

# Snowdonia: Jungfraubahn & Mount Washington

## Tartalom

### 1x 66 kártya, melyek az alábbiakat tartalmazzák:

27 új példány a Snowdonia alapjátékának szerződés-kártyáiból

15 új szerződés-kártya a Jungfrau forgatókönyvhöz

3 új szerződés-kártya a Mount Washington forgatókönyvhöz

4 új vonat

6 új Jungfraubahn vágánykártya

egy új időjárásjelző kártya



2 új akciómező kártya

7 új állomáskártya

1x szabálykönyv a kiegészítőhöz

## Szerződés-kártyák

Ez a kiegészítő 45 új szerződés-kártyát tartalmaz. Ezek a kártyák teljes egészében helyettesítik az alapjáték szerződés-kártyáit. Mindegyik kártyán látható egy vagy két szimbólum, mely jelzi, hogy az adott kártyát melyik forgatókönyvhöz használjuk,

 Jungfraubahnhoz és  a Mount Washingtonhoz. Mindkét forgatókönyvhöz 30 szerződés-kártya áll rendelkezésre.

## Jungfraubahn forgatókönyv

Ez egy haladó forgatókönyv 1-4 játékos részére. A sárga játékosjelzőket senki sem választhatja, mivel a sárga kockák most az új dinamit nyersanyagot fogják szimbolizálni. Ezt a forgatókönyvet az alapjátékhoz hasonlóan (Mount Snowdon) játszuk, az alábbi módosításokkal:

Köd helyett **havazás** lesz.

**Új nyersanyagként játékba kerül a dinamit.**

**A dinamit módosíthatja a földmunkát (B akció).**


A hegy alján a **földmérő bónusz negatív**.

*Ha ötven játszotok, a sárga kockák helyett használjatok 16 alternatív játékelemet a dinamit jelölésére.*

## Megjegyzések a Jungfraubahn kártyákhoz

**1-es, 2-es, 3-as és 29-es szerződés-kártyák** – a játék végén azokért a nem földmunkaterületekért kapunk pontot, melyeket befejeztünk.

**3-as szerződés-kártya** – Ez a kártya nem csinál semmit, ha a következő kártya egy Jungfraubahn vágánykártya. Ez a kártya csak a következő olyan vágánykártyára vagy építési területre lesz hatással, melyen van legalább egy kötőmelék kocka.


**23-as és 25-ös szerződés-kártyák** – A játék végén az összegyűjtött különleges Jungfraubahn vágánykártyák száma után jár pont. 


**27-es szerződés-kártya** – 3 pont a saját készletünkben lévő dinamitok darabjéért.

**28-as szerződéskártya** – 3 pontot hoz minden olyan befejezett építési területért, melyhez acélrúdra van szükség.

**1a és 1b állomáskártya (Klein Scheidegg és Hotel Bellevue des Alpes)** – Ezek az állomáskártyák ugyanazt az egy helyszínt jelölik. A földmérők a Hotel Bellevue des Alpes-től indulnak, és onnan haladnak felfelé a hegyen az Eigergletscherhez (2-es állomás), figyelmen kívül hagyva Kleine Scheidegget.

## Előkészületek

A sárga kockákat az új dinamit nyersanyag jelölésére fogjuk használni. Az összes Jungfraubahn  szimbólummal jelölt kártya játékban lesz. Kövessük az alapjáték előkészületeit, az alábbi módosításokkal.

