



BoardM
FACTORY



미니익스프레스

Designed by Mark Gerrits

미니익스프레스

게임 소개

미니 익스프레스는 1 명부터 5 명까지 즐길 수 있는 전략게임입니다 .
 여러분들은 다른 상대들과 함께 4 개의 철도 회사를 운영합니다 .
 차례마다 여러분은 두 가지 가능한 행동 - 회사의 주식을 매수해서 지분을
 높이거나 철도를 건설하여 해당 회사의 가치 증대 - 중 한 가지를 선택할 수
 있습니다 . 게임이 끝나고 자산 가치가 가장 높은 플레이어가 승리합니다 !

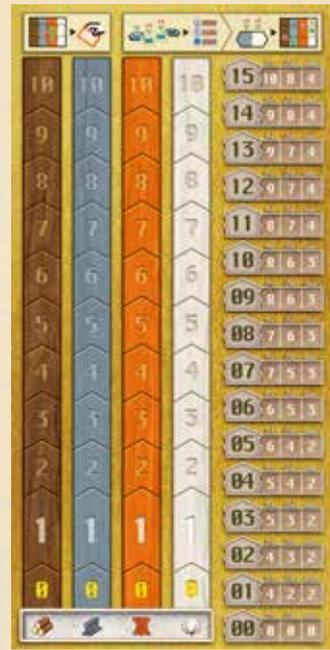
목차

소개	p.2
게임 구성품	p.2
게임 준비 (3~5 인)	p.4
게임 진행	p.5
게임 종료	p.9
점수 계산	p.9
1 인 게임	p.10
2 인 게임 (AI 사용)	p.13
2 인 플레이 상급 게임 (AI 미사용)	p.14
미국 지도 : 황금 대못 변형 규칙	p.14
유럽 지도 : 항구 변형 규칙	p.16

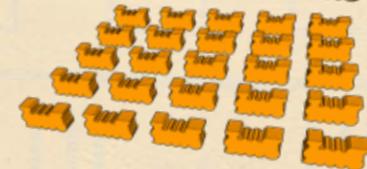
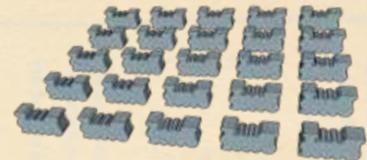
게임 구성품



양면 보드 (미국 / 유럽) 1 개



회사 가치 보드 1 개



목재 열차 토큰 100 개 (4 종류의 색깔 25 개씩)



자산 공간

"선로" 자리

"주식" 자리

회사 자산 보드 1 개



목재 회사 가치 마커 4 개 (4 종류의 색깔 1 개씩)



시작 플레이어 마커 1 개



수요 타일 32 개



AI 타일 14 개

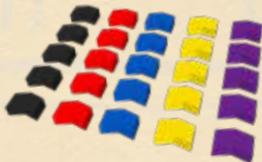
(1인 규칙 혹은 AI를 사용하는 2인 규칙에서 사용)



주식 타일 36 개 (4 종류 9 개씩)



골든 스파이크 (Golden Spike) 타일 1 개



목재 영향력 마커 25 개 (5 명의 플레이어용 5 개씩)



규칙서 1 부



주머니 1 개 (게임 준비시와 AI 사용시에만 필요)

게임 준비 (3~5 인)

1. 게임 보드의 어떤 면 (미국 / 유럽) 으로 할지를 결정합니다. 보드를 펼쳐 테이블 중앙에 놓고 트랙 보드와 회사 자산 보드도 옆에 놓습니다.

주의: 미국이나 유럽 모두 별도의 모듈 규칙이 있습니다. 14 페이지 (미국), 16 페이지 (유럽) 을 참고하세요.

2. 회사 자산 보드 위의 각 회사 "주식" 자리에 해당 주식 타일 6 개씩을 쌓아 놓습니다.

3. 회사별로 3 개씩 남은 주식 모두를 펼쳐 놓습니다. (3 인 게임일 때는 2 개씩만 펼쳐 놓고, 남은 주식들은 게임에서 사용하지 않습니다) 이렇게 펼쳐 놓은 주식들은 준비 단계 9 번에서 분배됩니다.

4. 회사 별로 열차 토큰 1 개씩을 게임 보드 위 각 회사의 시작 지점에 놓습니다. 회사별 시작 지점은 육각형 칸안에 회사 색깔로 채워져 있습니다. (미국 지도의 경우 주황색 시작 지점은 "이리", 갈색은 "볼티모어", 회색은 "월밍턴", 흰색은 "탤러해시" 입니다)

5. 회사 가치 마커 4 개를 회사 가치 보드 위 트랙의 "0" 자리에 놓습니다.

6. 회사별로 열차 토큰 4 개씩을 회사 자산 보드 위 각 회사의 "선로" 자리에 놓습니다. 남은 열차 토큰 (회사별 20 개) 은 자산 보드 옆에 모아 공급처로 만들어 놓습니다.

7. 수요 타일을 보드 위 각 도시에 1 개씩 무작위로 놓습니다 (주머니를 사용합니다). 각 회사의 시작 지점에는 수요 타일을 놓지 않습니다.

8. 가장 최근에 기차를 탄 플레이어가 시작 플레이어가 되어 시작 플레이어 마커를 받습니다.

9. 시작 플레이어부터 시계 방향으로 3 번 단계에서 펼쳐 놓았던 주식 타일 중 1 개씩을 가져옵니다. 그리고 나서, **마지막 플레이어** (시작 플레이어의 오른쪽에 앉은 이) 부터 **반시계방향**으로 남은 주식 타일 중 1 개씩을 가져옵니다. 따라서 모든 플레이어들은 주식 타일 2 개씩을 갖게 됩니다. 주식 타일을 가져올 때는 다음 규칙을 준수해야 합니다:

a. 같은 회사 주식 2 개를 가질 수 없습니다.

b. 각 플레이어가 가진 주식 2 개의 조합은 다른 플레이어들의 조합과 반드시 달라야 합니다.

10. 9 번 단계에서 선택되지 않은 주식 타일의 해당 회사 가치 트랙에서 4 인 게임의 경우 1 칸을, 3 혹은 5 인 게임의 경우 2 칸을 올립니다. 그리고 나서, 선택되지 않은 주식 타일은 게임에서 제거합니다.

11. 각 플레이어는 자신의 색깔에 해당하는 영향력 마커 5 개를 받은 뒤, 회사 가치 보드 위의 회사별 영향력 트랙의 1 번 칸에 1 개씩 놓습니다.

남은 1 개는 각자의 앞에 놓아 게임 중 플레이어의 색깔을 표시하고, 게임 종료 후에는 점수 표시 용도로 사용합니다.

이제 게임을 시작하면 됩니다!

회사 영향력 트랙



게임 진행

게임은 여러 라운드로 진행되고 시작 플레이어 마커를 가진 이부터 시계 방향으로 차례대로 진행됩니다.

자신의 차례에는 할 수 있는 다음 두 가지 행동 중 한 가지를 해야 합니다 :

- **주식 1 개 구입** : 원하는 회사의 주식 1 개를 획득합니다.
- **선로 건설** : 원하는 회사 1 곳의 선로를 연장하고 해당 회사의 영향력을 높입니다.

플레이어는 **패스할 수 없습니다**. 반드시 행동 한 가지를 해야 합니다.

