

ألان رامون

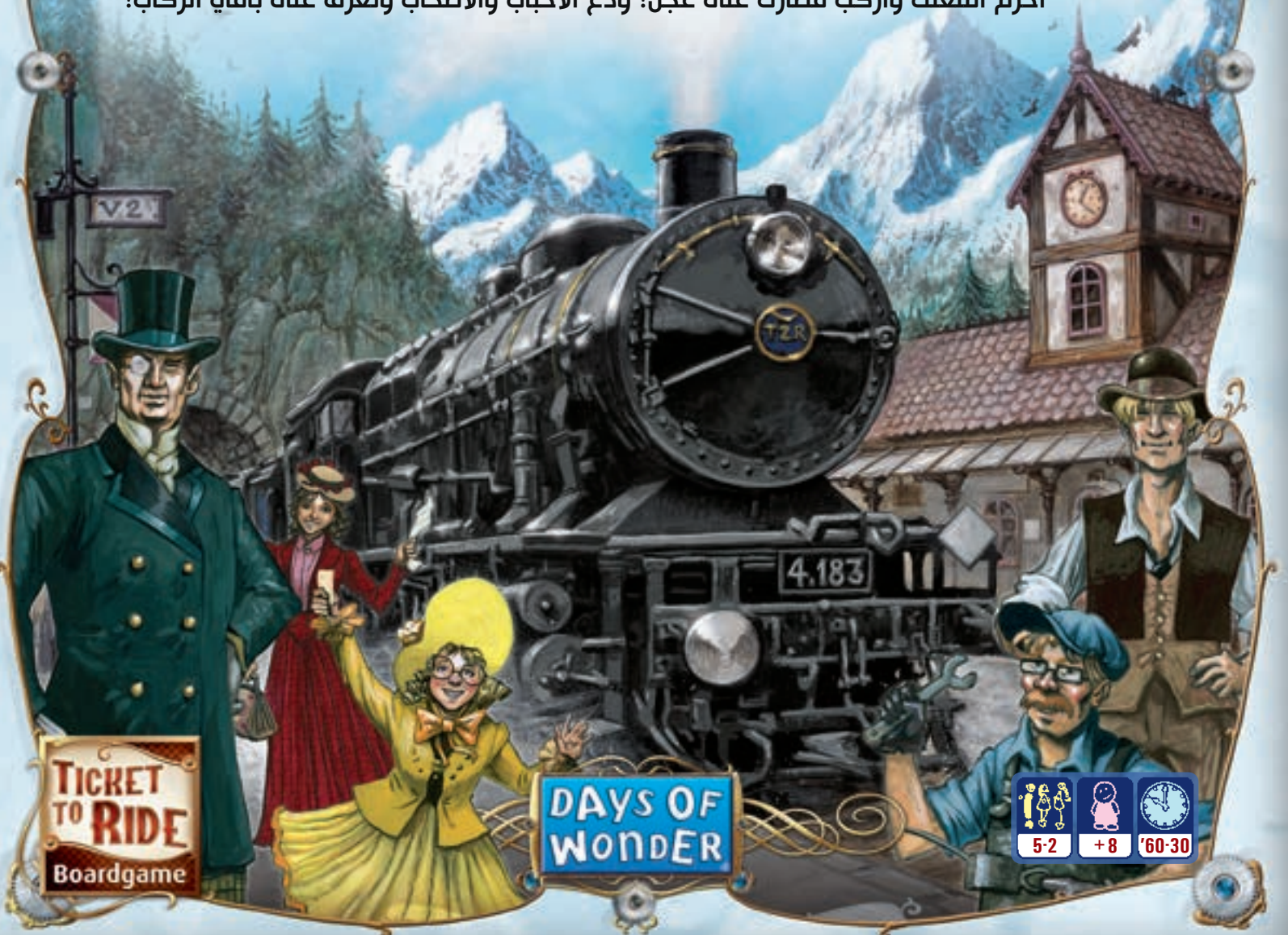
سكّة سفر أوروبا

انطلق عبر سفوح تلال إدنبرة الوعرة إلى الأرصفة البحرية المشرقة في القسطنطينية، ومن الأزقة الترابية في بامبلونا إلى محطة في مهب الرياح ببرلين.

