화된 보수용 열차 하나를 사용할 수도 있습니다. 선택한 보수용 열차 옆에 놓인 공장 행동을 합니다.

보수용 열차가 활성화된 차례에는 그 보수용 열차를 사용할 수 없습니다.

보수용 열차를 통해 가능한 행동들은, 게임을 진행하며 변경될 수 있습니다. 공장을 덮는 경우에 이런 상황이 발생합니다.



마지막으로 사용한 보수용 열차를 작업장 칸에 놓습니다. 특정 행동을 통해 보수용 열차를 다시 가져올 수 있습니다. 이에 대해서는 나중에 설명하도록 하겠습니다.

예시:

초록색 플레이어는 일꾼을 놓는 것 대신, 자신의 활성화된(세워져 있는) 보수용 열차를 사용하기로 합니다. 원하는 선로들을 총 두 번 이동시킬 수 있습니다.

그 후 그 보수용 열차를 작업장 칸으로 이동시킵니다. 이 공장에 있는 빨간색 플레이어의 보수용 열차에는 아무런 영향을 미치지 않습니다.



작업장에서 보수용 열차 가져오기

산업 보드에는 열쇠를 얻었을 때 할 수 있는 새로운 행동이 있습니다.



열쇠를 사용해서 작업장 칸에 있는 자신의 보수용 열차 하나를 원하는 공장으로 이동시킬 수 있습니다. 이동시킨 보수용 열차는 비활성화 상태, 즉 옆으로 눕혀 놓습니다.

보라색 보수용 열차에 대한 아이디어 카드를 선택했다면, 이 방법으로 보라색 보수용 열차를 이동시킬 수도 있습니다.

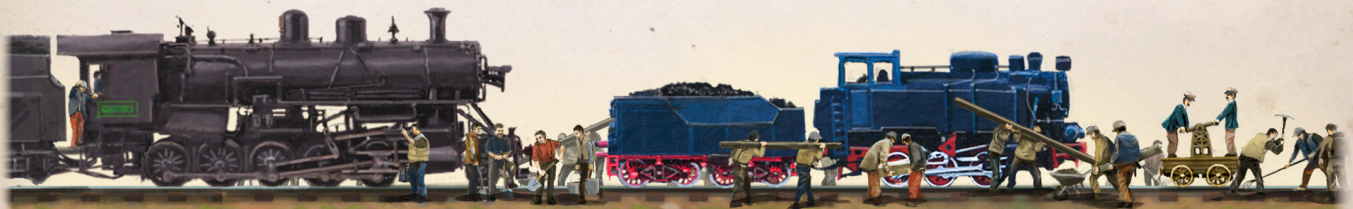
보라색 보수용 열차 아이디어 카드



이 확장에는 보라색 보수용 열차 3개가 그려진 추가 아이디어 카드가 있습니다. 이 아이디어 카드를 선택하면 동전 1개와 함께 3개의 추가 보수용 열차를 받습니다.

보라색 보수용 열차는 자신의 개인 공급처에 추가하지 않습니다. 그 대신 즉시, 3개의 서로 다른 공장 옆에 비활성화 상태, 즉 옆으로 눕혀 놓습니다.

보라색 보수용 열차는 이미 자신 색깔의 보수용 열차가 있는 공장에도 놓을 수 있습니다. 보라색 보수용 열차는 공장마다 1개씩만 놓을 수 있습니다.





석탄 모듈

압력을 견뎌내는 정도에 따라 석탄이 다이아몬드가 되기도 합니다.

철도 개발은 광산에서 비롯되었습니다. 기술자인 트레비식은 1804년, 웨일즈 남부의 광산 철도를 위한 자율주행 엔진을 발명했습니다. 최초의 증기 기관차가 탄생한 것입니다. 비록 주철로 만든 철도 레일이 증기 기관차의 무게를 감당하지 못하고 부서지긴 했지만 말입니다.

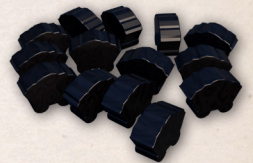
이 확장 모듈에서는 이 기호가 표시된 구성물을 사용합니다. 이 모듈을 기본 게임이나 다른 확장 게임과 함께 플레이할 수 있습니다. 다른 확장과 함께 플레이할 때 유의할 점에 대해서는 46페이지를 참고하시기 바랍니다.

이 확장 모듈을 처음 플레이 할 때는 기본 게임이나 저먼 레일로드와 함께 플레이하는 것을 권장합니다.

구성물 및 게임 준비

아래에서 설명하는 일부 변경 사항을 제외하고는 기본 게임과 같이 게임을 준비합니다. 다음은 4인 게임의 준비 방법입니다. 2인 및 3인 게임에서 변경되는 내용은 41페이지에서 찾아보실 수 있습니다.

- 1 게임 보드 위에 석탄 보드를 3개의 행동 칸이 보이는 면으로 놓습니다 (시계 그림이 있는 곳 정도에 놓는 것이 좋습니다).



- 2 게임 보드 옆 공용 공급처에 석탄 화차 25개를 놓습니다(이제부터 "석탄"이라고 부르겠습니다).

- 3 마지막 칸 6에 폐쇄 토큰 1개를 놓습니다. 석탄 모듈을 사용하면, 게임을 1라운드 짧게 진행합니다(즉, 4인 게임의 경우 6라운드만 진행합니다).

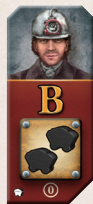
게임 준비 동안, A 기술자를 1개 적게 사용합니다. 4인 게임에서는 A 기술자 2개와 B 기술자 4개를 사용합니다. 폐쇄된 칸에는 기술자를 놓지 않습니다. 석탄 모듈을 사용할 때는 항상 석탄 기술자를 포함해서 플레이할 것을 권장합니다.



