

TINNERS' TRAIL

FELÚJÍTOTT KIADÁS

MARTIN WALLACE JÁTÉKA
DAVID DIGBY TOVÁBBFEJLESZTÉSÉVEL



BEVEZETŐ

A Tanners Trail a korai XIX. században játszódik Cronwallban, és a vidéket híressé tevő ón- és rézbányaiparra összpontosít. Ebben a században vált Cornwall a világ egyik legfontosabb bányavidékévé.

Ötvözetekhez használt ónt, és a Királyi Haditengerészet hajóinak burkolására használt rezet termelt. Ehhez a bányákban sokkal hatékonyabb vízpumpákra volt szükség, ami elvezetett a gőzgépek fejlesztéséhez, amiből az első gőzmozdony született. Az arzén értékes melléktermék volt, amit széles körben használtak más iparágakban, különösen a feltörekvő textiliparban Lancashire-ben. Amikor a cornwalli bányák hanyatlani kezdtek, a cornwalli emberek szétszéledtek a világban, és terjesztették az értékes tudásukat, amivel segítettek kialakítani a modern világ bányászatát.

A játék neve utal arra a hosszú útra, amin a bányászoknak végig kellett menniük az otthonuktól a bányáig. Ezt a bányához vezető utat a helyiek Tanners Trailnek (ónbányászok ösvényének) hívták.

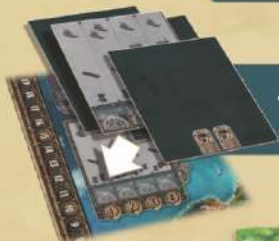
NÉHÁNY SZÓ ERRŐL A KIADÁSRÓL

Martin Wallace-szal együttműködve a Tanners Trail-t alaposan átdolgoztuk, hogy létrehozzuk ezt a felújított változatot. A játékot hozzáigazítottuk a különböző játékoszámokhoz, és készült három teljesen új modul: Az Arzén és Kivándorlás kiegészítő, és a Lord Wallace szóló játék.

TARTOZÉKOK



1 FŐTÁBLA



4 FEJLESZTÉS-TÁBLA

32 TERÜLET-LAPKA



3 EGYEDI KOCKA



1 ÁRVERÉS-JELZŐ



45 KUTA-TÁSKÁRTYA



14 CSATOR-NAJELZŐ



10 £100 JELZŐ



9 ELŐKÉSZÍTŐ KÁRTYA
7 TERÜLETELŐKÉSZÍTŐ- ÉS 2 KÉTOLDALAS TERKÉPKÁRTYA



65 JÁTÉKOS ALKATRÉSZ:



30 BÁNYÁSZ
(JÁTÉKOSONKÉNT 6)



10 EXTRA PONT JELZŐ
(JÁTÉKOSONKÉNT 2)



10 LESKELŐ-DÉSJELZŐ
(JÁTÉKOSONKÉNT 2)



5 PÉNZ-JELZŐ
(JÁTÉKOSONKÉNT 1)

5 AKCIÓJELZŐ
(JÁTÉKOSONKÉNT 1)



5 PONT-JELZŐ
(JÁTÉKOSONKÉNT 1)

46 FEJLESZTÉS

14 BÁNYÁSZ



11 KIKÖTŐ



5 VASÚT



6 VÁGAT



10 GŐZSZIVATTYÚ



150 NYERSANYAGKOCKA

50 ÓNKOCKA



50 RÉZKOCKA



50 VÍZKOCKA



*Az Arzén kiegészítő szabályait és tartozékait l. a 12. oldalon.

A Kivándorlás kiegészítő szabályait és tartozékait l. a 14. oldalon.

A Kickstarter csomag szabályait és tartozékait l. a 15. oldalon.

A szülő játék szabályait és tartozékait l. a 14. oldalon.

FLŐKÉSZÍTÉS

- 1 Tedd a **főtáblát** a játékos terület közepére.
- 2 Tedd a **kockákat** és az **árverésjelzőt** a tábla mellé.
- 3 Keresd ki a játékoszámnak megfelelő **fejlesztéstáblát** és tedd képpel felfelé a főtáblán lévő helyére.
- 4 Végy el a készletből annyi **kikötőt**, **vasutat**, **tárnát** és **bányászt**, ami megfelel a fejlesztéstáblán lévő ikonok számának, és tedd őket a tábla megfelelő oszlopaiba. Minden mezőn több alkatrész lesz, minden ikonhoz egy.
- 5 Végy el a készletből gőzszivattyúkat, hogy létrehozod a fejlesztéstáblán látható gőzszivattyú-csoportokat. A csoportokba kerülő pumpák száma a gőzszivattyúmező jobb felső sarkában látható minden fordulóhoz.
- 6 Tedd az összes **ón**-, **réz**- és **víz**kockát, **csatormajelzőt** és **£100 jelzőt** a tábla mellé egy közös készletbe. A közös készletben lévő kockák és jelzők számát tekintsétek korlátlanoknak. Ha kifogytok valamelyikből, használjátok megfelelő helyettesítőt.
- 7 Minden játékos megkapja a választott színű összes játékos alkatrészt.

JÁTÉKOS ALKATRÉSZEK

- 8 Vedd az összes játékos **pontjelzőjét**, és tedd a külső sáv 0 mezőjére egy kupacba.
- 9 Vedd az összes játékos **pénzjelzőjét**, és tedd a külső sáv 20-as mezőjére egy kupacba.
- 10 Vedd az összes játékos **akciójelző-korongját**, és tedd véletlenszerűen az akciósáv 0. oszlopába, fentről lefelé, minden korongot külön mezőre téve.

TÉRÜLETLAPKÁK

- Válogasd szét a **területlapkákat** 4 régiópakliba (A, B, C és D) és keverd meg őket külön-külön.
- Rakd a területlapkákat képpel lefelé a táblára úgy, hogy illeszkedjen a játékosok számának megfelelő **térkép-kártyán** lévő elrendezésnek. A nem használt lapkákat tedd vissza a dobozba, anélkül, hogy megnéznéd.
- Használd a **terület-előkészítő-kártyákat**, hogy véletlenszerűen válaszd ki azokat a területlapkákat, amiket felfedsz. Kezdd az A régióval. Minden régiónál keverd meg a 7 kártyát, és húzz egyesével. Fordítsd fel azt a lapkát az A régióban, aminek a pozíciószáma megfelel a húzott kártyának.
- Ismételd az eljárást a megfelelő számú lapkával, majd tedd vissza az előkészítő-kártyákat a dobozba:
 - 2-3 játékosnál 1 lapkát csapj fel régiónként.
 - 1, 4 vagy 5 játékosnál 2 lapkát csapj fel régiónként.

KUTATÁSKÁRTYÁK

- Válogasd szét a **kutatáskártyákat** 5 pakliba; 4 pakli régiónként (A, B, C és D), plusz 1 jokerpakli (*). Keverd meg mindegyik paklit külön-külön. A 2 és 3 fős játékban a D régiópaklit nem használjátok.
- Minden játékos húz 2 kártyát minden régiópakliból, plusz 1 kártyát a jokerpakliból. Nézd meg a kártyákat, és válassz egy kártyát minden régióból (A, B, C és D), amit eldobsz. Tedd vissza a nem használt és eldobott kártyákat a dobozba, anélkül, hogy megnéznéd. A kutatáskártyáidat tartsd titokban a többi játékos elől.
- A 2 fős játékban a jokerpaklit nem használjátok, és az A, B és C pakliból eldobott kártyákat keverjétek vissza a megfelelő képpel lefelé lévő pakliba a tábla mellett. Ezekre szükség lesz a játék során.

*Előkészítés
3 fős játékra



A JÁTÉK CÉLJA

Minden játékos egy feltörekvő bányát képvisel a XIX. századi Cornwallban, a régió gazdag ón és réztelepeiből szerzett profitra vadászva. A 4 forduló során a játékosok bányákat építenek, fejlesztéseket hajtanak végre, kitermelik az érceket, eladják az ónt és rezet és befektetnek, hogy pontokat szerezzenek. A játék végén legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes.

JÁTÉKMENET

A játék 4 fordulóból áll, és mindegyiknek 4 fázisa van.

1 Ércárák beállítása

Dobj a kockákkal, hogy meghatározd az ón és réz árát.

2 Akciók

A játékosok akciókat hajtanak végre az akciópontjaik elköltésével. Az aktív játékost az akciójelző az akcióablán elfoglalt helye határozza meg.

3 Eladás és befektetés

A játékosok eladják az ónt és rezet, és befektetik a pénzüket, hogy pontokat szerezzenek.

4 Forduló vége

KÜLSŐ SÁV

A külső sáv a játékosok által gyűjtött pénz és pontok nyilvántartására szolgál. Amikor elköltesz vagy szerzel pénzt vagy pontot a játék során, mozgasd a megfelelő jelzőt a sávon, hogy feljegyezd a változást.

PÉNZ

A játékot 20£-tal kezded, amit az előkészítés során lerakott pénzjelző helyzete mutat. Nem lehet kevesebb mint 0£-od, és nem vehetsz kölcsön pénzt. Ha több mint 99£-od van, végy el egy £100 jelzőt a készletből, és használd a jelződet a többi jelzésére.

PONTOK

A játék során pontokat szerezhetsz minden Eladás és befektetés fázisban. Minden megszerzett pontért mozgasd a pontjelződet egy mezővel körbe a külső sávon. Ha több mint 99 pontod van, végy el egy 100/200 extra pont jelzőt, és tedd a tábla 0 mezőjére a 100-as felével felfelé, és használd a jelződet a többi pont jelzésére. Ahogy több pontot szerzel, megfordíthatod a jelzőt a 200-as felére, vagy lerakhatod a 300/400 extra pont jelzőt a táblára helyette.

1. FÁZIS: ÉRCÁRAK BEÁLLÍTÁSA

A réz ára megjósolhatatlanul ingadozik, attól függően, hogy felfedeznek-e olcsó lelőhelyet valahol. Az ár zuhanása nagy problémát okoz Cornwallban, mert bányákat zárnak be. Néhány bánya átáll az ónbányászatra, mert annak az ára stabilabb.

Az ón árának beállításához dobj a 3 kockával és add össze az értékeket. Tedd az ónkockát a készletből a megfelelő árat mutató oszlopba (£4, £5, £6 vagy £7). Ezután dobj újra és ismételd meg a folyamatot a réz árának beállításához (£2, £4, £8 vagy £10).

A későbbi fordulóokban az ércek régi ára befolyásolja az új árat:

- Ha a régi ár a legolcsóbb oszlopban van, adj egyet a dobott kockaértékek összegéhez (például: ha az ón régi ára 4£, adj egyet az új kockaösszeghez, amikor beállítod az ón új árát)
- Ha a régi ár a legdrágább oszlopban van, vonj le egyet a dobott kockaértékek összegéből (például: ha a réz régi ára 10£, vonj le egyet az új kockaösszegből, amikor beállítod a réz új árát).