- Helyezzük az 1a (Kleine Scheidegg) állomáskártyát Llanberisre, majd tegyük mellé a táblára az 1b (Hotel Bellevue des Alpes) állomáskártyát. A megmaradt öt Jungfraubahn állomáskártyát emelkedő sorrendben helyezzük a tábla köré. Keverjük össze a Jungfraubahn vágánykártyákat, és mindegyik állomáskártya közé helyezzünk egyet, a dinamit oldalával felfelé fordítva, anélkül hogy megnéznénk a kártya másik oldalát.
- Minden játékos a Hotel Bellevue des Alpes kártya egyik üres mezőjére helyezi a földmérőjét. A földmérő bónusz **negatív** érték, míg el nem érjük Jungfraujoch-t.
- Kötörmelék kockákat csak az állomáskártyákra helyezzünk. Az alapjáték vágánykártyái és a hozzájuk tartozó kötörmelék kockák a játék folyamán kerülnek majd lehelyezésre, a különleges Jungfraubahn vágánykártyák eltávolításának következtében.
- Helyezzük a C akcióhoz (Gyár) tartozó Jungfraubahn fedőkártyát a táblára a megfelelő oldalával felfelé (1-2 vagy 3-4 játékos).
- Használjuk az összes Jungfraubahn  szimbólummal jelölt szerződéskártyát.
- Helyezzük az új időjárásjelző kártyát a táblára, a Jungfraubahn oldalával felfelé. A kód helyett most havazás lesz, melynek következtében a kötörmelék visszakerül a táblára.
- Vegyünk két ködjelző korongot a közös készletből, és helyezzük őket az eseménysáv 4-es és 8-as számú mezőjére. Ebben a forgatókönyvben eseményként és időjárási tényezőként is előfordulhatnak havas jelenségek. Ebben a forgatókönyvben eseményként nem épülnek meg állomások.
- Távolítsuk el a játékból a „No.1 L.A.D.A.S.” vonatot; ebben a forgatókönyvben nem fogjuk használni. Adjuk a „Foundry Loco” vonatot az alapjáték másik hat vonatához, ezt a hét vonatkártyát keverjük össze, és válasszunk belőlük véletlenszerűen ötöt. Ezután adjuk hozzájuk a „Snowplow” vonatot, hogy a készlet hat vonatból álljon. Helyezzük őket a tábla alá, kialakítva ezzel a mozdonydepót. A kártyákon látható jelzéseknek megfelelően helyezzünk a vonatokra szentet és dinamitot a közös készletből.
- Ebben a forgatókönyvben ne cseréljük le a B Földmunka akciómezőt a nem használt vonatkártya hátoldalán lévő B Építés akciómezőre. Előfordulhat havazás az utolsó kötörmelék kiásása után, így újabb kötörmelék kerül majd játékba, amit ki kell ásni.
- A 16 sárga kockát tegyük a közös készletbe; ezekkel jelöljük majd a dinamitokat.

## Dinamit

Dinamitot a Gyárból szerezhethünk (C akcióterület), melyet a Földmunka akciónál hasznosíthatunk. A képpel lefelé fordított Jungfraubahn vágánykártyákat dinamit használatával fordíthatjuk képpel felfelé. Ennek eredményeképpen a játékos lehelyezhet valamennyi normál vágánykártyát, a Jungfraubahn vágánykártyát pedig megtarthatja, mely a játék végén pontokat fog számára hozni.

# Földmunka

**Földmunkás állomások:** A hegy felé haladva az alapjátékhoz hasonlóan itt is kizárólag meghatározott sorrendben haladva végezhetünk földmunkát a kötőrmeléket tartalmazó állomásmezőkön. Az állomáskártyákon ez azt jelenti, hogy balról jobbra és fentről lefelé kell haladnunk.