자신의 행동을 하고 난 뒤에는 게임 종료 조건이 발동되었는지 확인하고 (9 페이지), 아니라면 자신의 왼쪽에 앉은 플레이어에게 차례를 넘깁니다.

주식 소진

자산 보드 위에 특정 주식이 다 떨어졌다면, 그 회사의 주식은 소진된 것입니다. 이는 두 가지 경우에 생깁니다 :

- 남은 주식 1 개를 어떤 플레이어가 행동으로 구입했을 경우.
- 공급처에 있는 어떤 회사의 열차 토큰이 모두 소진되었을 경우, **즉시 해당 회사의 주식도 소진된 것으로 처리**하여, 그 회사의 남은 주식 모두를 게임에서 제거합니다.

첫 번째로 주식 소진이 일어나면 계속 게임을 진행합니다. 이제부터 소진된 회사의 주식은 더 매수할 수 없습니다. (단, 회사 자산 보드 위에 그 회사의 열차 토큰이 남아 있다면, 선로 건설 행동은 할 수 있습니다)

두 번째 주식 소진이 일어나면 게임 종료 조건이 발동됩니다. (9 페이지 참조)

회사 가치 트랙

8



3



주식 1 개 구입

이 행동을 하기로 했다면, 다음 순서대로 진행합니다 :

1. 자산 보드 위의 주식 자리에 주식이 남아 있는 회사 중 1 곳을 선택합니다.
2. 선택한 회사의 "선로" 자리에 있는 **열차 토큰의 수만큼**, 회사 가치 보드 위 해당 회사의 트랙 위에 있는 자신의 영향력 토큰을 후진시킵니다. (영향력 토큰을 열차 개수만큼 트랙 아래로 내립니다) 만약 후진시켜야 하는 수만큼의 영향력이 없다면, 이 행동을 선택할 수 없습니다. 만약 선로 자리에 열차 토큰이 없다면, 영향력 토큰을 후진시키지 않습니다.
3. 선택한 회사의 주식 1 개를 가져옵니다.
4. 선택한 회사의 선로 자리에 해당 회사의 **열차 토큰 3 개를 추가**합니다. 추가하는 열차는 공급처에서 가져오지만, 선로 자리에 있을 수 있는 열차 토큰의 개수는 **최대 5 개**입니다. 열차를 추가하다가 5 개가 넘으면 초과하는 개수는 무시합니다. 공급처에 열차 토큰이 부족하다면 가능한 만큼 추가합니다.

기억할 점 : 만약 공급처에서 특정 회사의 열차가 다 떨어지면, 해당 회사의 주식은 즉시 소진됩니다. (왼쪽 내용 참조)

주의 : 플레이어들이 가지고 있는 주식은 **모두에게 공개**합니다. 게임 종료 후 최종 점수는 오직 이 주식들로만 계산됩니다. (9 페이지 참조)

예시

수희 (빨간색 플레이어) 는 회색 회사의 주식 1 개를 구입하기로 합니다. 해당 회사의 "선로" 자리에 열차 토큰 1 개가 있기 때문에, 수희는 회색 회사에 대한 자신의 영향력을 1 낮춰야 합니다. 회색 회사 영향력 트랙 3 에 있던 영향력 마커를 2 로 낮춥니다.



그리고 나서 수희는 회색 주식 1 개를 가져와 자신의 앞에 놓습니다. 그 뒤에 회색 열차 토큰 3 개를 공급처에서 가져와 회색 회사의 "선로" 자리에 추가합니다.



선로 건설

선로 건설의 기본 규칙은 다음과 같습니다:

- 선택한 회사의 열차 토큰들로 **연결 가능한 칸들**을 있습니다.
- 이때 **가장 최단 거리로만** 이어야 하며, 도시가 아닌 칸만 지나가야 합니다.
- 선로 건설 후 회사의 **가치가 조정**될 수 있으며, 당신은 **영향력**을 얻습니다.

선로 건설 시 **어떤 회사**의 선로라도 건설할 수 있습니다. 심지어 해당 회사의 주식이 없어도 그 회사의 선로 건설이 가능합니다. 보드 위에 놓인 열차 토큰들은 각 회사가 세운 선로를 의미합니다. 선로 건설이란 육각 칸에 열차 토큰을 놓는 것을 의미합니다. 선로 건설은 회사의 가치를 키워주며, 그 회사의 주식을 더 가치 있게 만들고, 선로를 건설한 당신에게는 특정 회사 1~2 곳에 대한 영향력을 높여줍니다.

이 행동을 하기로 했다면, 다음 순서대로 진행합니다:

1. 선로 건설을 할 회사를 선택합니다.
 - 선택한 회사의 열차들을 사용해서, 결정된 시작 / 도착 지점을 이룰 수 있어야 합니다. 이에 따른 규칙은 아래의 2~3 번 항목을 참고하세요.
 - 주의: 어떤 회사의 열차 토큰으로도 완전하게 두 지점을 이룰 수 없다면, 이번 차례에는 반드시 주식 1 개 구입 행동을 해야 합니다.**
2. 연결할 두 지점을 선택합니다. 연결하려면 다음 조건이 충족되어야 합니다:
 - **새로운 시장**이어야 합니다: 도착하는 도시에는 이번엔 사용하는 회사의 열차 토큰이 없어야 합니다.
 - **확장 한도가 필요**합니다: 모든 도시에는 열차 토큰이 **다른 종류로 몇 개까지** 놓일 수 있는지가 표시되어 있습니다. 이런 **확장 한도**에는 3 가지가 있습니다. 금색 테두리 도시에는 3 개 회사, 은색 테두리는 2 개, 검은색 테두리는 1 개입니다. 이 제한은 도시 육각형 안에 3, 2, 1 숫자로도 표시되어 있습니다.

(첫 게임시에는 도시 별 확장 한도를 무시하고, 모든 도시가 다른 회사 선로를 2 개까지 놓을 수 있는 것으로 정하고 진행할 수 있습니다.)

- 주의: 도시가 아닌 칸에는 이 제한이 없습니다. 이런 칸에는 각기 다른 회사 열차 토큰이 1 개씩 (총 4 개) 모두 놓일 수 있습니다.**

• **충분히 가까워야 합니다**: 해당 회사의 "선로" 자리에 있는 열차 토큰들만 사용해서 목적지까지 최단경로로 연결할 수 있어야 합니다. 연결시에는 시작 지점에서 인접한 칸에 열차 토큰을 놓으면서 이어 나갑니다. 시작 지점은 해당 열차 토큰이 놓인 아무 칸이되, 목적지까지 최단 경로인 곳이어야 합니다. 이어 나갈 때는 (**목적지 도시를 포함**) 각 칸에 열차 토큰 1 개씩이 필요합니다.

주의: 두 지점을 이룰 충분한 열차 토큰이 없다면, 해당 선로는 건설할 수 없습니다.

3. 선택한 도시까지 최단 경로로 칸마다 열차 토큰 1 개씩을 놓습니다.
 - **도시에서부터 시작할 필요는 없습니다**. 해당 회사의 열차 토큰이 놓인 곳이라면 아무 칸에서 새로운 길래로 진행할 수 있습니다.
 - **다른 도시 칸을 통과할 수 없습니다**. 이 행동을 할 때는 오직 1 개의 도시로만 연결할 수 있습니다.
 - 최단 경로가 여러 개 있다면, 어떤 경로로 갈지 선택합니다.
 - 기차가 여유가 있다해도 **먼 거리로 일부러 돌아갈 수 없습니다**.