Az ónhoz a kockaösszeg 2, amihez a 0-4 sáv tartozik az első oszlopban. Tedd az ónkockát a £4 ár fölé.



A rézhez a kockaösszeg 7, amihez a 7-8 sáv tartozik a harmadik oszlopban. Tedd a rézkockát a £8 ár alá.



A következő fordulóban, mivel az ón ára a legalsó szinten van, adj egyet a kockaösszeghez, amikor beállítod az ón új árát.

2. FÁZIS: AKCIÓK

Mindig az a játékos az aktív játékos, aki a legkevesebb akciópontot költötte el, és így az akciójelzője a többi akciójelzőtől balra helyezkedik el. Ha két vagy több játékos akciójelzője is a legbaloldalibb oszlopban van (mivel minden fordulót ott kezdenek), az a játékos az aktív játékos, akinek az oszlopban legfelül van a akciójelzője.





A körödben végre kell hajtaniod egyet a következő akciók közül. Minden akció ára 0, 1, 2 vagy 3 akciópont ().

Az akciók részletes leírása a 6-10. oldalon található.



Miután végrehajtottad az akciót, mozgasd az akciójelződet az adott oszlopnyit jobbra, és rakd az akciójelződet annak az oszlopnak a legfelső üres mezőjére. Az akciójelződ az összes, abban az oszlopban már ott lévő jelző alá kerül. Ha nincs elég akciópontod, nem hajthatod végre az akciót.

A játékszabály következő oldalain az óra ikont használjuk, hogy megmutassuk, hány akciópontra van szükség az adott akció végrehajtásához.

-  = Nincs szükség akciópontra
-  = 1 akciópontra van szükség
-  = 2 akciópontra van szükség
-  = 3 akciópontra van szükség

Megj.: Egy játékos végrehajthat két vagy három összefüggő kört is, mint aktív játékos, ha az összes többi játékos akciójelzője elég messze van előre.



Simon a zöld játékos. Kék és lila több akciópontot használt el, mint ő, és az akciójelzője a sárgáé felett van, ezért ő az aktív játékos.

Végrehajt egy akciót, minek az ára 2 akciópont, ezért mozgatja az akciójelzőjét két oszloppal jobbra, és leteszi a többi, már ott lévő akciójelző alá.

Simon köre után a sárga lesz az aktív játékos.

Ha az akciójelződ az akciótábla utolsó oszlopában áll a köröd elején, passzolás akciót kell végrehajtanod. A játékosok választhatják hamarabb is a passzolás akciót, hogy előnyösebb pozícióba kerüljenek a befektetésásvon. Amikor passzolsz, tedd az akciójelződet a befektetésábla legfelső üres mezőjére. Miután passzoltál, nem hajthatsz végre több akciót vagy vehetsz részt árverésben az adott fázisban. A fázis akkor ér véget, amikor minden játékos passzolt.

BÁNYÁSZAT AKCIÓ

BÁNYA ÉPÍTÉSE ()

Tedd az árverésjelzőt egy tetszőleges régió egy terület-lapkájára. Ezzel kiváltasz egy árverést a jogért, hogy ki építhet bányát ezen a területen. Csak az árverés győztese költethet el 2 akciópontot és építhet bányát ezen a területen.

Ha a területlapka képpel felfelé van, mindenki tudja, hogy mennyi ón, réz vagy víz kerül erre a területre. Ha a lapka képpel lefelé van, a játékosok ezen tudás nélkül licitálhatnak.

Egy játékos csak akkor kezdhet, folytathat vagy vehet részt árverésen, ha:

- van legalább 2 akciópontja;
- van legalább 1 felépítetlen bányája;
- van elég pénze, hogy kifizesse az általa tett licitet.

AZ ÁRVERÉS ELŐTT

Aktív játékosként kijátszhatsz egy kutatáskártyát, mielőtt megteszed a kezdőlicitet, de csak akkor, ha az alábbiak igazak:

- a területlapka képpel lefelé van;
- a kártya megfelel a lapka régiójának vagy jokerkártya;
- legalább még egy játékos részt vesz az árverésen.

Nincs további költsége, ha a kártyát az árverés megkezdése előtt játszod ki. Ne vedd figyelembe a kártyán lévő árat.

A kutatáskártya feljavítja a bányát, és emellett Neked, mint aktív játékosnak két bónuszt ad:

- **Nyomozás:** Titokban megnézheted a területlapkát, mielőtt megteszed a nyitólicitedet, és bármikor az árverés során.
- **Biztosítás:** Ha elveszíted az árverést, megkapod a győztes licit felét (felfelé kerekítve).

LICIT

Aktív játékosként Neked kell tenned a nyitólicitet. A minimális licit 1£ plusz 1£ minden olyan játékosért, aki már passzolt ebben a fordulóban (és átrakta a korongját a befektetéstáblára). A nyitólicitednek el kell érnie legalább a minimumot.

A licitálás óramutatójárás irányban folyik. Ha a licit Hozzád ér, vagy magasabb licitet kell tenned, vagy ki kell szállnod. Ha egyszer kiszálltál, nem léphetsz vissza az árverésbe. A licit addig folyik, amíg egy kivételével minden játékos kiszáll. A megmaradt játékos nyeri a licitet.



Példa: Mike a sárga játékos és árverést akar indítani. Választ egy területet, ami képpel lefelé van, és kijátszik egy B kártyát a kezéből, ami +1 rezet mutat. Mivel Mike kijátszotta a B régió kutatáskártyát, ezért megnézheti titokban a képpel lefelé lévő lapkát. Látja, hogy a lapka összes hozama 4 réz, 3 ón és 4 víz. Megnyitja a licitet 3£-tal. A licit folytatódik az asztal körül, és Katie megnyeri az árverést 9£-tal. Mike kap 5£-ot a biztosításért, Katie elkölt 2 akciópontot és felépíti a bányáját a területen. Lerak egy extra rezet a területen (amit a kártyától kap). Most ismét Mike köre jön, mivel ő áll leghátul az akciósávon.



AZ ÁRVERÉS UTÁN

Ha Te vagy az árverés győztese, ki kell fizetned a licitet és el kell költened 2 akciópontot. Ha a területlapka képpel lefelé van, fordítsd fel.

Mielőtt felépíted a bányádat, kijátszhatod az egyik kutatáskártyádat, hogy megkapd a kártya által mutatott hasznót, feltéve, hogy az a játékos, aki az árverést indította nem játszott ki kutatáskártyát az árverés előtt. Ha így teszel, garantálhatod, hogy megkapd a kártya hasznát, ahelyett, hogy azt kockáztatnád, hogy elveszíted és egy másik játékos szerezzé meg. A kártyának meg kell felelnie a régióknak vagy jokerkártyának kell lennie. A kártya kijátszásához ki kell fizetned a kártya árát.

Most rakd le egy bányádat a területre. Miután felépítették, a bánya nem mozgatható vagy építhető fel máshol.

Területlapka

Végy el annyi ónt, rezet és vizet, amennyi a területlapkán látható, és tedd a területre. Ezután dobd el a területlapkát.

Csatornajelzők

A területen lévő minden csatornajelzőért távolíts el egy vízkockát, ha lehetséges. Ezután dobd el a csatornajelzőt.

Megi: A lapkára a csatornajelző a fejlesztésakció során kerülhet, amit a 8. és 9. oldalon magyarázunk el.

Kutatáskártya

Ha van kijátszott kutatáskártya, érvényesítsd a hasznát a bányaterületre, majd dobd el a kutatáskártyát.

- Ha a haszon extra ón vagy réz, vagy vízcsökkentés, adj vagy végy el kockát szükség szerint. A vizet nem lehet 0 alá csökkenteni kutatáskártyával.
- Ha a haszon bányász vagy kikötő, végy el egy megfelelő figurát a tábla melletti készletből (nem a fejlesztéstábláról) és tedd a területre. Tedd le a figurát, és gyűjtsd be a hasznát pontosan a normál fejlesztésakció szabályainál leírtak szerint.
- Ha a haszon gőzszivattyú, végy el egy megfelelő figurát a tábla melletti készletből (nem a fejlesztéstábláról) és tedd a területre. A normál gőzszivattyúval ellentétben ez a gőzszivattyú azon a területen marad, ahova kijátszották. Azonnal vegyetek le egy vízkockát a területről és vegyetek le 1 további vízkockát minden további forduló elején.

Példa: Zoe az egyetlen játékos, akinek több mint 2 akciópontja maradt, így megnyerhet egy árverést verseny nélkül. Kiválasztja ezt a területet és megteszi a minimális 2E-os licitet (mert Simon passzolt). Zoe kijátszik egy C kutatáskártyát a kezéből további 3E-ért. A kártya eltávolít 2 vizet és a csatornajelző 1-et; ennek eredményeképpen Zoe bányájában nincs víz.



VÁLTOZÁSOK A 2 FŐS JÁTÉKBAN

Amikor az aktív játékos indít árverést, vagy ki kell játszania egy saját kutatáskártyát, akár van versengés akár nincs, vagy fel kell húznia és ki kell játszania a felső kutatáskártyát a régió kutatáskártya-paklijából. A minimális licit a kártyán látható érték. Ha a kezedből játszottál ki kártyát és a lapka képpel lefelé van, megnézheted a lapkát, de így is licitálnod kell. Ez azt is jelenti, hogy sosem játszható ki kutatáskártya árverés után.

- Ha az aktív játékos a kezéből játszik ki egy kártyát, ki kell tudnia fizetni a minimális licitet és licitálnia is kell.
- Ha a kártyát a pakliból húzta, és a játékos nem tudja kifizetni a minimális nyitólicitet, passzolnia kell. A másik játékos licitálhat vagy passzolhat.
- Ha mindkét játékos passzolt és a lapka képpel felfelé van, a lapka a helyén marad.
- Ha a lapka képpel lefelé van, a lapkát távolítsátok el, és nem lehet bányát építeni arra a területre.
- Ha az aktív játékos egy saját kutatáskártyáját játszotta ki, és elveszíti az árverést, így is megkapja a nyertes licit felét (felfelé kerekítve).

Példa: Olly szeretne árverést indítani ezen a területen, de nincs megfelelő kutatáskártya a kezében, ezért húz egyet a C pakli tetejéről. Nem tudja kifizetni az 5E-os minimum árat, ezért passzolja a licitet Caesarnak. Caesar kifizetheti az 5E-os licitet, vagy a terület kiesik a játékból. Kockáztat, hogy a 2 további réz megéri, Caesar licitál 5E-ot és felfordítja a lapkát.