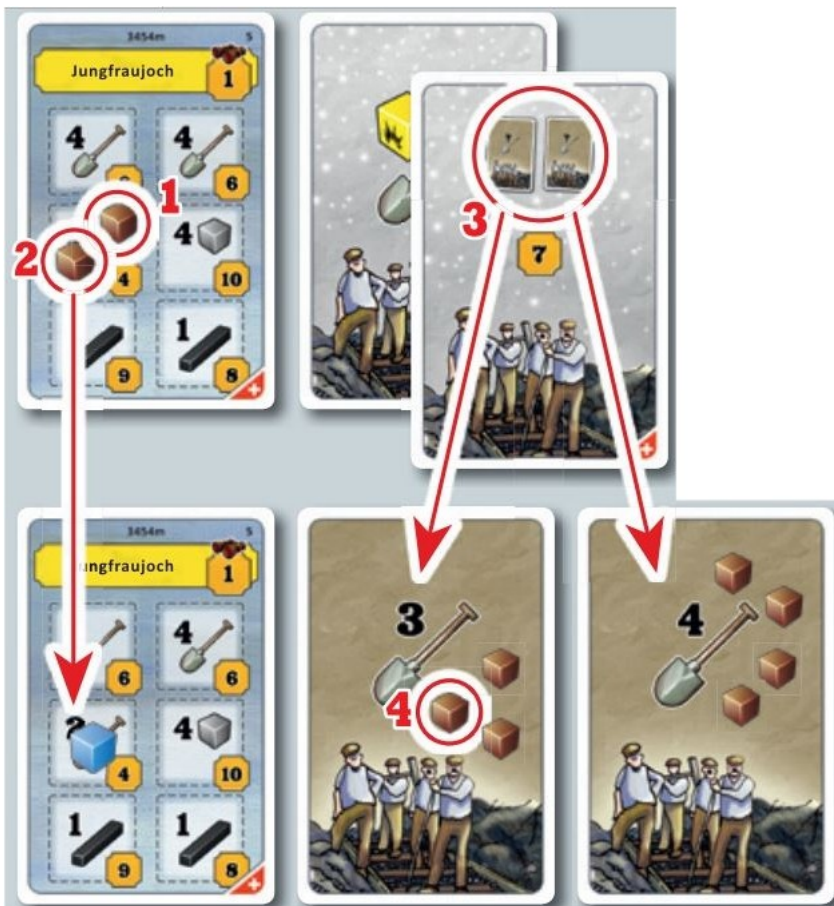
**Földmunkás opciók:** A dinamittal rendelkező játékosoknak további lehetőségeik lesznek a földmunka akció végrehajtásakor. Minden egyes dinamit egy földmunka teljesítménypontért használható. Ha például a teljesítmény értéke 4, a játékosnak pedig van egy olyan kártyája, amely megduplázza a kötőrmelék kockák számát (26-os és 30-as kártya), illetve még 2 dinamitja is van, akkor a játékos két teljesítménypontért használhatja a 2 dinamitot, és 4-4 kötőrmelék kockát áshat ki a másik két teljesítménypontért.

Lehetőségek a dinamit felhasználására:

- Fizess egy dinamitot a közös készletbe, hogy áthelyezhesd az összes kötőrmeléket a jelenlegi földmunkaterületről vagy egy normál vágánykártyáról a közös készletbe. Tedd az egyik tulajdonjelződet az így megtisztított földmunkaterületek bármelyikére.

**FIGYELEM! FÖLDMUNKÁS AKCIÓNK ELVESZHET, HA NEM TUDUNK A MEGFELELŐ IDŐBEN ELEGENDŐ DINAMITOT BIZTOSÍTANI!**

- Ha a következő földmunkaterület egy képpel lefelé fordított Jungfraubahn vágánykártya, a játékosnak pedig nincs dinamitja, a Földmunka akció befejeződik. Ha a játékosnak van dinamitja, kötelező egy dinamitot fizetnie a közös készletbe a kártya felfordításához. A képpel felfelé fordított kártyán 1, 2 vagy 3 normál vágánykártya látható. Helyezzünk a kártyák sorába a Jungfraubahn kártya helyére a jelzésnek megfelelő számú normál vágánykártyát a két állomás közé. Ha szükséges, húzzuk szét a kártyákat, hogy több helyünk legyen. Tegyük kötőrmelék kockákat a vágánykártyákra. A játékos a Jungfraubahn vágánykártyát maga elé helyezi képpel lefelé. A játék végén ez a kártya annyi pontot hoz, amennyi rajta látható.



*Példa: A földmunka teljesítmény értéke 4, és a játékosnak nincs azt befolyásoló szerződéskártyája.*

*1 (a 4-ből) = a játékos eltávolítja az első kötőrmeléket a Jungfrauoch földmunkaterületről.*

*2 (a 4-ből) = a játékos eltávolítja a második kötőrmeléket a Jungfrauoch földmunkaterületről és ráhelyez egy jelzőt.*

