

Tony Boydell

Snowdonia

A játékról

Snowdonia hegyei emelkednek előttetek, a ködbe zárt csúcsok alig láthatóak. Snowdon (Wyddfa) a legmagasabb, a maga 1085 méterével. 1894-et írunk, és megalakult a Snowdon Mountain Tramroad and Hotels Company Limited, hogy megépítse a Llanberistől a csúcsokig tartó szárnyvonalat. Kevesen hitték, hogy ez lehetséges!

A játékosok a Snowdoniában olyan vállalatokat képviselnek, akik a munkásokat adják a Snowdon Mountain Railway (Snowdon hegyi vasútvonal) megépítéséhez. Eltérően más vonatos játékoktól, a játékosoknak utat kell ásniuk a hegyoldalban, valamint vágányokat kell készíteniük, és le kell fektetniük ezeket, viaduktokat és állomásokat kell építeniük. Mindezt a többi játékoskal és a walesi hegyek időjárásával versenyezve. A játékosokat vonat segíti, s a nyersanyagraktárból hozhatják el a nélkülözhetetlen nyersanyagokat. Köthetnek külön munkaszerződéseket, amelyek a játék végén bónuszpontokat adnak.

A játékos minden körben egyedi feladatokat foglal le a segédmunkásaival, úgymint a készletszerzés, a hegy ásása, vágánykészítés és fektetés, állomások részeinek építése vagy jövedelmező szerződések megszerzése. A játékos a készleteket a vasútvonal részeinek építésére használja, amik győzelmi pontokat adnak, ha az útvonal elkészül. Mozdonyokat vehet plusz segédmunkások szállításához, és a munkateljesítménye növeléséhez. Aki az egyedi munkákra kötött szerződéseket teljesíti, az bónuszt kap a játék végén.

A többi játékosnál jobban hozzá tudsz járulni a Snowdon Mountain Railway ragyogásához?

Játékelemek

Játéktábla

A 66 lapos kártyapakli tartalmaz:

- 5 alternatív akciókártya a játékosok számától függő változatokhoz
- 30 szerződéskártya
- 7 vonatkártya (kétoldalú, plusz építés-akciómezővel a hátoldalán)
- 8 állomáskártya (kétoldalú)
- 14 vágánykártya (kétoldalú)
- 2 tájékoztató-kártya

-  40 vasérc (narancs kocka)
-  24 kő (szürke kocka)
-  14 szén (fekete kocka)
-  90 kötőrmelék (kis barna kocka)
-  8 játékjelző (fekete korong)
-  5 eseményjelző (fehér kocka)
-  18 acélrúd (fekete rúd)

-    11 időjárás-korong (3-3 sárga és kék, és 5 szürke)

-      80 tulajdonkocka (16-16 sárga, kék, zöld, rózsaszín és lila)

-      15 "segédmunkás" bábu (3-3 sárga, kék, zöld, rózsaszín és lila)

-      5 "földmérő" bábu (1-1 sárga, kék, zöld, rózsaszín és lila)
(A földmérő és a segédmunkás ugyanúgy néz ki.)

-  1 pontozófüzet

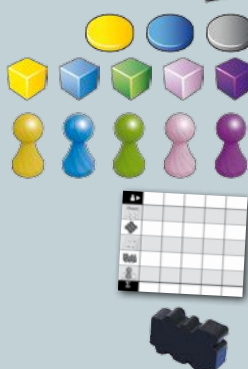
-  1 kezdőjátékos jelző (fa mozdony)

-  1 készletzsák (nincs ábrázolva)

Ezek a sárga karikák a tervező tanácsait tartalmazzák. Nem kell elolvasnotok a játékszabály megértéséhez – de segítséget adhat a játék megnyeréséhez!



játéktábla



6. VASÚTVONAL: ÁLLOMÁSKÁRTYA

A Snowdon játékverzió az állomáskártyák sárga oldalát használja; a kék oldal a Blaenau Ffestiniog játékverzióhoz tartozik (lásd 12. oldal). Tegyetek sorba a kártyákat a jobb felső sarkukban látható számok alapján. A Vízesés (Waterfall) állomás (2), szülő vagy 2 személyes játék esetén nem kerül játékba. A Passing Loopot (4½) pedig csak 5 személyes játék esetén kell használni.

Llanberistől kezdve (a táblára van nyomtatva), és haladva a tábla körül az óramutató járása szerint, tegyetek le az állomáskártyákat számsorrendben, köztük szünetet hagyva, így haladva a Két viadukttól (Two Viaducts) (1) Yr Wyddfaig (7).



5. SEGÉDMUNKÁSOK

Minden játékos két segéd-munkását tegye a személyes talonjába, amiket majd az első fordulóban használ, a megmaradt segédmunkását pedig tegye a Pubba!

4. FÖLDMÉRŐK

Minden játékos tegye a földmérő-jét Llanberis egy üres mezőjére!

3. JÁTÉKOS ELEMEEK

A játékosok vegyék el a színükhöz tartozó összes elemet! A játékosonként 16 db tulajdonkocka fix korlát. Ha ez elfogy, a játékos nem tud megszerezni több vágánykártyát vagy építési területet.

2. KEZDŐJÁTÉKOS

Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdőjátékost, és adjátok neki a kezdőjátékos jelzőt!

1. JÁTÉKTÁBLA

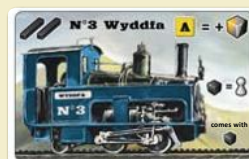
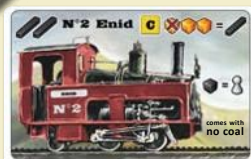
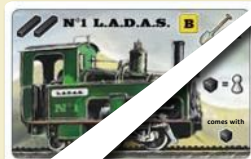
Tegyetek a játéktáblát az asztal közepére, hogy mindenki elérje!

