

HELMUT OHLEY – LEONHARD ORBLER

RUSSIAN RAILROADS



инструкция
по обслуживанию
2-4 13+
120 min.

TARTOZÉKOK ÉS ELŐKÉSZÜLETEK

A játék tartozékai:

- 1 játéktábla
- 35 munkás bábu (8db a 4 játékos színben, 2 türkiz, 1 fekete)
- 8 bábu (2 mind a 4 játékos színben)
- 48 vágányelem (12 fekete, 12 szürke, 12 barna, 8 semleges, 4 fehér)
- 8 iparosítás jelző
- 4 játékos tábla
- 37 mozdony lapka (#1-8-ig számozva mindegyikből 4, és 5 db #9-es)
- 15 mérnök
- 20 duplázó lapka
- 18 rubel (érme)
- 28 ? zseton (4x7 különböző zseton)
- 4 új kiértékelő lapka
- 4 Kijev medál
- 1 Utolsó Forduló jelző
- 4 100/200 pont zseton
- 4 300/400 pont zseton
- 10 játék vége bónusz lap
- 5 ? kártya
- 4 kezdő bónusz lap
- részletes szabálykönyv
- 4 pontozás áttekintő kártya

1. A játéktábla az asztal közepére kerül.
2. A 100/200 és 300/400 pont zsetonok a pontozósáv közelébe kerülnek.



Itt és a 4. oldalon a játék előkészületei 4 játékos esetére vonatkoznak, a 2 illetve 3 játékos mód előkészületeit lásd a 21. oldalon.



10. Az utolsó forduló lapka a tábla közelébe kerül. A játék utolsó fordulójában lesz rá csak szükség.

9. Először szed szét a mérnök lapkákat A és B kupacra. (Az a mérnök amelyiken nincs betű, a megfelelő ? kártyára kell tenni egy rubellel együtt) Az A és a B kupacot külön-külön keverd meg. A B kupac felső négy lapja kerül a 6 5 4 3 számmal jelölt helyekre. Az A kupac felső 3 mérnök lapját pedig a 2 1 40 helyekre tedd. A többi mérnök lapra nem lesz szükség a továbbiakban. A vízszintesen lehelyezendő mérnök lapokat világos oldalukkal, míg a függőlegesen kirakandó lapokat a sötét oldalukkal felfelé kell kitenni. (A mérnök lapok speciális formája mindig emlékeztet arra hogy hogyan kell lehelyezni a lapokat)

a 4. oldalon folytatódnak az előkészületek leírásai, az egyéni vagy játékosonkénti előkészületekkel.



2 Az 5 kártyát képpel felfelé kell kitenni.

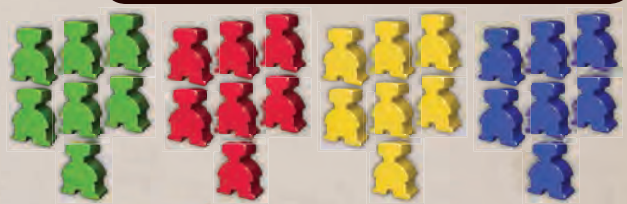
3 A 10 játék vége bónusz kártyát meg kell keverni és ebből 2-öt megnézés nélkül vissza kell tenni a dobozba. A 8 megmaradt lapból egy húzó pakli lesz képpel lefelé.



4 A 37 mozdony lapkát a tábla mellé kell tenni, a mozdony oldalukkal felfelé, a számuk alapján kupacokba rendezve, ahogy lentebb látható. (A #9-es számú mozdonyok közül egyet a megfelelő kártyára kell tenni)



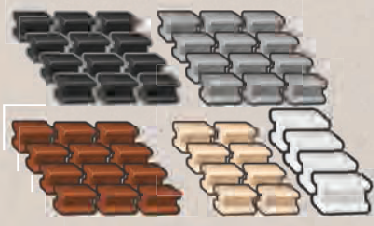
5 A 2 türkiz munkás arra az akció mezőre kerül, ahol az ikonjaik vannak. A fekete munkás a megfelelő kártyára kerül. Mindenki 7 munkást kap a saját színében. (a maradék 1 bábu visszakerül a dobozba)



6 A duplázó zsetonokból egy kis kupacot kell csinálni. (a továbbiakban simán duplázónak hívjuk ezeket)



8 Vágányelemeket színenként külön csoportosítva egy-egy kupacba kerülnek.



7 A 18 rubelből szintén kell egy kupac.



ELŐKÉSZÜLETEK 4 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

1 Mindenki választ egy színt és a hozzá tartozó játékos táblát maga elé teszi.

2 Mindenki elvesz 1db #1-es mozdonyt és leteszi a tábláján a bal felső sarokban található helyre.

3 Mindenki elvesz 3 fekete vágányt a közösből és leteszi a három vasútvonala első helyeire.

4 Mindenki kap 5 saját színű munkást, majd maga elé teszi a bábukat. A maradék két bábu a tábla mellé kerül.

5 Mindenki kap 1 rubelt.

6 Mindenki elvesz egy Iparosítás bábút és leteszi az iparosítás sáv első mezőjére.

7 Mindenki kap 7 különböző zsetont, egy második iparosítás jelzőt, 1 Kijev medált, és 1 új kiértékelő lapkát. Ezeket mindenki a saját táblája mellé teszi.

8 Összekeverés után a 4 lépéssorrend jelző közül mindenki kap egyet és maga elé teszi felfordítva.
Megjegyzés: A kártyák hátoldala különbözik. Ajánlott a kártyákat a hátunk mögött megkeverni és úgy osztani.



9 Mindenki kap két saját színű bábút: egyet a pontozó sáv 100-as értékű helyére tesz, a másikat pedig a lépéssorrend jelző sáv azon mezőjére amilyen szám szerepel az imént kapott lépéssorrend jelző lapkáján.



11 Mindenki kap egy pontozás áttekintő kártyát.



10 A kezdő bónusz lapokat ki kell teríteni. A lépéssorrendben 4. játékos választ egyet közülük, megkapja a lapért járó dolgokat, majd a lap kikerül a játékból. (a lapok jelentése a 22. oldalon van leírva). A lépéssorrend sáv 3. helyén lévő játékos választ ezután hasonló módon, majd a második. Az a játékos aki az első helyen áll nem kap ilyen bónusz lapot, a megmaradt 1 lap is kikerül a játékból.

ELŐKÉSZÜLETEK 4 JÁTÉKOS RÉSZÉRE

Megjegyzés: Amikor majd az első játék végén az összepakolásra kerül a sor, érdemes a játékosokhoz tartozó elemeket külön-külön elrakni, így a következő játék során egyszerűbb lesz az előkészület.

SZABÁLYOK

Köszönhetően a játék komplex jellegének, először szeretnénk elmagyarázni az alapvető fogalmakat, majd lépésről-lépésre ismertetjük a játék menetét. Ne aggódj, ha elsőre úgy érzed valami nem világos, mindent meg fogsz találni a szabályleírásba és, hamar meg lesz mindennek az értelme. Végül is Oroszországot sem egy nap alatt építették.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játékosok egy-egy vasút mogul bőrébe bújva megbízást kapnak a Transz-Szibériai vasút és további 2 vonal megépítésére. Munkások és mérnökök bérlésével új vasúti pályákat raknak le, mozdonyokat vásárolnak s elősegítik az iparosodás fejlődését Oroszországban.

Ezen magasztos törekvések segítségével a játékosok célja a legtöbb győzelmi pont begyűjtése, mely egy igazi mérce ahhoz, hogy meghatározzuk, kinek van a legjobb képessége a vasútépítéshez. A játékosok akcióikat egymás után hajtják végre, egészen addig, míg az összes játékos nem passzol. Ezután minden kör végén a játékosok pontokat kapnak, ami aktuális fejlettségi szintjüket mutatja.

Egy négy játékos játék esetén a játék a hetedik kör után ér véget, és a legtöbb pontot szerző játékos lesz a győztes.

SZABÁLYOK

EGY KÖR ÁTTEKINTÉSE

A játékosok minden körben választanak, egy nem használt akció mezőt. Azt elfoglalják az akciónak megfelelő számú munkással és végrehajtják az akciót.



Figyelembe véve a következőket :

- * Üres akcióhelyet kell választanod (azaz nem tartózkodhat a mezőn más játékos bábuja)
- * Az akcióhoz szükséges megfelelő számú munkást kell elhelyezned az akció mezőre
- * Csak a személyes tartalékból helyezhető le munkás akciómezőre.
- * Azonnal végre kell hajtani az így kiválasztott akciótat.
- * **Az akciót teljes egészében meg kell csinálnod.**
- * Egy körben csak egy akciót hajthatsz végre.