تأخذك لعبة "سكّة سفر - أوروبا" في مغامرة جديدة بالقطار لتنتقل في جولة إلى مدن أوروبا العظيمة في مطلع القرن العشرين.

هل ستخاطر بالانطلاق في رحلة عبر أنفاق سويسرا المظلمة؟ أم بمغامرة على متن عبّارة في البحر الأسود؟ أم ستشعر في بناء محطات قطار فاخرة في العواصم الكبرى للإمبراطوريات القديمة؟ فقد تجعلك خطوتك القادمة من أحد أكبر أقطاب صناعة القطارات في أوروبا!

احزم أمتعتك واركب قطارك على عجل! ودع الأحباب والأصحاب وتعرف على باقي الركاب!



المحتويات

♦ خارطة أوروبا

♦ 240 عربة قطار ملونة (45 قطعة لكل لاعب بالألوان الأزرق، والأحمر، والأخضر، والأصفر، والأسود، بالإضافة إلى بعض القطع الاحتياطية من كل لون)

♦ 15 محطة قطار ملونة (3 لكل لاعب، تتطابق مع ألوان القطارات)

♦ 158 بطاقة مصورة تشمل:



110 بطاقة "عربة قطار": 12 بطاقة لكل لون، بالإضافة إلى 14 قاطرة



6 طرف سلك حديد طويلة ذات خلفية زرقاء



40 طريق سكة حديد عادية

46 بطاقة وجهة السفر

بطاقة مكافأة القطار الأوروبي السريع لأطول مسار متصل



بطاقة نقاط



♦ 5 قطع خشبية لتسجيل النقاط (5 ألوان تمثل كل واحدة لون اللاعب)

♦ كتيب التعليمات

♦ رقم دخول لموقع "دايز أوف واندر" على شبكة الإنترنت (انظر إلى ظهر التعليمات الإنجليزية)

ملاحظة مهمة

ينبغي على اللاعبين ممن هم على دراية باللعبة الأولى في هذه السلسلة "سكة السفر" التركيز على المميزات الجديدة: العبارات، والأنفاق، ومحطات القطار.

إعداد اللعبة

ضع لوح الخارطة في منتصف الطاولة. يحصل كل لاعب على 45 عربة قطار ملونة باللون الذي يختاره بالإضافة إلى ثلاثة محطات قطار ملونة وقطعة الخشبية من اللون ذاته. يضع كل لاعب قطعه الخشبية على نقطة البداية 1 الواقعة في زاوية لوح الخارطة. يحرك كل لاعب خلال اللعبة قطعه الخشبية إلى الأمام بعدد النقاط التي يحصل عليها.

أخلط بطاقات "عربة القطار" ثم وزع 4 بطاقات لكل لاعب 2.

ضع مجموعة البطاقات قرب اللوح ثم اكشف أول خمس بطاقات وضع كل بطاقة بجانب الأخرى 3.

ضع بطاقة مكافأة القطار الأوروبي السريع وبطاقة الملخص مكشوفة بجانب اللوح، كتذكير للاعبين 4.

اسحب مجموعة بطاقات وجهة السفر وافصل الطرق الطويلة (بطاقات وجهة السفر الست ذات الخلفية الزرقاء) عن الطرق العادية، ثم اخلط الطرق الطويلة وقدم بطاقة واحدة لكل لاعب بشكل عشوائي 5.

أعد أي طرف طويلة متبقية إلى صندوق اللعبة دون السماح لأي لاعب برؤيتها. اخلط الآن بطاقات وجهة السفر العادية (جميع الطرق القصيرة ذات الخلفية البيضاء). ووزع ثلاثة إلى كل لاعب 6. ثم أرجع المتبقي في مجموعة البطاقات دون كشفها إلى جانب اللوح لسحبها أثناء اللعب. أنت الآن جاهز للعب.