ÉRC KITERMELÉSE (🌀)

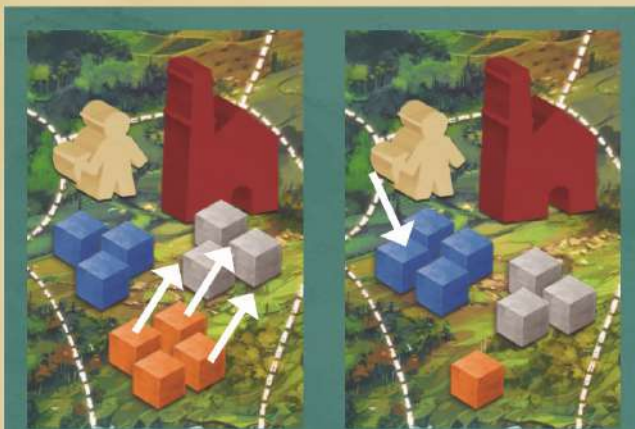
Ahogy kicsit mélyebbre áson a bányát, úgy lesz egyre drágább az érc kitermelése.

Válaszd ki egy bányádat, és végy el legfeljebb a bányád kitermelési kapacitásának megfelelő számú ónt és rezet (bármilyen kombinációban).

- Minden bánya alap kitermelési kapacitása 2. Minden bányász, kikötő vagy vasút a területen hozzáad 1-et a kapacitáshoz.
- Minden kitermelt ón- vagy rézkocka ára annyi pénz, amennyi vízkocka van az adott bányában. Ha nincs vízkocka a bányában, nincs költség.

Tartsd a kitermelt kockákat magad előtt. Most még nem adhatod el őket, de mindet eladhatod majd a következő fázisban (3. fázis: Eladás és befektetés)

A kitermelt kockák számától függetlenül tégy 1 vízkockát a területre.



Példa: Ceazar bányájának kitermelési kapacitása 3 (2 a bányáé + 1 a bányászéért). A bányán 3 vízkocka van, ezért minden kitermelt kocka ára 3E.

Ceazar 3 rezet termel ki (a lehetséges maximumot) és kifizet 9E-t.

Miután elvette a kockákat, Ceazarnak le kell tennie 1 vízkockát a területre.

FEJLESZTÉSAKCIÓK

Ahogy a bányászoknak egyre mélyebbre kellett ásniuk, hogy elérjék a teléreket, kifejlesztettek új technikákat és technológiákat, amik segítettek eltávolítani a vizet és növelni az érc kitermelést.

Amikor fejlesztésakciót hajtasz végre, vedd el a megfelelő figurát a fejlesztéstábláról, az aktuális forduló számának megfelelően, és tedd a fő táblára.

A fejlesztést leteheted a tábla bármelyik területére, függetlenül attól, hogy épített valaki ott bányát vagy sem.

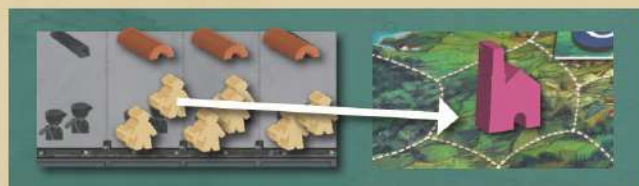
A fejlesztések száma szigorúan korlátozott. A gőzszivattyúktól eltekintve, csak akkor hajthatsz végre fejlesztésakciót, ha a megfelelő figura elérhető az aktuális forduló oszlopában.

- Minden területen legfeljebb egy bányász, egy kikötő és egy vasút lehet.
- Minden két szomszédos terület közötti határon legfeljebb egy vágat lehet.
- A fejlesztések nem mozgathatók vagy távolíthatók el később a játék során.

BÁNYÁSZ (🌀)

A cornwalli ónbányászat történelme visszanyúlik az ezredfordulóra, a föníciai időkre. A rézbányászat sokkal későbbi fejlesztés, amit a Királyi Haditengerészet hajóhoz való burkolóanyag-igénye hívott életre. A réz- és az ónbányászat elterjedt a XIX. században, és növekvő munkásigényt generált.

- Végy el egy elérhető bányászt a fejlesztéstábláról, és tedd le bármelyik területre.
- A bányász hozzáad 1-et a bánya kitermelési kapacitásához.



KIKÖTŐ (🌀🌀)

A Cornwall környéki sziklás parton sok kis öböl rejtje az öreg bányászati kikötők maradványait. A kikötőket azért építették, hogy felvegyék a szenet, amivel az éhes gőzszivattyúkat táplálták, és szállítsák az ércet a Dél-Wales-ben lévő olvasztókohókhoz. Ugyan Cornwall meg volt áldva töménytelen fémmel, egyáltalán nem volt szene, ami azt jelenti, behozatalra szorult.

Végy el egy elérhető kikötőt a fejlesztéstábláról, és tedd le bármelyik területre, ami szomszédos a tengerrel.

- Végy le 1 vízkockát a területről. Ha a területen még nincs bánya, tégy le 1 csatornajelzőt helyette.
- A kikötő hozzáad 1-et a bánya kitermelési kapacitásához.

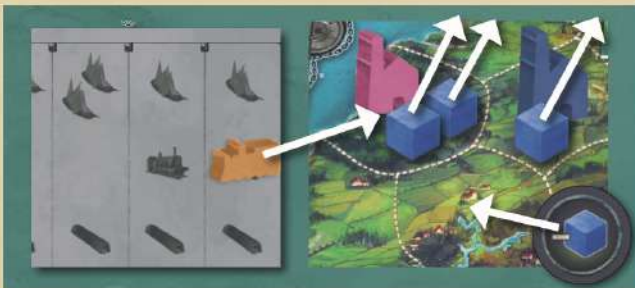


VASÚT ()

Valószínűleg Cornwall leghíresebb fia Richard Trevithnick, aki az első gőzszivattyút építette. Ez volt az újabb hajtóerő, ami lehetővé tette, hogy több szénet hozzanak a bányákhoz, ami hajtja a gőzszivattyúkat.

Végy el egy elérhető vasutat a fejlesztéstábláról, és tedd le bármelyik területre.

- Végy le 2 vízkockát a területről. Ha a területen még nincs bánya, tégy le 2 csatornajelezőt helyette.
- Végy le 1 vízkockát minden szomszédos területről. Ha egy területen még nincs bánya, tégy le 1 csatornajelezőt helyette.
- A vasút hozzáad 1-et a bánya kitermelési kapacitásához. (Nincs hatása a szomszédos területek kitermelési kapacitására)



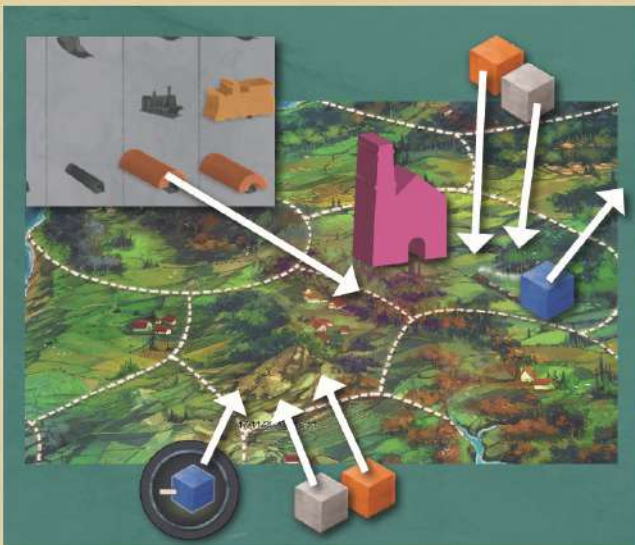
VÁGAT ()

A legnagyobb probléma, amivel a cornwalli bányászok szembe néztek, a víz kiszivattyúzása a bányákból. Az egyik megoldás, hogy alagutat ásnak a domb oldalába, ami csatlakozik a tárnához. A feltörő vizet kiszivattyúzzhatják ebbe az alagútba, amit vágatnak hívnak, ahelyett, hogy a felszínre pumpálnák. A vágat építése közben gyakran találtak réz- és ónteléreket.

Végy el egy elérhető vágatot a fejlesztéstábláról, és tedd le úgy, hogy összekössön két szomszédos területet.

- Végy le 1 vízkockát erről a két területről. Ha egy területen még nincs bánya, tégy le 1 csatornajelezőt helyette.
- Tégy 1 ón és 1 rézkockát mindkét területre.

Emlékeztető: Két terület közötti minden határon csak egy vágat lehet.



GŐZSZIVATTYÚ ()

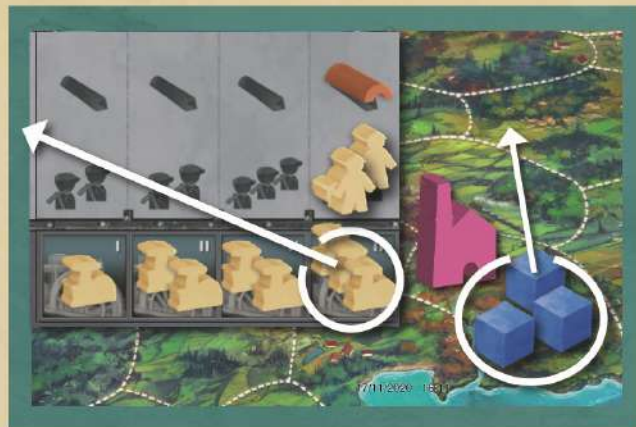
A gőzgépet elsősorban a bányákban lévő víz kiszivattyúzására fejlesztették. Az erejét más célra csak később kezdték használni. A mérnökök folyamatosan fejlesztették a gőzszivattyúkat, annak ellenére, hogy figyelniük kellett James Watt szabadalmaira.

A gőzszivattyúk 3 módon térnek el a többi fejlesztéstől:


- A gőzszivattyúk 1-3 szivattyúból álló csoportokban elérhetők. Amikor végrehajtod az akciót, vedd el a legjobboldalibb elérhető csoport összes figuráját.
- A gőzszivattyúkat töltsétek újra minden fordulóban. Az aktuális fordulóhoz tartozó és az attól balra lévő gőzszivattyúkat kell elérhetőnek tekinteni.
- A gőzszivattyúkat ne rakjátok le egy területre, hanem tegyétek vissza a készletbe.


Amikor végrehajtod ezt az akciót, vedd el a legjobboldalibb gőzszivattyú-csoportot. Minden darabért, amit a csoport tagjaként elveszel, elvehetsz 1 vízkockát bármelyik területről, bárhol a táblán. Ha 2 vagy több figurát kapsz, levehetsz több vízkockát egy területről, vagy több területről. Nem kell felhasználnod az összes gőzszivattyút, hogy vízkockát távolíts el, de a felesleg elvesz, és nem tartalékolható egy későbbi körre.


Megj.: Az 5 fős játékban két 1 szivattyúból álló csoport is elérhető a fejlesztés tábla 1. forduló oszlopában.



Tipp: A fejlesztések színekódoltak, hogy segítsenek emlékeztetni, hogy hány akciópontba kerülnek.