*Megjegyzés: Ezekről a szabályoktól való eltérést a későbbiekben jelezni fogjuk
Sokszor fogjuk a „kell” szót használni, azért hogy könnyedén megérthessétek a játék menetét.*

EGY KÖR ÁTTEKINTÉSE

JÁTÉK TÁBLA FELÉPÍTÉSE



A következő oldalakon ezen területek részletezésre kerülnek.

JÁTÉK TÁBLA FELÉPÍTÉSE

I VÁGÁNYÉPÍTÉS – fejleszd a vasútvonalad és gyűts pontokat

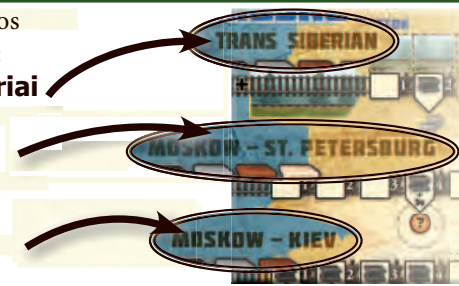
A vágányépítés az egyik legfontosabb akció a játékban.

Minden játékos tábla 3 vasútvonalat ábrázol, melyeket a játékosok egymástól függetlenül fejleszhetnek a játék folyamán.

Minél jobban kidolgozott egy vasútvonal, annál több pontot fog szerezni a játékos a különböző körökben.

Mindegyik játékos tábláján ezt látja:

Transz-Szibériai vasútvonal
Szentpétervár vasútvonal
és **Kijev** vasútvonal



A VÁGÁNYOK ÉPÍTÉSHEZ SZÜKSÉGÜNK LESZ

vágányépítési akcióra

és vágányokra



Hogyan tudod a vasútvonaladat bővíteni?

Először is helyezz el megfelelő számú munkást, egy vágánybővítési akcióra. Majd ezután a játékos tábládon mozgassd annyi helyet előre az akción feltüntetett vágányelemet, vágányelemeket, amennyit az akció mutat.

Példa:

1

Kék játékos elhelyezi két munkását erre az akcióra;



Az akció 3 fekete vágány fejlesztését (mozgatását) jelenti.

2

Ezek után a játékos úgy dönt, hogy 3 hellyel előre mozgatja a **Transz-Szibéria** vasútvonalán a fekete vágány jelölőjét.



Dönthetsz úgy is hogy a fejlesztéseidet megosztod több vasútvonal között..

2

vagy **Kék** játékos inkább úgy dönt, hogy 2 helyet mozgatja a fekete vágány jelölőjét az egyik, és 1 helyet egy másik vasútvonalán. Összességében így is 3 helyet mozgatta előre a fekete vágány jelölőket.



Ezzel az akció véget ér.

Annak érdekében, hogy a játékosok egyre több pontot szerezzenek, arra kell törekedniük hogy vágányaikat folyamatosan fejlesszék, a maximális fejlődés érdekében a játék során más és más színű vágányokat is kell hogy szerezzenek.



Hogyan tudsz megszerezni és fejleszteni másik színű vágányokat ?

Ahhoz hogy másik színű vágányokat tudj fejleszteni, először meg kell szerezned azokat. Ezt úgy tudod megtenni hogy ha a **Transz-Szibériai** vasútvonal fekete vágányait felfejlesztetted a 2, 6, 10 és a 15-ös mezőig.

Ha egy játékos felfejleszti a **Transz-Szibéria** vasútvonalának fekete vágányjelölőjét a 2 mezőig, vagy azon túl halad, ő azonnal kap 3 szürke vágányt az általános készletből, amelyet elhelyez játékos táblája mellé. Így most már akár bele is kezdhet a szürke vágányfejlesztésbe.



Azaz amennyiben a játékos megfelelő számú munkást helyez el egy olyan akció mezőn amely a szürke vágány(ok) mozgását teszi lehetővé, a játékos megkezdheti a szürke vágányfejlesztését.

Példa: **1** **Kék** játékos elhelyezi egyik munkását erre az akció mezőre, amelynek segítségével 2 helyet fejlesztheti a szürke vágányait.



2 Az egyik fejlesztéssel elhelyezi szürke vágányát vasútvonalának első mezőjére, a második akcióval ugyan ezen a vágányon egyet előre lép.



Ne feledjük: ismét lehetséges az akciók megosztása több vasútvonal között.

A különböző színű vasútvonalak fejlesztése is hasonló módon, hasonló lépésekkel történik.

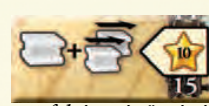


Amikor egy játékos fekete vágánya a **Transz-Szibériai** vasútvonalán eléri vagy meghaladja a 6-os mezőt a játékos azonnal kap 3 barna színű vágány jelölőt.



...a 10-es mezőt a játékos azonnal kap 2 natúr színű vágány jelölőt.

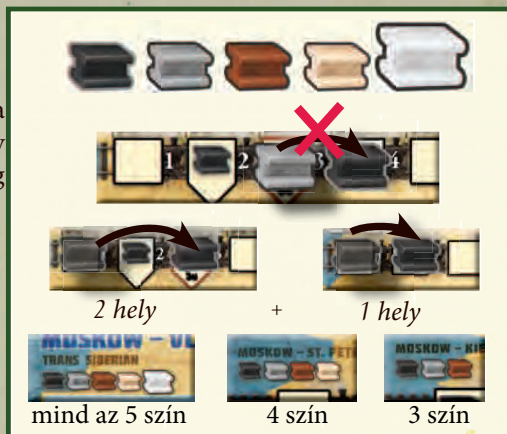
...a 15-ös mezőt a játékos azonnal kap 1 fehér színű vágány jelölőt.



A vasútvonalak lényegesen több előnyt biztosítanak a fent leírtaknál, ezeket a későbbiekben fogjuk részletezni.

A következőkre kell ügyelni a vágány fejlesztéseknél:

- * A vágányok csak előre meghatározott, és megváltoztathatatlan sorrendbe fejleszthetők, vagy is először a fekete, utána a szürke, majd a barna a natúr és végezetül a fehér szín.
- * A vágányok csak üres mezőre haladhatnak előre. A vágányok a vasútvonalon nem zárkozhatnak fel ugyan arra a mezőre, vagy haladhatnak keresztül foglalt mezőkön. A sorrendet mindig tiszteletben kell tartani.
- * Ha egy játékos megosztja a fejlesztését, akkor különböző vasútvonalak között kell megosztani a fejlesztést.
- * Nem minden vasútvonalnál tudunk felhasználni minden színű vágányt. A játékos táblán fel van tüntetve melyik vonalnál milyen típusokat használhatunk.



További 2 vágánybővítési akció:



Ehhez az akcióhoz egy munkásra és 1 rubelre lesz szükségünk, amelyek elhelyezése után 2 tetszőleges vágányfejlesztést hajthatunk végre (a fenti szabályok ide is vonatkoznak, tehát 1 vagy 2 vasútvonal között megoszthatjuk a fejlesztést)



Példa: **Kék** játékos elhelyez egy munkást és 1 rubelt erre az akció mezőre, hogy végre hajthassa az akciót. Úgy dönt hogy a fekete vágányát előre mozgatja egy hellyel, majd a szürke vágányával is így tesz.



Ez az egyetlen akció a játékban, amelyet egy fordulóban több játékos is

használhat. Ha a játékos ide teszi egy munkását, akkor lépnie kell 1-et az egyik szürke vagy az egyik fekete vágányelemével. Erre az akció helyre bármelyik játékos tehet munkást ugyanabban a fordulóban (akár az a játékos is, aki a fordulóban már korábban tett ide munkást)

Példa: **Habár** a **kék** játékos már letett egy munkást ide, attól még más játékos is használhatja ezt az akciót. A **piros** játékos mikor sorra kerül, szintén idetesz egy munkását és végrehajtja az akciót.



MOZDONYOK - mozdony nélkül még a legjobb vasútvonal is használhatatlan



Mozdonyok építéséhez szükséged lesz:

A mozdony
akciókra

és a mozdony lapkákra a
készletből



Hogyan tudsz mozdonyt építeni?

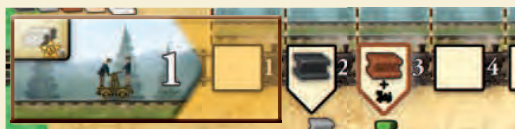
Először is helyezz el megfelelő számú munkás bábut az egyik kiválasztott mozdony akció helyre. Ezután vedd el egy mozdonyt a legkisebb számú pakliból. Végül ezt a mozdony lapkát tedd le valamelyik vasútvonalad elé.

