

CARGOTRAIN

KISZÁLLÍTOTT
MATEMATIKA



Vonatos témájú, pörgős kártyajáték. Juttass el minél több szállítmányt a gyárakba. Tervezz gondosan. Ruházz be bölcsen. Találd ki az ellenfeleid lépéseit, hogy a lehető legtöbb készletedet a lehető leggyorsabban célba juttasd, és ami a legfontosabb, teljesítsd a szerződéseidet. Az ellenlásasaid csak az elszárguldo vonatod kerekei alól kipattanó szikrákkal szembesülnek majd.

A doboz tartalma:

45 kocsi kártya, 8 mozdony kártya, 4 mozgás kártya, 12 szerződés kártya, 24 tervezési kártya, 16 tábla kártya, játékszabály.

A játék célja

A játék során ipari komplexumokból szállítmányt juttatsz el gyárakba. A szállítmányért a játék végén pontokat szerzel. Ezen kívül a szerződések teljesítésével további pontokra tehetsz szert. A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer.

Előkészületek

Mielőtt a játéknak nekikezdetek, a dobozban levő kártyákat három pakliba kell rendeznetek.

1. Kocsi pakli (45 kártya)
2. Szerződés pakli (12 kártya)
3. Tábla pakli (16 kártya)

Ezután minden játékos számára is el kell készíteni a játépkalikat. 2 játékos esetén a sárga és a kék készletet kell előkészíteni. 3 játékos esetén a piros készletet kell ehhez hozzávennetek. Teltház (4 játékos) esetén az összes készletet elő kell készítenetek. A készlet 6 tervezési kártyából, 2 két oldalú mozdony kártyából és egy vonatot ábrázoló hátlapú mozgás kártyából áll. Ezek alapján minden játékos 9 kártyát kap a játék kezdetén. A négytel kevesebb játékos esetén használaton kívüli kártyák a dobozban maradnak, ezekre nem lesz szükség a játék során.

Tábla pakli
(16 kártya)



Kocsi pakli
(45 kártya)



Szerződés pakli
(12 kártya)



Játékos pakli
(9 kártya)



A dobozban van még egy állomásfőnök kártya is. Ez a kártya a kezdő játékosot jelöli. A játék elején véletlenszerűen kell meghatároznotok, hogy ki legyen az állomásfőnök.

Itt az ideje a tábla előkészítésének. Igen, tábla. Annak ellenére, hogy a dobozban csak kártyák vannak, a játék része a tábla is. A a táblát ... tábla kártyákból kell elkészítenetek.

A tábla kártyák jobb alsó sarkán szereplő szimbólumok a játékosok számának felelnek meg. Ha 2 játékos van, a táblát csak a 2 játékosot ábrázoló kártyákból kell felépítenetek. Ha 3 játékos van, a táblát a 2 és 3 játékosot ábrázoló kártyákból kell felépíteni. 4 játékos esetén az összes tábla kártyát fel kell használni, a 3 játékosot ábrázoló alagút kártyák kivételével. A nem használt kártyákat a dobozba rakhatjátok, nem lesz rájuk szükség a játék során.

A tábla kártyák között ipari komplexum kártyák, gyár kártyák, alagút kártyák és egy vasút átalakítás kártya van. A tábla építése a gyárak elhelyezésével kezdődik. Az összes gyár kártyát, egymástól nagyjából egyforma távolságban, helyezétek el a táblán úgy, hogy egy képzelt körre illeszkedjenek.

Ezután a maradék tábla kártyákat keverjétek össze és helyezétek a már letett gyár kártyák közé (2 kártya kerül minden 2 gyár kártya közé). Ezzel a tábla készen is van.

A kocsik paklit a gyárakon szereplő kocsik típusokból kell elkészíteni. Emiatt a kocsi pakli mérete a játékosok számától függ. 2 játékos esetén a kocsi pakli 27 kártyát, 3 játékos esetén 36 kártyát, 4 játékos esetén pedig 45 kártyát tartalmaz.

Most keverjétek össze a kocsik paklit és helyezétek el képpel lefelé a tábla kártyákból készített kör közepére. Ezután húzatok kártyákat a pakli tetejéről és helyezétek őket az ipari komplexum kártyák alá úgy, hogy minden ipari komplexum alá három kocsi kártya kerüljön.