4. 다른 회사들에게 **"선로 보상"**을 해줍니다.

어떤 칸 (도착 도시 포함) 에 열차를 놓을 때, 그 칸에 이미 다른 회사의 열차가 있다면, 그때마다 이미 있던 회사의 "선로" 자리에 열차 토큰을 1 개씩 추가합니다. 추가하는 열차는 공급처에서 가져옵니다. 해당 칸에 여러 회사의 열차가 있다면, 회사마다 추가합니다.

"선로" 자리에 놓는 5 개 제한은 여기서도 적용합니다. 열차가 추가될 때 5 개를 초과하는 추가분은 무시합니다.

기억할 점: 만약 공급처에서 특정 회사의 열차가 다 떨어지면, 해당 회사의 주식은 즉시 소진됩니다. (5 페이지 참조)

5. 방금 선로를 건설한 회사의 가치를 올립니다.
 - a. 열차 토큰을 놓은 칸 중 **도시가 아닌 칸**이 몇 개인지 셉니다.
 - b. 해당 회사의 가치 마커를 방금 센 수만큼 올립니다. 만약 출발 지점과 바로 인접한 칸의 도시가 목적지였다면 이 경우는 0 이 됩니다.

주의: 회사의 가치는 트랙 최상단 (15) 보다 더 높일 수 없습니다. 가치 마커가 최상단에 다다르면, 이후 선로 건설 시 도시가 아닌 칸에 놓인 열차는 가치에 더 이상 영향을 주지 않습니다.
6. 도착 도시에 있는 수요 타일에 표시된 회사에 대해 당신의 영향력을 올립니다. 수요 타일에 표시된 회사의 영향력 트랙에서 당신의 영향력 마커를 올립니다. 수요 타일에는 다음과 같은 종류가 있습니다:
 - **다른 회사 아이콘 1 개씩**: 각 회사의 영향력 트랙에서 당신의 마커를 각각 1 칸씩 올립니다.
 - **같은 회사 아이콘 2 개**: 해당 회사의 영향력 트랙에서 당신의 마커를 2 칸 올립니다.
 - **특정 회사 아이콘 1 개와 보라색 아이콘 1 개**: 먼저 표시된 회사의 영향력 트랙에서 당신의 마커를 1 칸 올립니다. 그리고 나서, 방금 올린 회사와 아닌 다른 회사의 영향력 트랙에서 당신의 마커를 1 칸 올립니다.

7. 만약 해당 도시의 확장 한도만큼 열차 토큰이 쌓였다면, 그 도시에서 수요 토큰을 제거합니다. (더 이상 게임에서 사용하지 않습니다)

주의: 유럽 보드로 플레이 할 경우, "항구"  라고 표시된 칸이 5 개 있습니다. 이 칸들은 항구 변형 규칙시에 사용됩니다. (16 페이지 참조) 항구 변형 규칙으로 플레이하지 않는다면, 항구 아이콘은 무시하고 해당 칸은 일반적인 도시가 아닌 칸으로 간주합니다.

건설 예시 1

나리 (보라색) 는 주황색 회사의 선로 건설을 하려 합니다. 포트스미스의 경우 확장 한도가 2 인 은색 도시인데 이미 갈색과 회색 회사가 들어갔기 때문에 선로 건설은 불가능합니다. 털사와 오마하는 비어 있기 때문에 이 도시들로 갈 수 있습니다.

만약 주황색 회사가 털사로 간다면, 가장 최단 거리는 시카고와 루이빌 사이의 칸에서 빠져나온 갈래로 연결하는 3 칸입니다. 같은 칸수로 다른 경로는 없습니다.



만약 주황색 회사가 오마하로 간다면, 3 칸으로 갈 수 있는 경로가 여러 가지 있습니다. 나리는 이 경로 중 한가지를 선택하면 됩니다. 경로 가운데 다른 회사의 열차 토큰이 있어도 상관없습니다.



나리는 주황색 회사로 털사까지 가기로 합니다. 회사 자산 보드 위에는 주황색 열차 토큰 4 개가 있습니다. 나리는 그 중 3 개를 가져와서 털사까지 최단 경로로 놓습니다. 털사에 있는 수요 타일은 주황색 + 회색입니다. 나리는 주황색과 회색 영향력을 각각 1 씩 올립니다.



이 건설 행동으로 주황색 회사의 연결 수는 2 가 되어 (도시가 아닌 칸에 새로 놓인 열차만 계수), 주황색 회사의 가치 트랙이 2 오릅니다. 주황색 회사 토큰을 4 에서 6 으로 옮깁니다.



건설 예시 2

상은 (파란색) 은 회색 회사의 선로를 건설하려고 선택지를 점검합니다.

루이빌로 가기 위한 최단 경로는 애틀랜타에서 시작해서 2 칸을 가는 것입니다.



디트로이트로 가기 위해서 가장 최단 경로는 애틀랜타에서 시작해서 3 칸을 가거나, 애틀랜타와 윌밍턴 사이에서 시작해서 3 칸을 가는 것입니다. 두 가지 모두 가능하며 상은은 그 중 1 가지를 선택해야 합니다.



상은은 애틀랜타에서 디트로이트로 가기로 합니다. 회사 자산 보드 위에서 회색 열차 토큰 3 개를 가져와서 선택한 경로에 놓습니다. 이때 이미 갈색 열차가 놓인 칸 1 개, 주황색 열차가 놓인 칸 (디트로이트 포함) 2 개를 지나왔기 때문에, 회사 자산 보드 위 갈색 열차 "선로" 자리에 갈색 열차 1 개, 주황색 열차 2 개를 추가합니다. 목적지인 디트로이트의 수요 타일은 흰색 + 주황색입니다. 따라서 상은은 해당하는 각 색깔의 영향력을 1 씩 올립니다. 그리고 회색 회사의 가치를 2 올립니다.



이제 디트로이트에 2 개 회사의 선로가 놓였는데 (열차 토큰이 2 개 놓임), 디트로이트는 은색 도시로 확장 한도가 2 입니다. 따라서 수요 타일을 제거하고, 이 도시에는 더 이상 열차 토큰을 놓을 수 없습니다.

게임 종료

플레이어의 차례 중 다음 조건 중 하나라도 달성되면 종료 조건이 발동됩니다:

- **두 회사의 주식이 소진될 경우.** 자산 보드 위에 주식이 하나도 없다면, 그 회사의 주식은 **소진된 것**입니다.

게임 종료 조건이 발동되면, 시작 플레이어 오른쪽의 플레이어 차례까지 진행한 뒤 게임을 끝냅니다. (따라서 모든 플레이어가 동일한 회사의 차례를 갖습니다. 시작 플레이어 오른쪽 플레이어가 종료 조건을 발동시켰다면 즉시 게임이 끝납니다.) 그리고 나서, 점수를 계산합니다.

점수 계산

플레이어들은 각자의 최종 점수를 가지고 있는 주식의 종류와 개수로 계산합니다. 주의해야 할 점은 **주식의 승점 가치가 플레이어에 따라 다르다**는 점입니다.

가지고 있는 주식 1 개의 승점 가치는 두 가지에 의해 결정됩니다.