 1 akciópont

 2 akciópont

 3 akciópont

KIEGÉSZÍTŐ AKCIÓK

PASTY-K ELADÁSA (🎲)

A régió leghíresebb finomsága a Cornish Pasty. Ez volt a bányászok ebédje: hús és zöldségek keveréke tésztában, vastag kéreggel a szélén, hogy a bányászok tarthassák a piszkos kezükben (a kérget általában nem ették meg). A tésztát általában a feleségek készítették el otthon, de ebben a játékban eladhatod ezeket, hogy pénzhez juss.

Amikor a pasty eladás akciót hajtod végre, kapsz 1£-ot.

PASSZOLÁS (🎲)

Tedd az akciójelződet a legfelső üres mezőre a befektéstábla mellett. Ha egyszer passzoltál, nem hajthatsz végre több akciót és nem vehetsz részt árverésben. Ha az akciójelződ az utolsó oszlopban van a köröd elején, passzolnod kell. Választhatod a passzolás akciót korábban is, ha akarsz.

Az akciófázis befejeződik, ha minden játékos passzolt.



Példa: Katie (kék) a 8-as oszlopban van, a passzolást választja, és leteszi az akciójelzőjét a legfelső üres mezőre a fejlesztéstábla mellett a zöld jelzője alá.

Most Zoe (lila) köre következik, és mivel a 10-es oszlopban van, passzolnia kell, letéve a jelzőjét Katie jelzője alá.

Emlékeztető: A passzolás növeli a minimális licitet a megmaradt játékosok árverésénél.

3. FÁZIS: FLADÁS ÉS BEFEKTETÉS

Ha megkapod a pénzt, amit az érc eladásáért kapsz, lehetőség van befektetve kockáztatni Cornwallon kívül. Sok corwalli bányatulajdonos fektetett be a wales-i rézöntödékbe, hogy megpróbálják ellenőrizni a teljes iparágat.

Most az összes játékos eladja a forduló során kitermelt összes ónt és rezet. Adjátok el az összes kockát a forduló kezdetén meghatározott áron, és utána tegyétek vissza az összes kockátokat a készletbe. Nem tarthatsz meg kockákat a fordulók között.



Példa: A forduló során Zoe kitermelt 2 ón- és 3 rézkockát. Az ón pillanatnyi ára 5£. Zoe elad 2 ónkockát és kap 10£-ot. A réz pillanatnyi ára 8£. Zoe elad 3 rézkockát és kap 24£-ot. Zoe kap összesen 34£-ot, és mozgatja a pénzjelzőjét előre 34 mezővel.



A játékosok most végrehajthatnak befektetés akciót, föntől lefelé, addig, amíg a játékosok már nem akarnak több befektetést végrehajtani.

Amikor a körödben befektetsz, elkölthetsz bármennyi pénzt 10£-os és 5£-os lépésekben, vagy passzolhatsz.

Minden 10£-os befektetés annyi pontot ad, amennyi az átlótól balra van a fordulónak megfelelő oszlopban, a jelződdel azonos sorban. Minden 5£-os befektetés annyi pontot ad, ami ugyanabban a cellában van az átló jobb oldalán.

Minden megszerzett pontért mozgasd a pontjelződet 1 mezővel a külső sávon körbe. Ha passzolsz, nem fektetesz be ismét ebben a fázisban.

Ez folytatódik sorban, amíg minden játékos nem passzol.

A 4. fordulóban az összes játékos befektet annyit, amennyit csak lehet és megtehetik egyszerre. Az utolsó fordulóban nem kell végrehajtani a 4. fázist.

4. FÁZIS: A FORDULÓ VÉGE

A forduló végén az összes olyan fejlesztés alkatrészt, amit nem használtak fel, vegyétek le a fejlesztésoszlopról és tegyétek vissza a dobozba.

Töltsétek fel a gőzszivattyú-mezőket a fejlesztéstábla alján a készletből.

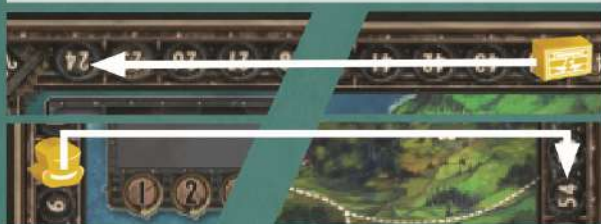
Az összes játékoskorong átkerül a fejlesztéstábla oszlopából az akciótábla 0. oszlopába, megtartva a 2. fázis végén kialakult sorrendet,

A két játékos, aki az akciósáv 0. oszlopa tetején áll, sorban megnéz egy választásuk szerinti képpel lefelé lévő területlapkát és visszatesszi képpel lefelé. 2 fős játékban csak az első helyen álló játékos nézhet meg egy lapkát.

Ha megnézel egy lapkát, tedd rá egy leskelődésjelződet, hogy emlékeztessen, megnézted. Bármikor újra megnézheted a lapkát. Ha a lapkát felfordítjátok, vedd vissza a leskelődésjelzőt.

22 10	19 8	16 7	13 5
21 10	18 8	15 7	12 5
21 9	18 7	15 6	12 4
20 9	17 7	14 6	11 4
20 8	17 6	14 5	11 3

Példa: Vége az 1. fordulónak, Mike passzolt először, és van 44£-ja. Úgy dönt, befektet 20£-ot kezdetnek, kap 44 pontot, és megvárja, hogy a többiek mennyi pénzt fektetnek be



Miután az összes többi játékos befektetett, Mike újra befektethet, megnézte a többi játékost, befektet további 5£-ot 10 pontért. Amikor ismét rákerül a sor, Mike passzol, meghagyva 19£-ot a következő fordulóra.



A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér a 4. forduló végén (kihagyva a Forduló vége fázist). A legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes. A fel nem épített bányák, a megmaradt pénz, a táblán lévő ki nem bányászott ón- és rézkockák nem érnek pontot.

Egyenlőség esetén, az egyenlő játékosok közül az a győztes, akinek több pénze maradt. Ha így is egyenlő, az egyenlő játékosok közül az a győztes, akinek több ón és réz van a bányáiban. Ha így is egyenlő, az egyenlő játékosok közül az a győztes, akinek följebb van a korongja az akciósáv 0. oszlopában.

Ha Kickstarter expanded kiadásod vagy deluxe add-ons dobozod van, akkor a következő kiegészítőkkel rendelkezel.

ARZÉN KIEGÉSZÍTŐ

Az arzén az ón- és rézbányászat értékes mellékterméke volt. Az elsődleges felhasználása a textilipar volt Lancashire-ben, ahol a festékekben használták. Az arzént más iparágak is használták, mint például a bőrcserzésnél és az ólomgolyó-, tapéta- és gyógyszer-gyártásban, valamint a birkaferőtlenítésnél.

A kalcinációs kemencéket arzén iztításával tisztították. Az arzén nagyon mérgező tulajdonsága ezt a munkát igen veszélyessé tette, és ezt gyakran nők és gyerekek végezték a bánya melletti felszíni területeken. A késő XIX. században a nyugati országrész adta a világ arzéntermelésének több mint felét, nagyon jövedelmező iparágá téve azt.

Ez a kiegészítő hozzáadja a játékhoz az arzént, és ad a játékosoknak egy kockázatosabb módot, hogy jelentős mennyiségű pénzt szerezzenek.

TARTOZÉKOK



FLŐKÉSZÍTÉS

- 1 Adj minden játékosnak egy kalcinátort és egy akció-sávkorlátozót a saját színében.
- 2 Tedd az arzénkockákat a készletbe. Az arzénkockák számát tekintsétek korlátlanoknak. Ha kifogytok belőle, használjatok megfelelő helyettesítőt.
- 3 Tedd a piactáblát a főtábla mellé.



JÁTÉKMENET

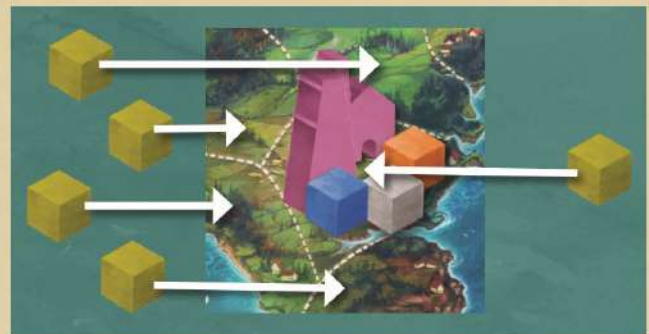
Amikor bányát építesz, felépítheted a kalcinálód is. Miután felépítetted a kalcinálód, két újfajta akciót is végrehajthatsz: az arzén előállítását és eladását.

Valahányszor arzént állítasz elő, véglegesen veszítesz egy akciópontot, ténylegesen rövidítve az akciósávodat. Az ércekkel ellentétben az arzént a forduló során el lehet adni, hogy azonnal pénzt szerezzen. Minél több játékos ad el arzént, annál jobban esik az ára, amit emellett az idő múlása is csökkent.

KALCINÁTOR ÉPÍTÉSE

Amikor megnyersz egy bányaépítési árverést, ugyanakkor felépítheted a kalcinátorodat is. Ez ingyenes akció, aminek nincs további akciópont vagy pénz költsége. Amikor felépítetted a kalcinátorodat, az alábbiak szerint tedd:

- Tedd a kalcinátorodat ugyanarra a mezőre, mint az felépített új bányádat. Miután felépítetted a kalcinátorodat, nem mozgathatod vagy építheted újra máshol.
- Tégy egy arzénkockát a kalcinátorod területére.
- Tégy 1 arzénkockát minden, a kalcinátorod területével szomszédos területre. Egy területen bármennyi arzénkocka lehet.



ARZÉN ELŐÁLLÍTÁSA (🔄)

Megi: Amíg nem építed fel a kalcinátorodat, nem hajthatod végre ezt az akciót.

Végy el pontosan 1 arzénkockát egy bányádról, és tedd magad elé. Ez az akció nem kerül pénzbe, mivel a vízkockák száma nem számít.

Ne mozgasd az akciójelződet az akciósávon. Ehelyett, amikor először hajtod végre ezt az akciót, tedd az akciósáv-korlátozódát a 10-es oszlop alá (ha a korongod a 10-es oszlopban van, nem hajthatod végre ezt az akciót). Ez azt jelenti, hogy Neked a 9-es oszlop az akciósáv utolsó oszlopa.

Valahányszor a későbbiekben végrehajtod ezt az akciót, mozgasd a jelződet egy oszloppal balra. Nem hajthatod végre ezt az akciót, ha ezzel a mozgatással az akciósáv-korlátozód az alá az oszlop alá kerülne, ahol az akciójelző van.

