



# PACIFIC RAILS INC.

A GAME BY DEAN MORRIS

# Bevezetés



2019. május 10-én volt a Transzkontinentális vasút befejezésének 150. évfordulója. Ez a nagy volumenű vállalkozás kötötte először össze az Egyesült Államokat parttól partig. A Pacific Rails Inc. játékban egy olyan vasúttársaságot irányítasz, ami a többi hasonló vasúttársasággal azon versenyez, hogy a lehető leggyorsabban kiépítse az összeköttetést. A siker érdekében a munkásaidnak erőforrásokat kell gyűjteniük, és egy olyan gazdasági motort kell kiépítened, ami biztosítani tudja a zord terepen át az útvonal kiépítésének szükségleteit.

## Alkotók

**Játéktervező:** Dean Morris

**Játékfejlesztők:** Constantine Kevorque, Anastasios Grigoriadis

**Szerkesztő:** Richard Neale, William Niebling

**Art & Illusztráció:** Damien Mammoliti

**Grafikai megjelenés:** Luis Brueh, Rothis Anastasopoulos

**Fordítás:** Trew & Dunda

Külön köszönet játékesztelőinknek: Reid Palmer, Stefani Angelopoulos, Alexandros Manos, Andreas Katelanos, David Waybright, Jeremy D Salinas, Lykourgos Pachygiannakis, Stavros Balilis, Dimitris Skourtis, George Kourtidis and Hellenic Designers Association, ESPAIROS Gaming club, Thomas Mastakouris, Stratis Patsourakis, Manolis Trachiotis, Alex "BigHagar" Machado, Brian Bord Chris, Fred and Dexter Blair, Crazy Celt, Geoff Schell, Josh Woehlke, Joshua McMinn, Marc Wondergem, Stephen Watts, Vinnie Stoodley, Fabio Lopiano, Nicolas Oury, Anthony Howgego, Paul Spencer

©2020 IELLO és logója az IELLO USA LLC védjegye. Minden jog fenntartva.

©2020 Pacific Rails és logója a Vesuvius Media LTd védjegye. Minden jog fenntartva.

Made in China.

**Figyelem:** Fulladásveszély! 3 év alatti gyermekeknek nem ajánlott.

# Tartozékok



1 db játéktábla és térkép



4 db játékosábla



12 db vagon  
(4 minden típusból)



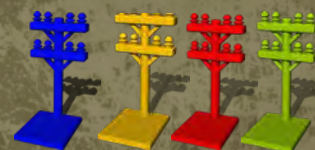
80 db erőforrás  
20 db minden típusból



sínlapkák  
70 db minden típusból



44 db ház  
(színenként 11)



28 x távíróállomás  
(színenként 7)



24 db szakemberjelző



12 db pontozási cél



20 db vagonfejlesztés



8 db cowboy kalap



8 db szenátor-jelző



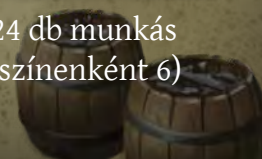
8 db mozdony  
(színenként 2)



4 db pont-jelző



24 db munkás  
(színenként 6)

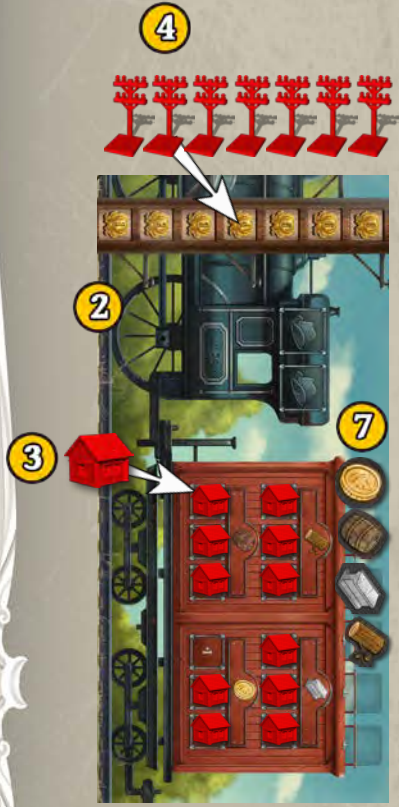
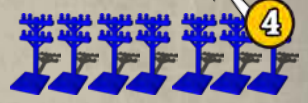