Példa:

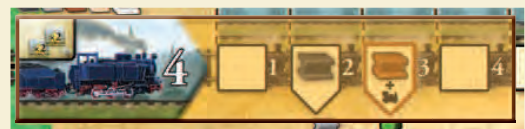
- 1 A **zöld** lerak egy munkást a legfelső Mozdony akciómezőre.
- 2 elvesz egy #2-es mozdony lapkát
- 3 és leteszi a **szentpétervári** vasútvonalához



A **szentpétervári** és a **kijevi** vonalnál csak egy-egy mozdony lehet, míg a **transz szibériai** vonalnál akár kettő is elhelyezhető. A mozdony lapkákon feltüntetett szám azt jelzi, hogy a mozdony a vasútvonalon hány mező.



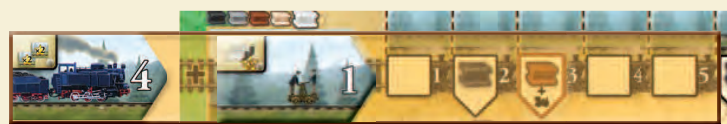
Az #1-es mozdony (mindenki egy ilyen mozdonnyal kezd a játékot) csak egy mező távolságra ér el.



Ez a #4-es mozdony pedig vasútvonal 1. mezőjétől a 4. mezőjéig ér el.

A **transz szibériai** az egyetlen vasútvonal, ahol két mozdony elhelyezése lehetséges. Ezek közül az egyik közvetlenül a játékos táblája mellé kerül, oda ahol a vasútvonal bal oldali vége van, míg a másik közvetlenül a táblára kerül.

A két mozdonyon látható szám összege határozza meg hogy melyik mezőig ér el ez a szerelvény.



Itt egy #1-es és egy #4-es mozdony van a **transz szibériai** vonalnál, így ez a játékos eléri a 1-5. helyeket ezen a vonalon.

MOZDONYOK

Tudjuk a mozdonyainkat fejleszteni ?

Természetesen. Egyszerűen kicseréled a kívánt mozdonyt egy olyanra, amelyiknek nagyobb a száma.

- 1 Példa: A **zöld** megszerez egy #4-es mozdonyt és leteszi a **transz szibériai** vonalához. Mivel már van itt két mozdonya (egy #3-as és egy #1-es) ezért az #1-est lecseréli az új #4-esre.

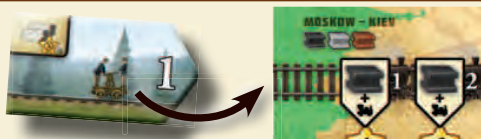




A leváltott mozdony nem vész el, áttehető a másik két vasútvonalad valamelyikéhez.

2

A **zöld** az előbb lecserélt #1-es mozdonyát átteszi a **kijevi** vonalhoz, ahol még nincs mozdonya. Ha a lecserélt mozdonyt olyan helyre teszed, ahol már van egy másik mozdony, akkor ez láncreakcióhoz vezet.



Ha a lecserélt mozdonyt olyan helyre teszed, ahol már van egy másik mozdony, akkor ez láncreakcióhoz vezet.

3

A játék folyamán **zöld** egy #4-es mozdonyt szerez és teszi azt **szentpétervári** vonalához. Az itt található #2-es mozdonyát el kell innen mozgatnia. A **zöld** ezt a #2-es mozdonyt a **kijevi** vonalához teszi és így el kell vennie onnan a korábban odatett #1-es vonatot. Ezt az #1-es mozdonyt átteheti bármelyik másik vasútvonalához, **de nem szabad elfelejteni**, hogy egy mozdony csak olyan vasútvonalhoz tehető át ahol még nincs másik, vagy ha van, akkor annak a száma kisebb, mint az odatenni kívánt mozdonyé.



Mi történik akkor, ha egy mozdonyt nem tudsz sehová se tenni a tábládon?

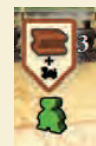
4

Ha egy játékos nem tudja sehová sem letenni a mozdonyát, akkor átfordítja a lila oldalára azt és leteszi a mozdony kupacok mellé. Ez a mozdony már gyárként lesz használható a későbbiekben. Mik azok a gyárak? Ez lesz elmagyarázva a következő részben.



Miért kell mozdonyokat építeni?

A forduló végi pontozás során csak azok után a mezők után fogsz pontot kapni, amelyeket a mozdonyaid elérnek. Emellett számos speciális mező található a vasútvonalak mellett, és ezeknek az előnyeit is csak akkor lehet használni, ha ezek a mezők elérhetőek a mozdonyaitok által. lásd 17. oldalon



MOZDONYOK

GYÁRAK- Az ipar ereje

Vasúthálózatod ipari fejlettségének elengedhetetlen részei a gyárak. Minden egyes gyár speciális tulajdonságokkal rendelkezik, melyek segítenek, hogy különleges előnyökhöz jussatok a játék folyamán. Minden mozdony lapka hátulján egy gyár látható.

Minden ugyanolyan számú mozdonynak ugyanolyan gyár van a hátoldalán. Minden gyár a tulajdonosának egy speciális képességet ad, aminek előnyeit aztán kihasználhatja. A gyár által kínált akció fel van tüntetve a lapka mozdony oldalának bal felső sarkában.

Eleje: Mozdony



Hátulja: Gyár



GYÁRAK

MOZDONYOK ÉS GYÁRAK

Hogyan lehet gyárat építeni?

Gyárépítéshez ugyanazt az akciót kell használni, mint a mozdonyok építéséhez.

Először a **megfelelő számú munkást** kell letenni az akciómezőre. Ezután pontosan úgy, ahogy a mozdonyok esetében, elveszel egy mozdonyt a **legkisebb számú pakliból**. Megfordítod a lapkát a lila oldalára (amelyiken a gyár látható) és leteszed a táblád alá, az 5 gyáraknak fenntartott hely egyikére. A gyárat **balról jobbra** kell lehelyezned.

Példa:

1

A **zöld 1** munkást tesz az akció mezőre



2

Elvesz egy #2-es mozdony lapkát.



3

Megfordítja a lila felére és leteszi a táblája alá, balról az első üres gyár helyre.



Ha mind az 5 gyár helye foglalt, akkor az újonnan felvett gyárat ki lehet cserélni egy már lent lévővel. Ha ki akarsz cserélni két gyárat, akkor először a régi üzemet vissza kell tenned a mozdony lapka kupacok mellé, a lila (gyáras) oldalával felfelé. Ezután az új gyárat az így felszabadult helyre teszed. A gyárak cseréjénél nem kell balról jobbra haladni.

Megjegyzés: A gyárak használatát az Iparosítás részben mutatjuk be a következő oldalakon.

Hogyan válasszunk mozdonyokat és gyárat?

- * A mozdonyok szám szerint vannak sorba rendezve és kupacokba rakva kerülnek a tábla mellé. Minden kupac csak ugyanolyan számú mozdonyt tartalmaz.
- * Ha valaki egy mozdonyt vagy gyárat épít, akkor a lapkát a legalacsonyabb számú kupacból kell vennie. A játék elején ez a #2-es kupac. Ha a #2-es kupacból elfogytak a lapkák, akkor következnek a #3-as kupac és így tovább.

Kivétel: Ha valaki gyárat szeretne építeni és már van pár lila oldalával felfordított lapka a mozdony kupacok mellett, akkor a játékos választhat ezek közül is, de választhat a legkisebb számú mozdony kupacból is. Az hogy hogyan kerülnek a mozdony kupac mellé gyárak, a korábbi fejezetekben már taglaltuk. **lásd 9. oldal**

Mi a különbség a 3 mozdony akció között?

A legfelső akció hely hasonló a vágányfejlesztési akciókhoz: **egy munkást** kell ide tenni **1 mozdonyért** cserébe, és ez a lapka vagy valamelyik vasútvonalhoz tehető le mint **mozdony, vagy mint gyár** az **első elérhető gyár** helyre a játékos táblájának alján, balról jobbra haladva.

A középső akciómező ugyanazt jelenti, de ide már **két munkást** kell letenni.

Ez az akció "drágább". Végül a legalsó mezőhöz **3 munkásra** van szükség. Itt **egy mozdonyt és egy gyárat** lehet építeni. Nem lehet két gyárat vagy két mozdonyt. Eldöntheted, hogy először a gyárat vagy a mozdonyt szeretnéd megépíteni.