بدء اللعبة

قبل بدء اللاعبين بالجولة الأولى، يتعين عليهم اختيار بطاقات وجهة السفر التي سيحتفظون بها من بين البطاقات التي وزعت عليهم في البداية. كما يتعين على كل لاعب الاحتفاظ ببطاقتين على الأقل وبإمكانهم الاحتفاظ بالمزيد. أرجع بطاقات وجهة السفر غير المرغوبة إلى صندوق اللعبة دون كشفها لباقي اللاعبين. وقد تكون البطاقات المستعبدة طرقاً طويلة أو عادية. يحتفظ كل لاعب بالبطاقات التي قرر الإبقاء عليها إلى نهاية اللعبة.

هدف اللعبة

هدف اللعبة هو تسجيل أكبر عدد من النقاط. ويتم تسجيل النقاط من خلال أحد الطرق التالية:

- ♦ بناء طريق سكة حديد يصل ما بين مدينتين متجاورتين على الخريطة؛
- ♦ بناء طريق سكة حديد متصل يصل ما بين المدينتين الواقعتين على بطاقات وجهة السفر الخاصة باللاعب؛
- ♦ إتمام أطول طريق سكة حديد متصل للفوز ببطاقة مكافأة القطار الأوروبي السريع؛
- ♦ ولكل محطة قطار تبقى لدى اللاعب في نهاية اللعبة.

تطرح النقاط من رصيد اللاعب عند عدم إتمامه لطرف سكة حديد تصل ما بين المدن الواقعة على بطاقات وجهة السفر التي قرر الاحتفاظ بها.

أدوار اللعبة

يبدأ أولاً اللاعب الذي زار أكبر عدد من المدن الأوروبية في حياته، ومن ثم تتعاقب الأدوار باتجاه دوران عقارب الساعة. كل في دوره، يلعب اللاعب بحركة واحدة (فقط لا غير) من الحركات الأربعة التالية:

سحب بطاقة "عربة القطار" - بإمكان اللاعب سحب بطاقتين من بطاقات "عربة القطار" (أو بطاقة واحدة فقط، إذا كانت البطاقة التي اختارها هي قاطرة مكشوفة. انظر القاطرات لمعرفة القواعد الخاصة)؛

بناء طريق سكة حديد - يبني اللاعب طريق سكة حديد على اللوح من خلال لعب مجموعة من بطاقات "عربة القطار" التي توجد في يده والممثلة للون وعدد الخانات في الطريق الذي يرغب في بنائه، ووضعا قطعة قطار ملونة على كل خانة، ويسجل اللاعب عدد النقاط المبين في جدول النقاط لطول هذا الطريق؛

سحب بطاقات وجهة السفر - يسحب اللاعب ثلاث بطاقات من مجموعة بطاقات وجهة السفر وعليه الاحتفاظ بواحدة منها على الأقل؛

بناء محطة قطار - يمكن للاعب بناء محطة قطار في أي مدينة لا يوجد بها محطة حتى الآن. يمكن للاعب بناء محطته الأولى عند اللعب ببطاقة "عربة القطار" واحدة من أي لون ويضع إحدى محطات القطارات الخاصة به في هذه المدينة. وليتمكن اللاعب من بناء محطته الثانية، عليه اللعب بمجموعة من بطاقتين من اللون ذاته، ولكي يبني اللاعب محطته الثالثة، عليه اللعب بمجموعة من ثلاث بطاقات من اللون ذاته.

سحب بطاقات "عربة القطار"

تحتوي اللعبة على ثمانية أنواع من بطاقات "عربة القطار" العادية بواقع 12 بطاقة لكل نوع، و14 بطاقة "قاطرة". تماثل ألوان كل نوع من بطاقات "عربة القطار" ألوان الطرق المختلفة التي تربط بين المدن على اللوح - البنفسجي، والأزرق، والبرتقالي، والأبيض، والأخضر، والأصفر، والأسود، والأحمر.

في حال اختار اللاعب سحب بطاقات "عربة القطار"، فيمكنه سحب بطاقتين في كل دور. ويمكن سحب أي من هاتين البطاقتين من البطاقات الخمس المكشوفة بجانب اللوح أو من أعلى مجموعة البطاقات (دون كشفها). وفي حالة سحب بطاقة مكشوفة، يجب على اللاعب إبدالها على الفور ببطاقة جديدة من أعلى مجموعة البطاقات. وإذا اختار اللاعب بطاقة "قاطرة" مكشوفة،

فستكون هي البطاقة الوحيدة التي يمكنه سحبها في هذا الدور (انظر القاطرات).