# Előkészületek

1. Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére.
2. Minden játékos vegyen el 1 játékosábrát, válasszon egy színt, és vegye el a színéhez tartozó összes tartozékot (2 mozdonyt, 1 pontjelzőt, 7 táviróállomást, 6 munkást, 11 házat).
3. Minden játékos tegye a házait a játékosábrája üres erőforrásszorzó-mezőire, kezdve a legnagyobb szorzóستól (x4), majd lefelé haladva. Minden játékos 11 házzal kezd, és így egy általa választott „+1” mező üresen marad. Ehhez a mezőhöz tartozó erőforrásból a szokásos 1 helyett, 2 termelődik.
4. Minden játékos rakjon le 1 táviróállomást a játékosábrája minden egyes győzelmipont-mezőjére.
5. A játékban részt vevő játékosok számától függően minden játékos adott számú munkást tart meg (lásd a jobb oldali táblázatot), a többit pedig visszateszi a dobozba. Mindenki tegye a munkásait a játékosábrája mellé.
6. Minden játékos tegye a pontjelzőjét a játéktábla 0-s mezőjére.
7. Minden játékos kap 1-et minden erőforrásból (puskapor, érme, vas és fa), amiket tegyen a játékosábrája rakománymezőire.
8. Tegyétek a 8 szenátorjelzőt a játéktábla Kongresszusának 1 GYP-s mezőjére.
9. Tegyétek a megmaradt erőforrásokat, cowboy kalapokat, szenátorjelzőket, vagonokat, vagonfejlesztéseket (a játékosok számától függően), és a sínlapkákat a játéktábla mellé, mindenki számára könnyen elérhető helyre. Ez lesz a készlet. Az eldobott jelzők visszakerülnek a készletbe, ha jelzőt kaptok, azt a készletből veszitek el.
10. Vegyetek a játékoszámnak megfelelően szakemberjelzőket (például 3 fős játéknál a 2 és 3 játékosal jelölteket). Válogassátok szét őket típus szerint, és tegyétek a paklikat a játéktáblára.
11. Keverjétek meg a 12 célt, és tegyetek négyet képpel felfelé a játéktáblán nekik kialakított mezőkre. A megmaradt célokat tegyétek vissza a játék dobozába.
12. A Csendes-óceánt legutóbb látó játékos lesz a kezdőjátékos. Ha senki nem látta még, akkor a legfiatalabb játékos kezd. A körsorrend a játék alatt nem változik. A játékosok a köreiket az óramutató járása szerint hajtják végre.
13. A játékosok most kiválasztják vasútvonalaik kezdőhelyszínét. A körsorrend szerinti **utolsó játékosal** kezdve, majd az **óramutató járásával ellentétesen** haladva minden játékos lerakja az egyik mozdonyát egy általa választott, a térkép bal vagy jobb szélén lévő, üres kezdőhelyszín mezőjére (1 mérföld). Ezután a **kezdőjátékosal** kezdve, majd az **óramutató járása szerint** haladva minden játékos leteszi a második mozdonyát egy általa választott olyan kezdőmezőre (1 mérföld), ami az első mozdonyához képest a térkép másik szélén van. Ezután minden játékosnak lesz egy-egy mozdonya a térkép két szélén.

Players	Number of Workers
2	6
3	4
4	3





# Cél

A játék célja a keleti és a nyugati part összekötése folyamatos vasútvonallal. Amint ez megtörténik, a játék végéhez közeledik. A játék még addig folytatódik, amíg minden játékos ugyanannyi kört nem játszott, ezután számoljátok ki a végső pontjaitokat.

A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos győz. Győzelmi pontok szerezhető városokat összekötő sínlapkák lerakásával, valamint házak és/vagy táviróállomások építésével. Bónusz győzelmi pontok járnak a játékosoknak a térképen lévő vasút- és a táviróállomásaik számától függően, és a célok teljesítéséért.

## A játékossterület

Röviden leírjuk a játékossterületet. A fogalmakat később még részletezzük, de ez az összefoglalás hasznos lesz.



Minden játékosnak van egy saját játékos táblája, ami a vonatát jelképezi. A játék kezdetén a játékos tábla jobb oldalán házak és erőforrások, míg a bal oldalán táviróállomások vannak. Sok fél módon lehet ezeket eltávolítani a játékos tábláról. Egy ház levétele növeli az erőforrás-termelést. Egy táviróállomás levétele az alatta látható győzelmi pontot adja.



A játékot vagonok nélkül kezditek, de a játék előrehaladtával egyre több vagonot kapcsoltok a vonatotokhoz. Minden vagonon van 2 mező a szakembereknek, 3 mező az erőforrásoknak és 1 a vagonfejlesztésnek. Amikor új szakembert fogadtok fel, akkor azt mindig a bal oldali első üres mezőre kell tennetek.

Amikor vonataktíválás akciót hajtasz végre, az egész vonatod aktiválódik, és balról jobbra sorban végrehajtod az összes szakembert és vagonfejlesztést.

A játék kezdetén minden játékosnak 6 vagonmező van a játékos tábláján. A vasútállomások építésével egyre több vagonot szereztek. A maximális tárolókapacitása egy játékosnak 3 raktármezővel nő a vonatához csatolt minden vagon miatt. Ha több tárgya van, mint amennyit el tud raktározni, akkor a többletet (a játékos dönt, mit) azonnal dobja el, tegye vissza a készletbe.

Soha nem állhat 3 vagonnál többől egy játékos vonata.

### Készlet / Raktármezők

Amikor a játék alatt erőforrásokat vagy sínlapkákat kapsz/termelsz, hacsak azt másképp nem mondjuk, a készletből vedd el ezeket, és tedd a raktármezőidre. Amikor erőforrásokat vagy sínlapkákat költesz el/dobsz el/használsz fel/fizetsz be, hacsak azt másképp nem mondjuk, azokat a raktármezőidről vedd el. Amikor eldobsz egy erőforrást, az visszakerül a készletbe.

# A játék menete

A kezdőjátékkal kezdve, az óramutató járása szerint haladva, minden játékos az egyik munkását felhasználva végrehajt egy akciót a körében. Miután a játékos a teljes akciót végrehajtotta, a következő játékos köre jön. Az akció végrehajtásánál vagy átteszed az egyik munkásodat a készletedből a játéktáblára, vagy leveszed az egyik munkásodat a játéktábláról, és visszateszed a készletedbe.



A játéktáblán 9, barna hátterű kerület van, amilyen a bal oldalon is látható. Minden kerülethez tartozik egy akciótípus, amit a munkásoddal végrehajthatsz.



Minden kerületpár között van egy akciómező, amilyen a bal oldalon is látható. A körödben vagy átteszed az egyik munkásodat a saját készletedből egy üres akciómezőre, vagy leveszed az egyik munkásodat a játéktábláról, és visszateszed a saját készletedbe.

Amikor munkást raksz le vagy veszel le, akkor végrehajtod a munkásoddal szomszédos EGYIK kerület akcióját/akcióit.