(Ennek csak akkor lesz jelentősége, ha 2 különböző számú mozdonyt szerzel; például amikor az utolsót veszed el a #3-as kupacból és az elsőt a #4-esből.)



IPAROSÍTÁS - Egy másik mód a pontszerzésre!



Egy másik lehetséges akciótípus is: az iparosítás. Az iparosítás segítségével pontokat lehet szerezni a forduló végi pontozás fázisban és ennek segítségével lehet kihasználni a gyárak nyújtotta előnyöket.

A vasúthálózat iparosításához szükséged lesz:
az iparosítás akciókra



a játékos tábla iparosítás sávjára



és az iparosítási jelzőre

Hogyan lehet iparosítani a vasúthálózatodat?

Először a megfelelő számú munkást kell kitenni az egyik iparosítás akció mezőre. Ezután, az iparosítás jelződet, annyival kell előre léptetned, ahány ikon látható az akció helyen.

Példa:

1

A sárga 1 munkást tesz erre az akciómezőre.



Ezzel az akcióval az iparosítás jelzővel 1-gyel előrébb lehet lépni.

2

Az iparosítás jelzőjét eggyel előrébb teszi.



Át lehet ugrani a réseket az iparosítás sávon?

Látható, hogy az iparosítás sáv a 4. helye után egy rés tátong. Az iparosítás jelződet nem teheted se a résbe se a rés utáni mezőkre.



Hogyan lehet kitölteni ezeket a réseket?

Ahhoz hogy az iparosítás sávon a jelződ tovább tudjon haladni előre, fel kell töltened ezeket a réseket gyárakkal. Ez mutatja meg hogy milyen irányba fejlődik az iparod.

Példa: A játékos épít egy gyárat, így az iparosítás jelzőjével tovább tud lépni a gyár mezőre, majd onnan tovább az iparosítási sávon.



Emlékeztető: A gyárépítés a 10. oldalon van leírva.

Minden gyár az iparosítás sáv egy-egy mezőjének felel meg, ahova az iparosítás jelző léphet. Minden gyár után van egy másik mező amely a gyár révén elérhetővé válik.

Fontos: Ha valaki el szeretné érni az iparosítás sáv utolsó mezőjét, akkor először fel kell töltenie mind az öt helyet gyárakkal.



IPAROSÍTÁS

IPAROSÍTÁS

Mi történik ha egy iparosítás jelző elér egy gyárat?

Amikor a jelző egy gyárra kerül, akkor azonnal használnod kell a gyár általi akciót. Ha nem tudod kihasználni ezt, akkor a hatás elmarad.

Példa: A **sárga** 2 munkást tesz le erre az akció helyre. Így két lépéssel előrébb tud lépni az Iparosítás jelzőjével az iparosítás sávon.



Az első lépéssel a jelzője egy gyárra kerül. Azonnal használja a gyár akcióját. Ezután ismét lép az iparosítás jelzőjével egyet.



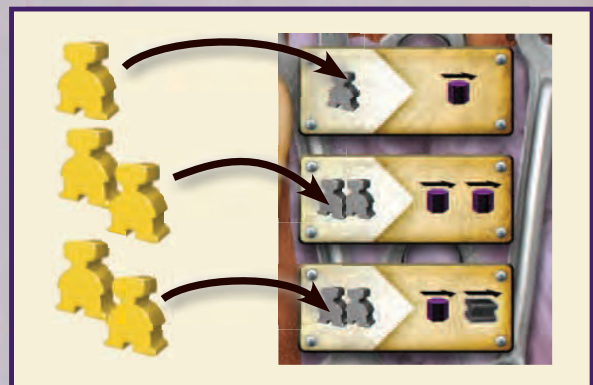
A gyárak akciói a 24. oldalon vannak részletezve.

Mi a különbség a 3 iparosítás akció között?

A legfelső akcióhoz egy munkásra van szükség. Ezzel az akcióval **1-et** kell előre lépni az iparosítás sávon.

A középső akcióhoz **két munkás** kell. Ezzel az akcióval **2-öt** kell előre lépni az iparosítás sávon.

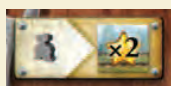
Az alsó akcióhoz szintén **két munkást** kell kitenni. Ezzel az akcióval **egy** kell előrelépni az iparosítás sávon és egyet valamelyik **fekete vágányelemmel**.



IIPAROSÍTÁS

KIEGÉSZÍTŐ AKCIÓK - 1 Duplázó, 2 rubel, 2 munkás

Ez a 3 akció különbözik az eddigiektől, de egyszerű elmagyarázni őket és könnyű játszani.



1 Duplázó: Tegyél 1 munkást erre az akció mezőre és vegyél el egy duplázó lapkát a készletből. Ezután ezt a duplázó lapkát le kell tenned a **transz szibériai** vonal felett található egyik üres szaggatott vonallal körbevett mezőre (csak ide teheted). Ezt a 8 helyet balról jobbra haladva kell feltöltened és egy mezőn csak 1 duplázó lehet.



Nem kell hogy legyen ott vágányelem, ahova leteszed a duplázót.

Amelyik mező felett van egy duplázó, a pontozáskor kétszeres pontot kapsz a mező után.



2 Rubel

Tegyél 1 munkást erre az akció mezőre és vegyél el 2 rubelt a készletből és tedd maga elé.



Tegyél le 1 munkást,



majd vegyél el két rubelt.

KIEGÉSZÍTŐ AKCIÓK

KIEGÉSZÍTŐ AKCIÓK



Mire használhatóak a rubelek?

A rubelek helyettesíthetik a munkás bábukat az akció helyeken.

Használhatod ezt az akció helyet úgy is, hogy teszel ide 1 rubelt, ahelyett, hogy munkást tennél ide.



A munkás bábukat lehet kombinálni a rubelekkel.

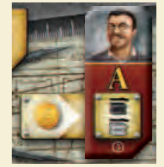


A következő két akcióhoz 1 rubelt kell használnod:



Ahhoz hogy ezt az akciót használhasd, 1 munkást és 1 rubelt kell ide tenned (lásd 7. oldal). Emellett kitehetsz ide két rubelt is, azonban két munkást nem.

Ehhez az akcióhoz 1 rubelt **kell** felhasználnod (ahogy fentebb el volt magyarázva, itt nem használhatsz munkást)



A rubelek helyettesíthetik a munkásokat, a munkások azonban nem helyettesíthetik a rubeleket. Az akció helyeket általában egy vagy több munkással lehet elfoglalni. Azokat az akció helyeket sem lehet már egy adott körben újra elfoglalni, amelyeket rubellel foglalnak el.



2 Idénymunkás: Ha szeretnéd elvenni a két türkiz idénymunkást, akkor tegyél egy munkást erre az akció mezőre. Ezt a két munkást **csak az adott fordulóban** használhatod és úgy kell tekinteni őket, mintha a sajátjaid lennének.



Helyezz le egy munkást erre az akció mezőre



és vedd el két idénymunkást.

Éppúgy mint a rubelek esetében, az idénymunkásokat is használhatod együtt vagy külön, vagy kombinálhatod őket a saját munkásaiddal, de akár rubelekkel is. Nem tarthatod meg az idénymunkásokat a következő fordulóra.

KIEGÉSZÍTŐ AKCIÓK

MÉRNÖKÖK- mindig változó akciók



A mérnökök a speciális tudásukkal segítik a játékosokat a játék folyamán. Emellett még a játék végén pontokat is lehet szerezni velük.

Ez a játéktábla mérnököket felsorakoztató területe:



változó akciók felbérleti hely

Hogyan lehet felhasználni és alkalmazni a mérnököket?

Minden fordulóban csak egy mérnök fogadható fel, mégpedig aki a mérnök lapkáját tartalmazó zóna jobb oldali első helyén van.

A mérnök szerződéséhez **1 rubelt** kell kitenni a szerződés akció mezőre. Ezután elveszed a mérnök lapkát erről a helyről és leteszed világos oldalával felfelé, közel a játéktáblához.

Példa: A piros letesz egy rubelt erre az akcióhelyre és elveszi a mérnököt a szerződés akció mezőről ...



....majd leteszi az így szerzett mérnököt a táblája közelébe.

