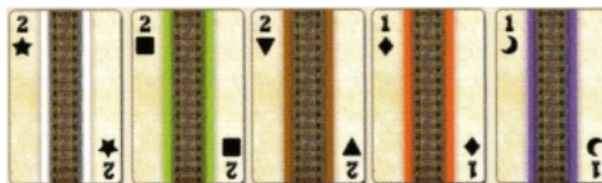


Tartozékok:

- 1 - Szütyő
- 1 - Város Tábla
- 1 - Kezdőjátékos Kártya
- 1 - Pontozó Sáv
- 4 - Játékos segédlet Kártya
- 5 - Ötös értékű Város Kártya
- 5 - Négyes értékű Város Kártya
- 10 - Hármass értékű Város Kártya
- 5 - Kettes értékű Város Kártya
- 21 - Mozdony/Joker Kártya
- 13 - Lila Sín Kártya (6 egyes és 7 kettes értékű)
- 13 - Világoszöld Sín Kártya (6 egyes és 7 kettes értékű)
- 13 - Barna Sín Kártya (6 egyes és 7 kettes értékű)
- 13 - Narancs Sín Kártya (6 egyes és 7 kettes értékű)
- 13 - Fehér Sín Kártya (6 egyes és 7 kettes értékű)
- 60 - Áru (15 fakocka minden színből: Kék, Piros, Fekete, Sárga)
- 48 - Játékosok Vonatai (12 minden színből: Lila, Világoskék, Szürke, Zöld)



Sín kártyák



Mozdony / Joker kártya



Város Tábla



Kezdőjátékos Kártya



Város Kártyák



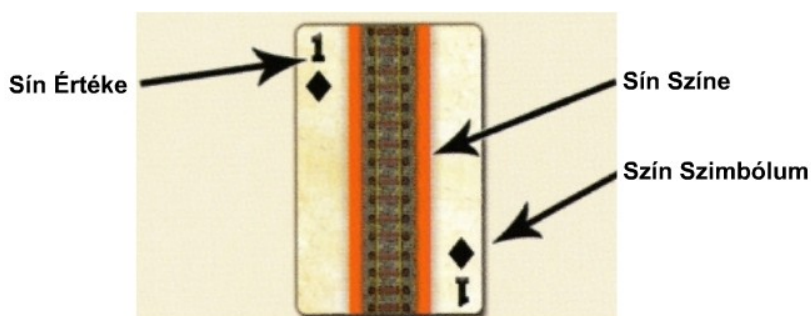
Áruk



Játékosok vonatai

Sín Kártyák:

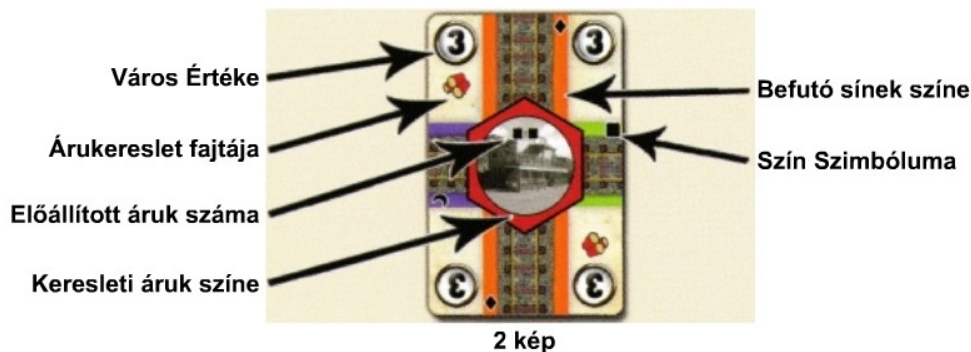
5 különböző színű Sín Kártya van, minden színből 13 db, köztük 6 db egyes és 7 db kettes értékű. Az Sín Kártyák a „Játék menete” fejezetben kerülnek részletes bemutatásra. Lásd 1. Kép



1 kép

Város Kártyák:

2, 3, 4 és 5 értékű Város Kártyák vannak. A közepen található Város Hatszögbe befutó síneket a kapcsolódásuknak megfelelő színek szegélyezik. Nagy értékű városok kártyái kevesebb ilyen színt tartalmaznak, de több árut állítanak elő.

