



GLÜCK AUF

THE BIG CARD GAME

Fejlesztő: Viktor Kobilke

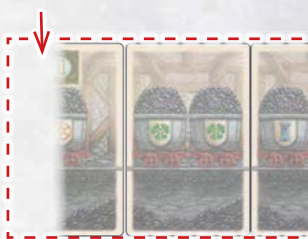
Illusztrátor: Dennis Lohausen

Ugorj fejest a szénbányászat világába. Használd a csilléket, hogy az aknákból nyert szenet a tehervonatokra rakodhasd. De csak akkor kapsz győzelmi pontokat, ha a mozdonyral és rendeléssel ellátott tehervonatokról hajóra kerül a szén. Ehhez igencsak ügyes tervezésre van szükség a munkások feladat kiosztásánál, és a korlátozott rakodóterületből is meg kell próbálni a lehető legtöbbet kihozni. Végül az a játékos győz, aki a legértékesebb rendeléseknek tesz eleget, és sikeresen megszerzi a hasznot hozó részvényeket, és célokat.

JÁTÉKELEMEK

4 JÁTÉKOSTÁBLA

A kitermeléssorod helye



1. rakodóterület

2. rakodóterület

3. rakodóterület



csilleraaktár helye

A „leszállított” paklid helye

7 műszakjelző



1 pontozótömb



A piros keresztel jelölt kártyákat eldobhatod



40 munkáskártya

10 minden játékoszínben



28 rendeléskártya

A 4 célállomás mindegyikéhez 7 db: bérház, kohó, gyár, gőzhajó



24 részvénykártya

Minden célállomáshoz 6



40 csillekártya

Mind a 4 címerhez 10 (1 vagy 2 csilléval)



40 vagonkártya

Mind a 4 címerhez 6

16 dzsókervagon



28 mozdonykártya

Mind a 4 típusból 7



18 célkártya



16 befektetéskártya



5 akciókártya:

3 kitermelés akciókártya



1 szállítás akciókártya



1 dzsóker akciókártya



ELŐKÉSZÜLETEK


Válogassátok szét a kártyákat típus szerint. Ezután készítsétek el a **közös kártyakinálatot** az asztal közepén, a lenti ábra szerint. A kínálat egy **felső sorból** és egy **alsó sorból** áll.



Felső sor

- A** Keverjétek meg a **csillekártyákat**. Osszátok két körülbelül azonos nagyságú paklira, és tegyétek le képpel felfelé egymás mellé.
- B** Keverjétek meg a **vagonkártyákat**. Osszátok két körülbelül azonos nagyságú paklira, és tegyétek le képpel felfelé a csillekártyapaklik jobb oldalára.
- C** Keverjétek meg a **mozdonykártyákat**, és tegyétek le egy képpel felfelé néző pakliként a vagonkártyapaklik jobb oldalára.
- D** Keverjétek meg a **rendelésekártyákat**, és tegyétek le egy képpel felfelé néző pakliként a mozdonykártyapaklik jobb oldalára.

Alsó sor (jobbról balra):

- E** Keverjétek meg a **részvénykártyákat**, és tegyétek egy pakliként képpel felfelé a rendelésekártyák alá.
 - F** Keverjétek meg a **befekteteskártyákat**, és tegyétek képpel felfelé őket a részvénykártyák bal oldalára.
 - G** Keverjétek meg a **célkártyákat**, és tegyétek képpel felfelé néző pakliként a befekteteskártyák bal oldalára.
 - H** Tegyétek az **5 akciókártyát** képpel felfelé egymás mellé a célkártyapaklik bal oldalára az ábra szerint.
-  **Figyelem: 2-fős játékban**, az „1/2” kitermelés akciókártyát ne használjátok, tegyétek vissza a dobozba.



← Minden játékos kap egy játékosablát, amit maga elé tesz.

Ezután minden játékos kap 10 munkáskártyát az általa választott színnek megfelelően, amiket a kezébe vesz.


Ha 4 játékosnál kevesebben játszatok, akkor a következő munkáskártyákat válogassátok ki, és tegyétek vissza a dobozba:


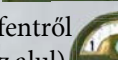
2-fős játékban minden játékos vegye ki a 4 munkás és az 5 munkás kártyáját.