Ebben és a későbbi fordulókban nem mozgathatod az akciójelződet abba az oszlopba, vagy azon az oszlopon túl, ami az akciósáv-korlátozód fölött van. Ez azt jelenti, hogy valahányszor arzént állítasz elő, véglegesen csökkented a játék hátralévő részében a felhasználható akciópontjaid számát. Amikor az alapjáték szabálya az akciósáv utolsó oszlopáról beszél, ez az oszlop az akciósáv-korlátozótól balra lévő oszlopot jelenti.



Simon köre következik, és előállít egy arzént az egyik bányájából. Mivel már előzőleg termelt 1 arzént, ezért mozgatja az akciósáv-korlátozóját egy mezővel balra. Simon maximális akciópontja így már csak 8 a játék hátralévő részében. Simon nem mozgathatja újra az akciójelzőjét ebben a körben, és mivel az akciójelzője most az akciósáv-korlátozójától balra lévő oszlopban van, a passzolás akciót kell végrehajtania.

Megi: Mivel ez ingyenes akció, elméletileg előállíthatasz több arzénkockát is az általad ellenőrzött területekről. Azonban minden előállított arzénért mozgatnod kell az akciósáv-korlátozódát balra.

ARZÉN ELADÁSA (🔄)

Megi: Amíg nem építed fel a kalcinátorodat, nem hajthatod végre ezt az akciót.

Add el az előtted lévő összes arzénkockát. Ez az akció 1 akciópontba kerül, függetlenül az eladott kockák számától. Csak így adhatod el az arzént, nem adhatod el az ércekkel együtt a fordulók végén.

Tégy minden kockát a piactábla legmagasabb értékű üres mezőjére. Minden mezőn csak 1 kocka lehet, kivéve az utolsó, 6£-os mezőt, amin bármennyi kocka lehet. Csak abba a részbe tehetsz kockát, ami elérhető az adott fordulóban.

A forduló vége után a legmagasabb értékű rész elérhetetlenné válik. Például az összes mező elérhető az 1. fordulóban, de a legfelső rész elérhetetlenné válik a 2. forduló kezdetén. Az utolsó fordulóban csak a legalsó rész érhető el. Ha egy rész betelik, folytathatod a kockák lerakását a következő részbe. A kitöltött mezők összértékének megfelelő összegű pénzt kapsz.



Katie-nek 2 arzénkockája van, és úgy dönt, eladja őket. Ez a 2. forduló, ezért a felső rész nem érhető el. Lerakja a kockákat az első két elérhető mezőre, és kap 26£-ot. Katie mozgatja a pénzjelzőjét 26 mezővel előre. Az akció 1 akciópontba kerül, aminek eredményeképpen az akciójelzője az akciósáv-korlátozója mellett balra lévő oszlopba mozog, ezért a következő körben Katie-nek passzolnia kell.

Megi: Az ónnal és rézzel szemben az arzént megtarthatják a játékosok a fordulók között, ha akarják.

KIVÁNDORLÁS KIEGÉSZÍTŐ

A cornwalli bányászok magasan képzettek voltak, és ez a tudás nagyon keresett volt világszerte a bányászrégiókban. Ahogy a cornwalli bányák bezártak, a bányászok gyakran kivándoroltak, hogy új életet kezdjenek más országokban.

Ez a kiegészítő saját bányászokat ad a játékosoknak, és esélyt, hogy elküldjék ezeket a bányászokat, hogy új életet kezdjenek a tengerentúlon.

TARTOZÉKOK



FLŐKÉSZÍTÉS

- 1 Adj minden játékosnak 4 bányászt a saját színében.
- 2 Tedd a kivándorlástáblát a főtábla mellé.
- 3 Tedd a kivándorlásjelzőket a megfelelő mezőkre Kimberly-ben és Adelaide-ben.



JÁTÉKMENET

Amikor bányász fejlesztésakciót hajtasz végre, kicserélheted a bányászt egy sajátodra. Ezzel végrehajthatsz egy újfajta akciót: Kivándorlás.

BÁNYÁSZ SZERZÉSE

Amikor elveszel egy bányászt a fejlesztéstábláról, dönthetsz úgy, hogy visszateszed azt a bányászt a készletbe a tábla mellé, majd leteszed egy saját színű bányászatot egy területre, amin saját bányád van. A játékos színű bányász is növeli a bányád kitermelési kapacitását.



KIVÁNDORLÁS ()

Mozgasd egy saját színű bányászatot a tábla egy területéről a kivándorlástábla egy üres mezőjére, ami megfelel az aktuális forduló számának, hogy megszerezd annak a helynek a bónuszát, a lent leírtak szerint. Ha egy mezőt elfoglalnak, másik játékos már nem foglalhatja el.

Mike-nak van egy saját színű bányása egy bányában, ahol már nincs érckocka, ezért úgy dönt, hogy kivándorol. Ez a 2. forduló, ezért leteheti a négy helyszín bármelyikének 2-es mezőjére, hogy végrehajtsa a megfelelő bónuszakciót.



Megj.: Miután végrehajtottad a Kivándorlás akciót, a bányászkapacitás csökken eggyel azon a területen, de ezután odarakhatsz egy bányászt egy későbbi fordulóban, mintha sosem lett volna ott bányász.



Michigan, USA

Amikor leteszed a bányászodat Michiganbe, vedd el a forduló szám fölött látható fejlesztést a készletből, nem a fejlesztéstábláról. A fejlesztést lerakhatod a táblára ingyenes akcióként, akár most, akár egy későbbi körben.

- 1. forduló: 1 vágat
- 2. forduló: 1 vasút
- 3. forduló: 1 kikötő
- 4. forduló: 2 bányász, amit lerakhatsz bárhova a táblára, beleértve az olyan területeket, ahol már van bányász (ezeket a közös készletből vedd el és nem cserélheted ki saját bányászodra). Minden bányász ad 1-et a kitermelési kapacitásodhoz.



Sierra Madre, Mexikó

Ha leraksz egy bányászt Sierra Madrebe, azonnal megkapod az annál a fordulónál látható pontszámot, ahova a bányászodat tetted.



Kimberly, Dél-Afrika

Ha leraksz egy bányászt Kimberlybe, azonnal megkapod a feltüntetett pénzüsszeget. Vedd el az ahhoz a fordulóhoz tartozó jelzőt, ahova a bányászt tetted. A hátralévő fordulóknban az 1. fázis: Előkészítés során újra megkapod az adott pénzüsszeget.

- 1. forduló: 5£
- 2. forduló: 5£
- 3. forduló: 6£
- 4. forduló: 10£

Ezek az összegek láthatók a jelzőkön emlékeztetőül.



Adelaide, Australia

Ha leteszel egy bányászt Adelaidebe, vedd el az ahhoz a fordulóhoz tartozó jelzőt, ahova a bányászodat tetted.

Ezt a jelzőt el kell költened az aktuális forduló 3. fázis: Eladás és befektetés során, hogy növeld a feltüntetett összeggel néhány vagy az összes általad eladott érckocka árát.

- 1. forduló: egy fajta kocka ára nő 3£-tal kockánként.
- 2. forduló: egy fajta kocka ára nő 2£-tal kockánként, egy másik fajtáé 1£-tal kockánként.
- 3. forduló: egy fajta kocka ára nő 2£-tal kockánként
- 4. forduló: az összes kockád ára nő 1£-tal kockánként.

KICKSTARTER CSOMAG

TARTOZÉKOK

A Kickstarter csomag tartalmaz 6 kártyát és 8 területlapkát, amit a Tanners Trail Kickstarter támogatók ingyen kaptak meg, de megvásárolhatók külön is az Alley Cat Games weblapján.



Megj.: A referencia-kártya mutatja a lapkák és kártyák elosztását az alapjátékban.

HOGYAN HASZNÁLD A KUTATÁSKÁRTYÁKAT

Ezek a kutatáskártyák a jokerkártyákat váltják le. Ahelyett, hogy minden régió helyett használhatók lennének, ezeken csak két meghatározott régió látszik. Az előkészítés 16. lépésében ahelyett, hogy joker kártyát osztanál, keverd összes a Kickstarter csomag kutatáskártyáit, és adj egyet minden játékosnak. Tedd vissza a megmaradt kártyákat a dobozba, anélkül, hogy megnéznék őket.

HOGYAN HASZNÁLD A TERÜLET-LAPKÁKAT

A Kickstarter csomag területlapkái pénz vagy egy akciópont-visszatérítés bónuszt adnak, amikor megveszed.

Keverd be őket a területlapka-paklikba az előkészítés 11. lépésében.



Ennek az árverésnek a győztese kap 3£-ot. A 3£-ot **azután** kapja, miután a győztes licitet levonták. Ez nem árkedvezmény az árverésen és nem teszi lehetővé, hogy több pénzzel licitálj, mint amennyid ténylegesen van.



Ennek az árverésnek a győztesének csak 1 akciópontot kell elköltenie a bányája felépítéséért. Az árverésen való részvételért továbbra is legalább 2 akciópontjának kell lennie.

LORD WALLACE SZÓLÓ JÁTÉK

A szóló módban Lord Wallace, egy gazdag cornwalli földbirtokos ellen játszol, aki még több pénzt akar szerezni a cornwalli bányászat fellendüléséből. Hatalmas szerencséje, hogy bizonyos előnye van Veled szemben, amikor a pénzt kezeli.

TARTOZÉKOK



ELŐKÉSZÍTÉS

Készítsd elő a játékot 2 főre az alábbi módosításokkal:

- Lord Wallace nem tartja nyilván a pénzét a forduló alatt, ehelyett a pénzjelzőjét a pénzköltése jelölésére használja. Magyarázat a bányászat akció alatt.
- Tedd Lord Wallace akciójelzőjét a legfelső mezőre és a Tiédet tedd alá. Lord Wallace hajtja végre az első akciót a játékban.
- Csapj fel 2 területlapkát minden régióban.
- A kutatóskártyák választása helyett Lord Wallace megtartja mind a 6 kártyát. Keverd össze, hogy létrehozz egy képpel lefelé lévő paklit. Amennyiben ez a pakli kifogy, ehelyett a választott régiópakliból húz.
- Keverd össze Lord Wallace akciókártyáit és tedd kép-pel lefelé, létrehozva az akciópakliját.



JÁTÉKMENET

A körödet normál módon hajtsd végre. Valahányszor meglesnél egy lapkát, helyette fordítsd fel.

Lord Wallace körében:

- Csapd fel az akciópakli legfelső lapját az aktuális fordulóhoz.
- Nézd meg Lord Wallace akciójelzőjét az akciósávon. Ez a forduló számával és a réz árával meghatározza, melyik akciót hajtja végre.
- Ha a réz ára 8£ vagy 10£, és a kártya sor és oszlop mutat narancssal kiemelt akciót, hajtsd végre azt az akciót. Ha a réz ára alacsonyabb, vagy az egyetlen akció nincs kiemelve, hajtsd végre azt az akciót. Az összes akció leírása lejjebb található.
- Az akció végrehajtása után mozgasd Lord Wallace akciójelzőjét a szokásos számú mezővel az akciósáv mentén.