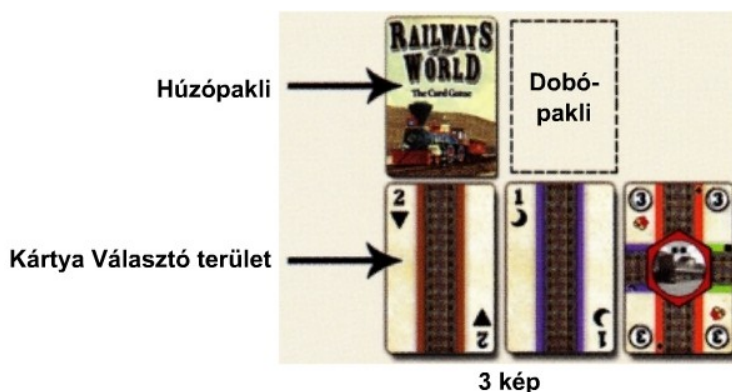


A Városok Értéke 3 Célt Szolgál:

- 1, A Város Értéke meghatározza a város építéséhez/csatlakozásához szükséges Sín Kártyák számát. A város lehelyezése és csatlakozása később kerül részletezésre.
- 2, A Város Értéke a játék végi pontozáskor is számít (Lásd „Játékvégi Pontozás” fejezet).
- 3, Árukereslet és Kapacitás. A város által termelt áruk számát a Város Hatszögön belüli kis fekete négyzetek jelzik. Lásd 2. Kép. Minden város az értékénél eggyel kevesebb árut állít elő. Termelés mellett a városoknak Árukeresletük is van a szükségleteik kielégítésére (ezt a Város Hatszög színe határozza meg). A 2. Képen látható város 2 árut termel, és keresleti oldalról fát (piros szín) igényel. Áruk lehelyezése és szállítása később kerül részletezésre.

Előkészületek:

A pontozó sávot tegyék oldalra. Ezután minden játékos vegyen el egy készlet azonos színű vonatot, amikből egyet tegyen a Pontozó Sávra jelölőként. Egy második vonatot is tegyék félre a 25 feletti pontok jelölésére. A kezdő Város Tábla kerüljön a játéktér közepére. Fontos: ehhez a központi Városhoz bármilyen színű Sín csatlakozhat. Ezután válasszatok kezdőjátékost, aki megkapja a Kezdőjátékos Kártyát. Minden játékos kap egy Mozdony/Joker Kártyát és egy 2 értékű Város Kártyát (véletlenszerűen). Ha ez is meg van, keverjétek össze a maradék Mozdony/Joker, Sín és Város Kártyákat egy pakliba és osszatok ki további két-két lapot minden játékosnak. Így mindenkinek 4 lap lesz a kezében (a Mozdony/Joker és a 2 értékű Város Kártya, valamint a 2 plusz kártya). A maradék kártya képpel lefelé alkotja a húzó paklit. A felső három lap felfordításával hozzátok létre a „Kártya Választó Területet”. Lásd 3. Kép.



A Játék Rendje:

A következő 3 dolgot kell végrehajtani egy játékosnak, ha sorra kerül:

1. Az alábbi 5 akcióból EGYET kell választani:

- A) Csatlakozás építése egy új Város Kártyához; vagy
- B) Mozdony Kártya kijátszása (szállítás akcióval kombinálható); vagy
- C) Áruk Szállítása; vagy
- D) Lap eldobása, ezután egy másik Húzása vagy egy Áru Feltöltése; vagy
- E) Passzolás - nem történik semmi.