7. VASÚTVONAL: VÁGÁNYKÁRTYA

Keverjétek meg a vágánykártyákat. Az egyes állomáskártyák közé annyi vágánylapot kell letenni, amennyi az egyes állomáskártyák bal felső sarkába van rajzolva. A véletlenszerűen felhúzott vágánylapokat a lapátos oldalukkal felfelé tegyetek az állomáskártyák közé, úgy igazítva, hogy a vágány- és állomáskártyák egyformán álljanak.



Snowdonia



15. ÁLTALÁNOS TALON

Minden megmaradt elemet tegyetek az általános talonba!



8. KÖTÖRMELÉK

Tegyetek mindegyik vágánylapra a kártya számával megegyező számú kötőrmelék, és az állomáskártyákra is tegyetek annyi kötőrmelék darabot, amennyi az ásóval jelölt négyzetekben fel van tüntetve.



9. AKCIÓMEZŐ-KÁRTYÁK

A játéktábla tetején vannak az akciómezők, az előrenyomtatott A-G jelzésű hét akcióterület a 3 játékos verzióhoz tartozik. Szóló játék és 2, 4 vagy 5 játékos esetén fogjátok az alternatív akciómező-kártyákat, és úgy fedjétek le velük a tábla akcióterületeit, hogy az egyes akcióterületek tetején lévő szám egyezzen a játékosok számával.



10. JÁTÉKJELZŐK

Tegyetek egy-egy játékjelzőt a Teljesítménysáv ponttal jelölt mezőire. A többi 6 játékjelzőt a tábla mellé, az általános talonba.

11. SZERZŐDÉSKÁRTYÁK

Szóló és 2 személyes játék esetén vegyétek ki a két '3-5' jelölésű (28 és 29) szerződés-kártyát a pakliból.

Keverjétek meg a szerződés-kártyákat, és tegyék egy képpel lefelé fordított pakliba a táblára!

12. ELSŐ IDŐJÁRÁS ELŐREJELZÉS

Vegyétek el a felső három szerződés-kártyát, és tegyék ezeket képpel lefelé a játéktábla jobb alsó sarkában található számozott mezőkre; Ezek a mezők alkotják a telephelyet.

Vegyétek el egy olyan színű időjárás-korongot, mint amilyen a középső szerződés-kártyán látható jel, és tegyék az időjárás-sáv középső mezőjére; majd a jobb szélső helyre tett kártyának megfelelő időjárás-korongot tegyék az időjárás-sáv legalacsonyabban lévő mezőjére. Fordítsátok képpel felfelé a három szerződés-kártyát.

14. NYERSANYAGRAKTÁR ÉS KÉSZLETZSÁK

Tegyetek 7 vasércet, 4 követ és 1 szenet a nyersanyagraktár megfelelő mezőire. Tegyetek annyi vasércet, követ és szenet a készletzsákba, amennyit a készletláblázat mutat.

Az összes többi vasérc és kő kerüljön vissza a játék dobozába; rájuk nem lesz szükség a játékban.

13. VONATOK

2-5 játékos esetén keverjétek meg a vonatkártyákat, és hat darab véletlenszerűen kiválasztott lapot tegyetek a játéktábla alá, ez lesz a mozdonydepó. Tegyék félre a megmaradt vonatkártyákat – ezek ebben a játékban vonatként már nem lesznek felhasználva. Tegyetek annyi szenet az általános talonból az egyes vonatkártyákra, amennyi jelölve van rajtuk.



Készletláblázat

	1	2	3	4	5
	16	20	20	27	33
	10	11	11	16	20
	6 (mínusz a szén a kezdőmozdonyról)	Tegyetek szén a vonatkártyákra, és a maradék kerüljön a zsákba!			
	4	5	5	5	5
	Eltávolítás ■ Waterfall Station (2) ■ Passing Loop (4 ½) ■ 3-5 szerződés-kártyák (28 és 29)	Eltávolítás ■ Waterfall Station (2) ■ Passing Loop (4 ½) ■ 3-5 szerződés-kártyák (28 és 29)	Eltávolítás ■ Passing Loop (4 ½)	Eltávolítás ■ Passing Loop (4 ½)	Az összes állomáskártya felhasználásra kerül

Játékmenet

A játék a következő sorrend szerint zajlik:

- **Kezdeti előkészület**
- **Fordulók**
 - ▶ Segéd munkások elosztása
 - ▶ Akciók végrehajtása
 - ▶ Szerződés-kártyák újratöltése
 - ▶ Időjárásellenőrzés
 - ▶ Nyersanyag raktár feltöltése
- **Fordulók ismétlése a játék végéig**
- **Játék végi értékelés**

Használjátok a 2. és 3. oldalon látható ábrát útmutatóként a játékos terület előkészítéséhez!

Fordulók

Segéd munkások elosztása

A kezdőjátékostól kezdve, és haladva az óramutató járásának megfelelően, minden játékos leteszi egy, a saját talonjából vett segéd munkását a játéktábla valamelyik akcióterületének (**A**-tól **G**-ig) tetszőleges számozott mezőjére. A segéd munkások egyesével történő helyezésüket addig folytatják a játékosok, míg mindegyik játékos fel nem tette az összes segéd munkását a saját talonjából.