Keverjétek össze a szerződés paklit és tegyétek a tábla mellé, képpel lefelé. Ezután minden játékos húzhat egy szerződés kártyát a pakli tetejéről. A szerződés kártyák segítségével a játékosok további pontokat szerezhetnek a játék végén.

Az utolsó lépés a játékpaklik elhelyezése. Minden játékos a mozgás kártyáját a megfelelő színű ipari komplexum kártyára helyezi. A mozdony kártyákat az asztalon egymásra kell rakni úgy, hogy az „A” betű látszódjon rajtuk. A tervezési kártyákat a játékosok a kezükben tartják.

Kezdődhet a játék!



gyár kártya



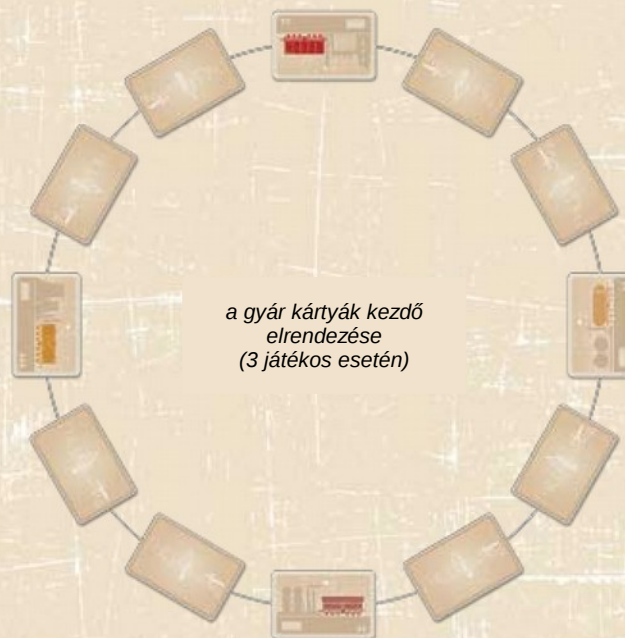
ipari komplexum kártya



alagút kártya



vasút átalakítás kártya





- A. gyár kártyák
- B. ipari komplexum kártyák
- C. alagút kártyák
- D. vasút átalakítás kártya
- E. kocsi kártyák
- F. kártya pakli
- G. szerződés pakli
- H. a játékos mozgás kártyák

példa tábla elrendezés
3 játékos esetén

A játék menete

A játékot körökre osztjuk. Minden kör két fázisból áll: tervezési fázis és akció fázis. Az állomásfőnök kezd az első kört. A kör végén az állomásfőnök kártyát a baloldali játékosnak tovább kell adni. Így a játék során minden játékos sorra kerül állomásfőnökként, vagyis valamelyik kört elsőként kezdheti.

Tervezési fázis

Ebben a fázisban minden játékosnak el kell döntenie, hány mezőt fog a vonatával az akció fázisban lépni. A tervezési fázis során a tervezés kártyákat használjuk. Minden játékosnak 6 darab ilyen kártyája van. 3 tervezési kártyán betűk is vannak: B, C és D. Ezeket a kártyákat csak a megfelelő típusú mozdonyal lehet felhasználni. A játék elején a játékosok csak a 3 számozott tervezési kártyát használhatja, ezeken 1, 2 és 3 számjelölés van.

A náluk levő kártyákból minden játékos pontosan 3 kártyából álló paklit épít. A pakliban levő kártyák sorrendje nagyon fontos, ezt a sorrendet az akció fázisban már nem lehet megváltoztatni.

A D betűvel jelölt tervezési kártya különbözik a többitől. Két érték tartozik hozzá: 1 és 2. A játékos ez alapján eldöntheti, hogy 1 vagy 2 mezőt szeretne mozogni. Ezt a döntést közvetlenül a mozgás megkezdése előtt leendő meghoznia.