2. 1 vagy 2 lap kiválasztása - ezek bármilyen kombinációban választhatóak:

- A Húzópakli tetejéről; és/vagy
- A Kártya Választó Terület lapja közül*; és/vagy
- A Dobópakli legtetejéről.

*Amikor a Kártya Választó Területről húztok lapot, azonnal pótoljátok a Húzópakli tetejéről egy új lappal. Ha egy Mozdony/Joker Kártyát választ valaki a Kártya Választó Területről vagy húz a Dobópakliról, már nem húzhat második lapot.

3. Kézlimit ellenőrzése: Maximum 13 lap lehet egy játékos kezében, a többit el kell dobni (ez nem számít akciónak)

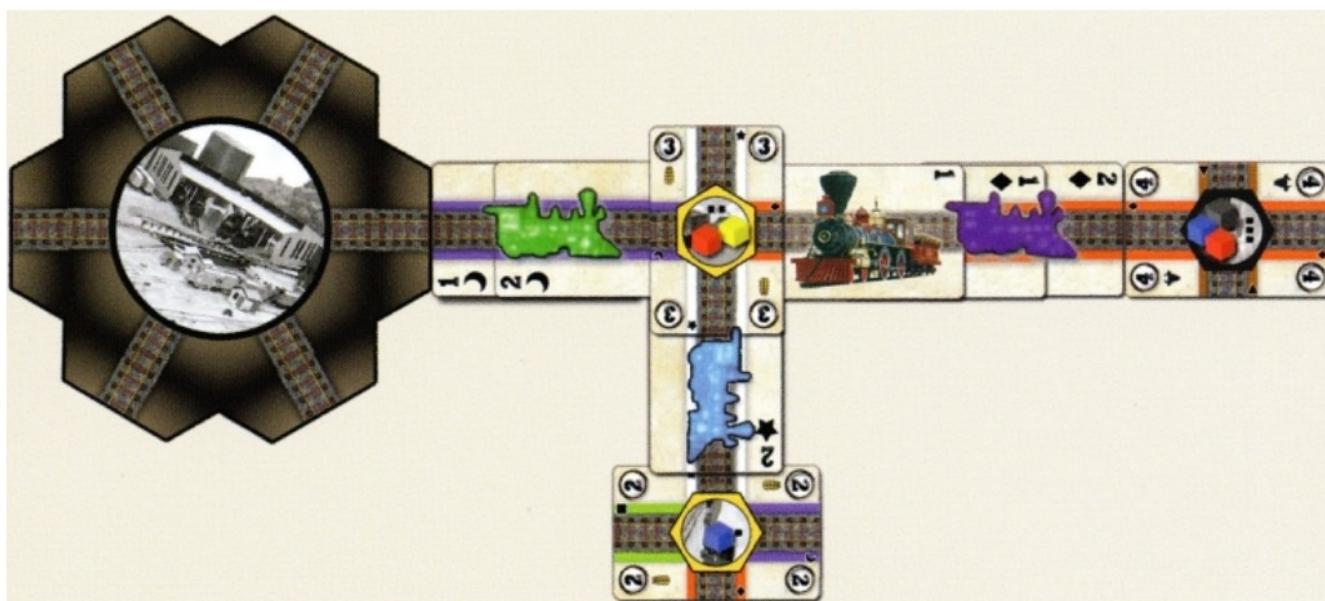
A) Új Város Kártyához Kapcsolat építése:

Amikor egy új Város Kártyához (kezekben lévő kártyának kell lennie) csatlakozást építesz, vagy a kezdő Város Táblához kell kapcsolódnia (bármilyen színű sínnel) vagy egy már meglévő városhoz (az egyik, városból kiinduló sínnel megegyező színű Sín Kártya felhasználásával) kell a kézből kijátszott, új Város Kártyát csatlakoztatni.