뒷면 (보일러공)



앞면 (주조 공장)



- 4 주조 공장 12개를 섞고, 게임 보드 옆에 더미를 만들어서 뒤집어 놓습니다. 보일러공이 보이도록 놓아야 합니다.

주조 공장 2개를 뽑아서 더미 옆에 앞면이 보이도록 놓습니다.

- 5 각 플레이어는 석탄 1개와 동전 1개를 추가로 가져옵니다(모든 플레이어는 동전 2개를 가지고 게임을 시작합니다. 2인 게임일 경우에는 동전 3개를 가지고 시작합니다). 석탄 4개 아이디어 토큰을 가져와서 다른 아이디어 토큰과 함께 놓습니다.



- 6 새로운 아이디어 카드를 기존 아이디어 카드와 함께 놓습니다. 새로운 아이디어 카드에 해당되는 석탄 공장도 함께 놓습니다.

새로운 시작 보너스 카드를 기존 시작 보너스 카드에 추가합니다. 새로운 시작 보너스 카드를 선택한 플레이어는 석탄 1개를 받습니다

구성물 및 게임 준비

석탄은 어떻게 얻나요?



이 기호가 있는 행동은 석탄을 제공하는 행동입니다. 공용 공급처에서 석탄을 가져와서 자신의 앞에 놓습니다. 석탄을 사용하기 전까지는 이렇게 석탄을 보관합니다(석탄 사용에 대해서는 다음 페이지 참고).

보유할 수 있는 석탄의 개수에는 제한이 없습니다. 공용 공급처에 석탄이 모두 떨어졌다면, 대체 구성물을 사용하시기 바랍니다.



이 행동 칸은 석탄 1개를 제공합니다.



이 행동 칸을 선택하면 앞면으로 놓인 주조 공장 2개 중 1개를 가져옵니다. 가져온 주조 공장을 자신의 플레이어 보드 위쪽에 놓습니다(주조 공장을 사용하는 방법에 대해서는 아래에서 설명합니다). 추가로 석탄 1개를 얻습니다. 마지막으로 주조 공장 더미에서 주조 공장 1개를 펼칩니다.



석탄은 어떻게 사용하나요?



석탄 행동 칸은, 일꾼이나 동전으로는 사용할 수 없고 석탄으로만 사용할 수 있습니다.

석탄 보드의 모든 행동 칸은 직접 행동입니다(주조 공장이 모두 떨어졌을 때 관련되는 내용입니다).

석탄을 사용할 때는 다음을 따릅니다:

- 석탄 행동 칸은 일반 행동에 추가로만 사용할 수 있습니다(단독으로는 사용 불가).
- 일반 행동 전이나 후에 석탄 행동 칸을 사용할 수 있습니다.
- 자신의 차례에 여러 개의 석탄 행동 칸을 사용할 수 있습니다.
- 석탄을 얻은 차례에 바로 그 석탄을 사용할 수 있습니다.
- 일반적인 경우와 마찬가지로, 빈 행동 칸만 사용할 수 있습니다.
- 패스할 때나 차례 순서 행동 칸에서 일꾼을 이동시킬 때는 석탄 행동 칸을 사용할 수 없습니다.
- 점수 계산 단계 이후마다, 사용한 석탄을 공용 공급처로 되돌립니다.

보일러 공



석탄 보드의 아래쪽 칸을 사용하려면 자신의 공급처에 있는 석탄 2개를 그 칸에 놓아야 합니다. 주조 공장 토큰 더미에서 맨 위에 놓인 주조 공장 토큰을 뒷면으로(이 면이 보이도록) 가져와서, 자신의 기관차나 공장 하나에 추가합니다. 이 토큰은 보일러공입니다.

보일러 공을 추가하면 어떤 효과가 있나요?

- 보일러공은 그 기관차의 레벨을 1만큼 증가시킵니다.
- 그러므로, 그 기관차는 한 칸 더 멀리 도달할 수 있습니다. 이로 인해 특별 칸의 선행 조건을 만족시켰다면 그 혜택을 받습니다. 남은 게임 동안 그 기관차의 레벨이 1만큼 증가합니다.
- 각 기관차마다 보일러공은 1개씩만 추가할 수 있습니다.
- 보일러공이 어떤 기관차에 추가되는 순간, 영구히 그 기관차의 일부로 간주합니다. 그 보일러공을 다른 기관차나 공장으로 이동시킬 수 없습니다.
- 기관차를 교체해서 다른 노선에 추가한다면, 함께 있던 보일러공도 같이 이동시킵니다. 기관차(혹은 공장)를 공용 공급처로 되돌렸다면, 함께 있던 보일러공은 게임 상자로 되돌립니다.




보일러공을 공장에 추가하면 어떤 효과가 있나요?




렌치를 보일러공이 있는 공장 칸으로 이동시키면, 그 공장의 향상된 행동을 할 수 있습니다.

공장의 종류에 따라 다음과 같이 행동이 향상됩니다:

정확히 1개의 혜택을 제공하는 공장:
그 행동을 두 번 할 수 있습니다.

예시:  기관차, 공장을 총 2개까지 획득할 수 있습니다.

여러 개의 혜택을 제공하는 공장:
그 혜택 중 하나를 두 번 획득합니다.

예시:  원하는 선로들을 총 세 칸 이동시킬 수 있습니다.

점수를 제공하는 공장:
1점 더 획득합니다 .

예시:  + 

- 각 공장마다 보일러공은 1개씩만 추가할 수 있습니다.
- 기관차와 마찬가지로, 보일러공은 영구히 그 공장의 일부로 간주됩니다. 이 보일러공은 이동시킬 수 없습니다.

