

512
FRIEDEMANN FRIESE

프리 라이드



프리라이드

10세 이상, 1-5명의 여행자를 위한
프리드만 프리제의 철도 게임

게임 개요

19세기 말경, 유럽에서는 철도망이 점점 더 발전하며 건설되고 있었습니다. 이를 통해 사람들은 아르누보 양식과 역사주의의 영향을 받은 아름다운 건축물들에 방문할 수 있었습니다.

프리라이드에서, 당신은 유럽의 주요 도시를 연결하는 철도의 노선을 건설하는 일을 맡게 됩니다. 발전하는 노선망을 따라 열차를 이동시켜 승객들을 태우고, 도시의 유명한 건축물들에 방문시킵니다.

자신의 철도 노선과 국영 철도 노선을 따라 열차를 이동시키는 것은 무료이지만, 다른 플레이어가 가지고 있는 철도 노선을 이용한다면 요금을 지불해야하며, 이를 통해 그 노선을 국영 철도 노선으로 전환시키게 됩니다.

승객을 모으기 위해, 다양한 여행 경로를 가지고 있는 승객을 나타내는 도시 카드를 선택할 수 있습니다. 열차를 공개된 도시 중 하나로 이동시키고, 출발 도시 카드와 도착 도시 카드를 골라 여행 경로를 선택하세요. 열차가 목적지에 도착하면 그 여행 경로를 달성하고, 게임이 종료될 때 그 카드들에서 승점을 얻습니다. 처음에는 하나의 여행 경로만 처리할 수 있지만, 나중에는 열차가 동시에 두 개의 여행 경로를 처리하고 철도망을 따라 빠르게 여행할 수 있게 됩니다.

프리라이드의 목표는 유럽의 도시들을 최대한 다양하게 방문하는 것입니다.

프리라이드의 새로운 개념

자세한 게임 설명에 앞서 **프리라이드**의 두 가지 핵심 개념에 대한 간략한 개요를 제공하고자 합니다. 이는 나중에 규칙들을 제대로 이해 하는 데에 도움을 줍니다.

철도 노선: 게임을 진행하며, 도시 사이에 철도 노선을 건설하게 됩니다. 두 도시 사이의 모든 선로 그림에 철도 토큰을 배치하면 철도 노선이 만들어집니다. **프리라이드**에는 3가지 종류의 철도 노선(자신의 노선, 다른 플레이어가 가지고 있는 노선, 국영 노선)이 있습니다. 자신의 노선이나 국영 노선을 따라 여행할 때 돈을 지불하지 않습니다. 그러나 다른 플레이어의 노선으로 여행하려면 해당 플레이어에게 동전 1개를 지불해야하고, 그 노선을 국영으로 전환합니다. 그 이후로, 그 노선을 따라 여행하는 것은 모든 플레이어들에게 무료입니다.

명심하세요. 동전이 제한적이므로, 자신의 노선을 건설하는 것과 다른 플레이어의 노선을 국영 노선으로 전환하는 것 사이의 균형을 맞춰야 합니다.

여행 경로: 게임 동안, 공개되어 있는 6개의 여행 경로 중 하나를 선택할 수 있습니다. 각 여행 경로는 3장의 도시 카드로 구성되어 있고, 2가지의 다른 옵션을 제공합니다. 3장의 도시 카드 중 2장을 가져가지만 카드의 순서를 바꿀 수 없습니다. 위쪽(출발)과 중앙(도착) 도시 카드 혹은 중앙(시작)과 아래쪽(도착) 도시 카드를 가져가고 여행 경로가 되지 못한 나머지 카드를 게임 상자로 돌려놓습니다. 그러므로 여행 경로를 뒤집거나, 여행 경로로 첫 번째와 세 번째 카드를 고를 수 없습니다.

명심하세요. 너무 많은 시간을 낭비하지 않고 다음 여행 경로를 쉽게 고를 수 있는 유럽 지역으로 기차를 옮기도록 노력해야 합니다.