Ha bármelyik akció lehetetlen, húzz új kártyát és használd azt helyette*. Lehetséges, hogy ez ismétlődik több kártyán keresztül, de mindig van legalább 1 kártya, ami érvényes akciót mutat. Ha bármikor kifogyna az akciópakli, keverd össze az akciókártyákat, hogy létrehozz egy új paklit.

Lord Wallace akciói keletre vagy nyugatra mutató iránytűre utalnak. A főtáblán észak van felül, tehát kelet a jobb oldalra, nyugat a bal oldalra utal.

*A 4. forduló során, ha Lord Wallace akciójelzője az akciósáv 7-9 mezőn van és nincs érce (vagy arzénje, ha azzal a kiegészítővel játszol), amit bányászna, passzol.



1. SZÓLÓ FÁZIS: AKCIÓK



– ÉPÍTÉS

Húzd fel a felső lapot Lord Wallace kutatáspaklijából. Lord Wallace árverést indít abban a régióban, amit a kártya mutat. Ha nem maradt kutatáskártya, válaszd ki az összes régiót nézve a legelőnyösebb lapkát, majd húzd fel a megfelelő régió-kutatáspakli legfelső lapját. A kártyát használjátok az árveréshez a 2 fős játék szabályainak megfelelően. Lord Wallace nem fizet pénzt a nyertes árverés után, és nem kap pénzt, ha Te nyered az árverést.

Lord Wallace a területet az alábbi preferenciasorrendben választja ki a régióban:

- Egy képpel felfelé lévő terület 2 vagy több nettó értékkel
 - A legmagasabb nettó érték, majd
 - Egy létező bányája szomszédjában, majd
 - Parti terület, majd
 - A legkeletibb terület.
- Egy képpel lefelé lévő terület
 - Egy létező bányája szomszédjában, majd
 - A legtöbb csatornajelezővel, majd
 - Parti terület, majd
 - A legkeletibb terület.

Nettó érték a lapkán lévő réz és ón összege, mínusz a vízkockák száma. Például, ha egy lapkán van 2 réz, 2 ón és 3 víz, a nettó érték 1. A kutatáskártyán lévő hasznat hozzá kell adni ehhez, a kikötő +2-t ér, a bányá +1-et.

A képpel lefelé lévő lapkát ne fordítsd fel, amikor Lord Wallace indít árverést.

Ha Lord Wallace már elköltött 9 AP-t, és építés akciót húz, megpróbálhat bányát építeni, de csak 1 AP-t költ el. Ha Lord Wallace elköltött 9 AP-t, és Te indítasz árverést, nem licitálhat ellened, és az árverés verseny nélkül folyik.

Az árverés indítás magyarázatát az alábbiakban találod.

ÁRVERÉS

Ha Te vagy az aktív játékos, és árverést indítasz, úgy használd a kutatáskártyát, mint a 2 fős játékban. Ne feledd, a képpel lefelé lévő lapkát felfordítani, ha meglested. Nincs Lord Wallace elől rejtett információ.

Neked és Lord Wallace-nak is egy licitje van. Az aktív játékos licitál először, majd a másik játékos dönt, hogy felüllicitál, vagy passzol. Ha a licit egyenlő, az aktív játékos nyeri az árverést.

Lord Wallace a nettó érték alapján licitál, ami a terület-lapka (ha képpel felfelé van), és a kutatáskártya kombinációjából alakul ki. Dob a kockákkal a lentiek szerint, majd add hozzá az adott kocka értékét a kártyán látható

értékhez. Passzolja az olyan árverést, ami azt eredményezné, hogy több mint 4 mezővel kerülne eléd az akciósávon.

Ha Te vagy az aktív játékos, és Lord Wallace felüllicitál Téged, a minimális szükséges összeggel teszi ezt. Ha kijátszottál egy kutatáskártyát a kezedből, megkapod az összeg felét kompenzációképpen, felfelé kerekítve.

NETTÓ ÉRTÉK	LICIT
-2	PASSZOL
-1 & 0	AZ ALACSONYABB ÉRTÉK
1	
2	A MAGASABB ÉRTÉK
3 & 4	
5+	A MAGASABB ÉRTÉK
KÉPPEL LEFELÉ LAPKA	

Lord Wallace az aktív játékos. A felfedett akciókártya azt mutatja, hogy bányát akar építeni. A kutatáspaklija legfelső kártyája egy A, és árverést indít ebben a régióban. Kiválasztja a legmagasabb nettó értékű képpel felfelé lévő lapkát, ami legalább +2 értékű. Ezen a lapkán 3 réz, 3 ón és 2 víz van, így a nettó érték 4. Lord Wallace ezt a régiót választja az árveréshez.

Felcsapja a kutatáspaklija legfelső lapját, ami +1 rezet és 2£-ot mutat. A kártyán lévő hozzáadott rézzel a nettó érték 5 és a minimum licit 2£.

A nettó érték alapján dobj a narancs és kék kockával, az eredmény a narancson 2, a kéken 4. Lord Wallace a magasabbat választja ezek közül és hozzáadja a minimális 2£-os licithez, így 6£ a licitje. Több, mint 6£-os licitet kell tenned, hogy megnyerd az árverést.



Nettó érték = 5
Licit = £6

- Bányászat

Lord Wallace nem fizet az ércbányászatért a normál módon. Ahelyett, hogy lefelé mozgatná a pénzjelzőjét, ha a bányászat akció egy adott összegbe kerülne, mozgatja a jelzőjét felfelé annyi mezővel, hogy mutassa mennyi pénzzel tartozik. Ez fogja csökkenteni a forduló végén szerzett bevételét.



Példa: Lord Wallace bányászik, kitermel 3 rézkockát darabonként 2E-ért. Mozdasd a pénzjelzőjét 6 mezővel felfelé. Ez az érték csökkenti a bevételt, miután eladja az ércet a 3. fázisban.

Amikor bányászik, Lord Wallace mindig megpróbál a kitermelési kapacitásával megegyező számú kockát kitermelni, feltéve, hogy elég kocka van, az alábbiakban részletezettek szerint:

Ha a réz ára 8E vagy 10E, távolíts el annyi rézkockát egy bányából, amennyit csak lehet.

Lord Wallace a területet az alábbi preferenciasorrendben választja ki:

- Ahonnan a legtöbb rézkockát tudja eltávolítani, majd;
- Ahol a legkevesebb víz van, majd;
- Ahol a legkevesebb érc kocka marad, majd;
- A legkeletibb terület.

Ha a bányában Lord Wallace kitermelési kapacitásánál kevesebb réz van, kitermel ónkockát is a kitermelési kapacitásáig.



Példa: A réz ára 10E és Lord Wallace végrehajt egy bányászat akciót. Eltávolíthat 4 rézkockát a két terület bármelyikéről, de a keleti területen eggyel kevesebb vízkocka van, ezért azt választja. Ugyanezt választotta volna a két következő feltétel alapján is.

Ha a réz ára 2E vagy 4E, távolíts el annyi ónkockát egy bányából, amennyit csak lehet.

Lord Wallace a területet az alábbi preferenciasorrendben választja ki:

- Ahonnan a legtöbb ónkockát tudja eltávolítani, majd;
- Ahol a legkevesebb víz van, majd;
- Ahol a legkevesebb érc kocka marad, majd;
- A legkeletibb terület.

Ne távolíts el rézkockát, kivéve a 4. fordulót. A 4. fordulóban, ha kevesebb ón van, mint Lord Wallace kitermelési kapacitása, kitermel rézkockákat is a kitermelési kapacitásig.

Példa: A réz ára 4E és Lord Wallace végrehajt egy bányászat akciót. Eltávolíthat 2 ónt a két terület bármelyikéről, mivel ugyanannyi víz van mindkét helyen, de a nyugati területen kevesebb érc kockát hagyva, ezért azt választja. Ez nem a 4. forduló, ezért csak a 2 ónt távolítja el, annak ellenére, hogy a kitermelési kapacitása 3.



- Gőzszivattyú

Vedd el a legjobboldalibb elérhető gőzszivattyú-csoportot. Távolíts el a bányáiról az elvett gőzszivattyúk számával megegyező vízkockát, feltéve, hogy a bányán van legalább a bányászati kapacitásnak megfelelő számú érc kocka. A vízkockákat az olyan területekről vedd le, amire igaz:

- A legtöbb érc van, majd
- A legnagyobb bányászati kapacitás van, majd
- A legkevesebb víz van, majd
- Belső terület, majd
- A legnyugatibb terület.

- VÁGAT

Tedd le a vágatot 2 szomszédos terület közé. Mindkét területen legalább 1 víznek kell lennie. Ha nem lehet lerakni vágatot a fentiek szerint, hajts végre helyette egy gőzszivattyú akciót.

Ha Lord Wallace lerak egy vágatot, a területet az alábbi preferenciasorrendben választja ki:

- A legkevesebb kockával rendelkező terület, majd
- A legkevesebb rézzel rendelkező terület, majd
- A legnyugatibb terület.

- KIKÖTŐ

Tedd le a kikötőt egy partmenti területére, amin a legtöbb érc- és legalább 1 vízkocka van, feltéve, hogy a kitermelési kapacitás kisebb, mint az ott lévő kockák száma.

Lord Wallace a területet az alábbi preferenciasorrendben választja ki:

- A terület a legtöbb érckockával, majd
- A terület a legtöbb vízzel, majd
- A terület a legtöbb rézzel, majd
- A legnyugatibb terület.



Példa: Lord Wallace a bányász nélküli parti területre teszi a kikötőjét, mivel annak a területnek, ahol bányász van, már most megegyezik a kitermelési kapacitása a területen lévő kockák számával.

- FEJLESZTÉSEK

Lord Wallace végrehajt egy fejlesztésakciót az alábbi preferenciasorrendben:

- Vasút, majd
- Vágot, majd
- Kikötő, majd
- Gőzszivattyú, majd
- Bányász.

Az akcióknál leírt szabályokat követi. Ha bármilyen okból nem tudja az adott fejlesztésakciót végrehajtani, lép a következőre. Ha nem tud lerakni vasutat, helyette lerak egy vágot. Ha nem tud lerakni vágot, helyette lerak egy kikötőt, (és nem gőzszivattyút, a vágnál leírtak szerint) és így tovább, amíg végre nem hajt egy fejlesztésakciót. Ha nem tud lerakni bányászt sem, húz egy új akciókártyát.

- PASSZOLÁS

Lord Wallace passzol, mozgatja az akciójelzőjét a fejlesztéstábla legfelső üres mezőjére. Ez növeli a minimális árverési licitet 1£-tal a normál szabályok szerint.