Fontos: *Soha nem építhető kapcsolat a kezdő Város Tábla és egy már megépült város, vagy két már meglévő város közé.* Más szóval az Sín építésekor MINDIG egy új Város Kártyához kell építeni.

Egy új Város Kártya csatlakoztatásához a város értékével megegyező vagy nagyobb összértékű Sín Kártyát kell kijátszani; függetlenül annak a már meglévő városnak az értékétől, amihez az új csatlakozni fog. **Megjegyzés:** Mozdony/Joker kártya használható Sín Kártya helyett (értéke 1). Azonban legalább egy, a csatlakozással megegyező színű Sín Kártyát ki kell játszani. Az Sín Kártyák kijátszásakor a kártyák fedhetik egymást, de úgy, hogy a Sín értéke mindig látszódjon. Lásd 4. Kép. Azért, hogy az sín elférjen, a meglévő csatlakozásokat, síneket meg lehet bolygatni (odébb csúsztatni, elkanyarodni) mindaddig, amíg a csatlakozások ugyanazok maradnak. A lapokat érdemes szorosan rakni, hogy maradjon elég hely a játéktéren.

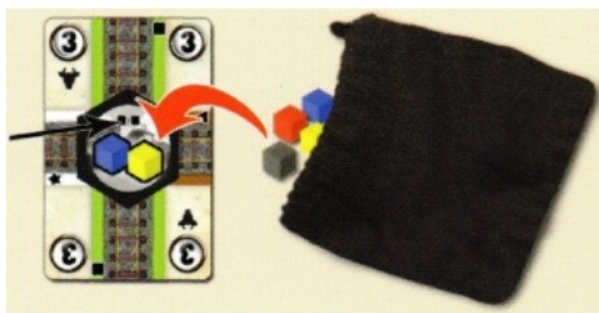
Példa: *Becky (lila játékos) szeretné csatlakoztatni a kezében lévő, narancs és barna csatlakozási lehetőségekkel bíró 4-es értékű Város Kártyáját. A kezében van még 2 narancs Sín Kártyája (1 és 2 értékkel) és egy Mozdony/Joker lapja. Így tud csatlakozni vagy a kezdő Város Táblához, vagy egy már lent lévő, szabad narancs bekötéssel rendelkező városhoz. Becky a 3-as értékű Város Kártyát választja a narancs kapcsolódási ponttal. Ehhez kijátssza az összes narancs Sín Kártyáját és a Mozdony/Joker kártyát (értéke 1) és megépíti a kapcsolatot a 4-es és 3-as értékű városok közt. Lásd 4. Kép.*



4 kép

Miután egy játékos egy új Város Kártyát becsatlakoztat, az egyik vonatát az sínre teszi, ezzel az összeköttetést a saját birtokába veszi. Ld 4. Kép. Ezért annyi pontot szerez, amennyi a csatlakozáshoz használt kártyák összértéke. Lásd „Pontozás” lejjebb. A játék végén a játékos, aki a legnagyobb összértékben birtokol egy bizonyos városhoz kapcsolódó síneket, megkapja az adott város értékét pontokban. Lásd „Játékvégi Pontozás” lejjebb. Döntetlen esetén minden érintett játékos megkapja a pontot.