Ha van még azzal a kerülettel szomszédos munkásod, aminek az akcióját éppen végrehajtod, akkor az akcióhoz kapsz egy **akcióbónuszt**.

Ha egy olyan kerület akcióját szeretnéd használni, ami mellett már az összes akciómezőt elfoglalták **játékos társaid**, és **nincs saját munkásod** ezzel szomszédosan, akkor lerakhatsz egy munkást magára a kerületre. Ilyenkor az adott kerülettel szomszédos és/ vagy az adott kerületen lévő összes munkás visszakerül a tulajdonosa készletébe. Kárpótlásul minden játékos kap egy cowboy kalapot minden egyes visszavett munkásáért, amit a játékos táblája megfelelő mezőire tesz. Egy játékosnál egyszerre maximum két cowboy kalap lehet: Ha már van kettő, akkor helyette tetszőleges erőforrást kap a készletből.



*A kék játékos szeretné végrehajtani a Crew Train Activation akciót, de nincs üres akciómező az adott kerület mellett, és egyetlen munkása sincs az adott kerület mellett.*



*Kék közvetlenül a kerületre rakja a munkását az akciómező helyett. Piros visszaveszi a munkását, és kap 1 cowboy kalapot. Sárga is visszaveszi a 2 munkását, és kap 2 cowboy kalapot (1-et minden visszavett munkásáért).*

Egy akciómezőn lévő munkás akcióbónuszt ad az **ÖSSZES** vele oldalszomszédos kerületnél.

Bármilyen sorrendben lerakhatsz, és levehetsz munkásokat. **NEM** kell az összes munkásodat letenned, mielőtt egyet leveszel. Természetesen, ha már az összes munkásod a játéktáblán van, akkor a körödben nincs más választásod, le kell venned egyet. Ha ilyen módon leveszel egy munkást, és van munkásod egy kerületen (nem az akciómezőn), akkor először azt kell levenned.

A játék alatt sokféle akcióval szereshető győzelmi pont (GYP). Amikor győzelmi pontot kapsz, lépj a pontjelződdel a játéktábla szélén annyi mezőt, amennyi pontot kaptál, így a teljes pontszámodat nyomon tudod követni.



# Kerületek

A játéktáblán 9 kerület van, és mindegyikhez egy adott típusú akció tartozik. Ezek az akciók erőforrás-termeléshez (1), vonataktiváláshoz (2), valamint sínlerakáshoz és szakember felfogadásához (3) kapcsolódnak.



## Erőforrás-akciók

4 kerület közvetlenül az erőforrás-termeléshez köthető:



Puskapor begyűjtése



Vas begyűjtése



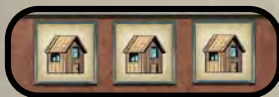
Érme begyűjtése



Fa begyűjtése

Amikor a játékos kiválaszt ezen kerületek közül egyet, akkor megkapja az adott típusú erőforrást. Például a puskapor begyűjtése kerület mellett lévő akciómező puskaport ad.

A begyűjthető erőforrások számát a játéktábla határozza meg. Ha egy adott erőforrás összes mezőjét ház takarja, akkor az adott erőforrásból csak egy gyűjthető be. Házakat levéve a játéktábláról növelheted a termelést: egy házat levéve két erőforrást, mindhárom házat levéve négy erőforrást termelsz.



Minden erőforrás-akcióhoz három építési terület tartozik. A játékos egy később leírt különleges akcióval házat építhet ezekre az építési területekre. Amikor a játékos erőforrást gyűjt egy adott kerületből, akkor az adott kerületben lévő minden egyes házáért az adott típusú erőforrásból eggyel többet gyűjthet.



*Például ez a játékos a fa begyűjtése akcióval 1 fát fog kapni, az érme begyűjtése akcióval 2 érmét kapna, a vas begyűjtése akcióval 3 vasat, és a puskapor begyűjtése akcióval 3 puskaport kapna.*

## Az erőforrások különleges akciói

A játékos az erőforrások begyűjtése után végrehajthatja a kerület különleges akcióját. Ezek minden egyes kerületnél különbözők. A végrehajtásukhoz adott erőforrást kell fizetni, és utána végrehajtható az adott akció. Ez az erőforrások begyűjtése UTÁN történik.



Fizess 1 fát, hogy lerakhass egy házat a játéktábláról egy tetszőleges kerület építési területére. Ilyenkor a játéktáblád erőforrás-területéről a bal szélső házat kell felhasználnod. Kapsz 2 GYP-t.



Fizess 1 puskaport, hogy választhass egy vagonfejlesztést. Ezt tedd le az egyik, legalább egy szakemberrel rendelkező vagonod egyik üres mezőjére. Kapsz 2 GYP-t.



Fizess 1 vasat, hogy letehesd egy házat a játéktábláról a térkép egyik városára vasútállomásnak. A városnak szomszédosnak kell lennie egy sínlapkával, és még ne legyen rajta vasútállomás. Ilyenkor a játéktáblád erőforrás-területéről a bal szélső házat kell felhasználnod.



Fizess 1 érmét, hogy letehesd az alsó távíróállomást a játéktábláról a térkép egyik olyan városára, amin már ott van az egyik ellenfeled vasútállomása, de még nincs rajta távíróállomás.



# Szakemberek felfogadása akció

A játéktábla közepén lévő kerületben két különböző akció egyikét lehet végrehajtani: szakember felfogadása vagy sín lerakása. A sín lerakását később részletezzük.

4 különböző szakembertípus van: masiniszta, bányász, mérnök és bankár. A képességeik és az ikonjaik az alábbi ábrán láthatók.