3-fős játékban minden játékos vegye ki az 5 munkás kártyáját.



Ha 2-nél több játékos játszik, vegyétek ki a következő műszakjelzőket, és tegyétek vissza a dobozba:

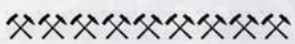
3-fős játékban vegyétek ki a „7. műszak”-jelzőt. → 

4-fős játékban vegyétek ki a „6. műszak”-jelzőt és a „7. műszak”-jelzőt. →  

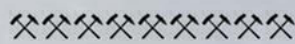
Ezután a megmaradt műszakjelzőkből képezzetek egy paklit úgy, hogy a számok fentről lefelé növekedjenek (az „1. műszak”-jelző lesz felül és a legnagyobb műszakjelző lesz alul).

Végül tegyétek a műszakjelzők pakliját a „0/1” kitermelés akciókártyán lévő mezőre.





A JÁTÉK MENETE



A műszakjelzők számától függően a játék 5, 6 vagy 7 fordulón (műszakon) át tart. Az első műszaknál válasszatok egy játékost kezdőjátékosnak. A következő műszakoknál az a játékos lesz az adott műszak kezdőjátékosa, aki a legutóbbi műszakjelzőt megkapta (lásd részletesen a 7. oldalon).

Minden műszak az aktuális kezdőjátékos körével kezdődik, majd az óramutató járása szerint halad. A játékos a saját körében munkásokat tesz a kezéből a közös kártyakínálatban lévő **egyik** akciókártyára vagy akciókártyapaklira, és végrehajtja a hozzátartozó munkásakciót. Ha nem tud, vagy nem szeretne munkásokat küldeni, akkor kiszáll a műszakból. Amint minden játékos kiszállt, a játékosok visszaveszik munkáskártyáikat a kínálatról a kezükbe, és kezdődik a következő műszak.

A JÁTÉKOS KÖRÉNEK A MENETE

A játékos a körében válasszon **egy**, a közös kínálatban lévő kártyapaklit vagy akciókártyát, és a kezéből a kártya munkászónájára téve az előírt számú munkást, hajtsa végre annak **munkásakcióját**. (Az egyes munkásakciók leírását lásd a 3-6. oldalon.)



A kínálatban lévő minden egyes akciókártyának vagy paklinak saját munkászónája van vagy:

a kártya fölött (felső sor) **vagy kártya alatt** (alsó sor).

A választott munkászóna előírt munkásainak száma függ az aktuális műszakban az adott zónába már letett munkások számától: Mindig pontosan **1-gyel több** munkást kell letennie a játékosnak, mint amennyit az adott munkászóna akcióját előtte használó játékos letett. (Ez a játékos akár saját maga is lehetett.)

Így ha a választott pakli vagy akciókártya munkászónája **üres**, akkor **pontosan 1 munkást kell** letennie a kezéből a játékosnak az adott zónába.

Ha a munkászónát egyszer már használta valaki (tehát van már ott egy munkás), akkor **pontosan 2 munkást kell** letennie a játékosnak úgy, hogy az takarja a korábban letett munkás nagy részét, de a száma még látható legyen.

Ha a zónát már kétszer használta valaki, akkor **pontosan 3 munkást kell** letennie a játékosnak úgy, hogy az takarja a két korábban letett munkást (a számuk továbbra is látható maradjon) és így tovább.



Fontos: Mivel a játékos kezében lévő minden munkáskártyán egy adott szám (1-5) látható, több kártyát kombinálva a játékos elérheti a megfelelő magasabb munkásszámot. Például, ha 3 munkás az előírás, akkor letehet vagy:

- egy 3-munkás kártyát, vagy
- egy 1-munkás kártyát és egy 2-munkás kártyát, vagy
- három 1-munkás kártyát.

De ha egynél több munkáskártyát használ, akkor a korábbi munkásokra kissé szétterítve tegye rá a játékos ezeket, hogy a játékos teljes munkásszáma látható legyen.



Figyelem: Mindig pontosan a szükséges számú munkást kell letenni, nem tehet le az éppen előírtnál nagyobb számú munkást a játékos, még akkor se, ha ezt szeretné.