بمجرد أن يصبح عدد بطاقات "القاطرة" ثلاثاً من أصل بطاقات "عربة القطار" الخمس المكشوفة، يجب عند ذلك التخلص من جميع البطاقات الخمس المكشوفة على الفور وكشف خمس بطاقات جديدة.

يحق لأي لاعب الاحتفاظ بأي عدد من البطاقات طوال اللعبة. عندما يسحب اللاعبون جميع بطاقات "عربة القطار"، تُجمع كل البطاقات الملعوبة خلال أدوار اللاعبين ثم تُخلط لتكون مجموعة جديدة. يجب خلط البطاقات بعناية نظراً لكونها ملعوبة كجزء من مجموعة من اللون ذاته لبناء طريق معين.

يمكن في بعض الحالات النادرة انتهاء بطاقات "عربة القطار" في مجموعة السحب وعدم توفر وجود أي بطاقات ملعوبة (نظراً لاحتفاظ اللاعبين بجميع البطاقات وعدم لعبها)، في هذه الحالة النادرة، يجب على اللاعب بناء طريق سكة حديد، أو سحب بطاقات "وجهة السفر"، أو بناء محطة.



القاطرات

"القاطرات" هي عربات متعددة الألوان، وهي بطاقات مميزة في اللعبة.

يمكن استخدام بطاقات "القاطرات" مع أي مجموعة من البطاقات عند بناء أي طريق سكة حديد، كما تشكل أهمية بالغة لبناء طرق العبارات (انظر العبارات).

في حالة سحب بطاقة "قاطرة" مكشوفة خلال سحب البطاقات، يجب أن تكون هي البطاقة الوحيدة المسحوبة في هذا الدور. وفي حالة كشف بطاقة "قاطرة" كبديل لبطاقة أولى مسحوبة خلال الدور، أو في حالة وجود بطاقة "قاطرة" مكشوفة ولكن لم تسحب على أنها البطاقة الأولى (والوحيدة)، فلا يمكن اختيارها كبطاقة ثانية.

ومع ذلك، إذا كان اللاعب محظوظاً بدرجة كافية وحصل على بطاقة "قاطرة" من أعلى مجموعة البطاقات في أي سحب غير مكشوف، فيعتبر ذلك كسحب بطاقة واحدة، ويحق له سحب بطاقة أخرى ليحصل بالتالي على بطاقتين في هذا الدور.



مثال 2

يمكن بناء طريق سكة حديد رمادي بطول خانتين من خلال اللعب باثنين من البطاقات الحمراء، أو بطاقة صفراء وبطاقة "قاطرة"، أو اثنين من بطاقات "القاطرة".

مثال 1

لبناء طريق سكة حديد أصفر بطول ثلاث خانات، يمكن للاعب لعب مجموعات البطاقات التالية: ثلاث بطاقات صفراء، أو اثنين من البطاقات الصفراء وبطاقة "قاطرة"، أو بطاقة صفراء واثنين من بطاقات "القاطرة"، أو ثلاث بطاقات "قاطرة".

بناء طرق سكة الحديد

طريق سكة الحديد هو مجموعة من الخانات الملونة المتصلة (في بعض الحالات، الخانات الرمادية) بين مدينتين متجاورتين على الخارطة. لبناء طريق سكة حديد، يجب على اللاعب استخدام مجموعة من بطاقات "عربة القطار" ذات اللون الواحد وبنفس عدد خانات الطريق المختارة.

تتطلب معظم طرق سكة الحديد مجموعة محددة من البطاقات الملونة لبنائها. ويمكن استخدام القاطرات كبديل لأي لون (انظر المثال 1).

يمكن بناء طرق سكة الحديد رمادية اللون من خلال استخدام مجموعة من البطاقات من أي لون واحد (انظر المثال 2).