새로운 철도 노선을 건설하시겠습니까, 아니면 열차를 움직이시겠습니까?
당신은 더 좋은 여행 경로가 공개될길 기다리시겠습니까, 아니면 다른 플레이어의 눈 앞에서 좋은 여행 경로를 낚아채시겠습니까?

프리라이드에서는 계속해서 이와 같은 결정을 내려야합니다.



예시: 이 여행 경로에서, 브뤼셀 ①을 출발 도시로 하고 쾰른 ②을 도착 도시로 할지, 혹은 쾰른 ②을 출발 도시로 하고 프라하 ③를 도착 도시로 할지 선택할 수 있습니다.

게임 구성물

프리라이드는 다음 구성물을 포함합니다:

- 게임 보드 1개
- 도시 카드 ("I"부터 "III"까지 표시되어 있고 45장으로 이루어진 세 더미의 카드) 135장
- 철도 토큰 140개
- 열차 토큰 5개 (플레이어 색상 5종류당 1개씩)
- 플레이어 매트 16개 (플레이어 색상 5종류당 열차 1개와 객차 2개, 추가로 1인 도전용 열차 1개까지)
- 소유권 토큰 125개 (플레이어 색상 5종류당 25개씩)
- "건설 중인 철도" 토큰 5개 (플레이어 색상 5종류당 1개씩)
- 동전 54개
- 첫 번째 플레이어 표시 타일 1개
- 규칙 설명서 2부 (영어와 독일어)



게임 준비

1.

게임 보드를 테이블에 놓습니다.

- (A) 유럽 가장자리에 있는 9개 도시 주변에 그려진 표시에 동전을 2개씩 놓습니다.



- (B) 모든 철도 토큰과 남은 동전을 구분해 게임 보드 옆에 공급처를 만듭니다.

2.

모든 플레이어는 자신의 색상을 선택합니다.

- (C) 자신의 모든 소유권 토큰, 열차 토큰, 열차 매트와 "I"로 표시된 객차 매트를 가져와 자신 앞에 놓습니다.

- (D) 공급처에서 동전 6개를 가져옵니다.

- (E) 플레이어 수에 따라, 공급처에서 해당하는 수만큼의 철도 토큰을 가져와 자신의 저장소에 놓습니다.

인원수	2	3	4	5
철도 토큰 수	15	12	10	8

- (F) 모든 플레이어의 "II"로 표시된 객차 매트와 "건설 중인 철도" 토큰을 철도 토큰 공급처 옆에 놓습니다. 사용하지 않는 플레이어의 구성물과 "I-III"으로 표시된 초록색 1인 열차를 게임 상자로 돌려놓습니다.

첫 번째 플레이어

(C)



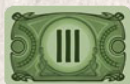
(D)



(E)



4인 게임의 예시



(G)



(H)



마지막 플레이어

(E)



(C)



(D)



3.

도시 카드를 "I"부터 "III" 숫자에 따라 세 더미로 분류합니다. 프리 라이드에는 45개의 도시가 있고, 각 도시는 각 더미에 1장씩 있습니다.



2인 플레이: 도시 그림 양쪽에 표시가 있는 도시 카드를 게임 상자로 돌려놓습니다(각 도시당 1장씩 있습니다). 그 후 세 더미는 카드 30장으로 이루어지게 되고, 각 도시는 세 더미에 2장씩 들어있게 됩니다.

- Ⓒ 각 더미를 구분해 섞고 뒷면으로 하여 뿔을 더미를 만들고 게임 보드 옆에 놓습니다.
- Ⓓ "I" 더미에서 카드를 뽑아 게임 보드 옆에 3장의 카드로 구성된 여행 경로 열을 3개 만듭니다. 여행 경로를 만들기 위해, 항상 도시 카드를 위에서 아래로 게임 보드 옆에 놓습니다.

4.

원하는 방식으로 시작 플레이어를 결정합니다.