- VASÚT

Tedd le a vasutat egy területre, amin legalább 2 víz van, és ami szomszédos legalább egy olyan területtel, amin van bányája, feltéve, hogy a kitermelési kapacitás kisebb, mint az ott lévő érckockák száma.

Ha egyenlőség van, a lehelyezéshez válaszd:

- Azt, ami a legtöbb vizet távolítja el Lord Wallace bányáiból, majd
- A területet, amin a legtöbb érc van, majd
- A legkeletibb területet.

- BÁNYÁSZ

Tedd le a bányászt egy területére, amin a legtöbb érckocka van, feltéve, hogy a kitermelési kapacitás kisebb, mint az ott lévő érckockák száma.

Ha két terület van azonos számú érckockával, Lord Wallace az alábbi preferenciasorrend alapján teszi le a bányászt:

- A terület, amin a legkevesebb víz van, majd
- A terület, amin a legkevesebb réz van, majd
- Belső terület, majd
- A legnyugatibb terület.

2. SZÓLÓ FÁZIS: BEFEKTETÉS

A 3. fázis kezdetén számítsd ki Lord Wallace érceladásból származó bevételét a piaci árakkal a szokásos módon. Csökkentsd ezt az összeget azzal, amivel tartozik a fordulóban végzett bányászat akció miatt.

Ami megmaradt, az a profitja. Elkölt a profitjából annyit, amennyit csak tud, és pontokat kap a befektetéstáblán elfoglalt helyzete alapján.

Mozgasd a pontjelzőjét a megfelelő számú mezővel. Minden megmaradt pénz (4£ vagy kevesebb) elvesz, és állítsd a pénzjelzőjét a külsős sáv 0 mezőjére.



Példa: A piaci ár 5£ és 8£. Lord Wallace elad 3 ónkockát és 8 rézkockát 79£ bevételért. Elköltött 12£-ot, amikor végrehajtotta a bányászat akciót a forduló során, így a nyeresége 67£. Minden elköltött 10£-ért kap 16 pontot, és a megmaradt 5£-ért 7 pontot, ami összesen 103 pont. A megmaradt 2£ elveszett.

A JÁTÉK VÉGE

Ha több pontod van a játék végén, mint Lord Wallace-nak, megnyerted a játékot!

NEHÉZSÉG

A fent leírt szóló játék a normál nehézséget állítja be. A nagyobb kihívást jelentő játék érdekében választhatsz bármennyi és bármilyen összeállítású nehézségbeállítást az alábbiak közül. Azt javasoljuk, hogy kezdj a Jobb bányákkal, és adj hozzá egyéb opciókat, ahogy szeretnéd, hogy testreszabd a játékot a kívánságaid szerint.

- 1 Jobb bányák** - Lord Wallace bányái 3-as bányászati kapacitással kezdenek.
- 2 Olcsó munka** - Felezd Lord Wallace tartozását minden fordulóban (felfelé kerekítve).
- 3 Több bánya** - Adj Lord Wallace-nak 1 vagy 2 extra bányát a készletébe, felhasználva egy másik játékos figuráit.
- 4 Mély zsebek** - Lord Wallace minden árverési liciténő 2£-tal.
- 5 Befolyásos barátok** - Lord Wallace egy magasabb befektetést használ minden fordulóban.
- 6 Pénzügyi szabotázs** - Használj egy alacsonyabb befektetést minden fordulóban.
- 7 Kimentés** - Távolíts el 1/2/3 vízkockát Lord Wallace bányáiból a 2./3./4. forduló elején, ha van kifejlesztett gőzzivattyúja.
- 8 Fekete földvásárlás** - Lord Wallace lerak egy bányát ingyen a 3. és 4. forduló elején a normál választási szabályok szerint.



JÁTÉK AZ ARZÉN KIEGÉSZÍTŐVEL

Azt javasoljuk, hogy az alapjáték helyett egy magasabb nehézségi fokozattal játszd. Legalább a Jobb bányákat és Mély zsebeket használd. A játékot a fentiek szerint kell játszani, az alábbi eltérésekkel:



- ÉPÍTÉS

Lord Wallace leteszi a kalcinátorát az első lehetséges területre, amikor azt eredményezi, hogy 4 vagy több arzénkocka kerül a térképre.

A területek árverésekor minden arzénkocka +2-t ad a nettó értékhez



- BÁNYÁSZAT

Amikor bányászat akciót hajt végre, ha 1 arzénkocka kitermelése nyereségesebb, mint az aktuális bányászatakción és Lord Wallace-nak van olyan bányája, amiben legalább 1 arzén van, termeljen ki 1 arzént inkább. Használd az akciósáv-korlátozót, hogy csökkentsd az akciósávját, mintha egy játékosal lennél. Tedd az arzénkockát az első elérhető piacra azonnal. A kocka eladása NEM eredményezi Lord Wallace akciójelzőjének mozgását az akciósáv mentén. Az akció egyetlen költsége a véglegesen elvesztett akciópont. Ez akciónak számít, de még mindig Lord Wallace az aktív játékos, így húz egy másik akciókártyát.

Nyereség - A terület nyereségét meghatározza az egy akcióval kitermelhető kockák pillanatnyi piaci értéke mínusz az ott lévő vízkockák. Ez a számítás megmarad minden nehézségi opció mellett.



Példa: Lord Wallace kitermelési kapacitása 4, 1 réz 8£-ot ér, 3 ón darabonként 5£-ot, és van ott 3 víz. Lord Wallace kitermelhet 1 rézet és 3 ónt összesen 23£-ért, mínusz 12£ a vízért, így a nyereség 11£. Egy arzén akcióval Lord Wallace 12£-ot szerezne, tehát inkább azt hajta végre, az arzénkockát áthelyezve az arzén piactáblára. Mozgasd az akciósáv-korlátozóját egy mezővel balra.

Add Lord Wallace összes pénzéhez az arzén eladásával szerzett pénzt a forduló végén. Használhatod egy másik játékos pénzjelzőjét, hogy nyilvántartsd. Minden fordulóban korlátozott, hogy milyen messze mozoghat balra Lord Wallace akciósáv-korlátozója:

- 1. forduló: 8
- 2. forduló: 8
- 3. forduló: 7
- 4. forduló: 5

Ha Lord Wallace túllépné ezt a korlátot, nem bányászik arzént.

JÁTÉK A KIVÁNDORLÁS KIEGÉSZÍTŐVEL

Azt javasoljuk, hogy az alapjáték helyett egy magasabb nehézségi fokozattal játszd. Legalább a Jobb bányákat és Több bányát használd. A játékot a fentiek szerint kell játszani, az alábbi eltérésekkel:

Amikor Lord Wallace leteszi a bányászait a Kivándorlás kiegészítővel, mindig lecseréli a bányászt egy saját színű bányászra. Csak ezeket a bányászokat használhatja, hogy Kivándorlás akciót hajtson végre.



- FEJLESZTÉSEK

Ha Lord Wallace-nak van egy játékos színű bányásza egy területen, ahol kevesebb érckocka van, mint a kitermelési kapacitása, a fejlesztésakció helyett a kivándorlás akciót hajta végre. Távolítsd el a választott bányászt a térképről és tedd le Michiganbe, elvéve a fejlesztés figurát a normál szabályok szerint. Hajts végre bármilyen fejlesztésakciót, amíg a szabályos lehelyezés elérhető a 18-19. oldalon leírt normál szabályok szerint.

Ha nincs, Lord Wallace letesz egy fejlesztést az alábbi preferenciasorrend szerint.

- Bányász, majd
- Vasút, majd
- Vágat, majd
- Kikötő, majd
- Gőzszivattyú.

Példa: Lord Wallace akciókártyája fejlesztésakciót mutat. Kevesebb mint 4 érckocka van ezen a területen, így Lord Wallace kivándorlás akciót hajta végre helyette. Leveszi a bányászt és leteszi Michiganbe, elveszi a vasutat, és azonnal leteszi mint szabályos lehelyezést, ami elérhető.



- Bányászat

Ha Lord Wallace-nak van egy játékos színű bányásza egy területen, ahol kevesebb érckocka van, mint a kitermelési kapacitása, a bányászat akció helyett kivándorlás akciót hajt végre. Távolítsd el a választott bányászt a térképről és tedd le, ha lehet Sierra Madrebe, ha a mező foglalt, helyette Kimberly-be.

Sierra Madre pontokat ad Lord Wallace-nak, mintha játékos lenne.

A Kimberly bányász által adott pénzt teljes egészében mindig a 3. fázis: Eladás és befektetés elején kapja, és hozzáadódik Lord Wallace összes pénzéhez a befektetés előtt. A Kimberly által adott bónuszt Lord Wallace csak egyszer kapja meg, nem minden fordulóban.



- Építés

Ha Lord Wallace-nak van egy játékos színű bányásza egy területen, ahol kevesebb érckocka van, mint a kitermelési kapacitása, az építés akció helyett kivándorlás akciót hajt végre. Távolítsd el a választott bányászt a térképről és tedd le Adelaide-be. Az ár növekszik az összes érckockájára ebben a fordulóban, figyelmen kívül hagyva a normál korlátozásokat.



IMPRESSZUM

Terv

Játéktervező: Martin Wallace

Kiegészítők és szólo játék terv: David Digby

Kiegészítők és szólo játék fejlesztés: Martin Wallace

Fejlesztés

Vezető fejlesztő: David Digby

Társfejlesztő: Caezar Al-Jassar and Simon Milburn

Gyártás

Szerkesztők: Caezar Al-Jassar and Simon Milburn

Művészek: Ossi Hiekkala és Javier 'Inkgolem' González

Grafikai terv: Javier 'Inkgolem' González

További grafikai terv: Florentyna Butler

Fa alkatrész tervek: Sebastião Koziner

Játékszabályszerkesztők: Brett J. Gilbert, David Digby-vel és Simon Milburnnel

Lektorálás: Chris Backe, David Ellis, Chris Dearlove, David Sammels, Ben Bateson és Lars Toft

Játéktesztelés

Vezető játéktesztelők: David Ellis, Olly Pilsworth, Mike Nudd, Ian Brocklebank, Ben Kranz, Tom Fox and Paul Luxton. További tesztelők: Katie Bain, Scott Hill, Chris Winterburn, Darren Tanner, Keith és Sarah Crothers, Julián Pombo, Scott Snowden James, Bevan Clatworthy, a Virtual Playtesting group tagjai, Gaming Rules! Slack csatorna és az Alley Cat Games barátai közösség.

Eredeti köszönetnyilvánítás

Martin Wallace köszönetet mond: Julia Bryan, Richard Dewsbery, Jerry Elsmore, David Norman és Peggy Hollis (a címért). A szokásos játéktesztelőknek, beleértve Simon Bracegirdle, Andy Ogden, Geoff Brown, Don Oddy, Martin Burroughs, Paul Oakes & barátai, Lance Robertson, Chris Payne, Paul Moulden, Chris Dearlove, Phil Honeybone, Richard Dewsbery, sok személy a Bay-con-on, Stabcon-on, Midcon-on és SORCon-on.