주조 공장



자신의 플레이어 보드 위쪽에 놓은 주조 공장은 라운드에 한 번씩 사용할 수 있습니다. 개인 공급처에서 석탄 2개를 내고 해당 행동을 합니다.

! 게임 보드 옆에 있는 주조 공장은 사용할 수 없습니다.

주조 공장 폐쇄

주조 공장을 사용할 때, 해당 행동을 하고 그 주조 공장을 폐쇄할 수 있습니다. 주조 공장을 폐쇄한다면, 위에서 설명한대로 그 주조 공장 토큰을 뒤집어서 자신의 기관차나 공장 중 하나에 보일러공으로 추가합니다. 주조 공장에 있던 석탄은 공용 공급처로 되돌립니다. 다시 주조 공장으로 사용할 목적으로 그 타일을 다시 뒤집을 수는 없습니다.

! 주조 공장을 사용한 직후에만 주조 공장을 폐쇄할 수 있습니다 (이 주조 공장을 사용해서 얻은 다른 추가 행동을 하기 전에).

예시:

- ① 초록색 플레이어가 자신의 주조 공장에 석탄 2개를 놓고 그 주조 공장을 활성화합니다(일반 행동 전이나 후에).
- ② 선로 1개를 한 칸 앞으로 이동시키고 x2 토큰 1개를 얻습니다.
- ③ 그 후, 주조 공장을 폐쇄해서 자신의 3레벨 기관차에 보일러공으로 추가합니다.



각 주조 공장 토큰에는 할 수 있는 행동이 표시되어 있습니다. 이 중에서 약간 복잡한 행동에 대해 알아보시다.



이번 라운드에 자신의 일꾼을 1개나 2개 놓은 행동 칸을 다시 사용합니다. 그 행동 칸에 일꾼을 놓았어도 가능하고 일꾼 대신 동전을 놓았어도 가능하지만, 동전을 반드시 지불해야 하는 행동 칸은 다시 사용할 수 없습니다. (이를 위해 플레이어들은 일꾼이 아닌 구성품을 놓은 행동 칸을 기억하고 있어야 합니다.)



자신의 선로 1개를 한 칸 앞으로 이동시킵니다. 그 후, 가장 높은 기관차 레벨만큼 점수를 얻습니다.

석탄 공장



이 아이디어 카드를 선택할 때, 해당 석탄 공장을 가져와서 자신의 산업 트랙에 추가합니다. 그 후 석탄 2개를 받습니다.

자신의 **G**를 이 석탄 공장으로 이동시킬 때, **☞** 선로 이동 두 번을 획득합니다.

이 공장 칸으로 이동했을 때 추가 행동도 할 수 있습니다.



이 석탄 공장 칸으로 이동시킬 때, 자신의 공급처에서 석탄을 3개까지 지불할 수 있습니다. 지불한 석탄마다 **☞** 선로 이동을 두 번씩 획득합니다. 즉, 이 공장을 사용할 때 **☞** 선로 이동을 여덟 번까지 획득할 수 있습니다.

이 공장에 보일러공을 추가했다면 **☞** 선로 이동 한 칸을 추가로 받습니다.

2인 게임에서 변경되는 내용

- 2개의 행동 칸만 보이도록 석탄 보드를 놓습니다(위 2개의 칸은 병합되어 있습니다).
- **5** 칸에 두 번째 폐쇄 토큰을 놓습니다.
- **A** 기술자 2개, **B** 기술자 3개만 사용합니다.
- 5라운드만 진행합니다.

그 외 기본 게임에서 2인 게임 시 변경되는 모든 내용을 적용합니다(23페이지 참고).



병합된 행동 칸



2인 게임의 석탄 보드에서, 위 2개의 행동은 병합되어 있습니다. 즉, 라운드마다 그 행동 칸의 위쪽 부분과 아래쪽 부분 중 하나를 선택할 수 있습니다. 다시 말해, 일꾼 1개를 놓고 석탄 1개를 얻거나, 혹은 동전 1개를 놓고 주조 공장 1개와 석탄 1개를 얻을 수 있습니다.

어떤 플레이어가 이 행동 칸을 사용했다면, 일반적인 경우와 마찬가지로 이 칸은 점유된 것으로 간주되어 남은 라운드 동안 사용할 수 없습니다.

3인 게임에서 변경되는 내용

- **5** 칸에 두 번째 폐쇄 토큰을 놓습니다.
- **A** 기술자 2개, **B** 기술자 3개만 사용합니다.
- 5라운드만 진행합니다.
- 그 외 기본 게임에서 3인 게임 시 변경되는 모든 내용을 적용합니다(23페이지 참고).



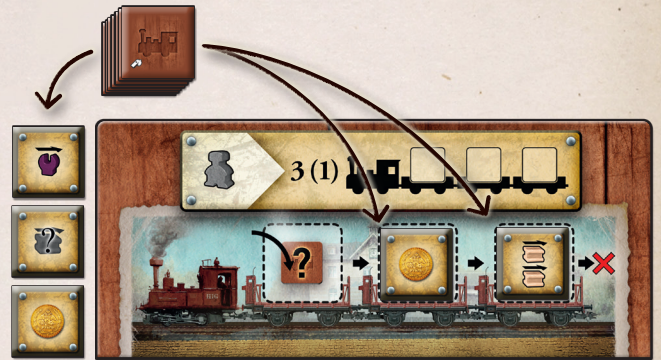
공장 열차 모듈

공장 열차 모듈을 기본 게임이나 다른 확장 게임과 함께 플레이할 수 있습니다. 공장 열차 모듈에서는 "추가 구성물" 기호가 표시된 구성물을 사용합니다.