Amikor munkásokat tesz a játékos egy munkászónába, akkor végre **kell** hajtania a hozzátartozó akciót. Ha nem tudja végrehajtani, akkor nem tehet oda munkásokat.

A munkásai lerakása és a hozzátartozó munkásakció végrehajtása előtt vagy után, a játékos annyi **akció befektetőkártyát** játszhat ki a kezéből, amennyit szeretne. (Lásd az 5. oldalon, hogyan kaphatsz befektetőkártyákat, és lásd a 8. oldalon az összes befektetőkártya áttekintését.) Ezután a következő játékos köre jön.

Ha a körében a játékos nem tud vagy nem szeretne egyik munkászónába se munkásokat tenni, akkor helyette **passzolnia** kell, és így kiesik a műszakból. (Ebben az adott körben nem játszhat ki akció befektetőkártyákat.) A műszak hátralévő részében a játékos köre kimarad.

A MUNKÁSAKCIÓK



Vedd el a felső csillekártyát

Ha a játékos munkás(oka)t tesz az egyik csillekártyapakli munkászónájába, akkor vegye el az adott pakli **felső kártyáját**. Ezután tegye képpel felfelé a játékosáblája bal oldalán lévő kitermeléssorba.





Ha van már egy vagy több csillekártya a kitermeléssorában, akkor a játékos a kártyát a kitermeléssor bal végére tegye. A játékos kitermeléssorában lévő csillekártyák száma nincs korlátozva.



Vedd el a felső vagonkártyát

Ha a játékos munkás(oka)t tesz az egyik vagonkártyapakli munkászónájába, akkor vegye el az adott pakli **felső kártyáját**. Ezután tegye a játékosáblája jobb oldalán lévő három **rakodóterület** egyikére.

A vagonokon látható címer(ek) jelzik, hogy mely rakodóterületekre tehetőek:

-  A kormány címeres vagon az 1. vagy a 2. rakodóterületre tehető.
-  A lóhere címeres vagon az 1. vagy a 3. rakodóterületre tehető le.
-  A bástya címeres vagon csak a 2. rakodóterületre tehető le.
-  A róka címeres vagon csak a 3. rakodóterületre tehető le.

A dzsókervagon (a 4 címeres) bármelyik rakodóterületre letehető.

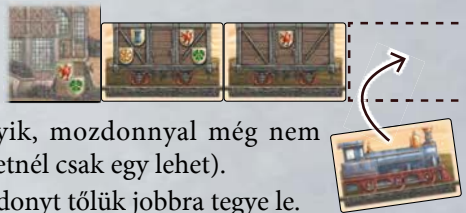
- Ha a rakodóterületen vannak már vagonkártyák, akkor az új vagonat tőlük jobbra kell letennie a játékosnak.
- Ha a rakodóterületen van már egy mozdonykártya, akkor a játékos a mozdonyt csúsztassa jobbra, és a vagonat tőle balra tegye le.
- Az egyes rakodóterületekhez tehető vagonok száma nincs korlátozva. A lehelyezése után a vagon nem tehető át egy másik rakodóterületre.



Vedd el a felső mozdonykártyát

Ha a játékos munkás(oka)t tesz a mozdonykártyapakli munkászónájába, akkor vegye el az adott pakli **felső kártyáját**. Ezután tegye azt bármelyik, mozdonnyal még nem rendelkező rakodóterületre (minden rakodóterületnél csak egy lehet).

- Ha az adott rakodóterületen vannak már vagonok, akkor a mozdonyt tőlük jobbra tegye le.
- A lerakása után a mozdony nem tehető át egy másik rakodóterületre, és nem cserélhető le egy másik mozdonyra. Ezért nem választhatja a játékos ezt az akciót, ha már mindhárom rakodóterületén van mozdonya.



Vedd el a felső rendeléskártyát

Ha a játékos munkás(oka)t tesz a rendeléskártya-pakli munkászónájába, akkor vegye el az adott pakli **felső kártyáját**, és vegye a **kezébe**. A rendeléskártyák a szállításiakciókhoz kellene (lásd 6. oldalon). Minden rendeléskártyán látható előírt minimális csilleszám és egy **célállomás**: berház, kohó, gyár vagy gőzhajó. Valamint szerepel rajtuk a játék végén az adott rendelés teljesítéséért kapható győzelmi pontok száma. A kézben lévő rendeléskártyák száma nincs korlátozva.