- 1) **회사의 가치가 어느 정도인가**
- 2) **주식 소유자가 해당 회사에서 몇 번째의 영향력을 가지고 있는가.**

먼저, 각 회사의 영향력 트랙에서 해당 플레이어의 영향력 순위를 확인합니다. 그리고 나서, 회사 가치 트랙에서 해당 회사의 위치를 확인한 뒤 영향력 순위에 따라 승점 가치가 몇 점인지를 확인합니다. 이는 다음과 같이 요약됩니다.

영향력 순위	주식 승점 가치 (1 주당 승점)		영향력 = 0
	영향력 ≥ 1	영향력 = 0	
첫 번째	"1st" 칸	가치 트랙에서 해당 회사의 위치에 따라 영향력 순위에 표시된 점수	0 점
두 번째	"2nd" 칸		
세 번째 이하	"Other" 칸		

만약 영향력 순위의 첫 번째가 동률이라면, 동률인 플레이어 모두 "1st" 칸에 해당하는 점수를 받고, "2nd"에 해당하는 플레이어는 없는 것으로 간주합니다. 영향력 순위 첫 번째인 플레이어가 1 명이고, 두 번째가 동률이라면, 동률인 플레이어 모두 "2nd" 칸에 해당하는 점수를 받고, 나머지 플레이어 모두 "Other" 칸에 해당하는 점수를 받습니다.

주의: 어떤 회사에 대한 플레이어의 영향력이 0 이라면, 그 플레이어에게는 **해당 회사의 주식이 0 점**입니다. 다른 플레이어의 영향력 위치에 상관없이, 해당 주식을 여러 개 갖고 있다해도 0 점입니다.

플레이어의 최종 점수는 가지고 있는 주식 1 개마다 해당 승점 가치로 계산한 뒤, 이를 모두 더한 점수입니다. 동점일 때는 보유한 주식 수가 더 적은 플레이어가 이깁니다. 그래도 동점일 때는 시작 플레이어에게 더 가까운 순서인 플레이어가 승리합니다.

점수 계산 예시

게임이 끝났습니다. 먼저, 수희의 영향력 순위를 확인합니다. 수희는 갈색 회사 영향력 순위는 네 번째, 회색에서는 세 번째, 주황색에서는 두 번째, 흰색에서는 첫 번째입니다. 회사별 최종 가치는 갈색이 12 번, 회색이 5 번, 주황색이 7 번, 흰색이 9 번 칸에 있습니다. 따라서 수희에게 주식 1 개당 점수는 갈색은 4 점, 회색은 2 점, 주황색은 5 점, 흰색은 8 점입니다. 수희는 흰색 회사 주식이 2 개, 나머지 회사는 1 개씩 있습니다. 따라서 수희의 최종 점수는 $4+2+5+(8+8)=27$ 점입니다.



$$4 + 2 + 5 + (8 + 8) = 27 \text{ 점}$$

1 인 게임

1 인 게임에서는 가상의 AI 플레이어와 겨룹니다. 지도 위에서 선로를 확보하면서 플레이어와 직접 대결합니다.

준비

일반적인 게임처럼 준비합니다. 다만 다음 준비 단계에서 예외가 있습니다:

2. 회사 자산 보드의 "주식" 자리에 회사별로 **주식을 5 개씩만** 놓습니다.
3. 회사별로 **주식 2 개씩**을 옆에 펼쳐 놓습니다. 그리고 남은 주식 (회사별로 2 개씩)은 게임에서 사용하지 않습니다.
8. 당신이 시작 플레이어가 됩니다. 시작 플레이어 마커를 가져옵니다.
9. 3 단계에서 펼쳐 놓은 주식들 중 다른 색깔 회사 주식 1 개씩, 총 2 개를 선택해서 가져옵니다. 이때 AI 플레이어 (인공지능 상대. 이하 "AI")는 주식을 가져가지 않습니다.
10. 남은 주식들의 **회사 가치를 올리지 않습니다.** (다시 말해 이 단계를 건너 뛩니다)
추가로 다음 AI 준비를 합니다 :

- I. AI 색깔을 하나 정합니다. AI 의 영향력 마커 4 개를 일반 규칙 준비처럼 회사별 영향력 트랙의 "1" 자리에 놓습니다. (일반 준비 규칙의 11 번 단계)
- II. 사용하지 않는 플레이어 색깔 하나를 정한 뒤, 그 색깔의 영향력 마커 2 개를 가져와 1 개는 지도상에서 가장 오른쪽 위에 위치한 도시 (미국의 경우 " 오거스타 ", 유럽의 경우 " 키에프 ")에 놓습니다. 이 마커를 AI 의 **대상 도시 마커**라고 부릅니다. 다른 1 개는 자산 보드 위 갈색 회사의 회사 표시 자리에 둡니다. 이 마커를 **회사 선택 마커**라고 부릅니다.



- III. AI 타일 중 초기화 (재활용 아이콘) 타일 2 개를 제외한 나머지 타일을 모두 주머니에 넣고 잘 섞습니다.
- IV. AI 의 시작 보유 주식을 다음 방법으로 결정합니다 :
 - a. 주머니에서 타일 1 개를 뽑아서 그 타일에 있는 회사 선택 숫자 (타일 아래쪽) 만큼 회사 선택 마커를 오른쪽으로 옮깁니다. AI 는 마커가 멈춘 회사의 주식 1 개를 (**자산 보드 위가 아닌**) 펼쳐 놓은 주식 가운데서 가져옵니다.

주의 : 이 절차는 시작 주식 선택만을 위한 것입니다. 대상 도시 마커는 이 단계에서 움직이지 않습니다.

- b. IV.a 단계를 반복해서 AI 의 시작 주식 1 개를 더 정합니다. 만약 회사 선택 마커가 흰색 회사에서 더 움직여야 할 경우 다음 칸은 다시 갈색 회사 칸이 됩니다.
 - c. 이렇게 뽑은 타일은 다시 주머니로 넣지 않고 옆에 둡니다. 이 타일들은 게임 중 초기화 타일이 나오면 다시 주머니로 돌아갑니다 (11 페이지 참조)
- V. III 단계 때 미리 빼 두었던 초기화 타일 2 개를 다시 주머니에 넣고 잘 섞습니다.

게임 진행

당신의 차례부터 시작해서 다음은 AI 로 이렇게 교대로 진행하며 자신의 차례에는 한 종류의 행동을 합니다. 당신이 할 행동은 일반 게임 규칙과 동일합니다. 다만 AI 의 행동은 약간 다릅니다. 아래를 참조하세요.

AI 의 차례

AI 는 AI 타일을 사용합니다. 주머니에서 무작위로 한 번에 1 개씩 뽑아서 해당 타일에 따라 행동을 합니다. 뽑힌 타일은 AI 가 어떤 회사를 사용하거나 어떤 도시를 향하게 될지 결정합니다. 타일에 표시된 숫자 횟수만큼 회사 선택 마커 혹은 대상 도시 마커가 AI 의 행동 전에 이동합니다.