Az első segéd munkás helyezése előtt minden játékos, akinek van vonata, visszatehet egy szén (két szén a 6-os vonat esetén) a saját talonjából a készletzsákba, hogy elvegyen egy, a színének megfelelő idénymunkást a Pubból, és azt a saját talonjába tegye. Az idénymunkást ugyanúgy hozzá lehet rendelni egy akcióhoz, mint a többi segéd munkást.

A játékosok sorban letesznek egy segéd munkást egy üres akciómezőre.

Ha a játékosnak van vonata, akkor szénért plusz segéd munkást vehet a fordulóra.

Akciók végrehajtása

Az akcióterületek sorban **A**-tól **G**-ig haladva kerülnek kiértékelésre. Az egyes akcióterületeken belül, az akciók a számok sorrendjében kerülnek feldolgozásra, egyik a másik után, az **[1]** számúval kezdve. Ha egy játékosnak van segéd munkása az akciómezőn, akkor az adott akció végrehajtja; az akció eldobására nincs lehetőség. Ha a játékosnak kettő vagy több segéd munkása van egy akcióterületen belül, akkor mindegyik segéd munkásával végre kell hajtania egy akció.

Az akció befejezése után a segéd munkások visszakörülnek az egyes játékosok saját talonjába, az idénymunkásokat kivéve (a játékos harmadik segéd munkása), ők használat után a Pubba kerülnek vissza.

Az akciók rögzített sorrendben kerülnek feldolgozásra –

A-tól (a nyersanyag raktártól) a **G**-ig (Földmérőig)

Szerződés-kártyák

A szerződés-kártyák hatása a kártya középső részén van feltüntetve. Ezek a játékos által elvett akciót módosítják, vagy a szabályokat változtatják a játékos előnyére. A kártyák felső részén bónuszpont lehetőség látható, amit a játék végén lehet majd használni.

Mielőtt egy akcióterület első akciójára sor kerülne, a játékosok kijátszhatnak szerződés-kártyákat. A kezdőjátékoskal kezdve és az óramutató járása szerint haladva, minden játékos kijátszhat egy vagy több olyan szerződés-kártyát, amin az aktuális akcióterület betűjele látható a bal alsó sarkában. Ha az akciókártya kijátszásra kerül, akkor oldalra kell fordítani, hogy látható legyen, hogy a hatása felhasználásra került. A kártya a játék előtt marad. A kártya hatása az aktuális forduló végéig tart.



A szerződés-kártyák lökést adnak az akcióidnak - először a kártyákat kell kijátszani, majd a segéd munkások nekiállnak a munkájuknak.

A nyersanyag felhalmozás üresen tarthatja a zsákot, és több esemény bekövetkezését okozza! Ez lehet a terved része, de veszted is okozhatja!



Legfeljebb három kockát tegyél a saját talonodba.

A NYERSANYAGRAKTÁR

A játékos elvesz 3 vasércet és/vagy követ, ha még azokból van a nyersanyagraktárban, és a saját talonjába teszi. Alternatív lehetőség, hogy egy szenet és két vasércet és/vagy követ vesz el.

Ha van egy segéd munkás a nyersanyagraktár utolsó mezőjén is, a tulajdonosa pluszban még a kezdőjátékos is válik; és megkapja a kezdőjátékos-jelzőt. Ha senki sincs ezen a mezőn, akkor a kezdőjátékos-jelző marad az aktuális kezdőjátékosnál.

B FÖLDMUNKA

Az aktuális Földmunka teljesítményt a Földmunka teljesítményjelző mutatja. A játékos az aktuális Földmunka teljesítménnyel egyenlő mennyiségű kőtörmelék kockát vesz el a vágány- és/vagy az állomáskártyákról, hozzáadva az esetleges bónuszait, ami a saját vonatból és/vagy a kijátszott szerződés-kártyából adódik, és a saját talonjába teszi.

Akinek a segéd munkása egy földmunka akciómezőn van, annak az összes kockát el kell vennie, ami a Földmunka teljesítményből és mindenféle bónuszából jár neki, nem vehet el kevesebbet, csak ha már nem marad kőtörmelék, amit kiáshatna.

A kőtörmeléket ebben a elsőbbségi sorrendben kell elvenni:

- a) A Llanberishez legközelebb található vágánykártyáról, amin még maradt kőtörmelék.
- b) Ha az összes kőtörmelék le lett szedve egy állomásig vezető vágányokról, akkor az állomáskártya földmunka-területeiről kell elvenni a kőtörmeléket, balról jobbra haladva.

Az a játékos, aki az utolsó kőtörmelékkockát veszi el egy állomás egyik földmunkaterületéről, győzelmi pontot szerez a játék végén. A játékos az egyik tulajdonjelzőjét tegye a kiásott területre!

Ha nem maradt elég kőtörmelék kocka az egész útvonalon a játékos akciójához, akkor csak annyi kockát vegyen el, amennyi van.

Azon forduló végén, amikor már nincs több kiásni való kőtörmelékkocka egy vágány- és állomáskártyán sem, akkor vegyék a kezdéskor félretett vonatkártyát, és tegyék a földmunka-akcióterületre a **B** építés-akcióterülettel legfelül. Ez a kártya lecseréli a földmunka-akcióterületet, és egy plusz építés-akciómezőt ad az akcióterület sorozat **B** helyére.

C GYÁR

Válts át 3 vasércet 1 acélrúddá, vagy cserélj 2 kőtörmeléket 1 kőre. Ezt legfeljebb háromszor lehet megtenni akciómezőnként. A játékos kombinálhatja is ezeket a csereüzleteket, ha szeretné, azaz például 2 acélrudat és 1 követ szerez, vagy 2 követ és 1 acélrudat.