Vedd el a felső részvénykártyát

Ha a játékos munkás(oka)t tesz a részvénykártyapakli munkászónájába, akkor vegye el az adott pakli **felső kártyáját**, és **képpel felfelé** tegye **maga elé**. A játék végén hozzárendelheti ezt a részvénykártyát az egyik azonos célállomással rendelkező teljesített rendeléskártyájához (lásd „A játék vége” részt 7. oldalon). A játékos előtt lévő rendeléskártyák száma nincs korlátozva.



Vedd el a felső befektetéskártyát

Ha a játékos munkás(oka)t tesz a befektetéskártyapakli munkászónájába, akkor vegye el az adott pakli **felső kártyáját**, és vegye a kezébe.

A befektetéskártyáknak 2 típusa van: *akció befektetéskártyák és munkás befektetéskártyák*. Az akció befektetéskártyákkal munkások használata nélkül hajthatja a játékos végre a kínálatban lévő akciókat, ezeket a köre alatt a szokásos munkásakcióin **felül** játszhatja ki (lásd „Egy játékos körének a menete” részt a 3. oldal tetején). A munkás befektetéskártyák normál munkásokként kijátszhatók bármelyik munkászónába. (Lásd a 8. oldalon a befektetéskártyák áttekintését.)

A játékos kezében lévő befektetéskártyák száma nincs korlátozva.



Vedd el a felső célkártyát

Ha a játékos munkás(oka)t tesz a célkártyapakli munkászónájába, akkor vegye el az adott pakli **felső kártyáját**, és tegye **képpel felfelé maga elé**. Minden egyes célkártya egyedi, és a játék végén győzelmi pontokat ad attól függően, hogy hogyan teljesítette a játékos a kártya feladatait (lásd a 8. oldalon a célkártyák áttekintését). A játékos előtte lévő célkártyák száma nincs korlátozva.



Használd az egyik kitermelés akciókártyát

Ha a játékos munkás(oka)t tesz az egyik kitermelés akciókártya munkászónájába, akkor azonnal fel **kell** használnia az adott kitermelés akciókártyán látható számú kitermelési lépéseket (0 vagy 1 | 1 vagy 2 | 2 vagy 3). Így egy vagy több csillét áttehet a kitermeléssorából a rakodóterületén lévő vagonokra.

A következő szabályokat kel betartani:

- A játékos kitermeléssorában lévő csillekártyák csak a lehelyezésük sorrendjében tehetőek át. Tehát csak akkor mozgathat a játékos egy kártyát, ha az a kitermeléssorának a **jobb szélső kártyája**.
- Ha a kártyán 1 csille van, akkor 1 kitermeléslépést kell felhasználnia a játékosnak annak átrakásához; ha 2 csille van rajta, akkor 2 kitermeléslépést kell felhasználnia. (Tehát 1 kitermeléslépéssel nem mozgathat egy 2-csillés kártyát.)
- Minden csillekártyát egy **üres** vagonra kell áttennie a játékosnak úgy, hogy:
 - a) a csillekártyáéval azonos legyen a címer, ÉS
 - b) egy olyan rakodóterületen legyen, amien az adott címer látható.

A játékos tegye a csillekártyát a vagonra, csúsztassa alá úgy, hogy a szénkupac(ok) látható(ak) legyenek. Minden vagonon csak egy csillekártya lehet. A lerakás után a csillekártya nem mozgatható újra.



Példa:

Eszter a „2/3” kitermelést akciókártyát választja, és ennek munkászónájára tesz egy munkást (mivel ebben a műszakban ő az első játékos, aki ezt használja).



- 1 A kitermeléssorának jobb szélső csillekártyája egy 1-csillés kártya bástya címerrel. Ezért Esztinek 1 kitermelés-akciót kell felhasználnia, hogy ezt a 2. rakodóterületen lévő, szintén bástya címeres vagonra helyezze. (Ez az egyetlen vagon, amire a csillét áthelyezheti. Noha van egy dzsóker vagon az 1. rakodóterületen, a bástya címeres csillék nem helyezhetők az 1. rakodóterületre.)
- 2 Most a jobb szélső kártya egy 1-csillés kártya lóhere címerrel. Ezért ezt 1 kitermeléslépés felhasználásával az 1. rakodóterületre teheti, amin szintén lóhere címer látható.
- 3 Ezután már csak 1 kitermeléslépése maradt, ami nem elég ahhoz, hogy a jobb szélső helyen lévő 2-csillés kártyát elvegye a kitermeléssorából. Ezért befejezi körét.