회사 선택 마커는 회사 자산 보드 상 왼쪽에서 오른쪽으로 이동합니다. (갈색 -> 회색 -> 주황색 -> 흰색 -> 갈색 ->...) **대상 도시 마커는 지도 상 위에서 아래로, 동 (오른쪽) 에서 서 (왼쪽) 로 이동하되, 수요 타일이 없는 도시는 건너 뛩니다.** 각 도시 칸 오른쪽에는 작은 일련 번호가 있어서 마커 이동 시 순서를 표시해 줍니다. 대상 도시 마커가 있는 도시를 " 대상 도시 " 라고 합니다

AI 의 차례에는 다음과 같이 진행합니다 :

1. 주머니에서 AI 타일 1 개를 뽑습니다. 그리고 :
 - a. 자산 보드 위의 회사 선택 마커를 뽑은 타일에 표시된 회사 선택 숫자 (아래쪽) 만큼 이동시킵니다 (위에서 설명한 것처럼). 마커가 멈춘 회사가 이번 행동을 위해 AI 가 선택한 회사가 됩니다.
 - b. 대상 도시 마커를 뽑은 타일에 표시된 도시 이동 숫자 (위쪽) 만큼 이동시킵니다. (위에서 설명한 것처럼. **수요 타일이 없는 도시는 건너 뛩는 것**을 잊지 마세요). 마커가 지도의 마지막 도시에 도착하면, 게임 종료시까지 더 이상 움직이지 않습니다.

주의 : 보드 상에서 시작 도시는 우측 최상단의 도시로 일련 번호가 1 번이라고 표시되어 있습니다 (미국에서는 " 오거스타 ", 유럽에서는 " 키에프 ")

2. 그리고 나서, AI는 선택된 회사 자리의 열차 토큰 수에 따라 행동을 합니다:

A. 열차 토큰이 0~2 개일 경우: AI는 선택한 회사의 주식을 획득합니다.

i. AI는 자산 보드 위의 해당 회사 주식 1 개를 가져옵니다. 이때 **영향력 지불을 하지 않습니다**.

ii. 자산 보드 위에 해당 주식이 없다면, AI는 이 행동을 할 수 없습니다. 이 경우 AI 타일 1 개를 더 뽑아서 다른 회사를 선택해야 합니다. 1.a 단계를 다시 진행한 후 새로 선택된 회사에 따라 2 번 단계를 다시 시작합니다.

주의: 이런 경우 대상 도시 마커까지 추가로 이동하지는 않습니다.

iii. 자산 보드 위 해당 회사의 "선로" 자리에 **열차 토큰 3 개를 추가**합니다. 추가하는 열차는 공급처에서 가져옵니다. 회사별로 자산 보드 "선로" 자리에는 **열차 토큰을 최대 5 개까지만** 놓을 수 있습니다. 초과하는 개수는 무시합니다. 공급처에 열차 토큰이 부족하다면 가능한 만큼 추가합니다.

기억할 점: 만약 공급처에서 특정 회사의 열차가 다 떨어지면, 해당 회사의 주식은 즉시 소진됩니다. (5 페이지 참조)

B. 열차 토큰이 3~5 개일 경우: AI는 선택한 회사의 선로를 건설합니다. 먼저 목적지 도시를 선택하고, 그 다음 출발 지점과 경로를 결정합니다.

i. AI는 언제나 **대상 도시에 가까운 도시들 중, 해당 회사의 사용 가능한 열차 토큰들을 놓아서 도착이 가능한 새 도시**를 목적지로 선택합니다.

a. 목적지로 삼을 수 있는 도시가 여러 곳이면, 상대적으로 열차 토큰을 덜 사용하는 곳으로 결정합니다.

b. 그래도 동물이면, 다른 회사 선로가 더 많이 들어선 도시로 결정합니다.

c. 그래도 동물이면, 일련 번호가 제일 큰 도시로 결정합니다.

ii. 현재 경로에서 결정된 도시로 가는 최단 경로가 여러 가지라면 다음 절차를 따릅니다:

a. 선택한 회사의 열차 토큰들을 사용해서 목적지 도시까지 가는 최단 경로의 시작 칸들을 모두 비교합니다. 이들 중 타일 순서를 감안했을 때 가장 **빠른 칸 (더 왼쪽, 그 중 더 위쪽)**을 실제 시작 지점으로 삼습니다. **주의: 시작 지점은 도시가 아니어도 됩니다.**

b. 만약 시작 지점에서 목적지 도시로 가는 최단 경로가 1 개뿐이라면 그 경로를 사용합니다. 2 개 이상이라면 오른쪽 상자 안의 "시계 방향 원칙" 부분을 참고해서, 시계 방향 방식으로 진행하는 경로를 선택합니다.

주의: 이미 다른 회사 선로가 있는 칸에 열차 토큰을 놓았을 경우 "선로 보상"을 해주는 것을 잊지 마세요.

기억할 점: 만약 공급처에서 특정 회사의 열차가 다 떨어지면, 해당 회사의 주식은 즉시 소진됩니다. (5 페이지 참조)

iii. 일반 규칙대로 도시가 아닌 칸에 놓인 열차 개수만큼 해당 회사의 가치를 올립니다.

iv. AI는 일반 규칙대로 **영향력을 얻습니다**. 다만 보라색 아이콘이 있는 수요일 타일일 경우, (다른 아이콘의 종류에 상관없이) **4 개 회사 모두에 대한 영향력을 1 씩** 얻습니다.

v. 규칙대로 도달할 수 있는 도착지가 없다면 AI는 이 행동을 할 수 없습니다. 이 경우 AI 타일 1 개를 더 뽑아서 다른 회사를 선택해야 합니다. 1.a 단계를 다시 진행한 후 새로 선택된 회사에 따라 2 번 단계를 다시 시작합니다.

주의: 이런 경우 대상 도시 마커까지 추가로 이동하지는 않습니다.

주의: 만약 뽑은 타일이 초기화 (재활용 아이콘) 타일이라면, 지금까지 뽑은 모든 타일 (준비 단계 때 사용한 것까지)과 함께 주머니로 집어넣습니다.

시계 방향 원칙

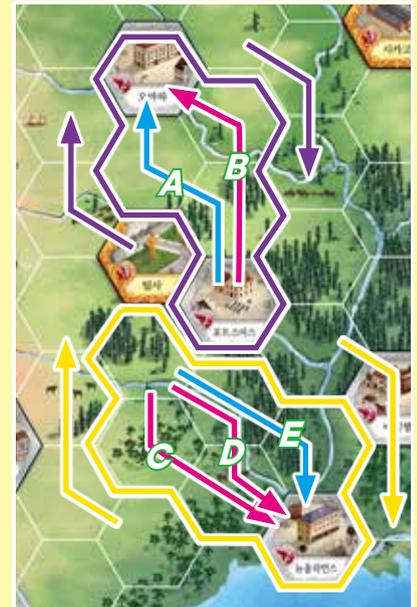
AI가 A 라는 지점에서 B 라는 지점까지 갈 때, 가능한 최단 경로가 여러 개라면 최중 경로는 시계 방향 원칙에 따라 결정합니다.

보라색 부분 예시

AI가 포트스미스로부터 오마하까지 가려고 합니다. 털사는 도시이기 때문에 경유할 수 없고, 나머지 경우를 감안하면 열차 3 개로 갈 수 있는 경로가 2 가지 (A, B) 있습니다. 이 가능한 경로들은 예시 그림에서 보라색 테두리 안에 표시되어 있습니다. 포트스미스에서 오마하로 갈 때 시계 방향으로 진행하는 경로는 A 이기 때문에, AI는 A 경로를 선택합니다.