Akció fázis

Ez a fázis 3 fordulóból áll. Minden forduló ugyanúgy kell lejátszani. Minden forduló elején minden játékos felfedi a tervezési paklija legfelső kártyáját. Elsőként az állomásfőnök mozgatja a szerelvényét a megadott számú mezőnyivel. Ezután egy akciót kell végrehajtania. Ezután a következő játékos teszi ugyanezt, stb... Mikor minden játékos végrehajtotta az akcióját, a forduló véget ér.

Abban az esetben, ha valamelyik játékos tévedésből olyan tervkártyát helyezett a paklijába, amit nem tud kijátszani, a játékos elveszti az adott fordulót, nem mozgathatja a szerelvényét és nem hathat végre akciót.



A osztályú mozdonyal az 1, 2 és 3 kártyák játszhatók ki
B osztályú mozdonyal az 1, 2, 3 és 3B kártyák játszhatók ki
C osztályú mozdonyal az 1, 2, 3, 3B és 4C kártyák játszhatók ki
D osztályú mozdonyal az 1, 2, 3, 3B, 4C és 1/2D kártyák játszhatók ki



Tervezési kártya az első fordulóban
Tervezési kártya a második fordulóban
Tervezési kártya a harmadik fordulóban

Figyelem!

Ha a mozdonyod osztálya ehhez túl alacsony lenne, akkor is helyezhetsz magasabb osztályba tartozó kártyákat a tervezési pakliba. Semmi sem akadályozza meg, hogy fejleszd a mozdonyod, mielőtt az adott tervkártyát kijátszod.

A tervezési pakli pontosan 3 darab kártyából áll. Akkor sem használhatsz 3 kártyánál többet, ha több van a kezvedben.

Amikor az akció fázis véget ér, az állomásfőnök továbbadja a szerepét jelölő kártyát a baloldalán ülő játékosnak – a következő körben ez a játékos lesz az állomásfőnök. Az új állomásfőnöknek a vasút átalakítás kártyát egy másik, üres (tehát mozgás és kocsi kártya nélküli) kártyával kell felcserélnie a táblán. Ezután kezdődik az új kör.

Mozgás a táblán

A játék során a mozgás kártyád által jelképezett szerelvényed mozgatod a táblán. A szerelvény óramutató szerint és azzal ellenkező irányban is mozoghat a táblán, azonban egyszerre csak az egyik választható. A felfedett tervkártya határozza meg, a játékosnak pontosan hány mezőt kell a választott irányban mozognia. A játékosok akadály nélkül áthaladhatnak, vagy megállhatnak az egymás mozgáskártyái által foglalt mezőkön. A táblán speciális mezők is vannak, melyek befolyásolják a vonatok mozgását. Ezek az alagutak és a vasút átépítés kártya.

Alagutak

A szerelvények az alagutakon egy lépéssel áthaladhatnak, azonban figyelni kell arra, hogy ha a játékos mozgáskártyája az „A” alagúton lépett be, akkor az „A” alagúton is kell kilépnie. Ha a „B” alagúton lépett be, értelem szerűen a „B” alagúton is kell kilépnie. Az alagúton való áthaladás egy mozgáspontba kerül. Alagutak használatával az utazás lerövidíthető, valamint a mozgás irányának megváltoztatására is lehetőség ad.

Vasút átépítés

A szerelvények nem léphetnek rá erre a mezőre és nem is haladhatnak át rajta. Ez a mező minden körben új helyre kerül.

Speciális akciók mozgás előtt

Mozgás előtt végrehajthatsz egy speciális akciót. Csak abban az esetben van erre lehetőség, ha ipari komplexum mezőn kezdted a fordulót. Az akció során az első elérhető kocsit csatlakoztathatod a szerelvényedhez. A csatlakoztatást az ipari komplexum mezőhöz legközelebb eső kártyával kell kezdeni. Az új kocsit a szerelvény végére kell csatlakoztatni. Ezt követően egy új kocsi kártyát kell húzni és azt a kocsi sor végére kell helyezni.