*3 (a 4-ből) = a játékosnak be kell fizetnie egy dinamitot, hogy átfordíthassa a Jungfraubahn vágánykártyát (ha a játékosnak nincs egy sem, a Földmunka akció itt véget ér); ha befizette, át kell fordítania a kártyát – ez két (véletlenszerű) normál vágánykártyát hoz játékba -, és az ásó mellett jelzett számú kötőrmeléket kell rájuk tennie. A játékos a Jungfraubahn vágánykártyát saját játéktérére helyezi (és az a játék végén 7 pontot fog hozni).*

*4 (a 4-ből) = a játékos eltávolít egy kötőrmelék kockát a sorban következő, első új vágánykártyáról.*

## Gyár

Az alapjátékot kiegészítve, harmadik opcióként a játékosok elvehetnek egy dinamit rudat a közös készletből (vagyis egyetlen kockát).

# Havazás

Az időjárás az alapjáték szabályai szerint működik, egyetlen kivétellel: a ködből hó lesz. A havazás akkor is bekövetkezik, ha az eseménysávon havas eseményre kerül sor (az egyik mezőt egy szürke korong takarja).

A havas időjárás vagy havas esemény bekövetkeztekor a következő lépéseket hajtuk végre:

- Megvizsgáljuk az aktuális földmunka teljesítményt, majd a legmagasabb földmunkaterülettől vagy egy olyan vágánykártyától, melyen kötörmelék kockák vannak, visszafelé haladva annyi földmunka területet és/vagy megtisztított vágánykártyát töltünk fel kötörmelékkel a közös készletből, amennyi az érintett terület- vagy vágánykártyán jelölve van. A már lefektetett vágányokra ne tegyünk törmeléket. Minden olyan mezőt hagyjunk ki, melyen tulajdonjelző van.
- A játék eseményei által megtisztított földmunka területeket feltöltheti a hó. Az állomásokat alulról felfelé és jobbról balra töltjük fel (a földmunkák végrehajtási sorrendjével ellenkező irányban).
- Az állomáson történő építkezésre a havazás hatással lesz, ezért előfordulhat, hogy a játékosoknak ismét földmunkával kell megtisztítaniuk a vágánykártyákat, hogy újra eljussanak egy állomáshoz és építkezhessejenek rajta.

## Események

**Néhány törmelékmező azonnali kiásása** – Ez az esemény az alapjáték szabályai szerint megy végbe, kivéve a Jungfraubahn vágánykártyák esetében. Ha a következő mező egy Jungfraubahn vágánykártya, a teljesítmény érték egy pontját a kártya felfordítására használjuk fel. Hozzuk játékba a jelzett számú normál vágánykártyát, majd használjuk fel a megmaradt teljesítménypontokat, hogy a megszokott módon teljes vágánykártyákat tisztítsunk meg a kötörmeléktől. A játék által felfordított Jungfraubahn vágánykártyákat tegyük vissza a játék dobozába; ezek kikerülnek a játékból.

**Azonnali vágányfektetés** – Ez az esemény az alapjáték szabályait követi, egy esetet kivéve: ha a következő kártya egy Jungfraubahn vágánykártya, távolítsuk el a játékból, és helyettesítsük a megfelelő számú normál vágánykártyával, figyelmen kívül hagyva a kötörmeléket, majd helyezzünk le megfelelő számú vágányt az eseményhez.

**Egy állomás azonnali befejezése** – Ezt az eseményt a Havazás esemény fogja felváltani.

**Havazás** – Amikor Havazás eseményre kerül sor (vagyis az egyik eseménymezőt egy szürke korong takarja), hajtsuk végre ugyanazokat a lépéseket, mintha havas időjárás lenne.

## MOUNT WASHINGTON

**Ez egy haladó forgatókönyv 1-5 fő részére.** Ezt a forgatókönyvet ugyanúgy játsszuk, mint az alapjátékot (Mount Snowdon), az alábbi módosítások alkalmazásával:

Köd helyett havazás lesz.


Új akcióként dinamittal végezhetünk földmunkát.


A földmunkások nem mozognak a játék során; ehelyett a hegy tetejéről indulnak és a végén „csúsznak le” onnan.

## Megjegyzések a Mount Washington kártyákhoz

**28-as szerződéskártya** – Ha a játék végén nincs egy vonatod sem, 7 pontot kapsz.

## Előkészületek

Az összes Mount Washington  szimbólummal jelölt kártya játékban lesz. Kövessük az alapjáték előkészületeit, az alábbi módosításokkal.