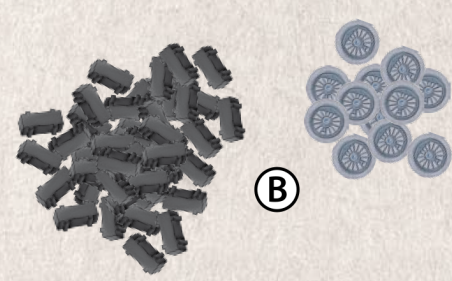
- ① 시작 플레이어는 시작 플레이어 표시 타일을 게임 동안 자신의 열차 매트 옆에 놓아둡니다.

두 번째 플레이어



5.

프리 라이드를 시작할 준비가 되었습니다!



세 번째 플레이어



게임 진행

프리라이드는 도입부, 메인 게임, 종료의 세 부분으로 나뉘어 진행됩니다.

도입부 동안, 첫 여행 경로를 선택하고 열차를 일치하는 시작 도시에 놓습니다.

메인 게임에서는 철도를 건설해 도시를 철도 노선으로 연결하고, 여행 경로를 달성하기 위해 도시에서 도시로 열차를 이동시키고, 혹은 열차 토큰을 가져오게 됩니다. 자신의 차례에 아래 3가지 행동 중 하나를 선택합니다.

- a) **철도 건설:** 건설 포인트를 2까지 사용해 도시를 철도 노선으로 연결합니다. 추가로 동전 1개를 내고 공급처에서 철도 토큰 5개를 가져올 수 있습니다.
- b) **열차 탑승:** 여행 경로를 달성하기 위해 완성된 노선을 따라 도시를 2개까지 이동합니다.
- c) **철도 토큰 가져오기:** 동전을 지불하지 않고 일반 공급처에서 철도 토큰 5개를 가져옵니다.

종료 조건을 달성한 후, 철도 운행을 종료할 수 있습니다. 게임 보드에서 자신의 열차를 제거하고 게임에서 빠져나옵니다.

모든 플레이어가 게임에서 빠져나온 후, 승점을 계산해 프리 라이드의 승자를 결정합니다.

1인 플레이: 아래 나오는 규칙들을 모두 읽고, **프리 라이드 1인 도전**에도 동일하게 적용합니다. 규칙서 7페이지에 1인 플레이에 필요한 추가적인 사항이 적혀 있습니다.

도입부

첫 여행 경로를 선택하고 일치하는 시작 도시에 열차를 놓습니다.

첫 플레이어는 공개된 3개의 여행 경로 중 1개를 고르는 것으로 도입부를 시작합니다.

각 여행 경로는 3장의 도시 카드로 구성되어 있고, 두 가지 선택지가 있습니다. 3장의 도시 카드 중에서 원하는 2장의 여행 경로를 가져올 수 있지만, 카드의 순서를 바꿀 수는 없습니다. 위쪽 카드를 출발 도시로, 중앙 카드를 도착 도시로 가져오거나 **혹은** 중앙 카드를 출발 도시로, 아래쪽 카드를 도착 도시로 가져옵니다. 여행 경로가 되지 못하고 남은 카드는 게임 상자로 돌려놓습니다.

열차를 게임 보드의 출발 도시에 놓습니다. 도시 옆에 동전 2개가 있다면 동전을 가져옵니다. 도착 카드가 위로 오게 하여 여행 경로 카드들을 객차에 올려놓습니다. 객차에 한 번에 하나의 여행 경로만 놓을 수 있으며 진행 중인 여행 경로 카드를 버릴 수 없습니다. **열차 탑승** 행동을 통해 여행 경로를 먼저 달성해야 새로운 여행 경로 카드를 고를 수 있습니다. 그러므로, 더 짧은 여행 경로를 선택하고 싶을 것입니다.

그 후, 남은 플레이어들은 차례대로 자신들의 여행 경로를 같은 방식으로 고릅니다. 첫 더미에는 도시 카드가 한 장씩 있기 때문에, 모든 플레이어는 서로 다른 출발 도시에 열차를 놓게 됩니다. 남은 플레이어들을 위해 "1" 더미에서 카드를 뽑아 2개의 여행 경로를 추가합니다. 그러므로 두 번째 플레이어는 4개의 여행 경로 중에서 고를 수 있습니다. 이와 같은 방식으로 진행된다면 다섯 번째 플레이어는 7개의 여행 경로 중에서 고를 수 있게 됩니다.