MÉRNÖKÖK

A MÉRNÖKÖK

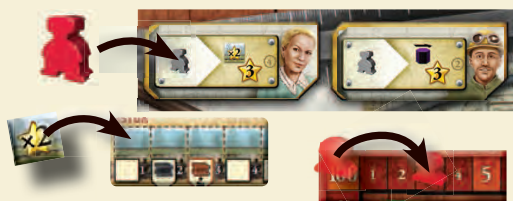
Minden mérnök lapka világos oldalán egy akció látható. Ha a játékos táblája mellett van egy vagy több mérnök lapka, akkori használhatja azokat mintha a tábla akciói lennének. A játékos akkor is használhatja a saját mérnökeinek akcióit, **ha az akciót nem lehet teljesen végrehajtani**. A saját mérnököknek másik előnye, hogy nem "érzékenyek a lerakási sorrendre", ami azt jelenti, hogy a többi játékos nem használhatja őket, így te pontosan akkor teheted ide a munkásaidat, amikor szükséged van az adott akciókra, nem foglalhatja el előled senki.

2 világos oldalára fordított mérnök

Azt a két mérnököt, amelyek világos felükkel vannak kitéve a táblára, a játékosok használhatják mint az akciót. Ezt a két mérnököt nem lehet felfogadni. Két extra akciómezőt jelentenek a játékosok számára, pontosan úgy mint a többi akció hely a táblán (vágányfejlesztés, mozdonyok, stb.) És éppen úgy, mint a többi akcióhelyet a táblán, ezeket is csak egyszer lehet használni egy fordulóban.

Példa: A **Piros** letesz 1 munkást a bal oldali mérnökre és végrehajtja a hozzá tartozó akciót.

Akció: A **Piros** elvesz egy Duplázót a közösből és letesz balról az első szabad helyre a **transz szibériai** vasútvonala fölé. Emellett még kap 3 pontot, amit lelép a bábujával a pontozó sávon.



MÉRNÖKÖK



A 4 bal oldali mérnök

Ezek a szakemberek nem fogadhatóak fel és nem is használhatóak akcióként. Azonban a forduló végén minden mérnök lapka eggyel jobbra kerül.

Azaz ezek a mérnökök elérhetőek lesznek majd a későbbi forduló során. Azáltal hogy láthatóak, előre lehet tervezni velük.

A mérnök lapkák mozgatása a 20.oldalon van leírva.



LÉPÉSSORREND - "Őt, aki későn jött, megbüntette az élet"

Bármit is gondolt Gorbacsov amikor kiejtette ezeket a szavakat, ez az igazság érvényes ebben a játékban is,elsőnek lenni előnyt jelent.

Mire való a lépéssorrend?

A játékban a játékosok nem óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után. A lépéssorrend sáv határozza meg ki-ki után kerül sorra. Az a játékos, aki az első mezőt foglalja el, ő lép először, őt követi az, aki a második helyen áll, és így tovább. Miután az utolsó játékos is sorra került, ismét az első játékos jön.



Sárga az első, őt követi a **kék**, a **zöld** és végül a **piros**. Ezután a forduló folytatódik ismét a sárgával.

Ha valaki nem akarja vagy nem tudja folytatni a játékot, akkor passzol, ez azt jelenti, hogy a forduló hátralévő részében nem fog tudni játszani. Végül, hogy jelezze, hogy ő már nem lép többet az adott fordulóban, megfordítja a saját lépéssorrend jelző lapját és azonnal megkapja a kártya hátoldalán szereplő pontot. A többiek tovább játszanak, egészen addig, amíg mindenki nem passzol.

Megjegyzés: Ha valakinek elfogytak a munkásai, még nem jelenti azt, hogy többet nem kerülhet sorra a fordulóban. Folytathatja az akciók végrehajtását rubelek segítségével.

Hogyan lehet előrébb kerülni a lépéssorrendben?

Az egyik munkásodat leteheted a lépéssorrend első vagy második helye alá a lépéssorrend jelző sáv alatt. Ez lesz a következő körben a lépéssorrendben a helyed.

Megjegyzés: Nem tehetesz le bábút az alá a hely alá **ahol éppen állsz a sávon**, sem oda ahol már áll másik bábu.



LÉPÉSSORREND

LÉPÉSSORREND



Hogyan változik meg a lépéssorrend?

Miután mindenki passzolt, azok a játékosok, akik tettek munkást a lépéssorrend sáv alá, leveszik a sávról a bábuikat. A sávon maradt bábuikat a sorrend megtartásával jobbra kell léptetni, egészen addig amíg van szabad hely. Ezután a játékosok visszateszik a bábuikat a lépéssorrend jelző sávra, a sáv alatt kiválasztott helyekre.

Példa: A zöld és a piros leveszik a bábuikat a sávról.

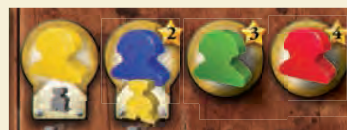
A sárga és a kék jobbra léptetik a bábuikat.

Végül a zöld és a piros leteszi a saját bábuikat a lépéssorrend sáv mezőire, úgy hogy a bábuik a sáv alá tett munkásuk fölött legyenek.



Speciális eset: Ha az első játékos kiteszi a munkását a 2.hely alá (valószínűleg azért, mert nem akar hátrébb kerülni) és senki nem tesz ki munkást az első hely alá, akkor a lépéssorrend nem fog megváltozni.

Megjegyzés: Látható, hogy nagyon fontos tudni, melyik játékos tett ki munkást a lépéssorrend akció mezőkre. Tehát ha valaki nem a saját színű munkását vagy esetleg rubelt tesz ide, akkor amint lehet ki kell cserélnie egy saját színű munkásával.



A sárga kitesz egy munkást a 2. hely alá. Senki nem tesz ki bábut az 1. hely alá. A lépéssorrend nem változik.

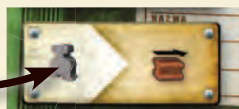
A lépéssorrend akció mezőkre kitett bábuk ismét felhasználhatóak....

A lépéssorrend akció mezőkre kitett bábuknak van egy előnyük. Miután a lépéssorrend megváltozott, azok akik a lépéssorrend alatti akció mezőkre tettek munkást, áttehetik ezeket egy szabad akció helyre.

Az a játékos teszi át a bábuját először, aki a második hely alá tett bábut. Elveszi a lépéssorrend akció mezőről a munkását és egy tetszése szerint választott szabad akcióhelyre teszi le (ez lehet akár az egyik mérnöke is). Ezután végrehajtja a választott akciót.



Példa: A Piros felveszi innen a bábuját és átteszi az "1 barna vágány fejlesztése" mezőre.



Ezután az következik hasonlóképpen, aki az első hely alá tette a bábuját.

A következőket kell figyelembe venni:

- * csak olyan akció mezőre teheted át a bábudat, **amelyhez pontosan 1 munkás kell.** (azaz nem tehetsz hozzá még munkást, rubelt, vagy idénymunkást)
- * Ha nincs jobb lehetőség, mindig lehet használni az alsó pályafejlesztés akciót.

LÉPÉSSORREND

Egy rövidke szünet - mivel szabályt olvasni kemény meló



Áttekintettük a **játéktáblán** található különböző akciókat, tehát a játék legfontosabb részét.

A következő részben megnézzük a játékos táblát és annak speciális mezőit, illetve a forduló végi pontozást.

Végül végigvesszük a végső pontozást és a különböző lapkákat és kártyákat.



A JÁTÉKOS TÁBLA - A különleges mezők

Most akkor átnézzük részletesen a játékos táblát.