Masiniszta	Bányász	Mérnök	Bankár
Fizess 1 vasat, hogy kapj 1 normál sínt.	Fizess 1 puskaport, hogy kapj 1 alagutat.	Fizess 1 fát, hogy kapj 1 hidat.	Hajts végre 1 lobbizás akciót

Egy szakember felfogadásához erőforrásokat kell költened, aminek a száma függ a szakember típusától, és azon vagon számától, amihez hozzárendeled. Egy szakember felfogadási költsége a játéktábla táblázatának megfelelő rubrikájában látható (lásd lentebb). Itt láthatóak az egyes szakembertípusok, és lent a költség azon vagon számától függően, amihez hozzárendeled.

Emlékeztető: Egy szakember aktiválásánál annak akcióját legfeljebb annyiszor hajthatod végre, amennyi a hozzárendelt vagon száma. Tehát egy masinisztánál és egy 2-es vagonnál legfeljebb 2 vasat költhetsz el, hogy kapj 2 normál vasúti sínlapkát

	Masiniszta	Bányász	Mérnök	Bankár
1-es vagon	1 vas, 1 sín	1 puskaport, 1 alagút	1 fa, 1 híd	1 érme, 1 lobbizás
2-es vagon	2 vas, 2 sín	2 puskaport, 2 alagút	2 fa, 2 híd	2 érme, 2 lobbizás
3-as vagon	3 vas, 3 sín	3 puskaport, 3 alagút	3 fa, 3 híd	3 érme, 3 lobbizás

Szakemberek költségtáblázata

Az akció végrehajtásával felfogadhatsz egy szakembert. Ilyenkor eldobod a raktármezőkről az ehhez szükséges erőforrásokat, elveszed a megfelelő szakemberjelzőt, és lerakod azt a neki szánt vagon egyik üres szakembermezőjére.

A vonatod legfeljebb 3 vagonból állhat (vagonokat kapsz, amikor a térképre vasútállomást építesz). Minden vagonon 2 mező van, amikre lerakhatod a felfogadott szakembereidet. Ha a vonatod egynél több vagonból áll, akkor az újonnan felfogadott szakembert mindig a bal szélső üres mezőre kell letenned, csak a vagon feltöltése után tehetsz szakembert a következő vagonra. A 3-as vagonra lerakott szakember győzelmi pontokat ad a mezőn megadottak szerint.



Egy mérnök felfogadásának költsége, ha az az 1-es vagon második mezőjére kerül 1 fa és 1 érme.



Betti már felfogadott egy mérnököt és egy bankárt. Most elkölt 2 fát és 1 érmét, hogy felfogadjon egy mérnököt a 2-es vagonba.



Betti a 2-es vagon feltöltése után fizet 2 fát és 2 érmét, hogy felfogadjon egy mérnököt a 3-as vagonba, amiért kap 2 győzelmi pontot.

# Vasúttaktiválás-akció

4, vasúttaktiválásra használható kerület van. Ezek mindegyikénél egy adott szakembertípust használhatsz „vezetőként” az adott körben. A lenti ábrán láthatóak ezek a kerületek és a hozzájuk tartozó vezetők.



A vonatod aktiválásánál használhatod a vezetődet, a vagonfejlesztéseidet és a vonatodon lévő összes szakemberedet, hogy sínlapkákat gyárts és/vagy erőforrásokat gyűjts be.

Először végrehajtod a vezető akcióját. Így, ha a mérnök kerületet használod, akkor a vezető mérnökként dolgozik még akkor is, ha nincs mérnök a vonatodon. Ezután balról jobbra haladva menj végig minden egyes vagonon. A vagonokon haladva először hajtsd végre annak fejlesztését (ha van), majd az ott lévő szakembereket szintén balról jobbra haladva.

*Például a játékos a masiniszta akciót választja. Ez lehetővé teszi, hogy az összes szakemberét aktiválja.*



A kiválasztott vonataktiválás akciónál a vezető masinisztaaként dolgozik. Ez lehetővé teszi, hogy a játékos elköltsön 1 vasat a raktármezőiről, hogy legyártson 1 normál vasúti sínlapkát.



Most aktiválja az 1-es vagonban lévő bankár szakembert. Elkölt 1 érmét a készletéből, majd lerak 1 szenátorjelzőt a 2 fa mezőre és kap 2 fát.



Ezután aktiválja az 1-es vagonban lévő mérnök szakembert, elkölt 1 fát a készletéből, hogy legyártson 1 híd sínlapkát.



Végül aktiválja a 2-es vagonban lévő mérnök szakembert. Mivel ez a 2-es vagonban van, ezért kétszer is végrehajthatja az akcióját. Befizet 2 fát a raktármezőiről, hogy legyártson 2 híd sínlapkát.

# Vagonfejlesztések

A jelző hátlapján látható a játékosok száma, ami megadja, hogy a jelző hány játékosnál használható. Három különböző ikon van a hátlapjukon: két játékos, három játékos és négy játékos. A játék előkészületeinél csak azokat a jelzőket használjátok, amik hátlapján az aktuális játékoszámmal azonos vagy kevesebb játékos szerepel. Ha például 3 játékos játszik, akkor a két és három játékosot ábrázoló jelzőket tartásátok meg. A többi jelzőt tegyétek vissza a dobozba.



A **fa begyűjtése különleges akcióval** választhatsz egy elérhető vagonfejlesztés a készletből, amit tegyél a játékosablákra. Ez a fejlesztés bónusz erőforrást ad a vonataktíválás akciónál.

A vagonfejlesztés választásánál a fejlesztés szintjének meg kell egyeznie azon vagon szintjével, amire a fejlesztést letenni szándékozol. Tehát soha nem rakhatsz egy 2-es vagonfejlesztést egy 1-es vagy egy 3-as vagonra. Ezzel az akcióval lecserélhetsz egy már meglévő vagonfejlesztést egy újra. Ilyenkor a meglévő vagonfejlesztést tedd vissza a készletbe.