2인 플레이: 첫 플레이어가 여행 경로를 정한 뒤 3개의 여행 경로를 추가하고, 다음 플레이어는 5개의 여행 경로 중에서 고를 수 있습니다.

도입부가 종료될 때, 인원수에 관계 없이 항상 6개의 여행 경로가 공개되도록 추가합니다.



메인 게임

철도를 건설해 도시를 연결하고, 여행 경로를 달성하기 위해 완성된 철도 노선을 따라 이동합니다.

a) 철도 건설

철도 노선을 이용해 유럽의 도시를 연결하기 위해 철도를 건설합니다.



열차 매트에 표시된 것처럼 건설 포인트를 2까지 사용해, 가지고 있는 철도 토큰 1-2개를 지도에 배치하여 도시 사이에 철도를 건설할 수 있습니다. 자신의 소유권을 표시하기 위해, 노선을 이루는 철도 중 첫 번째에 소유권 토큰을 놓습니다.



기본 철도 칸: 기본 철도 칸에 철도 토큰 1개를 놓는 데에 1 건설 포인트를 사용합니다.

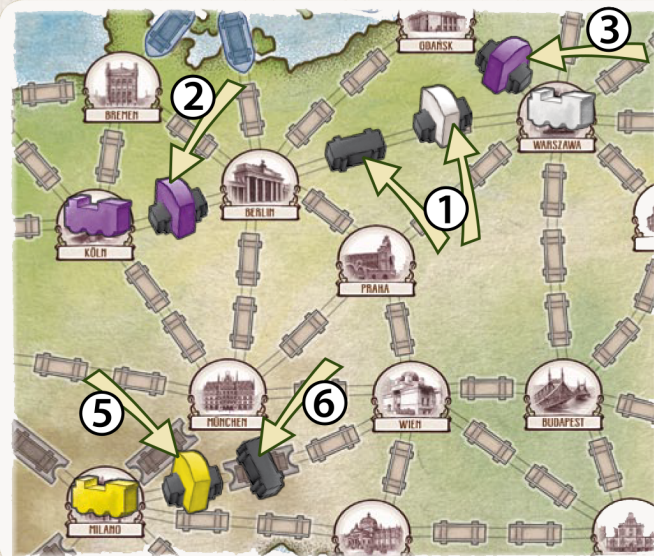


터널과 페리 칸: 터널 칸 혹은 페리 칸에 철도 토큰 1개를 놓는 데에 2 건설 포인트를 사용합니다. 1 건설 포인트만 남아있다면 그 칸에 철도 토큰 1개를 놓을 수 있지만, 철도 토큰을 90° 돌려놓아 나중에 올 차례에 추가적인 건설 포인트를 사용해 그 칸의 철도를 완성해야한다는 것을 보여줍니다.

열차가 자신의 노선, 국영 철도 노선, 다른 플레이어의 노선을 통해 새로운 노선으로 이동할 수 있다면 철도 노선을 건설할 수 있습니다. 철도 노선 건설을 시작하고 바로 다음 차례에 완성할 필요는 없습니다. 완성되지 않은 노선이 있다는 것을 알려주기 위해 자신의 "건설 중인 철도" 토큰을 가져와 그 노선이 나중에 올 차례에 완성될 때까지 자신 앞에 놓습니다. 그 사이에 열차 탑승과 철도 토큰 가져오기 행동을 할 수 있습니다. 하지만 다음 철도 노선을 건설하려면 그 전에 두 도시 사이에 있는 철도 노선을 완성해야 합니다. "건설 중인" 철도 노선을 완성한 후에는 "건설 중인 철도" 토큰을 다시 보드 옆으로 돌려놓습니다. 이것과는 별개로, 다른 플레이어의 미완성된 철도 노선이 자신의 열차가 그 노선을 따라 도시로 이동할 수 있다면, 자신이 대신 완성시킬 수 있습니다. 필요한 만큼 건설 포인트를 사용하고, 자신의 철도 토큰을 사용합니다. 해당 플레이어는 그 노선의 소유권을 계속 가지고 있습니다.