- Helyezzük az 1. állomást (Marshfield Station) Llanberisre, a többi Mt. Washington állomást pedig emelkedő sorrendben helyezzük a tábla köré, közéjük helyezve a megfelelő számú vágánykártyákat az alapjátékból. 3-5 fős játék esetén a két Jacob's Ladder állomást helyezzük egymás mellé úgy, hogy nem helyezünk közéjük vágánykártyákat. 1-2 fős játék esetén a 4b jelzésű Jacob's Ladder kártyát nem használjuk.
- Helyezzük a Devil's Shingle kártyát közvetlenül a Summit kártya után, és tegyük rá minden játékos földmérőjét.
- Távolítsuk el a „No.1 L.A.D.A.S.” és a „Snowplow” vonatokat a játékból; ebben a forgatókönyvben nem fogjuk őket használni. Adjuk a „Foundry Loco” vonatot az alapjáték másik hat vonatához, ezt a hét vonatkártyát keverjük össze, és válasszunk belőlük véletlenszerűen ötöt. Ezután adjuk hozzájuk az „Old Peppersass” vonatot, hogy a készlet hat vonatból álljon. Helyezzük őket a tábla alá, kialakítva ezzel a mozdonydepót. A kártyákon látható jelzéseknek megfelelően helyezzünk a vonatokra színeset a közös készletből.
- Ebben a forgatókönyvben ne cseréljük le a B Földmunka akciómezőt a nem használt vonatkártya hátoldalán lévő B Építés akciómezőre. Előfordulhat havazás az utolsó kötörmelék kiásása után, így újabb kötörmelék kerül majd játékba, amit ki kell ásni.
- Helyezzük az új időjárásjelző kártyát a táblára, a Mount Washington oldalával felfelé. A kód helyett most havazás lesz, melynek következtében a kötörmelék visszakerül a táblára.
- 2-5 fős játék esetén helyezzük a MW esemény fedőkártyát az eseménysávra (letakarva a 8-ast, a 9-est és a 10-est).
- Vegyünk két ködjelző korongot a közös készletből, és helyezzük őket az eseménysáv 4-es és 8-as számú mezőjére. Ebben a forgatókönyvben eseményként és időjárási tényezőként is előfordulhatnak havas jelenségek (és NINCS állomásépítés esemény); a 9-es számú eseménynek most semmilyen hatása nem lesz. Mivel az eseménysor végén nincs vágányfektetési esemény, a játék most (szinte mindig) akkor fog véget érni, amikor valamelyik játékos lefekteti az utolsó vágányt.
- Helyezzük a „Földmunka dinamittal” akció fedőkártyáját a tábla [G] (Földmunka) akciójára (1-3 illetve 4-5 játékos esetén a megfelelő módon).
- Használjuk az összes Mount Washington  szimbólummal jelölt szerződéskártyát.

## Havazás

Az időjárás az alapjáték szabályai szerint működik, egyetlen kivétellel: a ködből hó lesz. A havazás akkor is bekövetkezik, ha az eseménysávon havas eseményre kerül sor (az egyik mezőt egy szürke korong takarja). A havas időjárás vagy havas esemény bekövetkeztekor a következő lépéseket hajtjuk végre:

- Megvizsgáljuk az aktuális földmunka teljesítményt, majd a LEGMAGASABB, részben – vagy egészben – kiásott földmunkaterülettől vagy vágánykártyától visszafelé haladva ennyi földmunka területet és/vagy megtisztított vágánykártyát töltünk fel, egyenként kettő kötörmelék kockával a közös készletből (még ha az meg is haladná az adott mezőre helyezhető maximumot). Ebben a forgatókönyvben az elkészült vágánykártyákat is ideértjük! Minden olyan állomásmezőt hagyjunk ki, melyen tulajdonjelző van, viszont a teljesítmény értékéből ezeket is le kell vonnunk.
- A játék eseményei által megtisztított földmunka területeket feltöltheti a hó. Az állomásokat alulról felfelé és jobbról balra töltjük fel (a földmunkák végrehajtási sorrendjével ellenkező irányban).
- Az állomáson történő építkezésre a havazás hatással lesz, ezért előfordulhat, hogy a játékosoknak ismét földmunkával kell megtisztítaniuk a vágánykártyákat, hogy újra eljussanak egy állomáshoz és építkezessenek rajta.