! 공장 열차 모듈을 사용하면, 게임을 1라운드 짧게 진행합니다. 게임 준비할 때 **A** 기술자를 1개 적게 사용합니다.

게임 준비

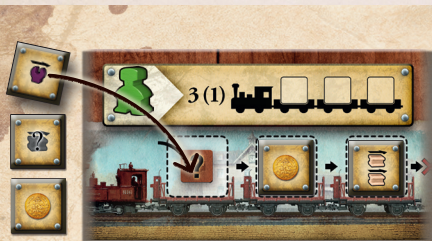
- ① 공장 열차 보드를 모두가 볼 수 있도록 게임 보드 옆에 놓습니다.
- ② 공장 열차 토큰 11개를 섞어 뒤집어 놓습니다. 무작위로 토큰 2개를 뽑아 공장 열차의 오른쪽 2칸에 앞면으로 놓습니다. 지금은 첫 번째 칸을 비워 둡니다.
- ③ 토큰을 3개 더 뽑아서 공장 열차 옆에 앞면으로 놓습니다. 나머지 6개의 토큰은 공장 열차 위쪽에 뒤집어 놓아 더미를 만듭니다.



게임 플레이

공장 열차는 다른 행동 칸들과 유사한 행동 칸이며, 직접 행동으로 간주합니다. 이 칸을 사용할 때, 먼저 공장 열차 보드 왼쪽에 앞면으로 펼쳐 놓은 3개의 타일 중 하나를 선택하고, 공장 열차 보드의 첫 번째 (빈) 칸에 놓습니다(기관차 바로 뒤 칸).

그 후, 공장 열차 토큰에 표시된 행동 3개를 전부 합니다. 이 행동들은 원하는 순서로 할 수 있습니다. 이 3개의 행동들을 완전히 다 할 수 없다면, 공장 열차를 사용할 수 없습니다.



예시:

초록색 플레이어는 빈 공장 열차 칸에 산업 트랙에서 이동할 수 있는 공장 열차 토큰을 놓았습니다. 그 후 원하는 순서대로 3개의 행동을 전부 합니다.

이 행동들은 한 뒤, 다른 플레이어들은 공장 열차 토큰 행동 3개 중 1개를 선택해서 할 수 있습니다. 플레이어들은 다른 플레이어가 선택한 행동도 할 수 있습니다.



예시:

초록색 플레이어는 세 번째 차례입니다. 다른 플레이어들은 4번째, 1번째, 2번째 순서로 진행합니다.



빨간색 플레이어는 동전 1개를 선택합니다. 노란색 플레이어는 산업 트랙 이동 한 번을 선택합니다. 마지막으로 파란색 플레이어도 동전 1개를 선택합니다.

모든 플레이어들이 각자 행동을 한 뒤, 공장 열차 토큰 3개를 모두 오른쪽으로 한 칸씩 이동시킵니다. 보드 바깥으로 밀려난 토큰은 공장 열차 더미 맨 아래에 놓습니다.

마지막으로 다시 3개의 토큰을 선택할 수 있도록, 공장 열차 더미에서 토큰 1개를 펼쳐서 공장 열차 보드 왼쪽에 나머지 토큰 2개와 함께 놓습니다.



🔑 획기적인 아이디어 모듈



획기적인 아이디어 모듈은 기본 게임이나 다른 확장 게임과 함께 플레이할 수 있습니다. 획기적인 아이디어 모듈에서는 "추가 구성물" 기호 가 표시된 구성물을 사용합니다.

획기적인 아이디어 카드 5장을 게임 보드 옆에 앞면으로 놓습니다. 화물 열차 와 특수 공장 을 해당 카드와 함께 놓습니다.



획기적인 아이디어 토큰을 선택하면, 획기적인 아이디어 카드 중 하나를 선택해서 즉시 그 혜택을 받습니다. 선택한 카드는 게임 상자로 되돌립니다.



이 카드를 받은 직후부터, 대부분의 행동을 통해 받은 산업 트랙 이동 횟수를 2배로 받을 수 있습니다. 이런 상황이 발생할 때마다 산업 트랙 이동 횟수를 2배로 받을지 말지 선택할 수 있습니다. (이를 기억하기 위해 이 카드를 잘 보이는 곳에 두시기 바랍니다.)

! 아이디어 토큰이나 아이디어 카드로 얻은 산업 트랙 이동 횟수는 두 배로 받을 수 없습니다.



현재 게임에 사용하고 있지 않은 기술자 하나를 게임 상자에서 선택합니다. 일반적인 경우와 마찬가지로 플레이어 보드 옆에 선택한 기술자를 놓습니다.

게임에 이미 사용하고 있는 기술자와 동일한 번호의 기술자는 선택할 수 없습니다. 모든 플레이어는 게임 준비 동안, 이 카드로 선택할 수 있는 추가 기술자 종류에 대해 서로 동의해야 합니다(아래 참고).



'선로 두 칸 이동' 효과를 제공하는 화물 열차를 가져옵니다. 자신의 3레벨 이상의 기관차 하나를 선택해서 그 뒤쪽에 이 화물 열차를 놓습니다. 화물 열차는 기관차 칸을 점유하지 않습니다.

이 기관차를 교체할 수는 있지만, 같이 놓인 화물 열차는 현재 노선에서 이동하지 않습니다.



화물 열차는 매 라운드 점수 계산 단계 직전에 활성화됩니다. 화물 열차가 놓인 노선에서 선로를 두 칸 이동할 수 있습니다.