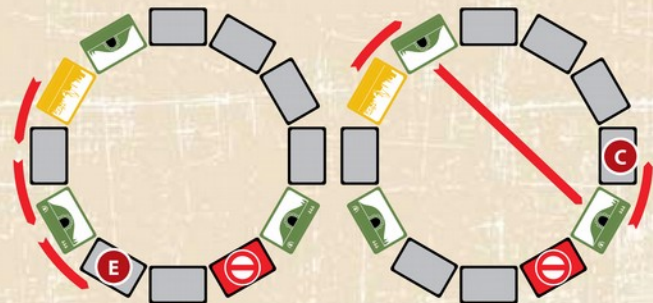
Figyelem!

Minden mozdonyhoz tartozik egy maximális kocsi kapacitás (teherbírás). Ne feledd, hogy ezt nem lépheted túl. A mozdony teherbírása a mozdony kártya jobb alsó sarkában található. A játék elején a mozdonyod csak egy kocsit húzhat. Ne keseredj el, a játék során ezt a határértéket megnövelheted.



A játékos egy 3 értékű tervkártyát játszik ki. Ezáltal a szerelvénye 6 helyre juthat el: A, B, C, D, E és F.

Alább két példát láthatunk a lehetséges mozgásokra. Hogyan juthat el a felsorolt helyek bármelyikére? Próbáld meg rájönni. Ez a gyakorlat a játék során nagy hasznodra fog válni.



3 mező lépés, óramutató járásával ellenkező irányban

1 mező lépés óramutató szerint, majd, alagút használata (1 lépés), végül az utolsó lépés óramutatóval ellenkező irányban

A lehetséges akciók leírása

A mozgás után az alábbi akciók valamelyikét kell végrehajtanod. Ne feledd, csak egy akciót választhatsz:

1. Kocsik csatlakoztatása
2. Mozdony fejlesztése
3. Kocsik cseréje
4. Kocsik lecsatolása
5. Szerződés aláírása
6. Kocsik átrendezése
7. Még egy mezőnyi mozgás

1. Kocsik csatlakoztatása

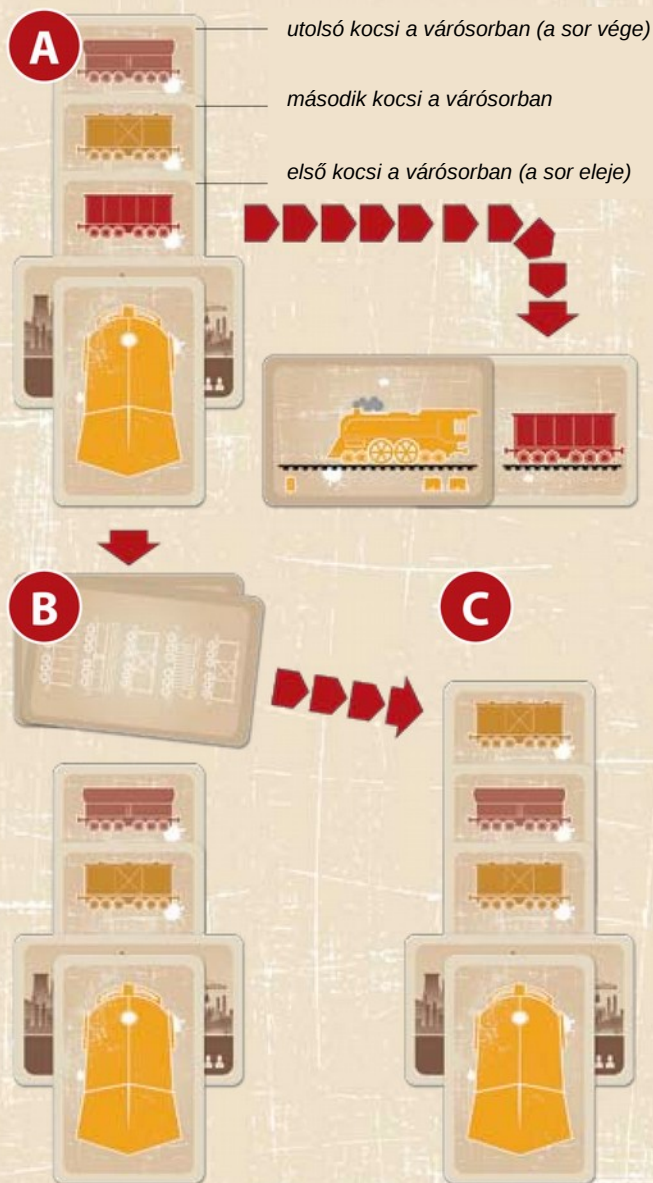
Ha a szerelvényed egy ipari komplexum mezőn fejezi be a mozgást, kocsit vagy kocsikat csatlakoztathatsz a mezőről a mozdonyodhoz. A csatlakoztatást a váró sorban álló kocsik közül az elsővel kell kezdened. Az új kocsikat a szerelvényed végére csatlakoztathatod, ugyanabban a sorrendben, ahogy ezek az ipari komplexum mezőnél sorban álltak. Ezután húzza ugyanannyi kocsit, mint amennyit a vonathoz csatoltál és helyezd őket az ipari komplexum váró sorának végére. Ne feledd meg a mozdonyod teherbírásáról.