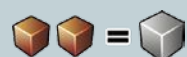
Az acélrudat az általános talonból, a követ a készletzsákba kell elvenni; Ha a zsák kiürült, akkor a játékosok addig nem juthatnak több kőhöz, amíg néhány nem kerül vissza a zsákba. A vasérc a készletzsákba kerül vissza, a kőtörmelék az általános talonba.

A játékosok nem nézhetnek bele a készletzsákba a kőtörmelék kőre váltása előtt.

A gyár - a vasérc átváltása acéllá nagyon fontos és minden fordulóban korlátozott; ne félj első helyre menni!



Vasércet acélrúddá lehet alakítani.



Kőtörmelék kőre váltható.

D VÁGÁNYFEKTETÉS

Az aktuális vágányfektetési teljesítményt a Vágányfektetési teljesítményjelző mutatja. A játékos visszatesz az általános talonba legfeljebb annyi acélrudat, amennyi az aktuális vágányfektetési teljesítmény, plusz a bónuszok, és mindegyikért megfordíthat egy teljesen kiásott vágánykártyát, ami Llanberishez legközelebb van a hegyen. Rátesz egyet a tulajdonjelzőiből a vágánykártyára, hogy jelezze melyik játékos fektette le azt a vágányt.

A segédmunkásával a Vágányfektetés-akciómezőn álló játékos nem fektethet kevesebb vágányt le, mint amennyi az aktuális teljesítmény, plusz a bónuszok, hacsak nincs elég acélrúdja, vagy nincs elég kiásott vágánykártya, vagy nincs több lefektethető vágány. Ha nincs elég kiásott vágánykártya az akció teljesítéséhez, akkor a játékosnak annyit kell megfordítania, amennyit tud.

E ÉPÍTÉS

Miután egy állomásig az összes vágánykártya ki lett ásva, az építés-akciómezőn álló mind-egyik segédmunkás építhet az állomás valamelyik **nem földmunka-területén** (a földmunka-területet, lásd a **B** Földmunka résznél).

A játékos kifizeti a választott nem földmunka-területen látható nyersanyagot, beteszi azt a zsákba, ha az kő vagy vasérc, vagy az általános talonba teszi, ha az acélrúd, és leteszi egy tulajdonosjelzőjét az adott területre. A játékosnak a telek teljes árát ki kell fizetnie, a nem földmunka területet nem lehet részletekben feltölteni.

Megjegyzés: A játékos nem építheti az állomás részeit, amíg az állomásig az összes vágánykártya nincs kiásva. Azonban az állomás földmunkamezőit nem kell megtisztítani. Ezek mutatják, hogy a vágány folytatódik az állomáson túl is, fel a hegyre.

Alternatív lehetőség, hogy a játékos ezt az akciót **egy vonatkártya megszerzésére** használja a megmaradt elérhető vonatokból, miután a "Most már lehet vonatokat vásárolni" esemény bekövetkezett (lásd Az események részénél). A tulajdonos játékos elveszi a vonatkártyát és a rajta lévő szenet, majd befizet annyi acélrudat az általános talonba, amennyit a vonatkártya megad.

A játékosnak csak egy vonat lehet a tulajdonában. A játékos visszateheti a vonatkártyáját a Mozdonydepóba az építésakció alatt, ha egy másik vonatot akar vásárolni. A visszatett vonatkártyára újra annyi szenet kell tenni a készletzsákból (ha van), mint amennyit a kártya mutat.

F TELEPHELY

A játékos a telephely három képpel felfelé fordított szerződés-kártyájából egyet választ, és felveszi azt. A kártyát képpel felfelé maga elé teszi (amíg ki nem játssza és oldalra nem fordítja, addig ez úgy tekintendő, mintha a kezében lenne), hogy a többi játékos elolvashassa.

G A FÖLDMÉRŐ MOZGATÁSA

A játékos lépjen a **Földmérőjével** az útvonal számszerűleg következő állomáskártyájára. A földmérő szempontjából lényegtelen, hogy a kötőrmeléket kiásták-e már, vagy hogy elér-e a vágány az állomásig.



A Földmérő nem csak egy alap 'passz' akció!



A vágányfektetés függ az aktuális időjárástól.

Emlékeztető: Ha az **ÖSSZES** vágány elkészült, a játék véget fog érni (a forduló végén). Lásd a játék vége részt.



nem földmunka telek

Acélrúdert vagy kőért cserébe az állomás részeit építheted, ami győzelmi pontot ér

VAGY

acélrúdert cserébe vonatot vehetsz.

Egy választott szerződéskártya elvétele

Küldd a földmérődet tovább a hegyen felfelé, hogy több pontod legyen a játék végén.

Szerződéskártyák újratöltése

Ha van egy szerződéskártya a telephely **[1] helyén**, akkor azt tegyék képpel lefelé a dobópaklira. A telephelyen lévő többi szerződéskártyát csúsztassátok balra, hogy minden rés bezáruljon.

A sor végére tegyék képpel felfelé új lapokat a szerződéskártya-pakli tetejéről, míg a telephely minden mezőjén lesz egy.

Időjárás ellenőrzés

Lépjetek az időjárás-korongokkal egy mezőt balra. A bal szélső korong (ahol a "!" van) mutatja az aktuális időjárást.

A választható kártyák készlete frissül.

Időjárás - nézd meg hogy mi következik! Kiszámolhatod a munka teljesítményeket, és eldöntheted, hogy akarsz-e elsőként ásní/vágányt fektetni.

Nézd meg a szerződés-kártya-pakli legfelső lapjának hátulját, vegyél el ezen lap hátuljára rajzolt időjárásjelnek megfelelő színű korongot, és tedd az időjárás-sáv legalacsonyabb helyére.