A 3 VASÚTVONAL

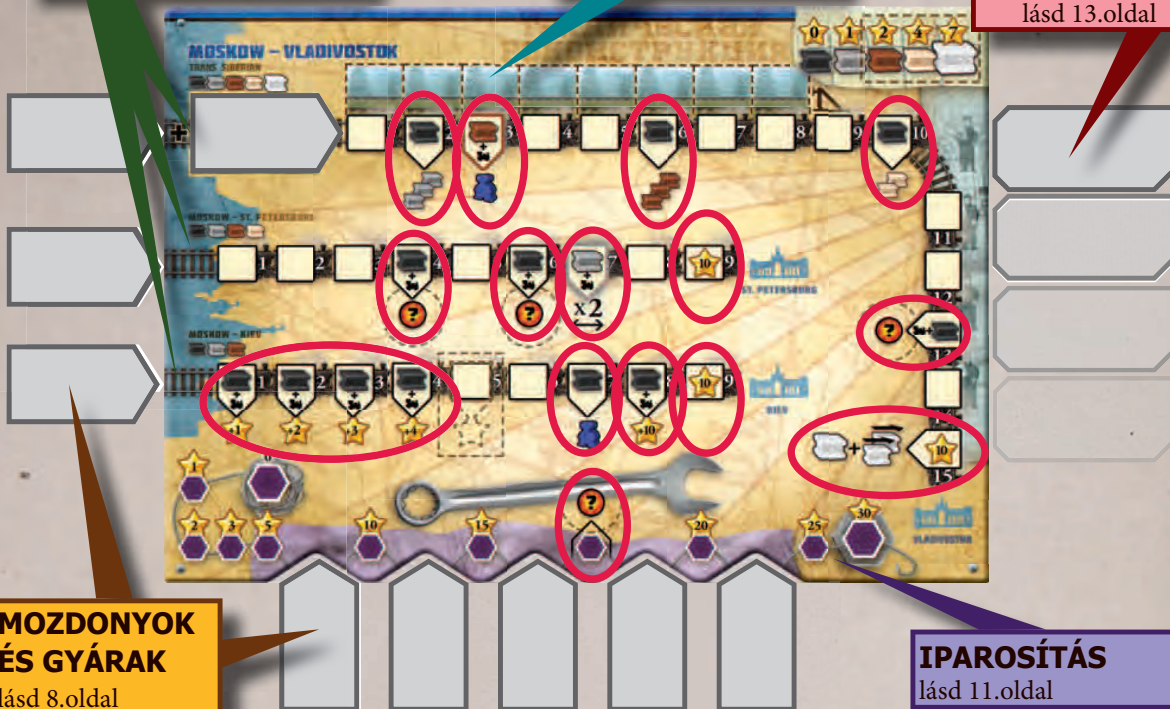
lásd a 6. oldalt

8 HELY A DUPLÁZOKNAK

lásd 12.oldalt

HELY A MÉRNÖKÖKNEK

lásd 13.oldal



MOZDONYOK ÉS GYÁRAK

lásd 8.oldal

IPAROSÍTÁS

lásd 11.oldal

A játékos tábla különleges mezői:

A pirossal bekarikázott helyek különböző előnyöket adnak.

Ezeknek az előnyöknek (lásd lejjebb) a kihasználásához először bizonyos feltételeknek kell teljesülniük.



Példa: Ennek a mezőnek az előnyét csak akkor lehet használni ha a fekete vágányelem elért vagy túl lépett ezen a mezőn. Mozdony nem szükséges.



Példa: A barna vágányelemnek el kell érnie eddig a mezőig. Továbbá egy mozdonynak is el kell érnie idáig. Röviden, csak akkor lehet használni az előnyt, ha mindkét feltétel teljesül.

Általános szabály: Mielőtt egy adott mező által nyújtott előnyt használni szeretnénk, a vágányelemmel el kell érned azt a mezőt. Néha, egy mozdonynak is el kell érnie odáig. A következő oldalakon két csoportba szedve vannak felsorolva speciális mezők: az egyikben azok, amelyekhez nem kell mozdony, a másokban pedig azok, amelyekhez kell.

A JÁTÉKOS TÁBLA



MOZDONY NÉLKÜL

Előny: Új vágányelemek



A transz szibériai vonal 2-es, 6-os és 10-es helyén a mező alatt feltüntetett vágányelemeket kapod meg, ahogy az a 6.oldalon volt leírva.

...+2 lépés előre a fehér vágány elemmel:



a 15. mező elérésekor kapsz egy fehér vágányelemet, ráadásul azonnal léphetsz előre vele 2 mezőt. Az általános szabályokat figyelembe véve kell lépned (csak üres mezőkre, más vágányelemet nem megelőzve), különben elveszted ezt a 2 lépést.



Előny: Végállomás



Mikor egy **fekete vágányelemmel** eléred valamelyik vasútvonal utolsó mezőjét, azaz a végállomást kapsz 10 pontot. Egyik vasútvonal sem lehet hosszabb, mint a feltüntetett mezők száma.

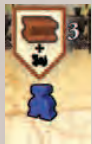


Előny: Új munkás

Ha a **fekete vágányelemmel** eléred a **kijevi vonal** 7. mezőjét, azonnal kapsz egy saját színű munkást az általános készletből. Ezt a munkást azonnal felhasználhatod és nálad marad a játék végéig.

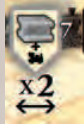


MOZDONNYAL



Előny: Új munkás

Ha a **barna vágányelemmel** és egy mozdonnyal eléred a **transz szibériai vonal** 3. mezőjét, azonnal kapsz egy saját színű munkást az általános készletből. Ezt a munkást azonnal felhasználhatod és nálad marad a játék végéig.



Előny: A vasútvonal értéke megduplázódik

Ha a **szürke vágányelemmel** és egy mozdonnyal eléred a **szentpétervári vonal** 7. mezőjét, a vonal minden pontozott mezője duplán számít a pontozás során.

Előny: Jutalompontok



Ha a **fekete vágányelemmel** eléred a **kijevi vonal** 1-4 vagy 8. helyét, akkor annyi pontot kapsz a pontozás során amennyi fel van tüntetve a csillagokban. Ezek a pontok összeadódnak.

Például ha a vágányelem a 3. mezőn áll és van egy #3-as mozdonyod (legalább), akkor minden további **pontozáskor** 6 jutalompontot szerzel (1+2+3 pont)

Előny: ? helyek



Ha a **fekete vágányelemmel** és egy mozdonnyal eléred a **transz szibériai vonal** 13. vagy a **szentpétervári vonal** 4. vagy 6. helyét, akkor választhatsz egyet a saját 7 ? zsetonod közül, végrehajtod a hatását és ezután a ? zsetont leteszed a tábládon a szaggatott körrel jelölt helyre. Ez a hely ezután már nem használható fel újabb ? zsetonok szerzésére.

Példa: A **szentpétervári vonalon** a **fekete vágányelemed** a 4. mezőn áll, és van egy #5-ös mozdonyod.



Kiválasztod az egyik ? zsetonodat, végrehajtod a hatását (lásd a 22. oldalt.) és a zsetont leteszed arra a szaggatott vonallal körülhatárolt helyre, ahol felhasználod ? a zsetont.



Előny: iparosítási sáv

Ennek az előnynek a kihasználáshoz az szükséges, hogy az iparosítási jelződ elérje ezt a mezőt az iparosítás sávon. (Itt nem kell vágányelem és mozdony sem), majd folytatjuk ahogy a fentiekben már leírtuk és ez a hely sem használható fel újabb ? zsetonok szerzésére.



PONTOZÁSI FÁZIS- amiért ezt az egészet csinálod - pontszerzésért!

Minden forduló végén, miután minden játékos passzolt és a lépéssorrend átrendeződött, pontozás következik.

Mindenkinek a következő két elem lesz pontozva a játékosok tábláján:

- * **a 3 vasútvonalad**
- * **az iparosodás állapota**

Példa: A **piros** játékos táblája kész van a pontozásra.



A 3 vasútvonal pontozása:

- * Csak azok a pályamezők lesznek pontozva, amelyet elér egy mozdony.
- * A vasútvonalakon elhelyezett minden vágány ki lesz értékelve. Az egyes vágányok értékét a színük határozza meg mely értékek a játékos táblátok jobb felső sarkában van feltüntetve.
- * A vágányok értékét a pályán elfoglalt helyzetük és a **mögöttük lévő üres mezők** határozzák meg.



Ezeket szem előtt tartva egy vasútvonal pontozásakor így képzeld el a dolgot:



A vasútvonalak pontozása a következő sorrendben történik: **transz szibériai, szentpétervári és kijevi vonal.**

A **transz szibériai vonal** esetében a pontozás lépésről lépésre a következőképpen történik:

Példa: A **pirosnak** a **transz szibériai vonal**nál van egy #6-os és egy #2-es mozdonya. A mozdonyaival így a 8. mezőig ér el, tehát a **piros** az 1-8 mezők után fog pontot kapni.



Az **első három mezőn** barna vágányeleme van (1 valós és 2 képzeletbeli). Minden barna vágányelemes mező 2 pontot ér.

Az 1-es mező feletti Duplázója az 1. mező pontszámát 4-re emeli. Így a barna vágányelemekkel összesen **8 pontot** szerez.



A **4-7. helyen** szürke vágányelemei vannak (1 igazi és 3 képzeletbeli).

Minden szürke vágányelemmel elfoglalt mező 1 pontot ér. Ez összesen **4 pont**.



A **8. helyet** egy képzeletbeli fekete vágányelem foglalja el.

Ez **0 pontot** ér. (Ez nem tűnik soknak, de később még megérheti :)

Összesen **12 pontot** kap a **transz szibériai** vasútvonala után.



A szentpétervári vonal pontozása:

A vonal mezőit pontosan ugyanúgy kell pontozni, mint a **transz szibériai** vonalnál.