모든 플레이어의 철도 노선이 연결되었다면, 연결되어있는 노선의 철도 중 원하는 철도를 건설할 수 있습니다.

필요하다면: 가지고 있는 철도 토큰이 0-1개라면 철도 건설 행동의 일부로 철도 토큰을 구매할 수 있습니다. 일반 공급처에 동전 1개를 내고 즉시 일반 공급처에서 철도 토큰 5개를 가져옵니다. 그 후, 철도 건설 행동을 계속합니다. (참고: 동전 1개를 낼 수 없거나 내고싶지 않다면 철도 토큰 가져오기 행동을 선택해 새로운 철도 토큰을 가져와야 합니다.)

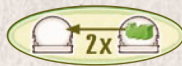


예시: 데비는 철도 토큰 2개를 놓아 바르샤바와 베를린을 연결합니다. 그녀는 철도 노선에 흰색 소유권 토큰을 놓습니다 ①. 그 다음, 안젤리카는 철도 토큰 1개를 놓아 쾰른과 베를린을 연결합니다 ②. 이제 데비와 그녀의 철도 노선이 연결되었기 때문에, 안젤리카는 두 번째 철도 토큰을 놓아 바르샤바와 그단스크를 연결합니다 ③. 그녀는 두 철도 노선에 보라색 소유권 토큰을 놓습니다. 니콜은 철도 토큰을 1개만 가지고 있기 때문에 동전 1개를 내고 철도 토큰 5개를 받습니다 ④. 그녀는 철도 토큰 2개를 밀라노와 빈 사이의 철도 노선에 놓고 그 중 하나에 노란색 소유권 토큰을 놓습니다 ⑤. 나중에 추가적인 건설 포인트를 사용해야 터널을 완성할 수 있다는 것을 알려주기 위하여, 터널 칸에 있는 철도 토큰을 90° ⑥ 돌리고 노란색 "건설 중인 철도" 토큰을 가져와 앞에 둡니다 ⑦.



b) 열차 탑승

프리 라이드의 주요 목표는 가능한 한 많은 여행 경로를 달성하고, 최대한 다양한 도시 카드를 모으는 것입니다.



열차 매트에 표시된 것처럼, 완성된 철도 노선을 따라 2개의 도시까지 이동할 수 있습니다. 항상 도시에서 도시로 이동하며, 도시 사이에 있는 철도 노선의 길이는 상관하지 않습니다. 모든 플레이어가 서로 다른 출발 도시에서 시작했더라도, 다른 플레이어 위에 열차가 올라가거나 다른 플레이어가 있는 도시를 지나갈 수 있습니다.

- 자신의 철도 노선이나 국영 철도 노선을 사용하면 이동에 비용이 들지 않습니다.
- 다른 플레이어의 철도 노선을 사용하려면 해당 플레이어에게 동전 1개를 내야 합니다. 그렇게 한다면 그 철도 노선을 국영 철도 노선으로 전환합니다. 해당 플레이어는 자신의 소유권 토큰을 제거해 가지고 갑니다.

동전 2개 얻기: 열차가 동전 2개를 제공하는 아홉 개의 도시 중 하나에 처음으로 도달하거나 혹은 지나간다면 그 동전을 가져옵니다. 그 동전을 얻기 위해 그 도시가 여행 경로에 포함되어 있을 필요는 없습니다.

여행 경로 달성하기: 객차에 여행 경로를 가지고 메인 게임을 시작합니다. 진행 중인 여행 경로 카드를 버릴 수 없습니다. 열차가 도착 도시에 도달하거나 혹은 지나가는 것으로만 여행 경로를 달성할 수 있고, 두 도시 카드는 자신 앞에 뒤집어 놓아 점수 카드 더미를 만듭니다. 자신은 언제든지 이 카드들을 볼 수 있지만 다른 플레이어들에게 보여주는 것은 피하세요.