Állítsd be a jelzőt a Földmunka és a vágányfektetés teljesítménysávon az aktuális időjárásnak megfelelően. Az időjárás-sáv alatt látható időjárás-kezelő segít ebben. A jelzők a sávok egyik végén sem mehetnek túl!



Nap = Földmunka +2 mező, Vágányfektetés +1 mező



Eső = Földmunka -1 mező, Vágányfektetés -1 mező



Köd = Ebben a fordulóban sem Földmunka [B], sem Vágányfektetés [D] akció nem hajtható végre. A teljesítményjelzőket hagyjátok ahol vannak, de tegyetek egy-egy ködkorongot az adott akcióterületekre, ezzel jelezve, hogy ide nem lehet segédmunkásokat tenni.

Megjegyzés: A teljesítményjelzők mutatják meg, hogy mennyi kötőrmelékkel lehet kiadni vagy mennyi vágányt lehet fektetni egy-egy ilyen akcióhoz rendelt segédmunkással.

Ha az időjárás meghatározókat, akkor tegyék vissza az aktuális időjárás-kezelőre a jelzőt az általános talonba.

Nyersanyagraktár feltöltése

A feltöltéshez szükséges kockák száma a játékosok számától függően változik, és ez a játéktáblán, az esemény-sáv bal oldalán fel van tüntetve. Véletlenszerűen vegyék ki a készlet-sákból a megfelelő számú kockát, és a kocka típusának megfelelően tegyék a nyersanyagraktár vasérc, kő vagy szén mezőire.

Ha egy eseménykockát húztok, akkor azt tegyék az esemény-sávra, mezőnként egy kockát, közvetlenül az utolsó elfoglalt mező után kezdve; ahogy letették egy eseménykockát, az esemény azonnal bekövetkezik, még mielőtt egy újabb eseménykocka lekerülne (lásd Az események részt).

Légy tisztában az esemény-sávvál, és hogy mennyire üres a készlet-sák! Van-e esélye, hogy egy pár eseménykocka kerül elő, és összezavarja a terveid?



Minden fordulóban több nyersanyag érkezik a nyersanyagraktárba.

A játék vége

A játék annak a fordulónak a végén fejeződik be, amikor az útvonal utolsó vágánykártyája - a közvetlen Yr Wyddfa melletti - lefektetésre kerül.

Szólvagy 2 játékos esetén, ha az utolsó vágánykártya még nem lett letéve, a játék azonnal véget ér, amint az utolsó tulajdonosjelző lekerül (16 vagy 32).

Értékelés

A kezdőjátékoskal kezdve minden játékos győzelmi pontokat szerez. Használjátok a pontozófüzetet a pontok feljegyzésére!

Amikor a játékos összeszámolja a kötőrmelék-kockákat és tulajdonjelzőket a bónuszszerezéshez, akkor egy adott nyersanyagot csak egy szerződés-kártyánál értékelhet; például, ha a játékos 4 vágányt fektetett le, és van neki egy '4 vágány' és egy '3 vágány' szerződés-kártyája is, akkor csak vagy az egyikért vagy a másikért kaphat pontot, mindkettőért nem.

Az állomáskártyákon elkészült területek

Mindegyik földmunka és nem földmunka építési-terület, amin van a játékosnak egy tulajdonjelzője, győzelmi pontot ad. Ne vegyék le a tulajdonjelzőket még; a szerződés-kártyák bónuszaihoz szükség van rájuk.

Elkészült vágány

Mindegyik vágánykártya, amin van a játékosnak egy tulajdonjelzője, győzelmi pontot ad. Ne vegyék le a tulajdonjelzőket még; a szerződés-kártyák bónuszaihoz szükség van rájuk.

Az előző időjárás a szerződés-kártya pakli határozza meg.

A nap növeli a teljesítményt.

Az eső csökkenti a teljesítményt

A köd bizonyos dolgokat teljesen leállít.



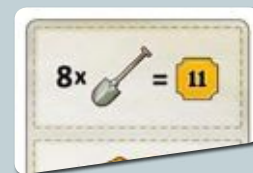
11 pontot kap a zöld játékos ezen a kártyán.

Szerződés-kártyák

A játékosok bónuszpontokat kapnak az előttük lévő megszerzett szerződés-kártyáikért, függetlenül attól, hogy használták-e a hatásukat vagy sem. A játék végi értékelés rész a kártya tetején látható.

Szerződés-kártyák: nélkülük nem tudod megnyerni a játékot - ilyen egyszerű!

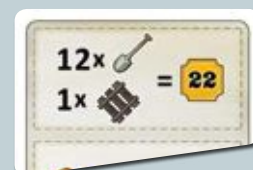
- **Földmunka-bónusz:** a játékos a saját talonjából tegyen a kártyára annyi kötőrmelékkockát, amennyit a kártya mutat, és a megadott győzelmi pontot kapja. Ha nem tud annyi kötőrmelék elemet fizetni, akkor hagyja azokat a helyükön, a kártya nem ér semmit.



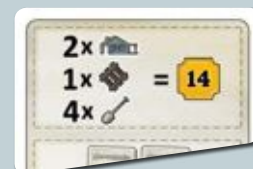
- **Vágány-bónusz:** a játékos tegye a kártyára annyi tulajdonjelzőjét az elkészült vágányokról, amennyit a kártya mutat, és a megadott győzelmi pontot kapja. Ha nem tud annyi jelzőt fizetni, akkor hagyja azokat a helyükön, a kártya nem ér semmit.