- Ha a játékos nem tudja, vagy nem szeretné a jobb szélső kártyát a megfelelő vagonra tenni, akkor a szokásos számú kitermeléslépcsőt felhasználva helyette átteheti a *csilleraktárba*. A csilleraktárban lévő kártyák száma nincs korlátozva.

- A kitermeléssora jobb szélső kártyájának átrakása helyett a szokásos számú kitermeléslépcsőt elköltve a játékos átteheti a csilleraktárban lévő **bármelyik** kártyát a megfelelő üres vagonra.



- Miután a játékos annyi csillét mozgatót, amennyire lehetősége nyílt, csúsztassa jobbra az egész kitermeléssort, hogy a sor és a játékosablaja közt kialakult rést bezárja.



Használd a szállítás akciókártyát

Ha a játékos munkás(oka)t tesz a szállítás akciókártya munkászónájába, akkor az egész vonat elindításával ki kell ürítenie legalább az egyik rakodóterületét.

De a vonat csak akkor tud elindulni, ha van mozdonya, és ha a játékos azonnal le tud adni rá egy kezében lévő rendelést. Akkor adhat le rá rendelést, ha legalább annyi csillét rakodott a vonatra, amennyi a rendelésen szerepel (1, 2, 3 vagy 4). Ha ez megvan, akkor a játékos a rendelést tegye képpel felfelé a vonat mellé.

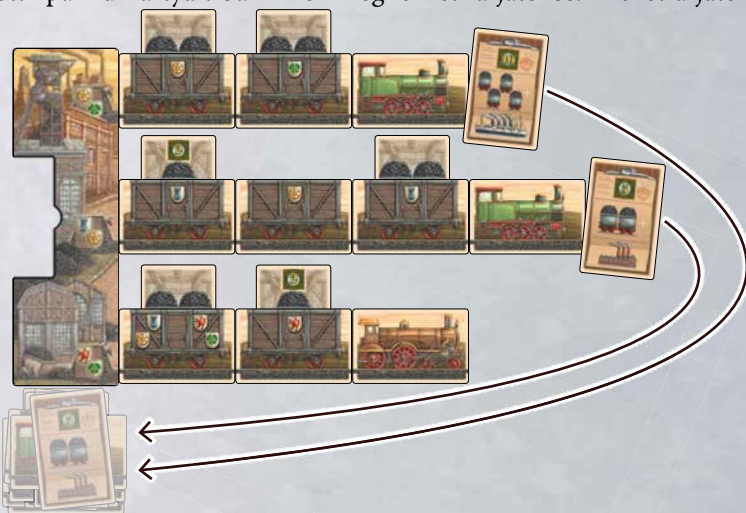
Figyelem: Ezzel az akcióval egynél több rakodóterületet is kiüríthet a játékos, de csak akkor, ha az érintett vonatok **mozdonyának típusa ugyanolyan**, és mindegyikre külön-külön le tud adni egy-egy rendelést.

Végül a játékos vegye le az útnak induló **teljes** vonatot a rakodóterületről (beleértve az üres vagonokat és a felesleges csilléket is), és tegye az összes kártyát a teljesített rendeléskártyával együtt a játékosablaja alatt lévő „leszállított” paklijába. A saját „leszállított” paklid kártyáit bármikor megnézheti a játékos. Ezeket a játék végén fogjuk lepontozni.

Példa:

Eszter a szállítási akciót használja. Lead egy rendelést a kezéből az 1. rakodóterületen lévő vonatra, és egy másik rendelést a 2. rakodóterületen lévő vonatra. Ezt megteheti, mert mindkét vonat mozdonya ugyanabba a típusba tartozik.

Ezután Eszti elveszi az 1. rakodóterületen és a 2. rakodóterületen lévő összes kártyát, és a játékosablaja alatt lévő „leszállított” paklijába teszi.