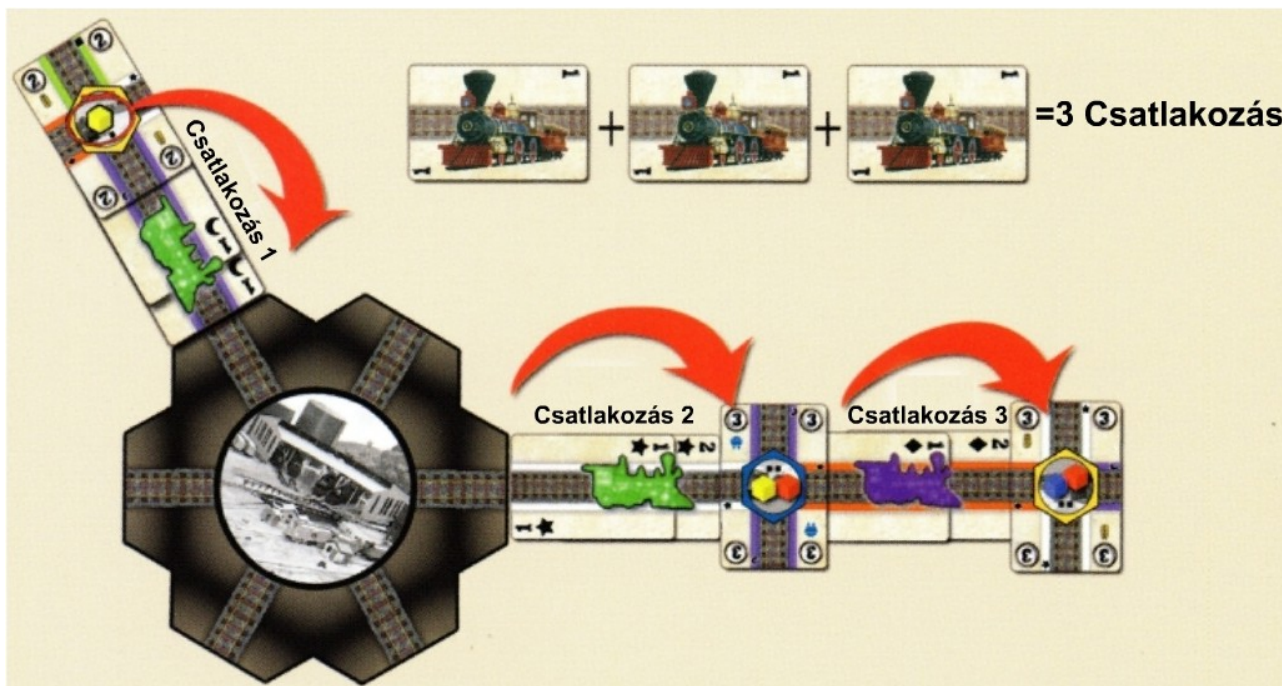
Amint megépül egy város, áruk kerülnek rá. A szütyőből a kártyán jelölt fekete négyzetek számának megfelelő mennyiségű árut kell húzni véletlenszerűen, melyeket a Város Hatszögbe kell tenni. Ld 5. kép.



5 kép

B) Mozdony Kártya kijátszása:

A körödben kijátszhatod magad elé egy Mozdony/Joker Kártyát a kezedből. Áruk szállításához vonóerőre van szükség, ezért Mozdonnyal kell rendelkezned a szállításhoz. A Mozdony Kártyák száma adja a vonóerő méretét és szállító erőd értékét, ami meghatározza, hány csatlakozáson át tudsz árut szállítani. „Csatlakozáson” két város közötti sinszakaszt értünk. Például egy 3-as vonóerejű mozdonnyal 3 „csatlakozásnyi” távolságra lévő városba tudsz árut szállítani. Ld 6. Kép. A kezdő Város Tábla „városnak” minősül, és áru szállítható rajta keresztül, de bele nem. **Fontos:** A vonóerő méretének növelésekor azonnal végrehajthatsz egy „Áruszállítás” akciót (lejjebb részletezve) a „Mozdony Kártya kijátszása” akció keretein belül.