새로운 여행 경로 고르기: 객차가 비었다면 새로운 여행 경로 카드를 고를 수 있습니다. 도입부에서 설명했던 것처럼, 공개되어 있는 6개의 여행 경로 중 하나의 출발 도시에 자신의 열차가 서있거나, 도달했거나 혹은 출발 도시를 지나가야 합니다. 공개되어 있는 여행 경로에 따라서, 출발 도시로 가기 위해 여러 차례 열차 탑승 행동을 해야할 수도 있습니다. 철도 건설과 철도 토큰 가져오기 행동 중에는 여행 경로를 고를 수 없습니다. 열차 탑승 행동이 종료될 때, 6개의 여행 경로가 공개되도록 추가합니다.



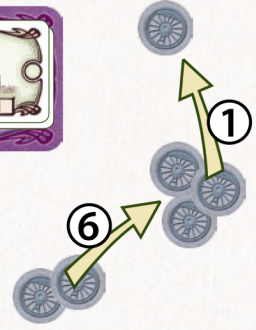
두 번째 객차: "I" 더미가 고갈된 후에는 "II" 더미에서 카드를 뽑습니다. 처음으로 두 번째 더미에서 카드를 뽑은 사람의 차례가 종료될 때, 모든 플레이어는 일반 공급처에서 "II"로 표시되어 있는 두 번째 객차를 가져와 자신 앞에 있는 열차에 붙입니다. 이제부터 객차에 동시에 두 개의 여행 경로를 놓을 수 있습니다. 여행 경로를 달성하거나 고르는 데에는 같은 규칙이 적용됩니다.



더 빠른 열차: "II" 더미가 고갈된 후에는 "III" 더미에서 카드를 뽑습니다. 처음으로 세 번째 더미에서 카드를 뽑은 사람의 차례가 종료될 때, 모든 플레이어는 열차 매트를 뒤집어 더 빠른 열차를 보이게 합니다. 이제부터 완성된 철도 노선을 따라 3개의 도시까지 이동할 수 있습니다. 철도 건설 행동을 할 때에는 여전히 2 건설 포인트를 가집니다.



예시: 안젤리카는 도시 2개를 이동하려 합니다. 먼저, 안젤리카는 니콜에게 동전 1개를 내고 그녀의 철도 노선을 국영으로 전환합니다 ①. 니콜은 그 노선에 있는 소유권 토큰을 제거합니다 ②. 그 후, 안젤리카는 그단스크에서 스톡홀름으로 이동합니다 ③. 그녀는 현재 여행 경로를 달성했고 두 도시 카드를 뒤집어 놓아 점수 카드 더미를 만듭니다 ④. 그 후, 안젤리카는 스톡홀름에서 오슬로로 이동합니다 ⑤. 그 도시에 처음으로 도달했기 때문에 안젤리카는 동전 2개를 얻습니다 ⑥. 스톡홀름과 오슬로는 공개된 여행 경로 카드들의 시작 도시가 아닙니다. 그러므로, 안젤리카는 다른 여행 경로 카드를 고르기 위해 철도에 탑승해야 합니다.



c) 철도 토큰 가져오기

가지고 있는 철도 토큰이 1개 혹은 0개이고 철도 건설 행동 동안 동전 1개를 내고 싶지 않다면, 새로운 철도 토큰을 얻는 데에 차레를 사용해야 합니다. 비용을 지불하지 않고 일반 공급처에서 철도 토큰 5개를 가져옵니다.

종료

철도 노선으로 도시를 연결하고 유럽 전역의 여행 경로를 달성했다면, 철도 운영을 종료할 때가 되었습니다.

"III" 더미를 고갈시켰을 때, 메인 게임의 세 가지 행동 중 하나를 계속합니다.