이 특수 공장을 가져와서 자신의 산업 트랙에 추가합니다. 를 이 공장 칸으로 이동시킬 때, 아이디어 토큰 2개를 선택하고 그 혜택들을 받습니다. 선택한 토큰들은 이 특수 공장에 놓습니다.

이 공장 칸으로 또다른 가 이동했다면 아무 일도 발생하지 않습니다. 일반적인 경우와 마찬가지로 특수 공장도 교체할 수 있습니다. 특수 공장을 교체하면, 이 공장에 놓인 아이디어 토큰 2개는 게임 상자로 되돌립니다.



이 특수 공장에 놓인 아이디어 토큰 2개도, 아이디어 토큰에 대한 종료 보너스 카드를 계산할 때 포함되지만, 이 공장을 교체하지 않았을 때만 가능합니다.

🔑 추가 기술자



특수 능력을 가진 추가 기술자를 기본 게임의 기술자와 함께 사용합니다. 이 추가 기술자들은 어두운 면에 기호가 표시되어 있습니다.

게임을 준비할 때 이 기술자들을 다른 기술자들과 섞어서 사용할 수 있습니다. 이때 알파벳에 맞게 추가해야 합니다 (**A/B**). 원하는 기술자를 선택해서 사용할 수도 있습니다

! 같은 번호의 기술자는 함께 사용할 수 없습니다.



일반 기술자와 마찬가지로, 추가 기술자도 행동을 제공합니다. 추가 설명에 대해서는 48페이지를 참고하시기 바랍니다.



솔로 게임 변형 규칙

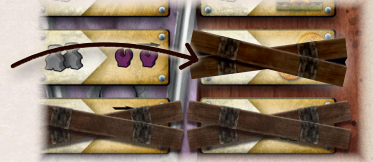
에밀도 게임에 끼고 싶어 합니다.

얼티밋 레일로드를 플레이하고 싶은데 친구들이 모두 약속이 있다고요? 온라인 보드게임 서버도 모두 다운되었을 지도 모른다고요? 그냥 시간을 때울 무언가를 찾고 있는 건 아니겠죠? 에밀이 도움을 줄 수 있을 겁니다. 에밀도 심심한 상태거든요.

게임 준비

다음 변경 사항을 제외하고 2인 게임과 마찬가지로 게임을 준비합니다.

- 1 동전 2개 행동 칸에 폐쇄 타일을 놓습니다. 이 행동 칸을 사용할 수 없습니다.



- 2 마지막 라운드 토큰, 차례 순서 카드, 시작 보너스 카드를 따로 치워 둡니다. 이 게임에서는 차례 순서를 사용하지 않기 때문에 차례 순서 말도 사용하지 않습니다.

- 3 동전 5개를 가져옵니다.



- 4 에밀을 대표하는 솔로 게임 카드를 사용합니다. 이 카드를 섞고 뒤집어서 더미를 만듭니다. 에밀의 색깔을 선택해서 일꾼 6개를 준비합니다. 남은 2개의 일꾼을 점수 트랙의 '50'점 칸 옆에 놓습니다. 에밀은 그 외 구성물을 사용하지 않습니다

50



게임 플레이

2인 게임과 마찬가지로 6라운드를 진행합니다. 에밀은 당신의 행동을 방해할 것입니다.

에밀이 첫 번째로 차례를 갖습니다.

에밀의 카드 더미에서 카드 1장을 뽑습니다. 카드에는 게임 보드의 행동 칸이 표시되어 있습니다. 에밀은 그 행동 칸을 방해하고 싶어 합니다. 그 칸에 필요한 만큼 에밀의 일꾼을 놓습니다. 에밀은 기관차나 공장 행동이 아니라면 그 칸의 행동을 하지 않습니다(다음 페이지 참고). 그 후, 그 카드를 버리고 당신이 차례를 진행합니다(다음 페이지 참고).

이 솔로 게임의 목적은 가능한 한 많은 점수를 획득하는 것입니다. 이전 게임에서 당신이 획득한 점수를 갱신해 보세요.



에밀의 일꾼 2개를 "산업 트랙 이동 두 번" 행동 칸에 놓습니다

에밀의 특수 규칙

에밀이 당신을 방해하지 못했다면.

에밀이 카드에 공개된 행동 칸에 일꾼을 놓을 수 없을 때도 있습니다. 당신이 이미 그 칸을 사용했거나, 에밀에게 남은 일꾼이 없을 때 이러한 상황이 발생합니다.

이러한 상황이 발생하면, 그 카드를 버리고 에밀의 카드 더미에서 새로운 카드 1장을 뽑습니다. 새롭게 뽑은 카드를 마찬가지로 처리합니다. 에밀이 방해할 수 있는 칸이 표시된 카드를 뽑을 때까지, 혹은 에밀의 카드 더미가 모두 바닥날 때까지 이를 반복합니다



에밀은 일꾼을 2개만 가지고 있어서 이 칸을 점유할 수 없습니다.



이 칸은 이미 점유된 상태입니다.

에밀의 차례를 시작할 때 에밀의 카드나 일꾼이 바닥났다면, 에밀은 패스합니다. 에밀이 패스한 뒤에도 당신은 원하는 만큼, 혹은 할 수 있는 만큼 차례를 계속 진행할 수 있습니다.



에밀이 동전이 필요한 행동 칸이 표시된 카드를 뽑았습니다.

에밀은 동전을 사용하지 않습니다. 동전이 필요한 칸이 표시된 카드를 뽑았다면, 공용 공급처에서 동전을 가져와 놓습니다. 일꾼과 동전이 둘 다 필요한 칸의 경우 일반적인 경우와 마찬가지로 일꾼을 놓습니다.



에밀은 당신이 사용할 수 있는 행동 칸만 방해합니다.