6 kép

C) Áruszállítás:

A körödben egy városból szállíthatsz egy másik városba olyan árut, amire ott kereslet van. **A szállítási útvonal első csatlakozását birtokolnod kell.** Ettől eltekintve a többi útvonal nem kell, hogy a te tulajdonodban legyen, de azt nem szabad elfelejteni, hogy minden egyes csatlakozáshoz, amin szállítasz, egy-egy Mozdony/Joker kártyával kell rendelkezned. Szállításkor az áruköck egyik városból átkerül a kereslettel rendelkező másik városba. **Fontos:** Az áru az első olyan városig jut el, ahol kereslet van rá. Az 5 értékű városokba bármilyen típusú áru szállítható. Áruszállítás után azonnal pontokhoz jutsz a szállításhoz használt csatlakozások számának megfelelően. Ezután tedd az árujelölőt magad elé. **Megjegyzés:** Azok a játékosok, akiknek az útvonalát használtad a szállításhoz, szintén kapnak pontot. Ld „Áruszállítás” a „Pontozás” és „Játékvégi Pontozás” fejezetekben.

Példa: Stevenek (zöld) 3 vonóerejű mozdonya van. Gabonát (sárga kocka) olyan 3 távolságra lévő városba szállíthat, amelyben van kereslet (sárga hatszög), és az oda vezető úton az első csatlakozás (útszakasz) hozzá tartozik. Steve 3 csatlakozásnyit mozog, így 3 pontot szerez a szállítással. A kockát későbbiekre félreteszi. Becky, a lila játékos, szintén kap egy pontot a Steve Áruszállításáért. Ld 6. Kép.

D) Lap eldobása, ezután egy másik Húzása vagy egy Áru Feltöltése:

Eldobhatsz a kezedből egy lapot, amit a Dobópakli tetejére kell tenned képpel felfelé. Ezután egyét végre kell hajtani a következők közül:

- Húzz egy lapot a Húzópakli tetejéről, vagy válassz egyet a Kártya Választó Területről (ez nem lehet Mozdony/Joker kártya). *Vagy*
- Tölts fel egy Árut egy üres Város Kártyára. Húzz a szütyőből 1 kockát, és tedd bármelyik városra, amelyen egyetlen áru sincs éppen.

Pontozás:

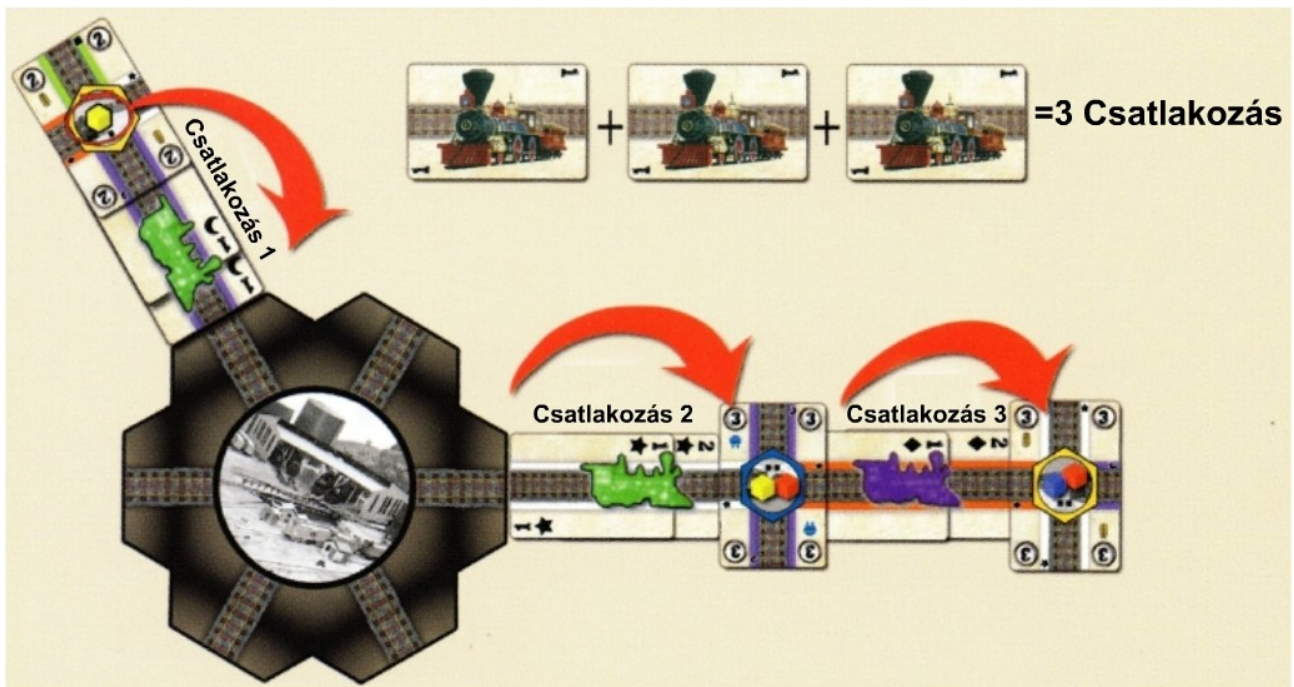
Pont minden város becsatlakoztatásáért, illetve minden Áruszállításért jár. Mozgasd a Pontozó Sávon a jelölődet (és másét is ha ő is szerzett pontot) minden pontszerzéskor.