في حال بناء اللاعب طريقاً معيناً، فإنه يضع أحد قطاراته البلاستيكية على كل خانة من خانات طريق سكة الحديد. ويجب التخلص من جميع بطاقات المجموعة المستخدمة لبناء ذلك الطريق. ويسجل اللاعب بعد ذلك على الفور عدد النقاط التي حصل عليها بتحريك قطعه الخشبية بعدد الخانات المناسب على طول مسار النقاط، وفقاً لجدول نقاط الطريق في الصفحة 7.

يمكن للاعب بناء أي طريق سكة حديد متوفر على الخارطة. ولا يتوجب اتصال ذلك الطريق مع أي من الطرق التي بناها اللاعب مسبقاً.

يجب بناء طريق سكة حديد بالكامل في ذلك الدور. على سبيل المثال، لا يمكنك وضع قطارين على طريق سكة حديد من ثلاث خانات والانتظار للدور التالي لوضع القطار الثالث.

ولا يمكن للاعب بناء أكثر من طريق سكة حديد في دور واحد.

طرق سكة الحديد المزدوجة

تتصل بعض المدن ببعضها عبر طرق سكة الحديد المزدوجة، وهي الطرق التي تكون خاناتها متوازية ومتساوية في العدد من مدينة لأخرى. ولا يمكن للاعب واحد بناء طريقين بين المدن ذاتها خلال اللعبة.

انتبه لطرق سكة الحديد المتوازية جزئياً لبعضها البعض ولكنها مرتبطة بمدن مختلفة، فهذه الطرق ليست طرقاً مزدوجة.



ملاحظة مهمة

في اللعبة المكونة من لاعبين أو ثلاثة لاعبين، يمكن استخدام طريق سكة حديد مزدوج واحد فقط من الطرق المزدوجة. ويمكن لأي لاعب بناء طريق واحد من الطريقين بين المدن، وبهذا يُغلق الطريق الآخر أمام اللاعبين الآخرين لما تبقى من اللعبة.

العبارات

العبارات هي طرف رمادية خاصة تربط بين مدينتين متجاورتين عبر مسطح مائي، وهي محددة بسهولة من خلال رمز (أو رموز) القاطرة التي تظهر على خانة واحدة على الأقل من الخانات التي تشكل الطريق.

لبناء طريق عبارة، يجب على اللاعب استخدام بطاقة "قاطرة" لكل رمز قاطرة على الطريق، ومجموعة البطاقات الاعتيادية ذات اللون المناسب للخانات المتبقية لطريق العبارة.



يتطلب بناء طريق العبارة من مدينة سميرنا إلى مدينة باليرمو 4 بطاقات "عربة قطار" من أي لون

الأنفاق

الأنفاق هي طرف خاصة يمكن تحديدها بسهولة من خلال علامات الأنفاق الخاصة والمخططات التي تحيط بخاناتها.

ما يجعل النفق مميزاً هو أن اللاعب لا يتأكد أبداً من مدى طول الطريق الذي يحاول بناءه!

عند محاولة بناء طريق نفق، يضع اللاعب أولاً عدد البطاقات المطلوبة حسب طول الطريق. ثم تُكشف البطاقات الثلاث الأولى من مجموعة سحب بطاقات "عربة القطار". ولكل بطاقة مكشوفة يماثل لونها لون البطاقات المستخدمة لبناء طريق النفق، يجب لعب بطاقة إضافية من اللون ذاته (أو قاطرة). وحينها يمكن للاعب بناء طريق النفق بنجاح.

إذا لم يكن لدى اللاعب بطاقات "عربة القطار" إضافية من اللون المماثل (أو لا يرغب في لعبها)، فيمكنه استعادة جميع بطاقاته وإنهاء دوره.

في نهاية الدور، يجب التخلص من بطاقات "عربة القطار" الثلاث المكشوفة للنفق.

تذكر أن "القطارات" هي بطاقات مميزة متعددة الألوان. وعلى هذا النحو، فإن أي بطاقة "قاطرة" مسحوبة من أعلى مجموعة سحب بطاقات "عربة القطار" خلال أي محاولة للمرور عبر أي نفق ستمائل تلقائياً لون بطاقات "عربة القطار" المستخدمة على الطريق، وتلزم اللاعب بلعب بطاقة إضافية.