2. Mozdony fejlesztése

Akkor választhatod ezt az akciót, ha a szerelvényed egy vele azonos színű ipari komplexumon fejezi be a mozgását. Az akció során a mozdonyod egy magasabb osztályú mozdonyra cseréled. A mozdony kártyák két oldalúak, az oldalakon szereplő osztályokat a következőképp fejlesztheted: A-ról B-re és C-ről D-re a kártyák átforgatásával, B-ről C-re pedig a kártyák felcserélésével. Egy játék során legfeljebb 3 fejlesztést végezhetsz (A-tól D-ig), a D osztályú mozdony tovább nem fejleszthető. A fejlettebb mozdonyok több kocsit húzhatnak és több fajta tervezés kártyával használhatók.

3. Kocsik cseréje

Akkor választhatod ezt az akciót, ha a szerelvényed egy ipari komplexum mezőn fejezi be mozgását. Lecsatolhatod az utolsó kocsid és felcsatolhatod helyette a sorban álló legelső kocsit. A lecsatolt kocsi az ipari komplexum váró sorának végére kerül. Csak egy kocsit cserélhetsz.



- A. a játékos csatlakoztatja az első kocsit,
B. ezután felhúzza a kocsi pakli legelső kártyáját,
C. majd ezt a váró sor végére helyezi

Figyelem!

A mozdonyhoz nem csatlakozhat több kocsi, mint amit a mozdony teherbírása megenged.

4. Kocsik lecsatolása

Ezt az akciót akkor választhatod, ha a szerelvényed egy gyár mezőn fejezte be a mozgását. További feltétel, hogy a szerelvényed végén levő kocsi vagy kocsik színének egyeznie kell a gyár színével. Amennyiben egyeznek, lecsatolhatod az utolsó kocsit vagy kocsikat. A lecsatolt kocsikat képpel felfelé a vonatod alá – a raktáradba – kell helyezni. Ezek a kocsik számítanak bele a játék végén a pontozásba.

Gondoskodj arról, hogy lehetőség szerint a raktáradban álló kocsikkal teljesítsd a szerződéseidet is. Egy szerződés teljesítéséhez meg kell mutatnod ellenfeleidnek az ehhez felhasznált kocsikat, majd ezeket a raktárad mellé, a pontozó paklidba kell helyezni, a teljesített szerződés kártyát pedig képpel felfelé kell fordítanod.

Szerződés kártyák

A játék elején minden játékos egy szerződés kártyát kap. Minden ilyen kártyán két fontos információ van: a szerződés pontértéke és a szerződés feltételei. A pontértékek és feltételek különbözőek lehetnek. Ha sikerül a feltételeket teljesítened, megkapod a szerződés pontértékét. A játék végén minden teljesítetlen szerződésért két büntőpontot kapsz.

5. Szerződés aláírása

Ezt az akciót bármely mezőn befejezett mozgást követően választhatod. Két kártyát húzhatsz a szerződés pakli tetejéről. A két kártyából egyet ki kell választanod és meg kell tartanod, a másikat pedig a szerződés pakli aljára kell visszatenned. A megtartott kártyán szereplő szerződést teljesítened kell. Ne feledd, hogy egy időben legfeljebb 2 darab teljesítetlen szerződésed lehet. Ha a szerződés pakli üres, ezt az akciót nem lehet végrehajtani.