노란색 부분 예시

AI가 털사 바로 아래 칸에서 뉴올리언스까지 가려고 합니다. 열차 3 개로 갈 수 있는 최단 경로가 3 가지 (C, D, E) 있습니다. 이 가능한 경로들은 예시 그림에서 노란색 테두리 안에 표시되어 있습니다. 뉴올리언스로 갈 때 시계 방향으로 가는 경로는 E 이기 때문에, AI는 E 를 선택합니다.



AI 주식 1 개 구입 예시

AI 차례이고, AI 타일은 회사 선택 마커를 2 칸 이동하라고 지시합니다. 이로서 갈색 회사에 있던 마커가 주황색 회사로 옮겨집니다. 대상 도시 마커는 2 칸 이동합니다.

AI 는 선택한 회사인 주황색 회사에 대한 행동을 합니다. "선로" 자리에 열차 토큰이 1 개뿐이기 때문에, AI 는 주식 1 개 구입 행동을 합니다.

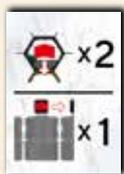


AI 는 주황색 주식 1 개를 가져옵니다. AI 의 비용은 무료이므로 영향력을 지불하지 않습니다. 그리고 나서, 주황색 열차 토큰 3 개를 공급처에서 가져와 선로 자리에 추가합니다.



AI 선로 건설 예시

AI 의 차례이고, AI 타일은 회사 선택 마커를 1 칸 이동하라고 지시합니다. 이로서 주황색에 있던 마커가 흰색 회사로 옮겨집니다. 대상 도시 마커는 2 칸 이동해서 브레멘에서 밀라노로 이동합니다 (에센의 경우 확장 한도가 다 차서 수요 타일이 없기 때문에 이동시 건너뛴다). 그리하여 마르세유가 AI 의 대상 도시가 된다. AI 는 선택한 회사인 흰색 회사에 대한 행동을 합니다. "선로" 칸에 열차 토큰이 3 개가 있어서, AI 는 선로 건설 행동을 합니다.



먼저 목적지 도시를 정해야 합니다. 마르세유에 가까운 도시들 가운데, 흰색 선로에서 3 칸 추가로 갈 수 있는 도시는 마르세유로부터 4 칸 떨어진 프랑크푸르트와 베니스입니다. 두 도시 모두 흰색 선로로부터 3 칸 거리이기 때문에 이 중 하나로 정해야 합니다. 프랑크푸르트에는 이미 선로가 세워진 회사가 없고, 베니스에는 다른 회사 선로 1 개가 있습니다. 따라서 AI 는 베니스를 목적지 도시로 정합니다.



흰색 경로에서 베니스로 가는 최단 경로는 4 가지가 있습니다. 먼저 시작 지점을 정하기 위해 가장 오른쪽, 그 중 가장 위인 칸을 찾아야 합니다. 벨그라드에서 2 칸 위쪽의 칸이 그런 칸이기 때문에, 해당 칸을 시작 지점 (핑크색 열차 테두리) 으로 정합니다. 그리고 AI 는 시작 지점에서 파란색 화살표 경로를 최단 경로로 삼아서 선로를 건설합니다.

흰색 회사의 가치는 2 올라가고, AI 는 베니스에 있는 수요 타일에 따라 회색과 흰색 회사에 대한 영향력을 각각 1 씩 올립니다.

베니스에 이미 회색 열차가 1 개 있기 때문에, 회색 회사는 자산 보드의 "선로" 자리에 열차 1 개를 공급처로부터 추가합니다. 아울러, 베니스의 확장 한도가 2 인데, 2 개 회사의 선로가 건설되었기 때문에 수요 타일을 게임에서 제거합니다.



게임 종료

일반 규칙처럼 회사 두 곳의 주식이 모두 소진되면 게임 종료 조건이 발동됩니다. AI 플레이어까지 차례를 마쳐서 모든 플레이어가 동일한 회수의 차례를 갖습니다. 다시 말해 당신이 종료 조건을 발동시키면 AI 까지 차례를 진행하고, AI 가 종료 조건을 발동시키면 게임은 즉시 끝납니다.

점수 계산

점수 계산은 일반 규칙과 동일합니다. 다만, 주식의 승점 가치를 정할 때 회사 가치 트랙의 점수에서 "1st" 칸의 점수는 무시합니다. 플레이어나 AI 중 영향력이 더 높은 이는 "2nd"칸의 점수를 주식 승점 가치로 갖습니다. 낮은 이는 "Other"칸의 점수를 주식 승점 가치로 갖습니다. 영향력이 같다면, 둘 다 "2nd"칸의 점수를 사용합니다.

주의: 일반 규칙처럼 영향력이 0 이라면 그 회사의 주식의 승점 가치는 0 이 됩니다.

최종 점수가 더 높은 이가 승리합니다. 동점이라면 AI 가 이깁니다.

난이도 조정

AI 에 대항해서 더 과감한 도전을 해볼 수 있습니다. 위에서 설명한 준비 규칙은 쉬운 난이도로 할 경우입니다. 더 어려운 난이도에 도전하려면, 다음 사항을 참조하세요:

쉬운 난이도 — 위의 규칙과 동일합니다.

보통 난이도 — 쉬운 난이도 규칙에 다음을 추가합니다

- AI 가 주식 1 개를 가져갈 때, 해당 칸에 열차 토큰 3 개를 추가하는 것이 아닌, 3 개가 되도록 채웁니다.
- AI 가 이미 다른 회사가 있는 칸에 선로를 건설할 경우, 이미 있던 회사의 자산 보드에 2 개 이상의 열차가 이미 있다면, **선로 보상을 하지 않습니다.**
- 대상 도시 마커가 지도 위 마지막 일련 번호 (미국 / 유럽 모두 #32) 의 도시에 도착하면 게임은 즉시 끝납니다.

어려운 난이도 — 보통 난이도 규칙에 다음을 추가합니다:

- 준비 단계 때, AI 는 준비 IV 단계에서 회사가 결정된 후 해당 회사의 주식을 받을 때, 1 개 대신 2 개를 받습니다.
- 점수 계산 시, 당신의 영향력이 3 이하면 그 색깔에 해당하는 승점 가치는 0 입니다. 사용하지 않는 색깔의 마커들을 영향력 트랙의 "3" 자리에 놓아서 이를 표시합니다.

전문가 난이도 — 어려운 난이도 규칙에 다음을 추가합니다:

- AI 가 주식 1 개를 획득할 때, **해당 회사의 영향력 1 도** 받습니다.
- 점수 계산 시, 당신의 영향력이 AI 보다 낮은 회사는 승점 가치가 0 입니다.

악몽의 난이도 — 전문가 난이도 규칙에 다음을 추가합니다

- 준비 단계 때, 당신은 각 회사에 대한 영향력을 1 이 아닌 0 에서, AI 는 2 에서 시작합니다.

2 인 게임 (AI 사용)

이 2 인 플레이 규칙은 가상으로 AI 플레이어가 참가합니다.

준비

일반적인 게임처럼 준비합니다. 다만 다음 준비 단계에서 예외가 있습니다:

2. 회사 자산 보드 위의 각 회사 "주식" 자리에 해당 주식 타일 6 개씩을 쌓아 놓습니다.
3. 회사별로 **주식 2 개씩**을 옆에 펼쳐 놓습니다. 그리고 남은 주식 (회사별로 1 개씩) 은 게임에서 사용하지 않습니다.
10. 선택되지 않은 주식들은 AI 에게 줍니다. 이렇게 AI 에게 준 주식에 해당하는 회사의 **회사 가치를 올리지는 않습니다.**

추가로, 10 페이지 **AI 준비의 I-III 단계를 진행**해서 AI 의 영향력, 대상 도시 마커, 회사 선택 마커를 준비합니다.