*különleges akció*

Az 1-es, illetve a 2-es szintű vagonfejlesztés 1-et, illetve 2-t ad a rajta látható erőforrástípusból. A 3-as vagonfejlesztéssel a játékos 3 tetszőleges erőforrást vehet el (például 2 fát és 1 vasat, vagy 3 érmét, stb.).

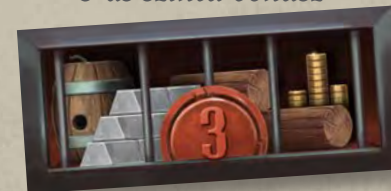
*1-es szintű bónusz*



*2-es szintű bónusz*



*3-as szintű bónusz*



A vagonfejlesztést **csak balról az első**, vagonfejlesztés nélküli, de **legalább egy szakemberrel** rendelkező vagonra teheted. Először mindig a fejlesztés bónuszát kapod meg, és csak utána kapod meg az adott vagon szakembereinek a bónuszát.



*Ezen vonat aktiválásánál az első a vezető akció végrehajtása. Ezután a játékos a vagonfejlesztéssel kap 1 puskaport. Majd a játékos használhatja a bányász szakemberét és az 1 puskaport, hogy legyártson egy alagút sínlapkát. Végül használhatja a mérnök szakemberét és 1 fát a raktármezőiről, hogy legyártson 1 híd sínlapkát.*

# Lobbizásakció

A többi szakembertől eltérően a bankár nem gyárt egyből sínlapkákat. Helyette a játékos nevében erőforrásokért és támogatásért lobbizik a Kongresszusban.

A játék kezdetén a szenátorjelzők a Kongresszusban a felső mezőkön vannak, ahogy azt az ábra is mutatja.

A bankárakció végrehajtásánál fizetsz 1 érmét, és 1 tetszőleges szenátorjelzőt lecsúsztatasz az alatta lévő akcióra, és megkapod az ott látható jutalmat.



*Például Mari bankárakciót hajt végre, elkölt 1 érmét, és egy szenátort lefelé csúsztatva begyűjt 2 fát.*

A Kongresszus tetején látható, hogy az első négy szenátor költsége 1 érme, a következő kettőé 2 érme, és az utolsó kettőé 3 érme. Minden egyes végrehajtott bankárakciónál a maximális költségkeret 1 érmevel nő. Ez azt jelenti, hogy a magasabb költségű szenátorokhoz több bankárakció végrehajtása szükséges. Ha például egy 2 érme költségű szenátort használasz, akkor ahhoz 2 bankárakciót kell végrehajtanod, mert ez teszi lehetővé, hogy fizethess 2 érmét, és így 1 darab 2 érme költségű szenátorjelzőt mozgathass, majd pedig megkapd annak jutalmát.

Végrehajthatsz akciókat nagyobb szorzóval is (pl. egy bankárral a 2-es vagonban; vagy olyan bankárakcióval, ahol a kerülettel kettő vagy több szomszédos munkás van), vagy végrehajthatsz több bankárakciót, amíg van pénzed a drágább szenátorokra. Ha például van egy bankár vezetőd és egy bankár szakembered a 2-es vagonban, akkor a vezető aktiválásával kezdve a költségkereted 1 érmeire nő. Ezután sorban aktiválsz a szakembereket, amíg el nem érsz a 2-es vagon bankárjához. Most már a költségkereted 3. Ezt tetszőlegesen elköltheted szenátorakciók végrehajtására, amik összköltsége legfeljebb 3 érme (pl. három 1 érme költségű, egy 2 érme és egy 1 érme költségű, egyetlen egy 2 érme költségű, stb.).

Egy másik lehetőség a szenátorok VISSZAÁLLÍTÁSA. Ezzel az akcióval a Kongresszus alsó mezőin lévő ÖSSZES szenátor visszacsúszik a felső mezőkre. Minden egyes így mozgatott szenátorjelzőért kapsz 1 győzelmi pontot.

**Megjegyzés: Amikor a bankárakcióval visszaállítod a szenátorokat, akkor a költségüktől függetlenül az ÖSSZES szenátor visszakerül a felső mezőre.**

A szenátorok visszaállításának mindig 1 érme a költsége (és így egy akció is elég hozzá).



*Ebben az esetben egyetlen bankárakcióval 4 szenátor állítható vissza, és jutalmul 4 győzelmi pont járna ezért.*

## Kongresszusi támogatás



Gyűjtsd be az adott erőforrásokat (2 fa, 2 puskaapor, 2 vas).



Vagy tegyél le egy házat a játékosábráról egy tetszőleges terület egyik üres építési mezőjére, vagy tegyél le egy vagonfejlesztést balról az első olyan vagonra, amin még nincs fejlesztésjelző, de van rajta legalább egy szakember. Kapsz 1 győzelmi pontot.



Tegyél egy házat és/vagy egy távíróállomást a játékosábráról a térképre. A vasútállomást egy üres városi helyszínre kell tenni, ami szomszédos egy vasúti sín lapkával. A távíróállomást egy olyan városi helyre kell tenni, aminél van egy vasúti állomás, aminek nem te vagy a tulajdonosa.



Kapsz 2 tetszőleges típusú sínlapkát (pl. 1 híd és 1 alagút, vagy 2 normál vasúti sín, stb.).



Vegyél el összesen 3 tetszőleges erőforrást (fát, vasat és puskaport tetszőleges kombinációban) (pl. 2 fa és 1 vas, vagy 3 puskaapor, stb.).

## Sínlerakás-akció

A középső területben sínlerakás-akciót hajthatsz végre.