- **Vágány és földmunka bónusz:** a játékos tegyen a kártyára annyi kötőrmelékkockát, és vegyen vissza annyi tulajdonjelzőt az elkészült vágányokról, amennyit a kártya mutat, és megkapja a megadott győzelmi pontot. Ha a játékos nem tud teljesen megfelelni a feltételeknek, akkor hagyjon minden jelzőt, kockát, ahol van, a kártya nem ér semmit.



- **Vágány, földmunka és épület bónusz:** a játékos tegyen a kártyára annyi kötőrmelék kockát, és vegyen vissza annyi tulajdonjelzőt az elkészült földmunka és/vagy nem földmunka építési területről, és a vágányokról, amennyit a kártya mutat, és megkapja a megadott győzelmi pontot. Ha a játékos nem tud teljesen megfelelni a feltételeknek, akkor hagyjon minden jelzőt, kockát, ahol van, a kártya nem ér semmit.



- **Épület-bónusz:** a játékos tegye a kártyára annyi tulajdonjelzőjét az elkészült földmunka és/vagy nem földmunka területekről, amennyit a kártya mutat, és a megadott győzelmi pontot kapja. Ha nem tud annyi jelzőt fizetni, akkor hagyja azokat a helyükön, a kártya nem ér semmit.



- **Földmérő-bónusz:** Ha a játékos földmérője legalább olyan messzire jutott, mint a jelzett állomás, akkor a megadott győzelmi pontot kapja. Egyébként nem kap bónuszt a kártyáért. A játékos földmérője még ezenfelül annyi győzelmi pontot is szerez, amennyi az elért állomáskártya száma. (lásd földmérő)

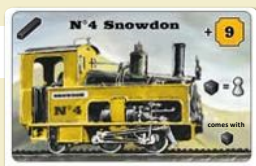


- **Szén-bónusz szerződés-kártya (27):** Akié ez a kártya, az minden a talonjában lévő szénkockáért 2 győzelmi pontot kap.



4-es számú vonat, Snowdon

Akinél a 4-es számú vonat, a Snowdon van, az 9 győzelmi pontot kap.



A földmérő

A játékos annyi győzelmi pontot kap, mint amennyi a földmérőjével elért állomáskártyának a jobb felső sarkában látható.



A zöld játékos 15 pontot kap a földmérőjért, aki a Clogwyn állomáson van.

A győztes

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos a győztes. Holtverseny esetén több győztes van.

Vonatok

Vonatokat egy játékos sem vásárolhat, amíg a "Most már lehet vonatokat venni" esemény be nem következik. Miután az esemény bekövetkezett, az Építésakciót vonatvásárlásra is lehet használni.

Ha a játékos úgy dönt, hogy nem fizet a vonat fenntartásért (lásd Az események), akkor a vonatkártya visszakérül a Mozdonydepóba.

A játékosnak nem lehet egynél több vonata. A játékos visszateheti a Mozdonydepóba a vonatkártyáját egy építésakció során, ha vesz egy másik mozdonyt. A visszatett kártyára újra annyi szén kerüljön a készletzsákból (*ha van*), mint amennyit a kártya mutat.

No.1 L.A.D.A.S.

Egy szén hoz. A forduló kezdetén a tulajdonosa fizethet egy szén, hogy az adott fordulóra kapjon egy idénymunkást.

Amikor a tulajdonosa egy Földmunka-akciót hajt végre, a segéd munkás 2-vel többet ás ki, mint az aktuális Földmunka teljesítmény. Az összeg meghaladhatja a tábla teljesítménymaximumát.

No.2 Enid

Nem hoz szén. A forduló kezdetén a tulajdonosa fizethet egy szén, hogy az adott fordulóra kapjon egy idénymunkást.

Amikor a tulajdonosa Gyár-akciót hajt végre, 3 helyett csak 2 vasércért kap egy acélrudat.

No.3 Wyddfa

Egy szén hoz. A forduló kezdetén a tulajdonosa fizethet egy szén, hogy az adott fordulóra kapjon egy idénymunkást.

Ha a tulajdonosa egy nyersanyagraktár-akciót használ fel, akkor egy plusz kockát vehet el a nyersanyagraktárból, ha van (még mindig legfeljebb egy szén akciónként).

No.4 Snowdon

Egy szén hoz. A forduló kezdetén a tulajdonosa fizethet egy szén, hogy az adott fordulóra kapjon egy idénymunkást.

A játék végén ez a vonat 9 győzelmi pontot ad a tulajdonosának.

No.5 Moel Siabod

Két szén hoz. A forduló kezdetén a tulajdonosa fizethet egy szén, hogy az adott fordulóra kapjon egy idénymunkást.

Ennek a vonatnak az ára 1 acélrúddal kevesebb, mint a legtöbb többi mozdonyé. Mégis két szén kockát hoz.

No.6 Padarn

Egy szén hoz. A forduló kezdetén a tulajdonosa fizethet két szén, hogy az adott fordulóra kapjon egy idénymunkást.