게임 진행

게임은 여러 라운드로 진행되고 시작 플레이어 마커를 가진 이부터 시작하여, 상대 플레이어가 다음 차례, 그리고 (마지막 차례인) AI 순서로 진행됩니다.

일반 규칙처럼 자신의 차례에는 할 수 있는 다음 두 가지 행동 중 **한 가지**를 해야 합니다. AI 역시 자신의 차례에 행동 **한 가지**를 합니다. 이 행동은 10 페이지에 있는 'AI 의 차례'대로 합니다

게임 종료

일반 규칙처럼, 회사 두 곳의 주식이 모두 소진되면 게임 종료 조건이 발동됩니다. 두 명의 플레이어와 AI 가 모두 동일한 회수의 차례를 갖습니다. 다시 말해 플레이어가 종료 조건을 발동시키면 AI 차례까지 진행한 뒤 게임을 끝내고, AI 가 종료 조건을 발동시켰다면 즉시 게임을 끝냅니다

점수 계산

일반 규칙처럼 점수 계산을 합니다. AI 의 영향력도 일반 플레이어처럼 감안하고 계산합니다.

2인 플레이 상급 규칙 (AI 미사용)

이 변형 규칙은 2명의 플레이어가 긴장감 있게 즐길 수 있습니다. 숙련자들에게만 권합니다.

준비

일반적인 게임처럼 준비합니다. 다만 다음 준비 단계에서 예외가 있습니다:

- 회사 자산 보드 위의 회사 “주식” 자리에 해당 **주식 5개씩**을 쌓아 놓습니다.
- 회사별로 **주식 2개씩**을 옆에 펼쳐 놓습니다. 그리고 남은 주식 (회사별로 2개씩)은 게임에서 사용하지 않습니다.
- 시작 플레이어는 3번 단계에서 펼쳐 놓았던 주식 타일들 중 회사 한 곳을 선택해서 그 회사의 주식 2개를 모두 가집니다. 그리고 다른 회사 한 곳을 선택한 뒤, 그 회사의 주식들을 두 플레이어가 1개씩 나눠 가집니다. 그리고 나서, 상대 플레이어가 남은 두 회사 중 한 곳을 선택해서 그 회사의 주식 2개를 갖고, 남은 회사의 주식들을 두 플레이어가 1개씩 가져갑니다.
- 남은 주식이 없으므로, 준비의 9, 10 단계는 건너 뛩니다.

게임 진행

시작 플레이어는 자신의 첫 번째 차례에 행동 한 번을 합니다. 이후로 각 플레이어들은 각자의 차례에 행동 두 번을 합니다. 행동은 기본 규칙을 따르되 다음의 제약이 추가됩니다:

- 같은 종류의 행동 두 번이나, 다른 종류의 행동 한 번씩 하는 것 모두 가능합니다. 하지만 한 차례동안 하는 행동 두 번에서 **각기 다른 회사를 선택**해야 합니다.
- 플레이어는 차례의 **두 번째 행동으로 게임을 끝내서는 안 됩니다**. (다음 항목의 게임 종료 조건 설명을 참고).

게임 종료

게임은 회사 **한 곳**의 주식이 모두 소진되면 즉시 끝납니다. 이 경우 상대방은 차례를 갖지 못합니다.

기억할 점: 플레이어는 자신의 두 번째 행동으로 게임을 끝내서는 안 됩니다.

점수 계산

점수 계산은 일반 규칙과 동일합니다. 다만, 주식의 승점 가치를 정할 때 회사 가치 트랙의 점수에서 “1st”칸의 점수는 무시합니다. 영향력이 더 높은 플레이어는 “2nd”칸의 점수를 주식 승점 가치로 갖습니다. 낮은 플레이어는 “Other”칸의 점수를 주식 승점 가치로 갖습니다. 영향력이 같다면, 둘 다 “2nd”칸의 점수를 사용합니다.

주의: 일반 규칙처럼 **영향력이 0 이라면 그 회사의 주식의 승점 가치는 0** 이 됩니다.

추가 모듈 규칙

이 규칙들은 게임에 독특한 변형을 더해줍니다. 이 모듈 규칙들은 1~2인 규칙에 적용할 수도 있습니다.

미국 지도 : 황금 대못 규칙

준비

일반적인 게임처럼 준비합니다. 다만 다음 준비 단계에서 예외가 있습니다:

- 골든 스파이크 (Golden Spike) 타일을 “오마하” 왼쪽 아래 칸에 놓습니다. 이 타일이 놓인 칸은 여전히 일반 칸처럼 사용합니다. 다만 오마하에 첫 건설이 일어났을 때 아래에서 설명하는 변경 사항을 잊지 않게 하는 용도입니다

규칙 변경 사항

누군가가 “오마하”에 처음으로 선로를 건설하면, 그 시점은 바로 미국이 대륙 횡단 철도 건설에 박차를 가하는 때입니다! 다음 절차를 진행하세요:

- 골든 스파이크 타일을 회사 자산 보드 옆으로 옮겨 놓습니다.
- 방금 오마하에 선로를 건설한 회사의 열차 토큰 1개를 공급처에서 가져와 골든 스파이크 타일 위에 올려 놓습니다. 이 색깔의 회사는 이제 “동부” 회사가 됩니다.
- 동부 회사 외의 나머지 3개 회사의 **열차 토큰 1개씩**을 공급처에서 가져와 “**샌프란시스코**” 위에 놓고, 그 위의 **수요 타일을 제거**합니다. 이 도시에서는 누구도 영향력을 획득할 수 없습니다.
- 샌프란시스코는 이 3개 회사들의 새로운 시작 지점이 됩니다. 이제 플레이어들은 서부지역에서 공장 선로를 건설할 수 있습니다!

주의: 만약 위의 절차를 진행하려는 데 공급처에 열차 토큰이 없다면, 없는 색깔의 회사 열차 토큰을 놓는 것은 건너뛩니다. 만약 골든 스파이크 타일 위에 놓을 회사의 열차 토큰이 공급처에 없다면, 이번 게임에서 동부 회사는 없는 것으로 간주합니다. 하지만 골든 스파이크 타일은 회사 자산 보드 옆으로 옮겨 놓습니다.

주의: 오마하에 선로가 건설되면 샌프란시스코에 있던 수요 타일을 제거하기 때문에, 동부 회사는 샌프란시스코로 선로 건설을 할 수 없습니다.

주의: 어떤 회사든 샌프란시스코에 오마하보다 먼저 선로 건설을 하면, 골든 스파이크 타일을 게임에서 제거합니다. 이번 게임에서는 이 규칙 적용을 하지 않습니다.