Fontos: Ha a játékos a **szürke vágányelemével** és egy mozdonnyal elérte a **szentpétervári vasútvonal** 7. mezőjét, akkor minden pontozott mezőjének **pontszáma megduplázódik**.



Példa: A **Pirosnak** egyetlen vágánya sincs a szentpétervári vonalon (kivéve egy feketét) és egy mozdonya sincs. **Nem kap pontot.**

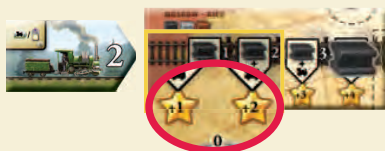


A kijevi vonal pontozása:

A vasútvonal pontozása ugyanúgy történik, ahogy a másik kettőé.

A **kijevi** vonalon az 1-4 helyek illetve a 8.hely speciális mező. Az, aki a fekete **vágányelemével** és egy mozdonnyal eléri ezeket a mezőket, megkapja a csillagokban megjelölt pontszámokat is.

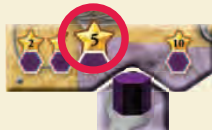
Példa: A **Pirosnak** egy #2-es mozdonya áll a kijevi vonalon. Így csak az 1. és 2. mezőt éri el.



A fekete vágányelem nem ér pontot, és mivel más színű vágányelem nincs a vonalon, így a vasútvonal 0 pontot ér. Azonban az első két **speciális mezőért** kap pontot (1-et az elsőért, 2-öt a másodikért). Így ez a vonal összesen **3 pontot** ér.

Az iparosítás pontozása - a gyáraid fejlődése:

A vasútvonalak mellett további pontokat szerezhetsz az Iparosítás sáv azon mezője után, amelyen éppen állsz az Iparosítás jelződdel. Azok a helyek, amelyeknél nincs feltüntetve külön pontszám, azoknál annyi pontot kapsz amennyi a legutolsó pontszám a sávon onnét ahol éppen állsz.



Példa: A **Piros** jelzője éppen egy gyáron áll. Mivel a gyár lapkán nem szerepel pontszám, ezért a **Piros** megkeresi a legutolsó helyet a sávon, ahol van pont feltüntetve. Ez 5 pont, tehát most **5 pontot** kap.

Példa: Ennek a fordulónak a végén a pontozásnál a **Piros** a következő pontokat szerezte:

Transzszibériai vonal: 12 pont;

Szentpétervári vonal : 0 pont;

Kijevi vonal : 3 pont; Iparosítás : 5 pont

A **Piros** így összesen **20 pontot** kap, amelyet a bábujával le is lép a pontozó sávon.



Akkor most már tudjuk, hogy kell pontozni a vasútvonalakat és az iparosodás fejlettségét.

A pontozás után:

Miután minden játékos megkapta a pontjait, fel kell készülni a következő fordulóra.

Ez a következőket jelenti:

- * Mindenki visszaveszi magához a munkásait.
- * Minden lehelyezett rubelt vissza kell tenni a közös készletbe.
- * Mindkét türkiz munkást vissza kell tenni a megfelelő akció mezőre.

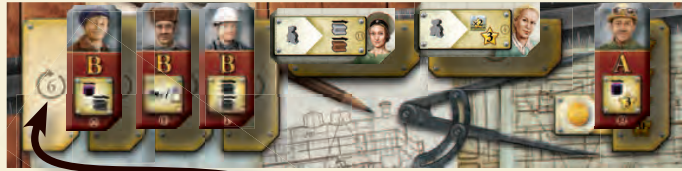




PONTOZÁSI FÁZIS

- * Valaki lépteti a mérnököket is. Mindegyik mérnök 1 hellyel jobbra kerül. Ha van mérnök a felbérli helyen, akkor ez a mérnök visszakerül a dobozba. A mérnökök a választható/extra akció mezőkre mindig a világos oldalukkal felfelé kerülnek, minden más esetben a sötét oldalukkal vannak felfelé. Mindig meg kell fordítanunk a mérnököket ha az egyik szekcióból átkerülnek a másikba (pl. a választhatóból a felbérlihetőbe).

Példa:



Megjegyzés: Minden mérnök helyen látható egy szám. Ez jelzi, hogy hány forduló van még hátra a játékból.

- * Végül mindenki elveszi azt a lépéssorrend jelző lapkát, amelyen az elfoglalt helyének megfelelő szám látható. Ezt a lapkát mindenki maga elé teszi.

Példa:



Kezdődhet az új forduló!

Figyelem! A következő változtatás csak az utolsó fordulóban kell. Az utolsó forduló kezdetén (4 személy esetén ez a 7. kör) az **Utolsó Forduló Lapkát** a lépéssorrend akció mezőkre kell tenni. Az utolsó forduló során, az eredeti akciókat már nincs értelme használni, ezért kicserélődnek az Utolsó Forduló lapkán található új akcióra. **Új akció:** 3 lépés előre az iparosítás sávon.



PONTOZÁSI FÁZIS

JÁTÉK VÉGE - te lettél a legjobb?

A 7. forduló végi pontozást követően kerül sor a végső pontozásra, majd a játék véget ér.

A végső pontozás két részből áll:

- * A játék végi Jutalom kártyák
- * A mérnökök után járó pontok.

A játék végi jutalomkártyák:

Mindenki egyszerre megmutatja a Játék Végi Jutalom kártyáját.

Megjegyzés: Általában mindenkinek egy ilyen kártyája van a játék végén. Azonban a gyárak segítségével lehetséges további bonusz kártyákat szerezni. Előfordulhat az is, hogy valaki ilyen kártya nélkül fejezi be a játékot, de ez nem tanácsos.

A Játék végi bónuszlapokat a 23. oldalon mutatjuk be.



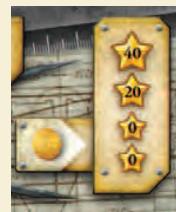
Mérnökök száma:

Az a játékos, akinek a legtöbb mérnöke van 40 pontot kap. A második legtöbb mérnökkel rendelkező játékos 20 pontot szerez. Egyenlőség esetén az érdekelt játékosok megnézik a mérnök lapkaikon a számokat; az a játékos nyert, akinél a legmagasabb számú mérnök van.

Megjegyzés: Ha a játékosnak nincs egyetlen mérnöke sem, akkor nem kaphatja meg ezeket a jutalompontokat.



A mérnöklapka száma



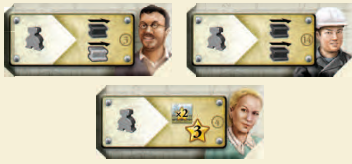
JÁTÉK VÉGE

A JÁTÉK VÉGE



Példa:

A **pirosnak** 3 mérnöke van.



A **kéknek** kettő.



A **sárgának** szintén kettő.



A **zöldnek** pedig egy sincs.

A **pirosnak** van a legtöbb szakembere, ezért **40 pontot** kap.

A **kék** és a **sárga** ugyanannyi mérnököt szerzett a játékban. Mivel azonban a **sárga** játékosnál van a nagyobb számmal rendelkező mérnök, ezért neki jár a **20 pont**.

A **kék** és a **zöld** nem kapnak pontot.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér a végső pontozás után.

Az nyert, akinek a legtöbb pontja van.

Egyenlőség esetén megosztott győzelem van.

KETTŐ ILLETVE HÁROM JÁTÉKOS VERZIÓ



- * A játéktábla alapból kétoldalú, az egyik 2 személyes partikra való. A lezárt akciókat nem lehet választani.
- * Minden számból 2 mozdony visszakerül a dobozba..
- * Csak 6 mérnök lesz a játékban (3x **A** 3x **B**) pont annyi ahány hely szerepel a táblán a mérnököknek.
- * Mindkét játékos 8 saját színű munkást vesz magához. A maradék 16 munkás bábu (a másik két színben) visszakerülnek a dobozba. Mindenki 6 munkással kezdi a játékot 5 helyett.
- * Mindenki 2 rubelt kap 1 helyett.

A játékmenet:

- * A játék 6 fordulóig tart.
- * Megengedett, hogy a játékos a lépéssorrend akció mezőkön arra a helyre tegyen ahol éppen áll.

3 játékos:

- * Minden számból 1 mozdony visszakerül a dobozba.
- * Csak 6 mérnök lesz a játékban (3x **A** 3x **B**). Balról a legelső hely üresen marad.
- * Mindhárom játékos 8 saját színű munkást vesz magához. A maradék 8 munkás bábu visszakerül a dobozba. Mindenki 6 munkással kezdi a játékot 5 helyett.

A játékmenet:


- * A játék 6 fordulóig tart.