당신이 사용할 수 없는 칸이 표시된 카드를 뽑았다면(보통 당신이 아직 사용할 수 없는 선로 색깔에 대한 행동), 그 카드를 버리고 새로운 카드를 뽑습니다. 에밀이 당신을 방해할 수 있는 칸이 표시된 카드를 뽑을 때까지, 혹은 에밀의 카드 더미가 바닥날 때까지 이를 반복합니다.

에밀은 기관차와 기술자를 수집합니다.

에밀이 기관차나 기술자를 가져올 때는, 에밀 앞에 이 토큰들을 놓습니다. 공용 공급처에 남은 기관차가 없다면, 가장 낮은 레벨의 공장을 대신 가져옵니다. 기관차와 공장은 에밀에게 아무런 혜택을 제공하지 않습니다. 단순히 에밀은 기관차와 기술자를 수집할 뿐입니다.



게임 종료 시 최다 기술자 보유 플레이어를 결정할 때, 에밀이 수집한 기술자의 개수와 비교합니다.



이 카드가 공개되었을 때, 에밀은 게임 보드에 있는 밝은 면의 기술자를 방해합니다.

에밀이 새로운 장난감을 얻었습니다.

점수 트랙에서 당신이 50점에 도달하자마자, 에밀은 50점 칸 옆에 놓인 에밀의 일꾼 하나를 가져옵니다. 이제부터 에밀은 7개의 일꾼을 사용합니다. 당신이 150점에 도달할 때, 에밀은 나머지 일꾼 하나를 가져옵니다.

대부분 이러한 상황은 점수 계산 단계에서 발생합니다. 에밀이 패스하기 전, 일꾼을 놓는 동안 이러한 상황이 발생하면, 에밀은 새로 얻은 일꾼을 현재 라운드에서도 사용할 수 있습니다.

당신의 차례

에밀이 행동 칸을 방해한 뒤, 당신의 차례가 시작됩니다. 에밀과는 달리 당신은 승리를 위해 게임을 플레이합니다. 일반적인 경우와 마찬가지로 행동 칸 하나를 선택하고 해당 행동을 합니다.

동전 2개 행동 칸을 사용할 수 없기 때문에, 동전을 유의해서 사용해야 합니다.

당신의 차례가 끝난 뒤, 에밀의 카드를 새로 1장 뽑습니다. 이런 식으로 당신이 더 이상 차례를 진행할 수 없거나, 더 이상 차례를 진행하고 싶지 않을 때까지 번갈아 가며 차례를 갖습니다. 라운드가 종료될 때마다 일반적인 경우와 마찬가지로 당신의 노선 및 산업화에 대한 점수를 계산합니다.

점수 계산을 마친 뒤, 모든 일꾼을 각자의 개인 공급처로 되돌리고, 에밀의 카드를 섞고 뒤집어서 새로운 더미를 만듭니다.

게임 종료



일반적인 경우와 마찬가지로 게임은 6라운드 이후에 종료됩니다. 마지막 라운드 점수 계산 단계에서 당신이 획득한 점수와, 최종 점수 계산에서 당신이 획득한 점수를 기존 점수에 더합니다. 에밀은 점수를 얻지 않습니다.






에밀이 당신보다 기술자를 더 많이 수집했다면 최다 기술자 보유에 있어서 당신은 두 번째 순서가 되어 그 점수를 획득합니다.



이 에밀 카드는 해당 확장 모듈(석탄/공장 열차)을 사용할 경우에만 사용합니다. 추가 정보에 대해서는 46페이지를 참고하시기 바랍니다.

? 조합 및 특별한 경우




아메리칸 레일로드 플레이어 보드  또는 아메리칸 레일로드 산업 트랙  :



- 다른 산업 트랙이나 산업 보드 와 함께 아메리칸 레일로드 플레이어 보드를 사용한다면, 플레이어 보드에만 바위 타일을 놓습니다.
- 아메리칸 레일로드 산업 트랙을 다른 플레이어 보드와 함께 사용한다면, 바위 타일은 놓지 않습니다.



아메리칸 레일로드 플레이어 보드  + 산업 보드  :


- 게임 준비 동안, 대형 너트 토큰을 산업 보드의 마지막 칸(35)에 놓습니다. 로 이 칸에 도달하면, 열쇠나 주가 상승 효과 중 하나를 받습니다.
- 산업 보드에는 제강소를 추가할 수 없습니다. 제강소를 받으면, 그 제강소는 게임 상자로 되돌리고  1개를 한 칸 앞으로 이동시킵니다.





아메리칸 레일로드 산업 트랙  + 저먼 레일로드 플레이어 보드  : 노선 확장에서 세 번째 를 획득하면, 원하는 산업 트랙에 추가할 수 있습니다.



석탄 모듈  + 공장 열차 모듈  : 총 1라운드만 짧게 게임을 진행합니다.

아시안 레일로드 플레이어 보드  또는 산업 보드  :


- 산업 보드를 사용할 때는, 항상 대체 2레벨 기관차 를 사용합니다. 산업 보드 없이 아시안 레일로드 플레이어 보드를 사용한다면, 대체 2레벨 기관차 대신 기본 게임의 2레벨 기관차를 사용할 수도 있습니다.





산업 보드  + 석탄 모듈  :

- 보일러공을 공장에 추가할 수 없습니다.
- 석탄 공장을 건설하면, 모든 플레이어가 사용할 수 있습니다.

산업 보드  + 획기적인 아이디어 모듈  :

- 특수 공장 아이디어 카드를 선택할 수 없습니다. 게임 준비 동안 이 카드를 게임 상자로 되돌립니다.