열차 탑승 행동 동안, 더 많은 여행 경로를 달성하기 위해 계속해서 열차를 움직이고 도시 옆에 놓여있는 동전을 얻으세요.

열차를 이동시킨 후, **운행**을 종료해 게임에서 빠져나올 수 있습니다.

이 과정에서 마지막 여행 경로를 달성했다면 일반 공급처에서 동전 1개를 가져오고, 지도에서 자신의 열차를 제거합니다.

아직 객차에 하나 혹은 두 개의 여행 경로를 가지고 있더라도 게임에서 빠져나올 수 있습니다. 지도에서 열차를 제거하고 객차에 놓인 도시 카드를 게임 상자로 돌려놓습니다. 동전을 얻지 않습니다.

당연히 열차를 움직이지 않고 게임에서 빠져나올 수도 있습니다. 지도에서 열차를 제거하고 객차에 놓인 도시 카드를 게임 상자로 돌려놓습니다. 동전을 얻지 않습니다.

참고: 열차 탑승 행동 도중 여행 경로를 골랐다면 게임에서 빠져나올 수 없고 운영을 계속해야 합니다.

게임에서 빠져나왔을 때, 다른 플레이어들은 계속해서 게임을 진행합니다. 자신의 차례가 될 때마다 일반 공급처에서 동전 1개를 가져옵니다.

마지막까지 남은 플레이어가 게임에서 빠져나왔을 때, 현재 라운드가 종료되고 모두 같은 횟수의 차례를 갖도록 합니다. 나머지 플레이어, 즉 마지막 플레이어의 왼쪽부터 첫 번째 플레이어의 오른쪽까지의 플레이어들은 일반 공급처에서 동전 1개씩을 가져옵니다.

승자 결정

모든 플레이어가 여행을 종료한 후, 승점을 계산해 **프리 라이드**의 승자를 결정합니다. 아래와 같이 점수를 계산합니다.

- 처음으로 달성한 도시 카드당 5점을 얻습니다.
- 추가로 달성한 도시 카드당 2점을 얻습니다.
- 동전당 3점을 얻습니다.

점수를 쉽게 계산하기 위해서, 두 번째와 세 번째 카드에 동전을 놓으세요. 한 세트는 5점이므로 쉽게 계산할 수 있습니다.

가장 많은 승점을 가졌다면, 가장 대단한 열차 차장이 되어 **프리 라이드**에서 승리합니다. 동점인 경우, 달성한 도시가 더 많은 플레이어가 승리합니다. 여전히 동점인 경우, 동점인 플레이어들은 함께 승리합니다.



예시: 다른 도시 카드들 외에, 헤드워는 파리를 두 번 달성했습니다. 그녀는 첫 번째 카드에 5점, 두 번째 카드에 2점을 얻습니다.

프리 라이드 1인 도전

1인 도전에서는, 30개의 모든 여행 경로를 달성하기 위해 독자적으로 철도망을 건설해야 합니다!

게임 준비

2-3페이지에서 설명했던 규칙을 따르지만 아래에 변동 사항이 있습니다:

동전 35개(동전 1개는 박스로 되돌립니다)와 모든 철도 토큰을 가지고 시작합니다. 소유권 토큰은 사용하지 않습니다.

초록색 1인 열차 매트와 객차 매트 두 장을 가져옵니다.



도시 그림 양쪽에 표시가 있는 도시 카드를 게임 상자로 돌려놓습니다(각 도시당 1장씩 있습니다). 그 후 세 더미는 카드 30장으로 이루어지게 되고, 각 도시는 세 더미에 2장씩 들어있게 됩니다.

도입부

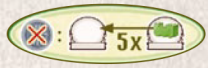
첫 여행 경로를 선택하고 일치하는 출발 도시에 기차를 놓기 전에, 6개의 여행 경로를 공개해놓습니다.