Csatlakozás létrehozása - A város becsatlakoztatásához használt sínek összértékét kapod meg pontokban.

Példa: *Becky (lila) 2 narancs Sín Kártyát helyezett le 3 összértékben egy 3-as értékű városhoz. Ezért 3 pontot szerez azonnal ($1+2=3$). Ld 6. Kép.*

Áruszállítás - A szállításhoz használt csatlakozások számának megfelelő mennyiségű pontot szerzel Áruszállításkor. **Ellenfeleid 1-1 pontot kapnak minden olyan birtokukban lévő csatlakozás után, amit a szállításhoz használtál.**

Példa: *Steve (zöld) 1 gabonát szállít 3 csatlakozásnyi távolságra. Ezért az 1 áruért 3-szoros pontot kap, összesen tehát 3 pont a jutalma ($1 \times 3=3$). Mivel Becky tulajdonában van az egyik útszakasz Steve szállítási útvonalában, ezért Becky is kap pontot - ez esetben 1-et ($1 \times 1=1$). Lásd 6. Kép.*



6 kép

Játék Vége:

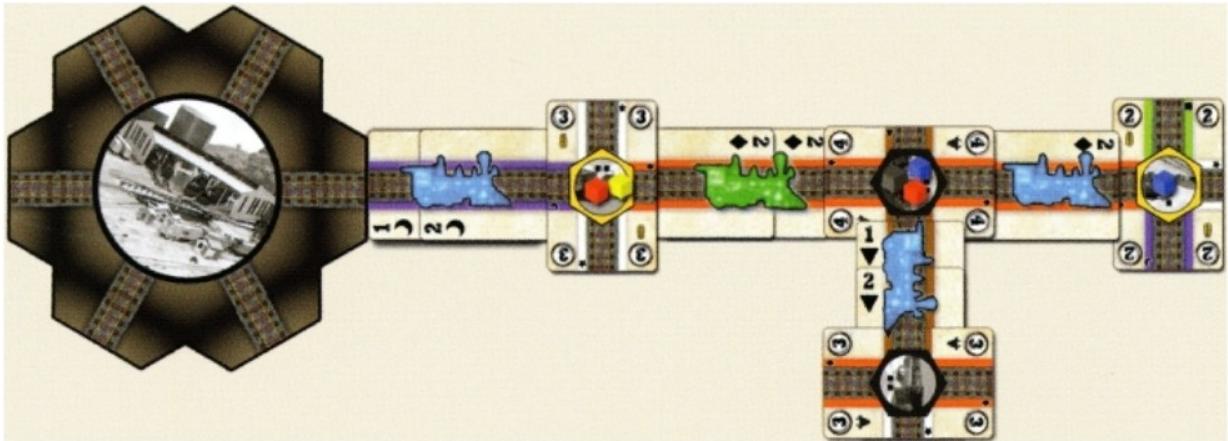
A játék véget ér, amikor egy az alábbiakból bekövetkezik:

- Elfogy a Húzópakli; *vagy*
- Egy játékosnak elfogy a vonata; *vagy*
- Már nincs több áru a szütyőben.