Használd a dzsóker akciókártyát

Ha munkás(oka)t helyeztél a dzsóker akciókártya munkászónájába, akkor válasszon egy paklit a közös kártyakinálatból, és nézze meg a pakli felső 4 kártyáját (vagy kevesebbet, ha szükséges). Majd válasszon egyet ezekből a kártyákból, és az adott pakli szokásos szabályai szerint vegye birtokba. (Ha ez egy rendeléskártya vagy egy befektetéskártya, akkor a kezébe veheti anélkül, hogy a többi játékosnak megmutatná.) Végül a ki nem választott kártyákat tegye vissza bármilyen sorrendben a paklija **aljára**.

Figyelem: A műszakban a dzsóker akciókártyát először használó játékosnak 2 munkást kell letennie a kártya munkászónájába, mert már magán a kártyán is látható 1 munkás.

Általános megjegyzés: Ha egy pakli elfogy, akkor annak munkászónájába többé nem tehető munkás. Ha a két csillékkártyapakli vagy a vagonkártyapakli egyike elfogyna, akkor felezzétek el az adott típus megmaradt pakliját, és az egyik fél paklit tegyék az elfogyott pakli helyére.

EGY MŰSZAK VÉGE

A műszak véget ér, amint minden játékos passzol, és ezzel kiszáll a műszakból.

Most adjátok oda a „0/1” kitermelés akciókártyán lévő pakliból a felső műszakjelzőt annak a játékosnak, aki ebbe a munkászónába az utolsó munkásokat letette (aki például itt a jobb oldali ábrán a piros játékos). Ha egyik játékos sem tett ide kártyákat, akkor a felső műszakjelzőt az a játékos kapja meg, akinél az előző műszak műszakjelzője van (vagyis az előző kezdőjátékos).



Ha ezzel elfogy a műszakjelzők paklija, akkor a játék véget ér. Máskülönben minden játékos visszaveszi a kezébe a munkászónákban lévő munkáskártyáit.



Ezután új műszak kezdődik azzal a játékosal, aki megkapta a legutóbbi műszakjelzőt.

A JÁTÉK VÉGE

A játék az utolsó műszak után véget ér.

Most minden játékos felkészül a végső pontozásra a következő lépések szerint:

1. Elveszi az összes megmaradt *csille-, vagon- és mozdonykártyát* a játékosablája jobb és bal oldaláról, és a közös kártyakinálatban lévő megfelelő paklik tetejére teszi azokat.
2. Dobja a még a kezében lévő *rendelésekártyákat*, azaz visszateszi a rendelésekártyapakli tetejére.
3. Fogja a „leszállított” pakliját, és maga elé teríti a benne lévő kártyákat. Szétválogatja a kártyákat típus szerint, a *vagonkártyákat* és a *2-csillés kártyákat* (az 1-csillés kártyákat ne) eldobja, azaz a közös kártyakinálatban lévő megfelelő paklik tetejére teszi.
4. Fogja a *részvénykártyáit* - és amennyiben lehetséges -, a teljesített rendelésekártyáihoz rendeli őket. Minden egyes rendelésekártyához maximum **egy** részvénykártyát rendelhet a játékos, és a **célállomásaiknak** meg **kell** egyezniük. Dobja azokat a részvénykártyákat, amiket nem tudott hozzárendelni, azaz a közös kártyakinálatban lévő részvényt pakli tetejére teszi.

Amint minden játékos végrehajtotta ezeket a lépéseket, fogjátok a pontozótömböt, és írátok fel az egyes játékosok győzelmi pontjait (GYP) a következő 5 kategóriában:



- Írjátok fel a játékosok **1-csillés kártyáinak** felső részén látható GYP-k összegét (1 vagy 2 GYP laponként).
- Írjátok fel a játékosok teljesített **rendelésekártyáin** látható GYP-k összegét (3, 5, 7 vagy 10 GYP laponként).
- Írjátok fel a játékosok hozzárendelt **részvénykártyáin** látható GYP-k összegét (3 GYP részvénykártyánként).
- Írjátok fel a játékosok **műszakjelzőin** látható GYP-k összegét (1 GYP műszakjelzőnként).
- Végül írjátok fel a játékosok **célkártyáikkal** szerzett GYP-jainak összegét (lásd a 8. oldalon az áttekintést).