메인 게임

각 차체가 시작될 때, 일반 공급처에 동전 1개를 넣니다. 그 후, 두 가지 가능한 행동 중 하나를 선택합니다.



a) **철도 건설**: 열차 매트에 표시된 것처럼, 건설 포인트를 5까지 사용해 철도를 건설합니다. 5페이지에서 설명했던 규칙을 따릅니다.



b) **열차 탑승**: 열차 매트에 표시된 것처럼, 완성된 노선을 따라 도시를 5개까지 이동합니다. 5페이지에서 설명했던 규칙을 따릅니다.

"II" 더미나 "III" 더미에서 도시 카드를 뽑기 시작했을 때, 추가적인 보너스를 얻지 않습니다.

종료

30개의 모든 여행 경로를 달성하기 전에 동전을 모두 사용했다면 1인 도전에서 패배합니다.

두 개의 객차가 모두 비었고, 공개된 카드가 없이 30개의 모든 여행 경로를 달성했다면 **프리 라이드**에서 승리합니다. 승점을 계산하고 표에 있는 점수와 비교합니다.

- 처음으로 달성한 도시 카드당 5점을 얻고, 두 번째로 달성한 도시 카드는 점수를 얻지 않습니다.
- 동전당 3점을 얻습니다.

승점	명칭
< 226	견습생
226-230	조수
231-235	기관사
236-240	열차 차장
241-245	기술자
246-250	관리자
>250	지배인

작가: Friedemann Friese

그래픽 & 레이아웃: Harald Lieske

편집: Linus Wolf, Ronald Hrkač, Christian Frank

생산: Henning Kröpke

Copyright 2021, 2F-Spiele, Bremen/German

한국어 번역/편집: Ch Yu(<https://rigmarole.blog>)

2F-Spiele

Fedelhören 64

D-28203 Bremen

www.2f-spiele.de



프리라이드의 건축물들



암스테르담
국립미술관
(1876-1885)



아테네
국립 카포디스트리야스
대학교 (1841)



바르셀로나
카사 밀라
(1906-1912)



베오그라드
최초의 세르비아 천문대
(1890)



베를린
브란덴부르크 문
(1789-1793)



보르도
보르도 대극장
(1773-1780)



브레멘
급수탑
(1871-1873)



브뤼셀
악기박물관
(1899)



부쿠레슈티
루마니아 아테니움
(1885/1888)



부다페스트
자유 다리
(1896)



더블린
하페니 다리
(1819)



그단스크
셰익스피어 극장
(1801)



글래스고
글래스고 예술학교
(1897-1909)



헬싱키
헬싱키 대성당
(1830-1852)



이스탄불
바예지드 탑
(1828)



하르키우
영보 대성당
(1898-1901)



쾰른
호헨졸렌 다리
(1907-1911)



코펜하겐
작은 인어상
(1913)



키예프
통곡하는 과부의 집
(1907)



리스본
산타 주스타 리프트
(1898-1901)



런던
시계탑
(1859)



리비우
오페라 발레 극장
(1896)



마드리드
푸에르타 델 솔
(1857-1862)



마르세유
노트르담 드 라 가르드의
케이블카(1892)



밀라노
라 스칼라 극장
(1778)



민스크
붉은 교회
(1910)



모스크바
곰 백화점
(1893)



뮌헨
신 시청
(1867-1909)



나폴리
움베르토 1세 갤러리아
(1887/1890)



오데사
포템킨 계단
(1837-1841)



오슬로
오슬로 서역
(1872)



파리
에펠탑
(1887-1889)



프라하
산업 궁전
(1891)



리가
하우스 티젠하우젠
(1883)



로마
조국의 제단
(1885-1927)



로스토프
리프팅 브리지
(1874)



사라예보
미술 아카데미
(1899)



세비아
페어번 항구 기중기
(1874)



소피아
중앙 미네랄 박물관
(1908-1913)



스톡홀름
시청
(1911-1923)



상트 페테르부르크
싱어 하우스
(1904)



티라나
시계탑
(1822-1830)



바르샤바
인어 동상
(1855)



빈
분리파 전시관
(1897-1898)



자그레브
예술 전시관
(1898)