에밀  :


- +석탄 모듈  : 5라운드만 진행합니다. 석탄 솔로 게임 카드를 기존 솔로 게임 카드와 함께 섞습니다. 석탄 보드를 2인 게임 면으로 사용합니다. 에밀은 석탄 보드에서 항상 동전 대신 일꾼을 사용합니다.
- +아메리칸 레일로드  : 게임 준비 동안, 에밀의 주가 타일을 3레벨 칸의 맨 왼쪽에 놓습니다.
- +산업 보드  : 에밀이 기관차나 공장 행동 칸을 방해할 때, 에밀은 항상 공장을 건설합니다. 시계반대 방향 순서로 건설할 수 있는 첫 번째 칸에 항상 건설합니다(즉, 트랙에서 이동할 때 도달하는 순서).
- +공장 열차 모듈  : 5라운드만 진행합니다. 공장 열차 모듈 솔로 게임 카드를 기존 솔로 게임 카드와 함께 섞습니다.


? 카드 및 타일 설명


확장 카드, 아이디어 토큰, 공장에 대해서는 각 확장 규칙 내에서 별도로 설명합니다.


구성물 뒷면에 있는 기호로 어떤 확장의 구성물인지 알 수 있습니다.


아이디어 토큰

 종료 보너스 카드 더미에서 카드 1장을 선택하고, 자신 앞에 뒷면으로 내려 놓습니다. 최종 점수 계산 동안 이 카드를 통해 점수를 획득할 수 있습니다. 추가로 아이디어 카드 1장을 선택하고 그 혜택을 받습니다. 그 후 선택한 아이디어 카드는 게임 상자로 되돌립니다.

 자신의 플레이어 보드 위쪽에 있는 평가 타일을 뒤집습니다. 이제부터 점수 계산 단계마다 선로 점수를 더 많이 획득합니다.

 20점 토큰을 자신의 플레이어 보드의 지정된 칸에 놓습니다. 이제부터 점수 계산 단계마다 이 타일의 선행 조건을 만족했다면 20점을 추가로 획득합니다.

 아시안 레일로드 플레이어 보드에서는, 이 타일을 놓을 때 어디에 놓을 지 선택할 수 있습니다. 한 번만 놓을 수 있으며, 놓은 다음에는 이동할 수 없습니다.

 열쇠 2개를 받습니다(19페이지 참고).



자신의 산업 트랙 시작 칸에 두 번째 를 놓습니다. 또한 산업 트랙 이동 두 번을 획득합니다.

어느 를 이동시킬 지 선택할 수 있습니다. 나누어서 이동시킬 수도 있습니다.



자신의 2개가 같은 칸에 있을 수도 있습니다. 점수 계산 단계 동안 2개 모두에 대해 점수를 획득합니다. 두 번째 을 공장 칸으로 이동시키면 그 공장 행동을 다시 할 수 있습니다. 두 번째 아이디어 토큰은 선택할 수 없습니다.

아메리칸 레일로드에서는 2개의 를 가지고 게임을 시작합니다. 이 타일을 선택해도 세 번째 를 받을 수 없습니다. 산업 트랙 이동 두 번을 하기 위해 이 타일을 선택하는 것은 가능합니다.

아이디어 카드



연갈색 일꾼을 가져옵니다. 남은 게임 동안 사용할 수 있는 추가 일꾼입니다.

이 일꾼을 를 한 칸 이상 이동시킬 수 있는 행동 칸에 놓을 때 (홀로, 혹은 다른 일꾼이나 동전과 같이), 이동을 한 칸 더 할 수 있습니다.

이 추가 이동을 받기 위해서는 그 행동에 선로가 명확하게 표시되어 있어야 합니다. 원하는 선로를 이동시킬 수 있는 행동으로는 이 추가 이동을 받을 수 없습니다.



이 카드와 함께 놓인 9레벨 기관차를 가져와서, 즉시 자신의 노선 하나에 추가합니다. 이 기관차는 일반 기관차와 동일합니다.



이 카드와 함께 놓인 기술자와 동전을 가져옵니다. 기술자는 자신의 플레이어 보드 옆에 밝은 면으로 놓습니다. 이번 라운드에도 이 기술자의 행동 칸을 사용할 수 있습니다.

종료 보너스 카드



자신의 산업 트랙에 있는 공장마다 4점씩 획득합니다.

제강소도 공장으로 간주합니다.

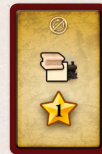
산업 보드를 사용할 경우 이 카드의 점수는 0점입니다.



자신이 4개에서 6개의 x2 토큰을 가지고 있다면 20점을 획득합니다. 7개 이상의 x2 토큰을 가지고 있다면 30점을 획득합니다.



자신이 고용한 기술자마다 6점씩 획득합니다 (추가 기술자 종료 보너스 카드 포함).



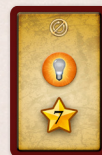
자신의 선로로 이동한 칸마다 1점씩 획득합니다.



마지막 칸(종착역)에 도달한 노선마다 10점씩 획득합니다.

노선에 있는 다른 기차역은 무시합니다.

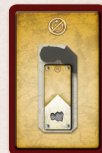
오마하와 새크라멘토는 별도의 노선으로 간주합니다.



자신이 놓은 아이디어 토큰마다 7점씩 획득합니다. 게임에서 제거된 아이디어 토큰은 세지 않습니다.



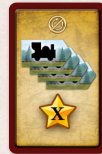
자신의 선로와 선로로 이동한 칸마다 1점씩 획득합니다. 다음 페이지에서 설명하는 10레벨 기관차 공장 행동도 참고하시기 바랍니다. 이 둘의 그림은 약간 다르지만 동일한 기능을 제공합니다.