A sínlerakás-akciónál sínlapkákat teszel a térképre úgy, hogy az egyik mozdonyodat egy tetszőleges várossal megszakítás nélkül sín kösse össze. A most felhasznált sínlapkáidat korábban már le kellett gyártanod egy vonataktiválás-akcióval. Más szóval a sínlerakás-akció azt teszi lehetővé, hogy a már meglévő sínlapkáidat a térképre tedd, azt viszont nem engedi meg, hogy új sínlapkákat gyárts.

Amikor sínlapkákat raksz le a térképre, akkor a sínlapkának egyeznie kell a tereppel, amin átmegy. A folyó fölött hídnak, a domságon át alagútnak, és a síkságon normál vasúti sínnek kell lennie. A járhatatlan hegységre soha nem építhetsz.



kezdőhelyszín

város



Város.  
Ide nem építhető  
sínlapka.



Hegység.  
Ide nem építhető  
sínlapka.



Síkság.  
Ide normál vasúti  
sínlapka építhető.



Dombság.  
Ide alagút  
építhető.



Folyó.  
Ide híd  
építhető.

Ahhoz, hogy az egyik mozdonyod térképen lévő aktuális helyszínét folytonos vasútvonallal kösd össze egy várossal szomszédos mezővel, az ehhez szükséges összes sínlapkának a raktármezőiden kell lennie. Ha ezek nincsenek meg, akkor egyáltalán nem hajthatod végre ezt az akciót.

A térkép minden egyes városában maximum 1 vasútállomás és 1 táviróállomás lehet. Ezeknek különböző játékosokhoz kell tartozniuk. Soha nem lehet egy város mindkét épületének ugyanaz a játékos a tulajdonosa.

Amikor elérsz a térkép egyik városához, építened kell vagy egy táviróállomást vagy egy vasútállomást. Ha nincs vasútállomás a városban, akkor lerakhatsz egy házat a játékos tábládról az adott városra. (Mindig a játékos táblád erőforrás-területén lévő bal szélső házat kell választanod.) Ha nincs táviróállomás, akkor ehelyett elveheted a játékos tábládon lévő alsó táviróállomást, és leteheted az adott városra, megkapva az ekkor láthatóvá vált GYP-eket.

A vasúti sín lerakásánál az akciódnak mindig vagy vasútállomás vagy táviróállomás építésével kell befejeződnie. Ha nem így lesz, akkor nem hajthatod végre ezt az akciót! Kikerülheted a közelebbi városokat, amennyiben az utoljára lerakott sínlapka új útvonalat hoz létre a térkép egyik városához. Ha egy város mellett van sín, de még nincs rajta vasútállomás vagy táviróállomás, akkor a város még nincs bekötve a vasúti hálózatba. Ez akkor történik, amikor valaki kikerül egy közelebbi várost, hogy egy távolabbi várost elérjen.

Attól függően, hogy mennyi vasútállomásod van a táblán, bónuszokat kapsz:

Ha ez az első vasútállomásod, akkor megkapod az 1-es vagon. Tedd a játékos táblád jobb oldalára. Kapsz ingyen egy általad választott szakembert, tedd őt a most kapott vagonra. Mostantól 3-mal több raktármeződ van.

Ha ez a második vasútállomásod, akkor megkapod a 2-es vagon. Tedd az 1-es vagon jobb oldalára. Most van még plusz 2 meződ a szakembereknek, és van még további 3 raktármeződ.

Ha ez a harmadik vasútállomásod, akkor megkapod a 3-as vagon. Tedd a 2-es vagon jobb oldalára. Most van még plusz 2 meződ a szakembereknek, és van még további 3 raktármeződ.



A sínlerakásánál tetszés szerint alakíthatod az útvonalat, akár kihagyhatod a közelebbi városokat, de az utolsó sínlapkát lerakva egy városhoz vezető új útvonalnak kell létre jönnie. Tehát kialakul egy útvonal, ami összeköt egymással, két, korábban még nem összekötött várost.

Amikor befejezed a sínlapkák lerakását, és létrehoztál egy új útvonalat, akkor a mozdonyoddal menj végig a saját vasútvonaladon a most csatlakoztatott városig.

## Közös sínek, és a játékosársak épületeinek használata

- A sínlapkák lerakásánál a vasútvonaladnak az egyik mozdonyod aktuális helyszínétől kell indulnia, és a térkép egyik városában kell végződnie. Ilyenkor használhatod a már lerakott sínlapkákat, a sínlapkák egyik játékoshoz sem tartoznak.

Annyi játékosársad épületét használhatod, amennyit szeretnél. A már lent lévő sínlapkákat használva hosszabb vasútvonalat építhetsz. Emlékeztető: Csak a legközelebbi városba vezető vasútvonalakért jár GYP, ami nem feltétlenül az a város, ahonnan a mozdonyod indul.

### Pontozás

Keress meg a legrövidebb útvonalat az új útvonallal bekötött város és a következő legközelebbi város vagy a térkép kezdőhelyszíne között (nem feltétlenül a mozdonyod eredeti kezdőhelyszíne). Ha egynél több legrövidebb útvonal van, akkor válaszd ki, hogy melyiket szeretnéd pontozni. Minden egyes új sínlapka (az akció során lerakott), ami az adott városokat összekötő legrövidebb útvonal része, 2 GYP-t ér. Az összes többi, az akció során lerakott sínlapka egyenként 1 GYP-t ér.

Minden alkalommal, amikor a mozdonyod az útja során átmegy egyik játékosársad épületén vagy megáll annál (vasútállomás vagy táviróállomás), az adott épület tulajdonosa kap 3 GYP-t.