6. Kocsik átrendezése

Ezt az akciót bármely mezőn befejezett mozgást követően választhatod. Bármely ipari komplexumban várakozó kocsik sorrendjét átrendezheted.

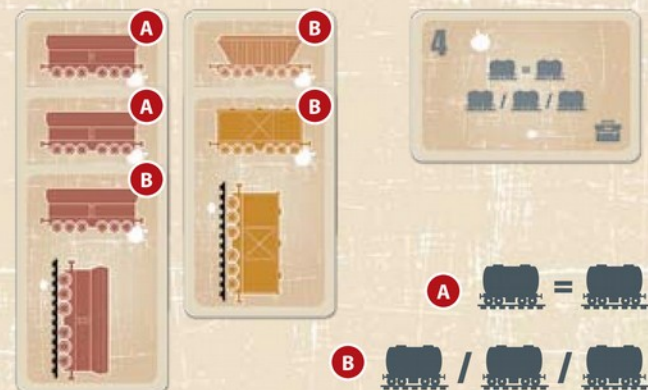
7. Még egy mezőnyi mozgás

Ezt az akciót bármely mezőn befejezett mozgást követően választhatod. A szerelvényeddel még egy mezőt mozoghatsz, akár az előző mozgással ellentétes irányba is. Ezt az akciót arra is felhasználhatod, hogy a vonattal áthaladj egy alagúton, amennyiben a mozgást egy alagútkártyán fejezted be.

Szerződéses feltételek



A játékos raktárában az alábbi kocsik vannak. Ennek a játékosnak van egy teljesítetlen szerződés kártyája is. A raktárában levő kocsikkal teljesíteni tudja a szerződését.



Az első feltételt az „A” jelű kártyákkal teljesítheti. A második feltételt a „B” jelű kártyákkal teljesítheti. A játékos az összes megjelölt kocsit a pontozó paklijába helyezi, a teljesített szerződést pedig képpel felfelé fordítja.

A játék vége

A játék az utolsó kör befejezésével véget ér, ha a kör során a kocsi pakli kiürül és az ipari komplexumokban várakozó kocsik száma azonos vagy kevesebb, mint a játékosok száma. A játék végén meg kell számolnotok a pontokat. A legtöbb pontot szerző játékos nyer.

Pontszámítás

Minden játékos megszámolja a raktárában és a pontozó paklijában található kocsikat. Minden kocsi kártya 1 pontot ér. Ezen felül, ha sikerült minden fajta kocsiból legalább egyet összegyűjtened, minden egyes ilyen teljes készletbe tartozó kocsi kártya 1 helyett 2 pontot ér. A pontszámodhoz add hozzá a teljesített szerződések után járó pontokat és vond le a teljesítetlen szerződésekre vonatkozó büntetőpontokat (-2 pont / szerződés). Az így kiszámolt pontszám a végső pontértéked.

Összefoglaló

A játék körökből áll, minden kör egy tervezési és egy akció fázisból áll.

Tervezési fázis:

Minden játékos pontosan 3 kártyából álló tervpaklit készít.

Akcio fázis:

Az akció fázis három fordulóból áll. Minden fordulóban minden játékos felfedi a terv paklijának legfelső kártyáját. Az állomásfőnöktől kezdve minden játékos végrehajtja a tervkártyán szereplő mozgást. Ezután kötelezően végrehajt egy akciót az alábbiak közül:

1. Kocsik csatlakoztatása
2. Mozdony fejlesztése
3. Kocsik cseréje
4. Kocsik lecsatolása
5. Szerződés aláírása
6. Kocsik átrendezése
7. Még egy mezőnyi mozgás