Amikor a fentiekből bármelyik bekövetkezik, a játék az utolsó játékos (a Kezdő Játékostól jobbra ülő) körének befejeztével véget ér. Ebben az utolsó körben, ha ki is fogyott a Húzópakli, kártya még mindig választható a Kártya Választó Területről vagy a Dobópakliból. Az utolsó játékos befejező köre után a Kezdő Játékoskal kezdve sorban mindenki végrehajthat még egy szállítást, ha lehetséges (*csak egy szállítást* - nincs se Sín - se kártyalehelyezés vagy húzás).

Játékvégi Pontozás:

- **Legmagasabb Összértékű Csatlakozás** - Minden egyes város esetében nézzétek meg, kinek van csatlakozása az adott városhoz a legnagyobb összértékben. Ez a játékos a kérdéses város értékének megfelelő mennyiségű pontot kap. Döntetlen esetén minden érintett játékos megkapja ezt a pontot.



7 kép

Példa: A Játék végén Jamesnek (világoskék) két 3 pontos és egy 2 pontos csatlakozása van, Stevenek (zöld) csak egy 4 pontos van ebben a példában (ami a végső állás csak egy részét mutatja). Mivel Stevenek van legnagyobb értékben csatlakozása a 3-as értékű városhoz (baloldal), ezért kap 3 pontot (a város értéke). Mivel James csatlakozásainak összértéke nagyobb ($2+3=5$), mint Steve-é (4) a 4-es értékű város esetében, ezért az ezután járó 4 pontot James kapja. James szintén kap 2 illetve 3 pontot a 2-es és 3-as értékű városok után, mivel csak ő csatlakozik ezen városokhoz. James így összesen 9, Steve pedig 3 pontot szerez ebben a példában. Lásd 7. kép.

- **Mozdonyok:** A játékosok 1 pontot kapnak minden előttük lévő Mozdonyért.
- **Árügyűjtési Bónusz:** A játék folyamán minden elszállított árukockát tegyél magad elé félre, úgy, hogy az mindenki számára jól látható legyen. Megjegyzés: Pontozáskor minden kocka csak egy szettben számolható el. Az alábbi szettek érnek pontot:
 - 2 pont - minden 3 azonos áruból álló szett (pl. fa, fa, fa)
 - 3 pont - minden 4 azonos áruból álló szett (pl. érc, érc, érc, érc)
 - 5 pont - minden 4 különböző áruból álló szett (gabona, fa, érc, jószág)

Döntetlen esetén: Játék végi döntetlen esetén, a több csatlakozással rendelkező játékos kerekedik felül; ha továbbra is egyenlő az állás, a több Árut szállító a nyertes; ha továbbra sincs döntés, megosztottnak a győzelmen.

Fiatalabb Játékosoknak: A játék menete és a szabályok ugyanazok, de nincs Áruszállítás (beleértve a Mozdonyok fejlesztését). Csak Sín és Város Kártyával játszhatok. Ez egy ugródeszka lehet a családnak a „**Railways of the World**” táblás játékhoz.

Magyar fordítás: Nagydagy
Szerkesztés: Artax

Megvásárolható: www.jatekmester.com

Credits:

Game Designers: James Eastham and Steve Ellis

Game Development : Carey Grayson, Sean Brown and Rick Soued

Artist: David Oram and Carey Grayson

Graphic Design: Carey Grayson

Play Testing: Amy Ellis, Kaitlin Ellis, Jeremy Mueller, Brent Edington, the Rainy Day Game Group, Rick Soued, Joanne Soued, Keith Blume, Charlie Bink, Brett Kitani, Sean Brown and Carey Grayson