선로를 건설할 때마다, 오마하에서 샌프란시스코에서 **이어진 경로 (여러 색깔의 선로가 겹쳐서 이어져도 무관) 가 생기는지**를 확인합니다. 만약 그런 경로가 있다면, 대륙 횡단 철도 건설을 위해 박아 놓은 황금 못을 뽑는 순간이 됩니다! 다음 절차를 진행하세요 :

1. (오마하에서 샌프란시스코까지) 이어지는 경로를 완성한 플레이어는 경로에 속한 회사들 중 **동부 회사가 아닌 회사 한 곳**을 정해서 해당 회사의 열차 토큰을 공급처에서 가져와 골든 스파이크 타일 위에 놓습니다. 이 색깔의 회사는 이제 "서부" 회사가 됩니다. 건설 후에 이런 연결을 하는 경로가 여러 개라면, 그 연결에 속한 회사들 가운데 동부 회사가 아닌 곳을 플레이어가 정합니다.

만약 AI 와 플레이어를 하는 경우, AI 가 오마하와 샌프란시스코를 연결했다면, AI 가 주식을 더 많이 가진 회사를 서부 회사로 정합니다. 동물이거나, 플레이어가 가진 주식 중 더 적은 회사로 정합니다. 그래도 동물이거나 현재 AI 의 회사 선택 마커가 있는, 혹은 막 옮겨진 자리의 회사로 결정합니다.

2. 골든 스파이크 타일과 그 위의 기차들을 모두 회사 가치 트랙 옆으로 옮겨 놓습니다.

3. 동부 회사와 서부 회사는 보너스를 받습니다. 두 회사의 가치를 즉시 **2 칸 올립니다**.

주의: 만약 골든 스파이크 타일 위에 놓을 서부 회사의 열차 토큰이 공급처에 없다면, 이번 게임에서 서부 회사는 없는 것으로 간주합니다.

기억할 점: 만약 공급처에서 특정 회사의 열차가 다 떨어지면, 해당 회사의 주식은 즉시 소진됩니다. (5 페이지 참조)

주의: 게임 종료 시, 첫 번째 골든 스파이크 상황이 생겨서 동부 회사는 결정되었지만, 두 번째 상황 (오마하에서 샌프란시스코 연결)은 생기지 않은 채로 게임이 끝났다면, **동부 회사는 보너스 회사 가치를 받지 않습니다**.

그 외의 규칙은 동일합니다.



대륙 횡단 철도가 완성되었을 때 이 경로에 속한 회사는 덴버에 있는 두 곳 (주황색과 회색) 입니다. 민주는 둘 중 하나를 서부 회사로 결정하고 보너스 가치를 받게 해야 합니다. 민주는 주황색을 선택했고, 공급처에서 주황색 열차 토큰을 가져와 골든 스파이크 타일 위에 놓습니다.

민주는 동부 회사인 갈색, 서부 회사인 주황색 회사의 가치를 각각 2 씩 올립니다. 그리고 골든 스파이크 타일과 그 위의 열차들을 가치 트랙 옆에 옮겨서 이 회사들이 보너스를 받았음을 표시해 놓습니다.



황금 대못 규칙 예시

갈색 회사가 오마하에 선로를 건설해서 이미 골든 스파이크 상황이 생겼습니다. 따라서 갈색 열차 토큰을 골든 스파이크 타일 위에 올려서 이 회사가 동부 회사임을 표시했습니다.

다음 차례는 민주로 주황색 회사의 선로를 건설하기로 합니다. 오마하에서 덴버로 선로를 연장하려 합니다. 만약 동쪽에서부터 뻗어온 주황색 회사가 덴버에 선로를 건설하면 이 선로는 회색 회사와 만납니다. 회색 회사는 서부의 샌프란시스코부터 시작한 선로이기 때문에 동부와 서부를 연결하는 대륙 횡단 철도가 완성됩니다.

준비

유럽 지도 면으로 일반 규칙과 동일하게 준비합니다.

규칙 변경 사항

유럽 지도에는 "항구"  표시가 된 칸 5 곳이 있습니다. 이 곳에는 직접 선로를 건설할 수 없습니다. 대신에 보라색 아이콘이 있는 수요 타일이 있는 도시 4곳 중 한 곳에 선로가 처음으로 건설되면, 항구 상황이 발생해서, 추가적인 효과가 생깁니다.

항구 상황이 생기면, 현재 플레이어는 다음 절차를 진행합니다:

1. 건설된 도시의 수요타일에 보라색 아이콘과 함께 있는 색깔의 회사 열차 토큰 1 개를 공급처에서 가져옵니다.

주의: 만약 해당 색깔의 열차가 공급처에 없다면, 항구 상황은 건너 됩니다.

기억할 점: 만약 공급처에서 특정 회사의 열차가 다 떨어지면, 해당 회사의 주식을 즉시 소진됩니다. (5 페이지 참조)

2. 항구 칸 중 아직 열차가 없는 곳 한 군데를 골라 그 곳에 가져온 열차 토큰을 놓습니다. 이 곳은 그 회사의 새로운 시작 지점이 됩니다.

주의: AI와 플레이 할 경우 AI가 항구 상황을 만들었다면, AI는 11 페이지 "AI의 차례"의 2.b.i 항목에 따라서 타일을 놓을 항구를 결정합니다.

주의: 보라색 아이콘이 있는 수요 타일은 모두 4 개이고, 보라색 아이콘과 함께 있는 회사 색깔이 각각 다르기 때문에, 각 항구에는 모두 다른 회사 열차 토큰이 놓일 수밖에 없습니다. 따라서 항구 한 곳은 게임 종료시까지 사용되지 않습니다.

주의: 도시와 마찬가지로, 항구 칸은 회사 가치를 올릴 수 있는 칸으로 세지 않습니다. 항구 칸에 열차 토큰을 놓을 때, 회사 가치를 올리지 마세요.

그 외의 규칙은 동일합니다.

미니익스프레스

영문판 1쇄 2020년 12월 1일

한글판 1쇄: 2021년 10월 규칙서 V1.10

퍼블리셔

Moaideas Game Design

게임 디자인

Mark Gerrits

게임 개발

Desnet Amane, David Wang, Frank Liu

1인 플레이 규칙

David Wang

유럽 지도 디자인

Pinting Pan 625730168@qq.com

커버 일러스트

Shougun

지도 & 도시 일러스트

Desnet Amane

아트 디렉션

Chiyami

보드 그래픽

Frank Liu

인터페이스 기호

Paul Grogan and Chris Spath of Gaming Rules!

규칙서 편집

Chris Frosini

프루프 체크

Kongkong

규칙서 레이아웃

Desnet Amane

프로덕션 레이아웃

Desnet Amane

인쇄 조정

raccoon_majikku

인쇄 관리

Special Thanks to

The 1809 Amazing Backers on Kickstarter, Chen Chih Fan, Chu-Lan Kao, GxAllen, Jay Bernardo, Jerry Lee, Kickstarter Japan, Rand Lemley, James Nathan Spencer, The attendees of Rolling Con, The members of ZHUOYOUWANZHU

플레이 테스트

The members of Les Mardis Ludiques, The members of Bonne Société, The members of TBD Playtest Group

한글판 제작

보드엠 팩토리

제작처 정보

경기도 고양시 덕양구 삼원로 55, 501 호
070-7720-0145

help@boardm.co.kr

카카오톡: 보드엠

테스트 / 수검

임동진, 오상희, 이수진

보드엠 Special Thanks to

Desnet Amane, 김지란, 박남선, 이영숙



보드엠 쇼핑몰 boardm.co.kr

미니익스프레스의 FAQ, 영상 및 각종 자료를 공식 홈페이지에서 확인하세요

boardmfactory.com/miniexpress