KETTŐ ILLETVE HÁROM JÁTÉKOS VERZIÓ

TAKTIKAI TANÁCSOK

Az első játék előtt mindenkinek el kellene olvasni ezt:

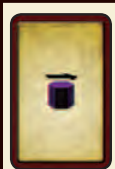
1. Szentelj figyelmet a vágányfejlesztés akciónak. Ne feledd, hogy a bővítés nagyobb értéket jelent.
2. Figyelj oda a mozdonyokra, amelyeket építesz, arra hogy elérjék a speciális mezőket. (például egy #2-es értékű mozdony a *szentpétervári vonalon* nemigen hasznos)
3. A változó akció helyek (mérnökök) nagyon hasznosak.
4. A rubelek jobban felhasználhatóak, mint a két idénymunkás.
5. Meg kellene szerezned legalább kettő  zsetont.
6. Az iparosítás sok pontot ér a játék elején, de ne félj a vágány bővítéstől sem mert sokat hozhat még a játék végén.

A ZSETONOK ÉS KÁRTYÁK

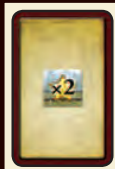
A kezdő bónusz lapok



Kapsz 1 fekete vágányfejlesztést.



Kapsz egy iparosítási fejlesztést.



Helyezz egy duplázót a **transz-szibériai** vonal fölé.



Kapsz egy extra rublet.

A 7  zseton



Kapsz 4 vágányfejlesztési akciót, amit a már meglévő vágányaid fejlesztésére kell használnod. Ha ezzel az akcióval új vágányt szerzel, azzal azonnal lépned kell.



4Tegyél 3 duplázót a **transz-szibériai** vonalad fölé.



Helyezd a kiértékelő lapodat a táblád jobb felső sarkába. Mostantól a barna, semleges és fehér vágányaid több pontot érnek.



5 lépés előre az iparosítás sávon.



A **Kijev** medálokat tedd a kijevi vonal 5. mezője alá. Minden további pontozásnál, ha a szürke vágánnyal és egy mozdonnyal eléred ezt a mezőt, 20 pontot kapsz.




Tedd a második iparosítás jelződet az iparosítás sáv 0 helyére.


Mostantól, amikor léphetsz az **iparosítás jelződdel**, választhatsz melyik jelzővel lépsz. Ha olyan lehetőség van hogy egyszerre többet is léphetsz előre, akkor megoszthatod a lépések számát a két jelző között. A két jelző nem állhat ugyanazon a mezőn.


A **pontozás** során mindkét jelző után jár a pont.

Amikor a második jelző egy gyárra kerül, kihasználhatod a gyár által nyújtott előnyt másodszer is.

Nem használhatod másodszer a  mezőt.



Válaszd ki és használd fel az egyik  lapot. Ezután a kártya visszakerül a dobozba, nem lehet újra használni a játék során.

Ezután átnézheted a játék vége bónusz  lapokat és kiválaszthatod amelyiket szeretnéd. Ezt a lapot képpel lefelé tedd magad elé: ezzel sok pontot szerezhetsz majd a játék végén. Ezek a lapok a következő oldalon vannak részletesen elmagyarázva.

A ZSETONOK ÉS KÁRTYÁK

Az 5 képpel felfelé kártya



4 akció végrehajtása:
 * Egy duplázó lerakása.
 * Egy lépés előre az Iparosítás sávon.
 * Egy lépés előre egy fekete vágánnyal.
 Ezután a fenti 3 akció valamelyike megismételhető.



Vedd el a mérnököt és a rubelt a lapról.
 A mérnököt a táblád mellé tedd, a rubelt pedig magad elé. Mindkettőt akár azonnal felhasználhatod.



Építs egy gyárat (lásd 10.oldal).
 Továbbá 2 lépést mehetsz előre az iparosítás sávon.



Vedd el a fekete munkást. Ez nálad marad a játék végéig és egy plusz munkást jelent számodra.
 Továbbá minden alkalommal, amikor a fekete munkást használod egy olyan akciónál, amely a fekete vágányelemmel való lépésre jogosít fel, plusz eggyel többet léphetsz előre vele..



Vedd el a #9-es mozdonyt erről a lapról és tedd le valamelyik vasútvonaladhoz. A szabálynak megfelelően kicserélheted ezt a mozdonyt egy másikkal, ha bármilyen fejlesztés elérhető ez által a lerakás által akkor az azonnal végre hajtható.

Játék végi bónusz kártyák



A végső pontozáskor kapsz 15 pontot.



A végső pontozáskor kapsz minden befejezett vasútvonalad után 10 pontot (max 30 pont).



A végső pontozáskor kapsz minden gyárad után 4 pontot (max 20 pont).



A végső pontozáskor annyi pontot kapsz amennyi a mozdonyaidon található számok összege.




A végső pontozáskor minden olyan munkás után 10 pontot kapsz, amit a játék során szereztél meg.

Ide tartozik a plusz két saját színű munkásod, illetve a fekete munkás (max. 30 pont).



A végső pontozáskor összeadod mind a 3 vasútvonaladon a fekete vágányaid aktuális mezőinek értékét. Ezek összegét kapod meg pontként.



A végső pontozáskor 7 pontot kapsz minden, a tábládon lévő  zseton után (max. 28 pont).



A végső pontozáskor 20 pontot kapsz ha a transz szibériai vonalad felett 4,5, vagy 6 duplázód van. Ha 7, vagy 8, akkor 30 pontot kapsz.



A végső pontozáskor ez a lap plusz egy mérnöknek számít, amikor a mérnökök száma utáni jutalom-pontok kiosztására kerül a sor.



A végső pontozáskor 6 pontot kapsz minden felbérlet mérnököd után (az a játék végi bónusz kártya ami mérnöknek számít, lásd fentebb, nem számít ide).

Amikor lehetőség van játék végi bónusz  kártyákat szerezni: vagy átnézed a választható kártyákat és elveszed amelyiket szeretnéd vagy kapsz 10 pontot.



MÉRNÖKÖK ÉS GYÁRAK

Mérenők



2 lépés előre tetszőleges vágányelemekkel.



1 lépés előre egy fekete és egy szürke vágányelemmel.



1 lépés előre egy tetszőleges vágányelemmel és 3 pont.



1 lépés előre egy fekete vágányelemmel és 3 pont.



2 lépés előre az iparosítás sávon.



1 lépés előre egy tetszőleges és 1 lépés előre egy fekete vágányelemmel.



1 lépés előre egy barna és egy szürke vágányelemmel.



1 lépés előre egy barna vágányelemmel és 5 pont.



1 lépés előre az iparosítás sávon és 3 pont.



1 Duplázó lerakása a **transz-szibériai** vonal fölé és 3 pont.



1 lépés előre egy szürke vágányelemmel és 5 pont.



Egy általad használt akció mező választása ahova pont egy munkás kell, majd ennek az akciónak újra használata.



1 lépés előre az iparosítás sávon és 1 fekete vágányfejlesztés.



Egy vonat **vagy** egy gyár építése.



2 lépés előre a fekete vágányelemekkel.

Megjegyzés: A mérnökök akcióit akkor is használhatod, ha nem tudod teljesen végrehajtani őket.

Megjegyzés: A fejlesztések sorrendjét Te döntöd el.

A gyárak



Annyi pontot kapsz azonnal amennyi a mérnökeid számának az összege.



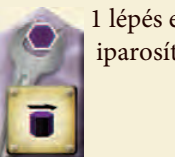
Építs egy vonatot vagy egy gyárat.



Válassz egy olyan akciómezőt, melyen egy (és csakis egy) saját színű munkásod áll, és használd újra azt az akciót.



Tegyél le 2 Duplázót a **transz-szibériai** vonalad fölé.



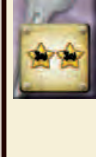
1 lépés előre az iparosítás sávon.



Kapsz egy rubelt a közösből és tedd magad elé.



2 tetszőleges vágányfejlesztés.



A 2 legjobb mozdonyod számának összegét megkapod pontban.



Elvehetsz egy Játék vége bónusz kártyát, vagy kapsz 10 pontot.

Fordítás: hakansukur & abruzzo001

© 2013 Hans im Glück Verlags-GmbH

English version: © 2013 Z-Man Games Inc.

Designers: Helmut Ohley & Leonard Orbler

Illustration & graphic design: Martin Hoffmann & Claus Stephan

Z-Man Games, 31 rue de la Coopérative, Rigaud QC J0P 1P0, Canada

For questions, comments and requests: www.zmangames.com info@zmangames.com