Alley Cat Games köszönetnyilvánítás

Alley Cat Games személyesen köszöni Martinnak, hogy esélyt adott egy kisebb kiadónak, mint mi és várjuk, hogy közösen dolgozhassunk jövőbeni projekteken.

Szeretnénk emellett szívből jövő köszönetet mondani a Kickstarter támogatóinknak, hogy segítettek a kampányt. Minden vállalás segít túlélni nekünk, feltörekvő cégnek, hogy létrehozzunk nagyszerű játékokat a gyönyörű közösségünknek.

Tervezői megjegyzések - Martin Wallace

Éz a játék csak azért létezhet, mert a szüleim a Cambridge Bányaiskola útján éltek Conrwallban. Ha valaha jártál Cornwallban, nem hagyhatod figyelmen kívül azt a tényt, hogy a bányászat volt a legfontosabb tevékenység a megyében (amit mára felváltott a tejföl és a közlekedési dugó). Miután meglátogattam néhány öreg bányát, azt gondoltam, csinálók egy játékot a témáról.

Ekkortájt volt néhány ötlet a fejemben egy új játékcsaládról, ami csak fa alkatrészeket használ. Az eredeti Tinners Trail ezeknek az ötleteknek a kombinációjából született.

Először kutattam amennyit csak tudtam a tárgyról, amíg képet kaptam a működésről. Ezután leültem, hogy megtervezem a játékot, ami magába foglal annyi történelmet, amennyit csak lehet. A Tinners Trailben a nagy valóság a víz kiszivattyúzása a mély bányákból. Ez azt jelenti, hogy hozzáadtam fontos fejlesztéseket, gőzszivattyúkat, kikötőket, gőzvasutat és vágatokat. Nem valószínű, hogy Cornwallon kívül bárki hallott a vágatról. Azonban a megye nagy része át van lyuggatva ezekkel a földalatti vízelvezető alagutakkal, és az egyikbe néhány ház belezuhant.

A kísérletben, hogy kövesse a valóságot, végezhet a szabályokkal, amik szuboptimálisnak tűnhetnek. A legjobb példa a Tinners Trailben az ércár mechanizmus. Ez véletlenszerű, amit bosszanthat néhány játékost. Tökéletesen lehetséges, hogy csökkentjük a véletlenszerűség fokát. Azonban a valóságban a réz és ón ára véletlenszerű volt. Egy hatalmas telér felfedezése egy Andlesey-i dombban, ami könnyen kibányászható, az ár zuhanását okozta, és cornwalli bányák százainak bezárását eredményezte. Azonban egyszer a dombot kibányászták, és az ár ismét felment, és a bányákat újranyitották. Ez a véletlenszerű esemény.

Nagyon örültem, amikor Caesar az Alley Cat Gamestől jelezte, hogy érdekli a Tinners Trail újrakiadása. A 2007-es második kiadás óta a játék elég népszerű maradt, de a lehetőség, hogy létrehozzunk egy új verziót, jelentősen továbbfejlesztett játékmennel, ami megfelel a modern piacnak. A nem fa alkatrészek, mint pl. a kártyák és lapkák bevezetése nyújtotta szabadság esélyt adott, hogy rejtett információkat és további játékos interakciókat adjunk a kutatókártyákkal. Az ACG csökkenteni akarta a véletlenszerűséget, és növelni a játékosok számát, és mindkettő nagy mértékben javította a játék eljutását az új közönséghez. A fejlesztő csapat, amit David vezetett, nagyszerű munkát végzett követve a tervem világméretű és nemcsak az általam körvonalazott, javított játékmennel álltak elő, de hozzáadtak 2 új kiegészítőt és a szóló játékot is. Az ACG nagyszerű munkát végzett a termék felújításával, így igazán remélem, hogy egy nagyszerű, új változatot adhatunk át Neked, akár kedvelted az eredetit, akár nem.

— Martin Wallace

Tervezői megjegyzések - David Digby

Nagyon izgatott voltam, hogy csatlakozhattam az Alley Cat Gameshez, hogy együtt dolgozhassak Martinnal a Tinners Trail új verzióján. Megvolt nekem ez a játék, és élveztem is, de láttam némi lehetőséget a jövőbeli fejlesztésekre. Ösztönzést nyerve Martin tervezési módszereiből és a víziójából a rejtett információkról és kártyajátásból, eltöltöttem némi időt a történelmi kutatással és az eredeti játékkal. Összeraktam egy keretrendszert az új lapka- és kártyarendszernek, ami lehetővé tette a szélesebb játékoszámot (beleértve a variáns a 2 és 1 játékoshoz), csökkentve a véletlenszerűséget, és hozzáadva a rejtett információk értékét.

A történelmi kutatásaim ösztönözték két kiegészítőt: Az arzén a fémércbányászat mellékterméke volt a nyugati országokban. Nagyon sokoldalú volt, és részben szükséges volt a textiliparban Lanchashire-ben (kalapemelés a Brassnak), de a nagyon mérgező tulajdonsága nagy hatással volt a munkaerőre. Ezt jelképezi az akciópontok elvesztése, de a játék közepén a pénz bevétel nagyszerű döntési pontot hoz létre a játékosoknak. A munkaerő volt az igazi erőssége a cornwalli bányáiparnak, akik a bányák bezárása után kivándoroltak a világba, hogy létrehozzák az új bányász közösségeket. A bányászok értékének növelése és ennek a megjelenítése adta a kivándorlás kiegészítőt.

A kibővített játékoszám változtatást kívánt, hogy az árverés erős élmény legyen 2 játékosnál is. Ezt a szabályok apró változtatásával értük el, azonos kártyák használata mellett. Ez nem volt könnyű folyamat, mivel a játék nagyon mély és nagyon helyzetfüggő. Végül megoldottam, és remélem ebben az új kiadásban nagyszerű játékmennet adunk minden játékoszámmal. Nagyon izgulok, hogy lássam Martin Wallace és a Tinners Trail rajongók élvezik-e a változásokat, amiket végrehajtottunk, és elér-e egy egészen új közönséget ez az igazi klasszikus.

— David Digby



Látogass el az alleycatgames.com oldalra, hogy feliratkozz a weblapunkra a hírekért a legújabb játékaikkal kapcsolatban, és exkluzív és promóciós tartalmakért!

SZABÁLYÖSSZEFOGLALÓ

Forduló összefoglaló

1. fázis: Ércárok beállítása

- Dobj mind a 3 kockával az önnak, majd a réznek.

2. fázis: Akciók

- A játékosok akciópontokat költenek el, hogy végrehajtsanak egy elérhető akciót (l. a lenti táblázatot).
- Az az aktív játékos, akinek az akciójelzője a legbaloldalibb és legfelső az akciósávon.

3. fázis: Eladás és befektetés

- A játékosok eladják az aktuális piaci áron az összes ércokkájukat, amit a fordulóban bányásztak.
- Lépéssorrendben a játékosok befektethetnek 10£-os és 5£-os lépésekben, hogy pontokat szerezzenek.
- Minden játékos befektethet bármekkora összeget, és ezt folytatják, amíg mindenki nem passzol.

4. fázis: A forduló vége

- 4 forduló után a játék itt véget ér.
- Dobjátok el az ehhez a fordulóhoz tartozó megmaradt fejlesztéseket.
- Tegyétek vissza az összes gőzszivattyút a fejlesztéstáblára.
- A lépéssorrendben az 1. és 2. játékos megleshet egy képpel lefelé lévő lapkát (2 fős játékban csak az 1. játékos).

Kártyaösszefoglaló

3-5 játékos:

Képpel lefelé lévő lapka és versengő árverés:

Az aktív játékos **kijátszhat** egy megfelelő kutatáskártyát, hogy megnézze a képpel lefelé lévő területlapkát:

- Ha az aktív játékos nyeri az árverést, a módosítás érvényre jut.
- Ha az aktív játékos elveszti az árverést, a módosítás érvényre jut a nyertesnek, de az aktív játékos megkapja a nyertes licit felét (felfelé kerekítve)
- Ha az árverés előtt nem játszottak ki kártyát, az árverés nyertese kijátszhat egy megfelelő kutatáskártyát, kifizetve az árát.

Képpel felfelé lévő lapka és/vagy csak az aktív játékos licitálhat:


































- Kutatáskártya nem játszható ki az árverés előtt
- Az aktív játékos nem leshet meg lapkát
- Az árverés nyertese kijátszhat egy megfelelő kutatáskártyát, kifizetve az árát.

1-2 játékos

1 kutatáskártyát ki kell játszani minden árverés előtt

- Az aktív játékos kijátszhat egy megfelelő kutatáskártyát a kezéből, és megnézheti a képpel lefelé lévő lapkát.
- Ha az aktív játékos nem játszik ki kutatáskártyát a kezéből, felhúzza a legfelső lapot a megfelelő kutatáspakliból.
- A módosítást mindig érvényesíteni kell, és a minimális licit a kártyán látható ár.
- A használat után a kutatáskártyát el kell dobni, nincsmód további kutatáskártya beszerzésére a kezdő előkészítés után.

Akció összefoglaló táblázat

IKON	AKCIÓ	ÁR	LEÍRÁS	ÉRC	VÍZ	TERMELÉSI KAPACITÁS
	Bánya építése	 -£?	1. Válassz területet 2. Ha képpel lefelé és versengő - kijátszatsz kutatáskártyát, hogy megless egy lapkát 3. Árverés 4. Ha nem volt kijátszva kártya - kijátszatsz kártyát és fizess £-ot 2 fős játék - kutatáskártyát az árverés előtt kell kijátszani, kézből vagy a pakliból, hogy beállítsa a minimális licitet.			
	Érc kitermelése	 -£	1. Végy el max. a termelési kapacitás számú kockát - mindegyik 1£-ba kerül vízkockánként 2. Adj hozzá 1 vizet			
	Pasty eladása		Kapsz 1£-ot			
	Passzolás		Tedd az akciójelződet a legfelső elérhető befektetésmezőre			
	Bányász					
	Kikötő		Partmenti területre kell tenni			
	Vasút		Távolíts el 2 vizet a vasút mezőjéről, és 1 vizet az összes szomszédos területről			
	Vágat		1 határt keresztesz és hat mindkét területre			
	Gőzszivattyú		Vedd el a legjobboldalibb csoportot, és távolíts el 1 vizet minden elvett szivattyúért			
	Arzén termelése	veszt 	Végy el 1 arzént és végleg veszítesz 1 akciópontot			
	Arzén eladása		Tedd az arzéneket a piacra, és azonnal kapsz £-ot			
	Kivándorlás		Vedd le a játékos színű bányászt a tábláról, és tedd a kivándorlástartáblára, hogy megkapd a bónuszt			