Minden játékosnak adjátok össze az 5 kategóriában szerzett győzelmi pontjait. A legtöbb GYP-vel rendelkező játékos megnyeri a játékot. Holtverseny esetén a holtversenyben álló játékosok közül az utolsó műszakjelzőt (a legmagasabb műszakszámú jelző) megszerző játékos győz.

Példa: Az 5 kategóriában Eszter a következő GYP-eket szerzi, ami összesen 59 GYP.

A)		= 6 GYP
B)		= 30 GYP
C)		= 9 GYP
D)		= 2 GYP

E)		3 x 2 GYP
		2 x 2 GYP
		1 x 2 GYP
		= 12 GYP

$$6 \text{ GYP} + 30 \text{ GYP} + 9 \text{ GYP} + 2 \text{ GYP} + 12 \text{ GYP} = \underline{59 \text{ GYP}}$$

A célkártyák áttekintése



3 GYP-t kapsz minden 2 *műszak-jelző*dért.



1 GYP-t kapsz minden *célkártyádért* (beleértve ezt is, és függetlenül attól, hogy önmaguk érnek-e győzelmi pontot vagy sem).



2 GYP-t kapsz minden egyes *mozdonykártyádért*, ami a megadott **mozdonytípussal azonos**.



2 GYP-t kapsz minden egyes az **adott célállomáshoz** tartozó, teljesített rendeléshez hozzárendelt *részvénykártyáért*.



2 GYP-t kapsz minden egyes az **adott célállomáshoz** tartozó, teljesített *rendelésekártyádért*.



Add össze az adott célállomáshoz tartozó, **teljesített rendelésekártyákon látható csillék számát**. 4 győzelmi pontot kapsz, ha ez a szám legalább 5.

A befekteteskártyák áttekintése



Munkás befekteteskártyák:

A munkás befekteteskártyákat úgy játszod ki a munkászónákba, mint a normál munkáskártyákat, hogy végrehajts egy normál munkásakciót. De a munkás befekteteskártyák jóval rugalmasabbak, mert a rajtuk feltüntetett tartományban bármennyi munkásként használhatók (1, 2 vagy 3 | 1, 2, 3 vagy 4 | 1, 2, 3, 4 vagy 5). A munkás befekteteskártyák nem változtatják meg a zóna által meghatározott munkások számát. (Például, ha egy munkás befekteteskártya egy 3-munkás kártyaként kerül le, akkor az adott zóna következő előírt munkásszáma a szokásos 4 lesz.)

A műszak végén a munkások visszavételénél vegyétek ki a játékból a forduló során letett munkás befekteteskártyákat, és tegyétek vissza a dobozba.

Akcio befekteteskártyák:

A körödben a szokásos munkásakcióidon **felül** annyi akció befekteteskártyát játszatsz ki a kezedből, amennyit szeretnél. A kijátszás után ezek kikerülnek a játékból, vissza a dobozba.



Vedd el az egyik csillékártyapakli felső kártyáját, és tedd le a szokásos szabályok szerint.



Vedd el az egyik vagonkártyapakli felső kártyáját, és tedd le a szokásos szabályok szerint.



Ha 3-nál kevesebb mozdony van a rakodóterületeiden, vedd el a mozdonykártyapakli felső kártyáját, és tedd le a szokásos szabályok szerint.



Vedd el a rendelésekártyapakli felső kártyáját, és vedd a kezedbé.



Vedd el a részvénykártyapakli felső kártyáját, és tedd magad elé.



Hajtsd végre egyszer a kitermelésakciót a szokásos szabályok szerint. De legfeljebb 4 kitermeléslépést használhatsz fel.



Hajtsd végre egyszer a szállításiakciót a szokásos szabályok szerint.

STÁBLISTA

Szerzők: Wolfgang Kramer and Michael Kiesling

Illusztrátor: Dennis Lohausen

Fejlesztés, szabályfüzet és kinézet: Viktor Kobilke

Rule book draft: Matthias Nagy | **Magyar fordítás:** Trew és Dunda

Copyright: © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany | www.eggertspiele.de | Minden jog fenntartva.

Distribution: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany | www.pegasus.de