A piros játékos a sínlerakás-akcióval lerak egy híd sínlapkát, hogy csatlakoztasson egy várost. Kap 2 GYP-t, mivel ez a város korábban még nem volt bekötve a hálózatba.

Ezután lerakja vasútállomásnak az egyik házát a játékos-táblájáról, az újonnan csatlakoztatott városba.

Végül a mozdonyával az új városra lép.

Mivel a piros játékosnak van egy második munkása is a sínlerakás kerülete mellett (szorzó), ezért egy második útvonalat is építhet ugyanezen sínlerakás-akció részeként. Úgy dönt, hogy a másik mozdonyát használja (a térkép másik oldalán).

Lerak 1 alagút sínlapkát, és kap 2 GYP-t ezért az útvonalért.

A játékos úgy dönt, hogy az újonnan csatlakoztatott városban lerakja a táviróállomását. Megnézi a játékos-tábláján az éppen elvett táviróállomás helyét. 1 GYP-s mezőn volt, ezért kap érte 1 GYP-t.

Végül a mozdonyával a táviróállomás városára lép.



# Példák sínek lerakására



A zöld játékos most sínlerakás-akciót hajt végre. Lerak 3 híd sínlapkát és 2 normál vasúti sínlapkát, hogy a térkép egy közelebbi városát kihagyva, csatlakoztassa ugyanazt a várost, amit a piros játékos már csatlakoztatott.

Mivel ezt a várost már egy közelebbi várossal összekötötték, ezért lapkánként csak 1 GYP-t kap, ez összesen 5 GYP.

A városnak már van vasútállomása, ezért a piros játékos kap 3 GYP-t.

A zöld játékos lerak erre a városra egy táviróállomást, ezért kap 1 GYP-t, mert ez az elsőként lerakott táviróállomása.

Végül a mozdonyával a városra lép

A zöld játékos a következő körében újra sínlerakás-akciót hajt végre, és úgy dönt, hogy most csatlakoztatja a legutóbbi körében kikerült várost. Mivel már van vasútvonal az adott város és az egyik mozdonya között, ezért azt nem kell kiépítenie. (Mivel a városon egyetlen épület sincs, ezért még nem csatlakoztatták.)

Mivel a zöld játékos egyetlen sínlapkát sem rakott le, ezért nem kap győzelmi pontot.

Ezután az adott városra lerak egy táviróállomást. Mivel ez a második táviróállomás, amit levett a játékos táblájáról, ezért kap 2 GYP-t.

Végül a mozdonyával az új városra lép.







A piros játékos a sínlerakás-akciót választja, és letesz 2 normál vasúti sínlapkát a térképre.

Ez a legközelebbi városba vezető legrövidebb vasútvonal, ezért sínlapkánként 2 GYP-t kap. Ebben az esetben az a legközelebbi város, ahol a zöld játékos táviróállomása van.

A város csatlakoztatásához a piros játékosnak át kell mennie a zöld táviróállomáson, ezért a zöld játékos kap 3 GYP-t.

A piros játékos lerak egy vasútállomást az újonnan csatlakoztatott városba.

Végül a piros játékos a mozdonyával a most csatlakoztatott városra lép.

Most tegyük fel, hogy a piros játékos lerak még egy sínlapkát, ami a jobb oldalon látható kiemelt alagút sínlapka. A legrövidebb út még mindig 2 lapkából áll, ezért a 2 sínlapkáért 4 GYP-t kapna, de kapna még 1 GYP-t az alagút sínlapkáért.

Mivel most már nem kell átmennie a zöld táviróállomással rendelkező városon, a zöld játékos nem kap GYP-t!

Ha a piros játékosnak van még egy alagút sínlapkája, akkor ez lenne a jobb lépést.



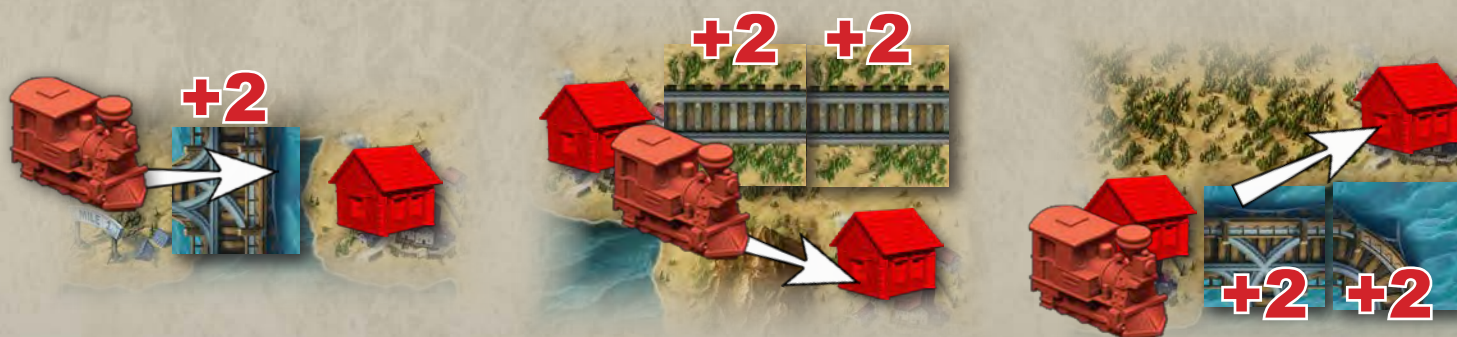


A kék játékos úgy dönt, hogy a sínlerakás-akcióval lerakja a kiemelt 7 sínlapkát, hogy elérje a várost.

8 GYP-t kap az útvonaláért. A legközelebbi város 4 mező távolságra van, és mivel a várost korábban még nem csatlakoztatták, ezért ezen lapkák mindegyikéért 2 GYP-t kap. Kap még 1 GYP-t minden egyes sínlapkáért, ami a mozdonya kezdőhelyszíne és az első város között van, amire piros már épített egy vasútállomást.