kör

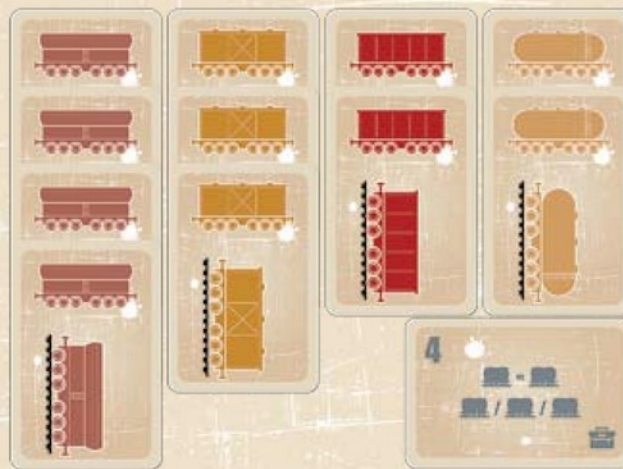
tervezési fázis

akció fázis

forduló 1, 2, 3

A kör végén az állomásfőnök továbbadja a tisztségét a balján ülő játékosnak. Az új állomásfőnöknek fel kell cserélnie a vasút átépítés kártyát a tábla egy másik üres (kocsi kártya és mozgás kártya nélküli) kártyájával.

A játék akkor ér véget, ha a táblán levő kocsi kártyák száma egyenlő, vagy kisebb, mint a játékosok száma.



Pontszámítás 3 játékos esetén

A játékos 19 pontot kap a kocsi kártyák alapján és 4 pontot a teljesített szerződés alapján.

Fordította: Rigó Ernő <erno@rigo.info>, 2015, első verzió

CARGOTRAIN

www.gamefabrica.pl

publisher:
Renata Burliga-Czarny "44"
ul. Spółdzielców 2, 34-100 Wadowice

author: **Krzysztof Matusik**
illustrations: **Krzysztof Matusik**
translation: **Adam Izdebski**

CARGOTRAIN szabályok

Játékmenet

I. Tervezési fázis:

Pontosan 3 darab tervkártyából álló pakli összeállítása

II. Akció fázis:

Három fordulóból áll. Minden fordulóban minden játékos felfedi a legfelső tervkártyáját, majd az állomásfőnöktől, óramutató szerint, végrehajtja a tervkártya szerinti mozgást.

Speciális akció (fordulónként, mozgás előtt, nem kötelező): ipari komplexumban, várakozó első kocsi felcsatolása.

Kötelező akció (fordulónként, mozgás után):

1. Kocsik csatlakoztatása: ipari komplexumban, bármennyi megfelelő kocsi felcsatolása
2. Mozdony fejlesztése: saját ipari komplexumban

3. Kocsik cseréje: ipari komplexumban, utolsó kocsi lecsatolása szerelvényről (csak egy darab), első várakozó kocsi felcsatolása

4. Kocsik lecsatolása: gyárban, illeszkedő kocsik lecsatolása raktárba, szerződés teljesítése (képpel felfelé)

5. Szerződés aláírása: bárhol, húzz 2-öt, tarts meg 1-et, egyszerre max. 2 nyitott szerződésed lehet

6. Kocsik átrendezése: bárhol, kocsik átrendezése egy tetszőleges ipari komplexumban

7. Még egy mezőnyi mozgás: bárhol, 1 mező bármilyen irányban

III. Állomásfőnök továbbadása: óramutató szerint, új állomásfőnök vasút átépítés kártyát átcsereél.

Pontozás

1 pont kocsinként, 2 pont teljes készletbe illeszkedő kocsinként, +X pont teljesített szerződésekre, -2 pont maradék szerződésekre.

CARGOTRAIN szabályok

Játékmenet

I. Tervezési fázis:

Pontosan 3 darab tervkártyából álló pakli összeállítása

II. Akció fázis:

Három fordulóból áll. Minden fordulóban minden játékos felfedi a legfelső tervkártyáját, majd az állomásfőnöktől, óramutató szerint, végrehajtja a tervkártya szerinti mozgást.

Speciális akció (fordulónként, mozgás előtt, nem kötelező): ipari komplexumban, várakozó első kocsi felcsatolása.