إذا حاول اللاعب المرور عبر نفق باستخدام بطاقات "القاطرة" فقط، فعليه استخدام بطاقات إضافية فقط (يجب أن تكون بطاقات "قطارات" إضافية في هذه الحالة) إذا ظهرت بطاقات "القاطرة" من بين البطاقات الثلاث المسحوبة للنفق.

في بعض الحالات النادرة، قد لا تتوفر بطاقات كافية في مجموعة السحب ولا تتوفر أي بطاقات ملعوبة لكشف 3 بطاقات وتحديد أثر النفق على اللاعب، وبالتالي تُكشف البطاقات المتوفرة فقط. وفي حالة عدم وجود بطاقات لكشفها نتيجة لاحتفاظ اللاعبين بجميع البطاقات وعدم لعبها، يمكن بناء النفق دون المخاطرة ببطاقات إضافية.



الأنفاق



نفقان متوازيان - نفق أسود ونفق أبيض - يربطان مدينة مدريد بمدينة بامبلونا.

مثال 3



لعب بطاقتين من بطاقات "القاطرة"، وكشف بطاقة "قاطرة" واحدة: مطلوب بطاقة "قاطرة" أخرى.

مثال 2



لعب بطاقتين من البطاقات الخضراء، وكشف بطاقة "قاطرة" واحدة: مطلوب بطاقة خضراء أخرى.

مثال 1



لعب بطاقتين من البطاقات الحمراء، وكشف بطاقة حمراء واحدة: مطلوب بطاقة حمراء أخرى.

سحب بطاقات "وجهة السفر"

بإمكان اللاعب استغلال دوره للحصول على المزيد من بطاقات وجهة السفر وذلك عن طريق سحب ثلاث بطاقات جديدة من أعلى مجموعة بطاقات "وجهة السفر".

على اللاعب الاحتفاظ ببطاقة واحدة من الثلاثة على الأقل، وبإمكانه الاحتفاظ ببطاقتين أو بجميع البطاقات الثلاثة. إذا كان قد تبقى في مجموعة البطاقات أقل من ثلاث بطاقات، يسحب اللاعب البطاقات المتبقية فقط. يجب إعادة جميع البطاقات غير المرغوب فيها إلى أسفل مجموعة بطاقات "وجهة السفر". ويجب حفظ البطاقات المسحوبة وغير المتروكة على الفور حتى نهاية اللعبة. ولا يمكن التخلص منها أثناء سحب البطاقات بعد ذلك.

تمثل المدن المدرجة في بطاقات "وجهة السفر" أهداف السفر الخاصة باللاعب، ويمكن أن تؤدي إلى الحصول على مكافأة أو عقوبة. في حال أنشأ اللاعب في نهاية اللعبة طريقاً متصلاً لقطاراته البلاستيكية الملونة بين المدينتين المذكورتين على بطاقة "وجهة السفر" التي في حوزته، فإنه يحصل على النقاط الإضافية المبينة على البطاقة. وإذا لم يتمكن اللاعب من إكمال طريق متصل بين هاتين المدينتين، فإنه يطرح عدد النقاط المبين على البطاقة من مجموع النقاط.

يجب إخفاء بطاقات "وجهة السفر" عن اللاعبين الآخرين حتى انتهاء اللعبة. بإمكان اللاعب الاحتفاظ بأي عدد من بطاقات وجهة السفر خلال اللعبة.

بناء محطة قطار

تسمح محطة القطار لمالكاها باستخدام طريق واحد فقط من الطرق الخاصة باللاعب الآخر إلى تلك المدينة (أو خارجها) لمساعدته في ربط المدن على بطاقات "وجهة السفر" الخاصة به.

يمكن للاعب بناء المحطات على أي مدينة غير مأهولة، حتى ولو لم يبني طريقاً إليها. ولا يمكن لأكثر من لاعب بناء محطة في المدينة ذاتها.

ويمكن لكل لاعب بناء محطة واحدة بحد أقصى في كل دور، وثلاث محطات خلال اللعبة.