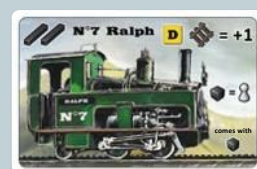
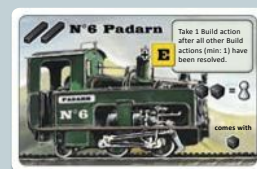
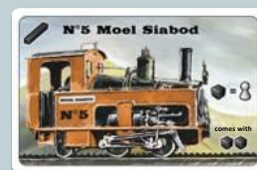
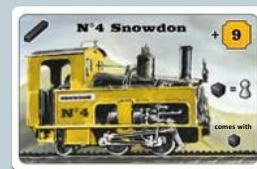
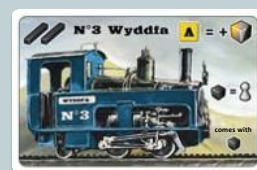
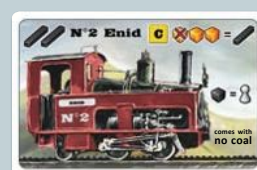
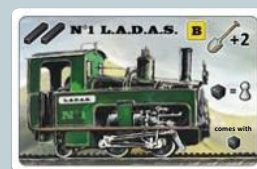
Az építés-akcióterület [E] kiértékelésének végén, ha legalább egy építésakciót végrehajtott valaki ebben a fordulóban, akkor a tulajdonosa is végrehajthat egy építésakciót.

No.7 Ralph

Egy szén hoz. A forduló kezdetén a tulajdonosa fizethet egy szén, hogy az adott fordulóra kapjon egy idénymunkást.

A játékos eggyel több vágányt fektethet, mint az aktuális vágányfektetési teljesítmény. Az összeg meghaladhatja a tábla teljesítménymaximumát.

Nem kell a győzelemhez vonat (de gyakran segítség!)



Az események

Ha eseménykockákat húztok a készletzsákból, akkor azokat az eseménysávra kell tenni, mezőnként egy kockát, kezdve közvetlenül a legutolsó foglalt utáni mezővel. Amint egy eseménykocka lekerül, azonnal kivált egy eseményt, még a többi eseménykocka lerakása előtt. Az események leírása alább olvasható. Az egyes események bekövetkeznek, mielőtt a következőre kerülne sor. Ha a 4-es, 7-es vagy 10-es mezőn következik be az esemény, akkor 3 eseménykocka visszakerül a zsákba a lent leírt módon.

Az események megtörténte független az időjárástól.



Néhány kőtörmelékmező azonnali kiásása

Annyi vágánykártyáról/építésmezőről kell elvenni az összes kőtörmelékét, az útvonal kezdetéhez legközelebb esővel kezdve, amennyi az aktuális Földmunka teljesítmény. Ha elérték egy állomáskártyát, akkor a kőtörmelék-kockákat először a bal oldali mezőről kell elvenni, és aztán, ha szükséges, a jobb oldaliról, mielőtt tovább haladnátok a hegyre.

Senki nem szerez kőtörmelékét vagy pontot a földmunkáért ezen a módon.



Azonnali vágányfektetés

Annyi vágánykártyát kell megfordítani, az útvonal kezdetéhez legközelebb esővel kezdve, amennyi az aktuális vágányfektetési teljesítmény. Ha szükséges vegyétek le a vágánykártyákról a kőtörmelék-kockákat (és tegyétek ezeket az általános talonba).

Az állomáskártyákat figyelmen kívül kell hagyni ennél az eseménynél.

Senki nem szerez pontot ezen a módon a vágányfektetésért.



Egy állomás azonnali befejezése

Tegyetek egy játékjelzőt az útvonal első olyan állomására, amin még nincs az összes építési-terület befejezve. Az összes kőtörmelék-kockát tegyétek vissza a kártyáról az általános talonba.

A játékosok nem végezhetnek Földmunka- vagy Építésakciót a játék hátralévő részében ezen az állomáskártyán.

Az állomáskártyáról NE vegyétek le a már rajta lévő tulajdonjelzőket; ezekre még szükség lehet a játék végi bónuszok értékelésekor.



Most már lehet vonatokat venni

Amíg ez az esemény nem következik be, senki nem vehet mozdonyt; amint ez megtörténik, a játékosok használhatják az építésakciót vonatkártya szerzésre is.



Vonatkarbantartás szükséges

Minden játékosnak, akinek van vonatkártyája, azonnal egy acélrudat kell fizetnie az általános talonba, vagy dobni a Vonatkarbantartás szerződés-kártyát (16 és 21). Ha a játékos nem tud, vagy nem akar fizetni, akkor a vonatkártyája visszakerül a Mozdonydepóba. A játékos újra annyi szén rakjon a visszatett kártyára a készletzsákból (ha van), mint amennyit a kártya mutat! Ha a szükségesnél kevesebb szén van, akkor "újra készletezzétek" a vonatokat számsorrendben haladva, kezdve a legkisebbel. A játékosnál tárolt szénkockákra nincs hatása.



Ha a megadott számú esemény mezőkön (4,7,10) következik be az esemény, akkor az alatta jelzett számozott mezőkről vissza kell tenni az eseménykockákat a készletzsákba. Akkor is folytatódik az eseménykockák lerakása, ha a jobb szélső mező is foglalt lesz. Ez azt jelenti, hogy amikor a 10-es mezőt elérték, akkor mindig a 7-es mező lesz a legjobboldalibb foglalt mező és a 8-as, 9-es és 10-es mezők eseményei ismétlődnek a játék végéig.

Szóló -pasziánsz- játék

Snowdonia játszható pasziánszként is, amikor a játékos egy játéksorozatot játszik, minden alkalommal különböző vonatokat használva, hogy felülmúlja az előzőleg szerzett pontját.

A szóló - pasziánsz - játékot ugyanúgy kell játszani, mint a normál játékot, kivéve a következő változtatásokat:

A szóló játékban a játékos 7 játékból álló sorozatot játszik, mindegyiket másik vonatkártyával, a No. 1-gyel kezdi, és a No. 7-tel fejezi be. Az aktuális szóló játéknak megfelelően válassz magadnak vonatkártyát!