Kötelező akció (fordulónként, mozgás után):

1. Kocsik csatlakoztatása: ipari komplexumban, bármennyi megfelelő kocsi felcsatolása
2. Mozdony fejlesztése: saját ipari komplexumban

3. Kocsik cseréje: ipari komplexumban, utolsó kocsi lecsatolása szerelvényről (csak egy darab), első várakozó kocsi felcsatolása

4. Kocsik lecsatolása: gyárban, illeszkedő kocsik lecsatolása raktárba, szerződés teljesítése (képpel felfelé)

5. Szerződés aláírása: bárhol, húzz 2-öt, tarts meg 1-et, egyszerre max. 2 nyitott szerződésed lehet

6. Kocsik átrendezése: bárhol, kocsik átrendezése egy tetszőleges ipari komplexumban

7. Még egy mezőnyi mozgás: bárhol, 1 mező bármilyen irányban

III. Állomásfőnök továbbadása: óramutató szerint, új állomásfőnök vasút átépítés kártyát átcsereél.

Pontozás

1 pont kocsinként, 2 pont teljes készletbe illeszkedő kocsinként, +X pont teljesített szerződésekre, -2 pont maradék szerződésekre.

CARGOTRAIN szabályok

Játékmenet

I. Tervezési fázis:

Pontosan 3 darab tervkártyából álló pakli összeállítása

II. Akció fázis:

Három fordulóból áll. Minden fordulóban minden játékos felfedi a legfelső tervkártyáját, majd az állomásfőnöktől, óramutató szerint, végrehajtja a tervkártya szerinti mozgást.

Speciális akció (fordulónként, mozgás előtt, nem kötelező): ipari komplexumban, várakozó első kocsi felcsatolása.

Kötelező akció (fordulónként, mozgás után):

1. Kocsik csatlakoztatása: ipari komplexumban, bármennyi megfelelő kocsi felcsatolása
2. Mozdony fejlesztése: saját ipari komplexumban

3. Kocsik cseréje: ipari komplexumban, utolsó kocsi lecsatolása szerelvényről (csak egy darab), első várakozó kocsi felcsatolása

4. Kocsik lecsatolása: gyárban, illeszkedő kocsik lecsatolása raktárba, szerződés teljesítése (képpel felfelé)

5. Szerződés aláírása: bárhol, húzz 2-öt, tarts meg 1-et, egyszerre max. 2 nyitott szerződésed lehet

6. Kocsik átrendezése: bárhol, kocsik átrendezése egy tetszőleges ipari komplexumban

7. Még egy mezőnyi mozgás: bárhol, 1 mező bármilyen irányban

III. Állomásfőnök továbbadása: óramutató szerint, új állomásfőnök vasút átépítés kártyát átcsereél.

Pontozás

1 pont kocsinként, 2 pont teljes készletbe illeszkedő kocsinként, +X pont teljesített szerződésekre, -2 pont maradék szerződésekre.

CARGOTRAIN szabályok

Játékmenet

I. Tervezési fázis:

Pontosan 3 darab tervkártyából álló pakli összeállítása

II. Akció fázis:

Három fordulóból áll. Minden fordulóban minden játékos felfedi a legfelső tervkártyáját, majd az állomásfőnöktől, óramutató szerint, végrehajtja a tervkártya szerinti mozgást.

Speciális akció (fordulónként, mozgás előtt, nem kötelező): ipari komplexumban, várakozó első kocsi felcsatolása.

Kötelező akció (fordulónként, mozgás után):

1. Kocsik csatlakoztatása: ipari komplexumban, bármennyi megfelelő kocsi felcsatolása
2. Mozdony fejlesztése: saját ipari komplexumban

3. Kocsik cseréje: ipari komplexumban, utolsó kocsi lecsatolása szerelvényről (csak egy darab), első várakozó kocsi felcsatolása

4. Kocsik lecsatolása: gyárban, illeszkedő kocsik lecsatolása raktárba, szerződés teljesítése (képpel felfelé)

5. Szerződés aláírása: bárhol, húzz 2-öt, tarts meg 1-et, egyszerre max. 2 nyitott szerződésed lehet

6. Kocsik átrendezése: bárhol, kocsik átrendezése egy tetszőleges ipari komplexumban

7. Még egy mezőnyi mozgás: bárhol, 1 mező bármilyen irányban

III. Állomásfőnök továbbadása: óramutató szerint, új állomásfőnök vasút átépítés kártyát átcsereél.

Pontozás

1 pont kocsinként, 2 pont teljes készletbe illeszkedő kocsinként, +X pont teljesített szerződésekre, -2 pont maradék szerződésekre.