최종 점수 계산을 진행하는 동안, 최다 기술자 보유를 따질 때 이 카드를 추가 기술자로 간주합니다.



자신이 획득한 열쇠 개수에 따라 점수를 획득합니다 (2개의 열쇠가 표시된 아이디어 토큰도 이에 해당됩니다).

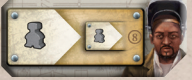



자신이 보유한 가장 레벨이 높은 기관차 4개의 레벨 총합만큼 점수를 획득합니다.



게임을 진행하는 동안 획득한 추가 일꾼마다 10점씩 획득합니다(연갈색 일꾼 포함 최대 3개까지 가능).


기술자, 기관차, 공장




★  자신이 단 1개의 일꾼 (임시 일꾼, 동전, 연결색 일꾼도 가능. 사용한 칸은 각자 기억.)으로 점유한 행동 칸 하나를 선택합니다. 그 행동을 한 번 더 합니다.


 임시 일꾼 행동 칸, 2개 이상 일꾼을 놓은 칸, 반드시 동전을 내야하는 칸은 선택할 수 없습니다.


행동 선택을 해야하는 칸을 선택했다면, 원래 선택했던 행동과는 다른 행동을 해도 됩니다.


특별한 경우: 연결색 일꾼이 있는 행동 칸을 선택했다면, 선로 이동은 추가로 획득할 수 없습니다.







 모든 시작 보너스 카드를 뒷면으로 섞고 무작위로 2장을 뽑습니다. 이 카드들에 표시된 보너스를 받습니다.



 자신의  선로 1개를, 동일 노선의  선로 바로 뒤로 이동시킵니다. 이 노선의 기관차(들)가 도달할 수 있는 칸을 넘어서는 이동시킬 수 없습니다. 나누어 이동시킬 수도 없습니다.


 자신이 보유한 모든 기술자의 번호 총합만큼 점수를 획득합니다.


 자신이 보유한 가장 레벨이 높은 기관차 2개의 레벨 총합만큼 점수를 획득합니다.



 종료 보너스 카드를 1장 더 선택하거나, 혹은 원하는 종료 보너스 카드가 없다면 10점을 획득합니다.


 자신의  선로와  선로로 이동한 칸마다 1점씩 획득합니다.
 예시: 시베리아 횡단 노선에서  를 6번,  를 4번 이동시켰습니다. 상트페테르부르크 노선에서는  를 4번 이동시켰습니다. 총 14점(6+4+4)을 획득합니다.


 자신에게 남은 아이디어 토큰 중에서 2개를 선택합니다. 선택한 토큰 중 하나의 혜택을 받습니다. 선택한 아이디어 토큰 2개를 모두 게임 상자로 되돌립니다.
 ★  아이디어 토큰이 1개만 남아 있다면 이 공장을 사용할 수 없습니다.

이 공장에 보일러공  을 추가했다면, 이 행동을 두 번 할 수 있습니다.

 시작 보너스 카드를 가져와서 1장을 선택합니다. 이 카드에 표시된 혜택을 두 번 받습니다. 그리고 3점을 획득합니다.
 ★ 남은 시작 보너스 카드를 테이블 위에 앞면으로 펼칩니다. 다른 플레이어들은 차례 순서대로 보너스 하나를 선택해서 그 혜택을 받습니다. 다른 플레이어와 같은 보너스를 선택해도 됩니다.

 자신의 공장 1개를 선택해서 그 행동을 합니다.
 ★  이 기술자는 산업 보드와 함께 사용할 수 없습니다.

 즉시 다른 플레이어가 보유한 기술자 중, 아직 점유되지 않은 기술자 행동 칸에 자신의 일꾼을 하나 더 놓습니다. 그 행동을 합니다. 이제 이 기술자는 점유된 상태입니다.
 ! 이 기술자는 2인 게임에서만 사용할 것을 권장합니다.

 서로 다른 3개의 선로를 앞으로 한 칸씩 이동시킵니다. 이 선로들은 서로 다른 노선에 있어야 합니다

보드엠 팩토리의 **얼티밋 레일로드 홈페이지**에서 규칙서, 동영상, FAQ 등을 보실수 있습니다.

BOARDMFACTORY.COM/ultimaterailroads

이번 프로젝트 개발은 복잡한 과정 가운데 코로나바이러스 감염증까지 전세계적으로 퍼지면서 더욱 난항을 겪었습니다. 이에, 디자이너와 출판사는 다음 사항에 동의했습니다. 한스 임 글릭은 디자이너 레온하르트 오르글러로부터 러시아인 레일로드 및 관련 확장에 대한 권리를 획득했습니다. 따라서 한스 임 글릭과 헬무트 올리가 얼티밋 레일로드에 대한 책임을 갖습니다. 모든 플레이테스터들과 건설적인 비평가들, 원활한 개발을 위해 힘써 주신 레온하르트 오르글러, 그리고 "세틀러스 오브 아메리카"의 나무 엔진의 아이디어 제공을 허락한 카탄 법인에게 크나큰 감사를 드립니다!

© 2021 Hans im Glück Verlags-GmbH /
 Birnauer Str. 15, 80809 München
 디자이너: Helmut Ohley & das Hans im Glück Team
 일러스트 & 그래픽: Martin Hoffmann, Claus Stephan
 레이아웃: Alena Rolinski
 교정: Gregor Abraham & das Hans im Glück Team
 아이콘: Freepik (www.flaticon.com)

제작: 보드엠 팩토리
 규칙서 번역: 김지수 (Noname)
 수검: 유상호, 이상엽
 진행: 유재혁
 (주) 보드엠
 경기도 고양시 덕양구 삼원로 55, 501호