ليتمكن اللاعب من بناء محطته الأولى، عليه أن يلعب بطاقة "عربة قطار" واحدة ويتخلص منها، ثم يضع إحدى محطات القطار الملونة الخاصة به على المدينة المحددة. ولبناء محطته الثانية، يجب على اللاعب لعب مجموعة من بطاقتين من نفس اللون ثم التخلص منها، ولبناء محطته الثالثة، فعليه لعب مجموعة من ثلاث بطاقات "عربة قطار" من نفس اللون. ويمكن كالعادة استبدال أي عدد من البطاقات بالقطارات.

إذا استخدم اللاعب المحطة ذاتها للمساعدة في ربط المدن في العديد من بطاقات "وجهة السفر" المختلفة، فعليه استخدام الطريق ذاته إلى المدينة والمحطة لجمع هذه التذاكر. ولا يجب على مالك محطة القطار اختيار الطريق الذي سيستخدمه حتى نهاية اللعبة.

لا يلزم على اللاعب مطلقاً بناء أي محطات. تُضاف أربع نقاط إلى مجموع نقاط اللاعب في نهاية اللعبة عن كل محطة لم يستخدمها اللاعب.

نهاية اللعبة

عندما يتبقى للاعب ما قطعتان أو أقل من القطارات البلاستيكية بعد لعبه لدوره، يحصل كل اللاعبين، ضمنهم هذا اللاعب، على دور أخير، لتنتهي اللعبة عندها ويحسب كل لاعب مجموع نقاطه النهائي.

جمع الحاصل النهائي

يتأكد اللاعبون من مجموع نقاطهم بحسب ما سجلوه بتحريك قطع اللاعب الخشبية على محيط لوح الخارطة خلال اللعبة. بالإمكان إعادة جمع النقاط لكل طريق بناه اللاعب للتأكد من المجموع.

يكشف اللاعبون في نهاية اللعبة عن بطاقات "وجهة السفر" الخاصة بهم مع إضافة (أو طرح) عدد النقاط المبينة على هذه البطاقات بناءً على نجاحهم (أو فشلهم) في ربط المدينتين المبينتين على البطاقات الخاصة بهم.

النقاط المسجلة

النقاط المسجلة	طول الطريق
1	1
2	2
4	3
7	4
15	6
21	8

عندما يبني اللاعب طريقاً، يحصل فوراً على عدد النقاط المبين في جدول النقاط لطول الطريق الذي بناه.

طول الطريق

تذكر أن كل محطة مبنية تسمح لمالكها باستخدام طريق واحد فقط من الطرق الخاصة باللاعب الآخر في هذه المدينة بغرض إتمام بطاقة "وجهة السفر". وإذا استخدم اللاعب المحطة ذاتها للمساعدة في ربط المدن على الطرف الخاصة ببطاقات "وجهة السفر" المختلفة، فعليه استخدام الطريق ذاته إلى أو خارج المدينة مع المحطة لجميع التذاكر.

تضاف أربع نقاط لمجموع نقاط كل لاعب عن كل محطة غير مستخدمة باللاعب ومازالت في حوزتهم.

أخيراً، تمنح 10 نقاط كمكافأة القطار الأوروبي السريع إلى اللاعب (أو اللاعبين) الذي يمتلك أطول طريق متصل على اللوح. وعند تقييم أطوال الطرق والمقارنة بينها، يحدد أطول طريق متصل على الخارطة من خلال النظر إلى

الطرق المتصلة عن طريق العربات من اللون ذاته. بإمكان الطريق المتصل أن يتضمن حلقات أو أن يمر من خلال المدينة ذاتها أكثر من مرة على شرط عدم احتساب أي من قطع القطار أكثر من مرة واحدة في الطريق المتصل ذاته. لا تحسب المحطات وطرق الخصوم التي يمكنهم المرور منها بغرض حساب الطرق وبناء أطولها. في حالة تعادل أكثر من لاعب في طول الطريق، يحصل اللاعبون المتعادلون جميعاً على عشر نقاط إضافية من بطاقة قطار أوروبا السريع.