A nyersanyagraktár előkészítése

Véletlenszerűen húzz 6 kockát a zsákból, és tedd ezeket a nyersanyagraktárra (ha eseménykockát húzol, azt tedd vissza a zsákba, és húzz helyette egy másik kockát, nem következik be esemény, 6 kockát kell letenni a raktárra).

Időjárás ellenőrzés

Az összes szerződés-kártyát dobni kell, és három újat kell húzni.

Vonatok

A szóló játék esetén csak egy vonatkártya érhető el minden egyes játékban. Ha nem tudod fenntartani a vonatkártyát, amikor a "Vonatkarbantartás szükséges" esemény bekövetkezik, akkor nem vehetsz másikat.

A játék vége

Ha az útvonal utolsó vágánykártyája nem lett még letéve, akkor a játék rögtön véget ér, amikor az utolsó (16.) tulajdonjelző is lekerül.

Stáblista

Játéktervező: Tony Boydell

Játék fejlesztés: Alan Paull, Carl Crook, Elizabeth Crook,
Richard Clyne, Iain Shirley, Hanno Girke

Illusztrátorok: Tony Boydell, Charlie Paull és Klemens Franz

Grafikai tervezés: Charlie Paull, Klemens Franz | atelier198

Magyar fordítás: Dunda

Játéktesztelők: Rob Fisher, David Perrin, Charlie Paull,
Ben & Becky Bateson, Julian Freeman, Raymond Fong,
Phil McDonald, Sebastian Bleasdale, John Plant, Bill O'Neill,
Richard Breese, David Brain, Miles Ratcliffe, Brett Gilbert,
Phil Pettifer, Blaine Rogers, Neil Yates, Gavin Birnbaum,
Ian Vincent, John and Gareth Walker, Steve Walker.



© 2012 Surprised Stare Games Ltd
58 Norton Wood
Forest Green
Nailsworth
STROUD
Gloucestershire
GL6 0HG



Látogass meg minket online!



BLAENAU FFESTINIOG

A Snowdon állomások hátoldalán találhatóak a Blaenau Ffestiniog állomások. A Blaenau Ffestiniog verziót csak 1 - 4 játékos játszhatja.

Előkészületek

Tegyétek a **Blaenau Ffestiniog** állomást a játéktáblára, a Llanberis-mező tetejére, ezután az útvonal többi részét tegyétek a tábla köré, mint rendszeren.

Vegyétek ki a játékból a 28-as és 29-es szerződéskártyát. Minden mást (*nyersanyagok a készletzsákba, akciómezők, időjárás, stb.*) ugyanúgy kell, mint Snowdon játékban, kivéve a következőket:

A kezdőjátékoskal kezdve, majd haladva az óramutató járása szerint az asztal körül, mindenki válassza ki a kezdőhelyét - **Blaenau Ffestiniog vagy Porthmadog Harbour** -, és tegye a földmérőjét a kártya alján látható három mező egyikére. A három mező egyben korlát is Blaenau Ffestiniogon és Porthmadog Harbouron a játékosok bábuinak, így előfordulhat, hogy a 4. játékosnak nem lesz választási lehetősége.

Az utolsó játékos, aki lerakta a földmérőjét, kiválasztja az útvonal egyik végét, és odatesz egy játékjelzőt (*nem szükséges hozzá üres földmérő mező*). Ez a jelző a játék földmérőjének felel meg, aki Blaenau Ffestiniogon és Porthmadog Harbouron fog felváltva tartózkodni, mint esemény végrehajtó.

Tegyetek egy eseménykockát az eseménysáv 7-es mezőjére! Csak az eseménysáv 8-as, 9-es, 10-es mezőjét kell használni.

A játékosok az építéskációt a játék kezdetétől használhatják vonatépítésre.



Játékmenet

Földmunka- és vágányfektetés-akció

A földmunka- és vágányfektetés-akciót minden játékos az útvonal azon része felől hajtja végre, ahol a játékos kezdőhelye van.

Amint az összes kötörmelékeltávolítják a 4-es állomásról, bekövetkezik a 'Vonatkarbantartás szükséges' esemény.

Építéskáció

Ha a játékos épít:

- A vágánykártyát nem kell kiadni, mielőtt egy állomáskártyán lehet építkezni.
- A játékos csak azokon az állomáskártyákon építkezhet, ami a kezdőhelye és a földmérője aktuális helye közt van, beleértve azt is, ahol földmérő áll. Azaz, ha a játékos nem lép a földmérőjével, akkor semmilyen területen nem tud építkezni.
- Néhány állomáskártya a játékosnak ingyen nyersanyagot ad, amikor egy nem földmunka területen épít. Ezt a készletzsákból kell elvenni, ha van benne, ha nincs benne, akkor nem kap semmit.

Földmérőakció

Ha a játékos ellép a földmérőjével Blaenau Ffestiniogról vagy Porthmadog Harbourról, akkor tegye egy tulajdonjelzőjét a kezdőállomására, jelezve honnan indult! Ez azt jelenti, hogy az összes játékos, aki lép a földmérőjével, eggyel kevesebb tulajdonjelzőt tud felhasználni a játékban.

Mi történik, ha bekövetkezik egy esemény?

Amikor egy esemény bekövetkezik, akkor az útvonal azon végéről kezdve kell végrehajtani, ahol épp a játék földmérője áll - vagy Blaenau Ffestiniog felől vagy Porthmadog Harbourból (soha nem megy az útvonal mentén). Az esemény bekövetkezése után lépjetek a játék földmérőjével az útvonal ellenkező végére; Az esemény az útvonal két vége közt fog váltakozni.