A kék játékos az útja során elmegy a zöld táviróállomást és a piros vasútállomást tartalmazó város mellett. Ezért a zöld és a piros játékos kap 3-3 GYP-t. Ezután a piros játékos elmegy egy zöld táviróállomás és egy piros vasútállomás mellett, melyért a zöld játékos kap még 3 GYP-t, és a piros játékos is kap még 3 GYP-t.

Mindegy, hogy egyenes sínlapkát, T-elágazást vagy kereszteződést használsz. A lapkáknak nem kell igazodniuk, amikor a térképre kerülnek. Például a következő helyzetek mind szabályosak:



Noha nem szükséges, de cserélgethetitek a sínlapkákat a készletben lévőkkel (ha van megfelelő), hogy az útvonal élethűbb legyen.

# Akcióbónuszok

Egy akció hatása kétféleképpen fokozható: vagy egynél több munkás van az adott kerülettel szomszédosan, vagy cowboy kalap eldobásával. Minden egyes plusz szomszédos munkás és/vagy eldobott cowboy kalap ad egy akcióbónuszt.

Az akcióbónuszok hatása némileg eltér az egyes akciótípusoknál, ahogy ezt itt részletezzük:



Gyűjts be plusz 1 erőforrást akcióbónuszonként. A plusz erőforrás típusának a felhasznált kerülettel egyezőnek kell lennie. Például a játékosablád állapota miatt egy akcióval normál esetben 2 fát gyűjtesz be. Ha van egy plusz szomszédos munkásod a fa begyűjtése akció mellett, akkor 3 fát gyűjtesz be.

A különleges akció többször is végrehajtható. Ha például csak egy szomszédos munkásod van az akciónál, és eldobsz 1 cowboy kalapot, akkor 3 fát kapsz, és elkölthetsz legfeljebb 2 puskaport, hogy lerakjál 2 vagonfejlesztést.



Minden egyes sínlerakás-akcióval sínlapkákat rakhatsz le, de CSAK EGY útvonalat építhetsz, ami az egyik mozdonyodtól a térkép egyik városába megy. Az akcióbónusszal ezt többször is megteheted.

Például van 2 munkásod a sínlerakás-akcióval szomszédosan. A körödben tulajdonképpen kétszer hajtod végre a sínlerakás-akciót, és így legfeljebb 2, térképen lévő várost csatlakoztathatsz. Először teljesen végrehajtod az első akciót, és utána hajtod végre a másodikat.



Az akcióbónusz lehetővé teszi, hogy ezt az akciót többször is végrehajtsd. Egynél több szakembert fogadhatsz fel, a szokásos módon kifizetve az erőforrás-költséget. Az első akciót teljesen végre kell hajtani, ki kell fizetned az erőforrásokat, és le kell tenned a szakembert az egyik vagon megfelelő üres mezőjére, mielőtt a következő akciót elkezded.



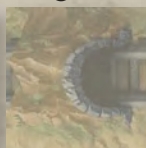
Minden egyes akcióval újra végrehajthatod a vezető képességét. NEM hajthatod végre többször az egész vonat aktiválást, csak a vezető képességét.

Ha például van 2 munkásod a vonataktiválás kerülettel szomszédosan, és még egy cowboy kalapot is eldobsz, akkor a vonatod aktiválásánál 3-szor hajtod végre a vezető képességét, míg a vonatod összes többi képességét csak egyszer.

## A játék vége

A játék végét az váltja ki, amikor elkészül egy, a játéktábla két szélét egymással összekötő teljes vasútvonal, függetlenül attól, hogy ki rakta le a sínlapkákat. Az a játékos, aki a sínlap(ká)k lerakásával befejezte az útvonalat, azonnal kap 15 győzelmi pontot.

A játékosok addig hajtják végre a köreiket, amíg mindenkinek ugyanannyi köre nem lesz (vagyis amíg a kezdőjátékos jobb oldalán lévő játékos be nem fejezi az utolsó körét).



## Játék végi pontozás

A játékosok most győzelmi pontokat kapnak a térképen lévő vasútállomásaik és táviróállomásaik számától függően az alábbi táblázat szerint:

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
		2	4	7	10	14	18	23	28	34	40	47	54	62	69	75	80	84	87

Az a játékos, akinek 11 vasútállomása és 3 táviróállomása van a térképen, 69 győzelmi pontot kap.

Minden játékos kap még 1 győzelmi pontot a raktármezőin lévő minden egyes sínlapkájáért.

## Célok pontozása

Végül hajtjátok végre a célok pontozását balról jobbra egymás után. Ha csak egy játékos teljesített egy célt, akkor ő 3 GYP-t kap. Holtverseny esetén senki nem kapja meg a győzelmi pontokat.



A legtöbb vasútállomás a térképen.



A legtöbb masiniszta a vagonokban.



A legtöbb bankár a vagonokban.



A legtöbb vas a raktárban.



A legtöbb táviróállomás a térképen.



A legtöbb mérnök a vagonokban.



A legtöbb érme a raktárban.



A legtöbb puskapor a raktárban.



A legtöbb ház a játéktáblán.



A legtöbb bányász a vagonokban.



A legtöbb fa a raktárban.



A legtöbb fejlesztés a vagonokon.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos győz. Holtverseny esetén a kerületeken a legtöbb házzal rendelkező játékos győz. Ha még mindig holtverseny van, akkor a térképen a legtöbb vasútállomással és táviróállomással rendelkező játékos győz. Ha még mindig holtverseny van, akkor a játékosok közösen ünneplik közös győzelmüket.