يفوز اللاعب الحاصل على أكبر عدد من النقاط. إذا تعادل لاعبان في عدد النقاط، يفوز اللاعب الذي أتم أكبر عدد من بطاقات وجهة السفر. إذا تعادل اللاعبان في ذلك أيضاً فيفوز اللاعب الذي استخدم أقل عدد من المحطات. وفي حالة استمرار التعادل، وهي حالة غير محتملة، يفوز اللاعب الذي حصل على بطاقة مكافأة القطار الأوروبي السريع.



جمع الحاصل النهائي

مجموع
النقاط
النهائي =



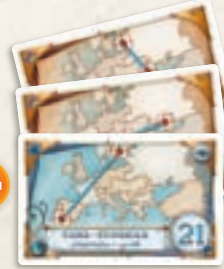
مكافأة القطار
الأوروبي السريع

+



4+ نقاط/محطة
محتفظ بها

+



بطاقة "وجهة السفر"
المكافأة/العقوبة

+



مجموع النقاط الحالي



جدول المحتويات

- العتارات صفحة (5)
- الأنفاق صفحة (5)
- سحب بطاقات "وجهة السفر" صفحة (6)
- بناء محطة القطار صفحة (6)
- نهاية اللعبة صفحة (6)
- جمع الحاصل النهائي صفحة (6)

- المحتويات صفحة (2)
- إعداد اللعبة صفحة (2)
- هدف اللعبة صفحة (3)
- أدوار اللعبة صفحة (3)
- سحب بطاقات "عربة القار" صفحة (3)
- القاطرات صفحة (4)
- بناء طرف سكة الحديد صفحة (4)
- طرف سكة الحديد المزدوجة صفحة (4)

موقع "دايز أوف وندر" على شبكة الإنترنت

لا تنسوا تسجيل لعبتكم اللوحية

انظر إلى ظهر التعليمات الإنجليزية



هذه هي تذكرتك لموقع "دايز أوف وندر" على شبكة الإنترنت - مجتمع الألعاب اللوحية لك ولكل أصدقائك! سجل لعبتك اللوحية على موقع www.daysofwonder.com لاكتشاف موقع الكتروني مليء بالميزات والخرائط الإضافية وغيرها الكثير. ببساطة، اضغط على زر New Player واتبع التعليمات.

WWW.DAYSOFWONDER.COM

شكر وتقدير

تصميم اللعبة: ألان ر. مون

رسوم: جوليان ديلفال

تصميم الجرافيك: سيريل دوجيان

الترجمة إلى العربية: أبوبكر العاني

نود أن نتقدم بالشكر إلى مختبري اللعب الوارد ذكرهم فيما يلي على مساهمتهم:

فيل ألبرج، باز الدريش، ديف و جين برناراني، بيت كرانديلمير، تري إيجان، بريان فيلي، ديف فونتيس، مات هورن، كريج ماسي، جانيت مون، مارك نوسبورني، مايك شولوث، إيريك شولتر، سكوت سيمون، روب سيمونز، آدم سميلز، طوني سولتيس، ريتشارد سبوتنس، برايان ستورمونت، ريك ثورنكويست

ملاحظة جغرافية: سعينا بدقة لتمثيل الحدود السياسية لأوروبا عام 1901 والمحافظة على الأسماء الشائعة للمدن بلغاتها المحلية في ذلك الوقت. لأغراض اللعب، فقد اضطررنا لإجراء تعديل طفيف على مواقع بعض المدن على الخارطة.

شاهد شرح اللعبة لتتعلمها بشكل أسرع www.youtube.com/boardgamespace

التوزيع في الشرق الأوسط:
بورج جيم سبيس لتجارة الألعاب
ص.ب 215125
دبي، الإمارات العربية المتحدة
hello@boardgame.space
www.boardgame.space



Distributed in the Middle East by
Boardgame Space Games Trading
Dubai, United Arab Emirates
P.O. BOX 215125
hello@boardgame.space
www.boardgame.space



"دايز أوف وندر"، وشعار "دايز أوف وندر"، "سكة سفر" - اللعبة اللوحية هي علامات تجارية أو علامات تجارية مسجلة لصالح "دايز أوف وندر إنك".
وجميع الحقوق محفوظة - دايز أوف وندر إنك 2004-2020