# The Devil's Shingles

*A vasútépítés hajnala óta az építőmunkások szerették volna mérsékelni az emelkedőkön való közlekedésre fordított időt, ezért feltaláltak egy fogaskerekekre fektetett deszkákból álló siklórendszert, melyek elegendő férőhelyet biztosítottak a munkásoknak és szerszámaiknak.*

A játék végén a végső pontozás előtt „indítsuk el” ezt az úgynevezett Devil's Shingle-t. A játékosok egyesével mozgatják földmérő bábuikat a Devil's Shingle kártyától kezdve, a hegyen lefelé haladva, állomástól állomásig. A földmérők akkor állnak meg, ha olyan állomáshoz érnek, amelyen nincs a hozzájuk tartozó játékosnak legalább egy saját tulajdonjelzője. A játékos ekkor megkapja az állomáson jelzett győzelmi pontot.

## [G] akció „Földmunka dinamittal”

Amikor ezt az új akciót hajtjuk végre, a játékosok megvizsgálják az aktuális földmunka teljesítményt:

- Ennek a teljesítménynek egy pontját arra kell használniuk, hogy felrobbantsuk a következő olyan rendelkezésre álló mezőt, amelyen kötőrmelék van. Ebben a forgatókönyvben a dinamit nem önálló nyersanyag; a [G] akció automatikusan ad egyet. A szóban forgó mezőről minden kötőrmelék a közös készletbe kerül, és ha az egy állomásmező, a játékosnak egyik tulajdonjelzőjét a mezőre kell helyeznie – már amennyiben ez lehetséges.
- A megmaradt földmunka teljesítmény pontokat arra használjuk, hogy az alapjáték szabályainak megfelelően eltávolítsuk a kötőrmelék kockákat.

## FÜGGELÉK: AZ ÚJ VONATOK

### Snowplow

Egy dinamit jár hozzá (szén nem). Tulajdonosa minden kör elején fizethet egy szenet, hogy arra a fordulóra kapjon egy idénymunkást. Amikor a tulajdonosa földmunka akciót hajt végre, a segédmunkás 1-gyel többet ás ki, mint az aktuális földmunka teljesítmény értéke. A teljes mennyiség meghaladhatja a táblán jelölt maximális mértéket.

***Ezt a vonatot elég kiábrándító lehet olyan forgatókönyvvel használni, amelyben nincs dinamit.***

### Foundry Loco

Egy szén jár hozzá. Tulajdonosa minden forduló elején fizethet egy szenet, hogy arra a fordulóra kapjon egy idénymunkást. Amikor a tulajdonosa gyár akciót hajt végre, a segédmunkás legfeljebb 5 átváltást hajthat végre a megszokott 3 helyett. Az akció típusa a játékban használt forgatókönyvtől függ.

### Old Peppersass

Egy szén jár hozzá. Tulajdonosa minden forduló elején fizethet egy szenet, hogy arra a fordulóra kapjon egy idénymunkást. Amikor a tulajdonosa építés akciót (E) hajt végre, a nem földmunkaterületen történő építés, melyhez kőre lenne szükség, eggyel kevesebb kőbe kerül. Ez a bónusz kombinálható a szerződéskártyák bónuszaival, akár minimum 0-ra csökkentve a költségeket.

### Prototype Engine

Egy szén jár hozzá. Tulajdonosa minden forduló elején fizethet egy szenet, hogy arra a fordulóra kapjon egy idénymunkást, kivéve, ha az aktuális időjárási tényező az eső. A Prototype Engine ingyen megépíthető. Ez a mozdony a játék végén 3 pontot ér.

Fordította: X-ta  
Lektorálta: Dunda és Artax  
Szerkesztette: Artax  
Megvásárolható: [www.jatekmester.com](http://www.jatekmester.com)