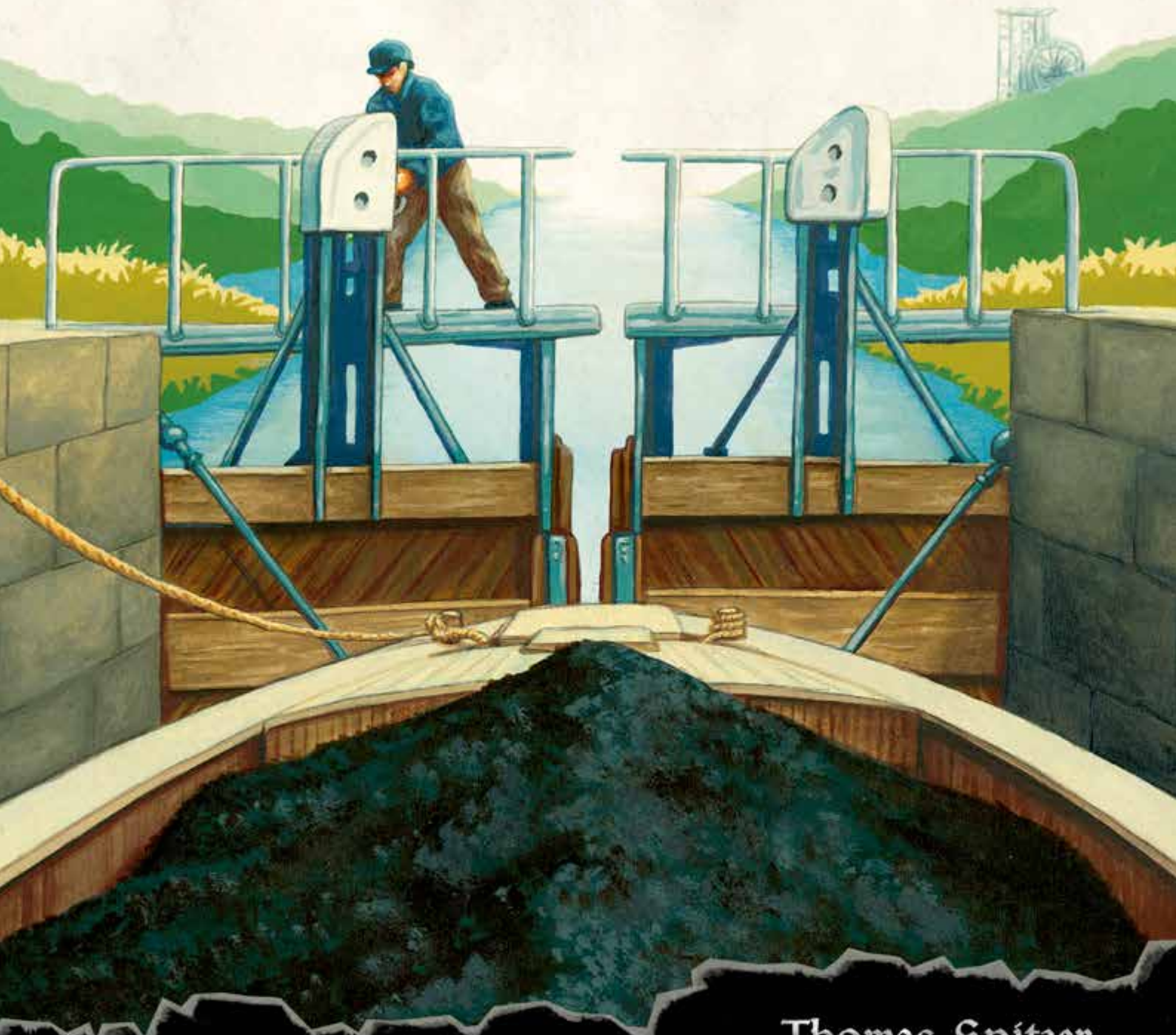




Thomas Spitzer



THE RUHR

A Story of Coal Trade

Bevezetés

A játék elvisz a 18. századi Ruhr régióba, az ipari forradalom kezdetére. Miután felfedezték a **Haspelknecht: The Story of Early Coal Mining**-ban, a szén iránt nagy igény mutatkozik a városokban és a gyárakban régiószerte kívánatos nyersanyagként. A szállítás a Ruhr folyó mentén kényelmes szállítási utat kínál a szénbányáktól.

Az első szénuszály 1770 tavaszán érte el Kettwiget. Miután kirakodta a szenet, az üres uszályt lovak húzták vissza árral szemben. Ahogy múlt az idő, egyre nagyobb uszályok épültek, és lehetővé vált a Rajna torkolatának elérése Ruhrortnál.

Mindazonáltal nehéz volt navigálni a Ruhron, mivel sok nagy gát volt a malmoknál, és kisebbek a halászat érdekében. Amikor egy uszály elért egy gátat, a szenet egy másik uszályra kellett átrakodni. Ez jelentősen csökkentette a szén minőségét - olykor csak szénpor érte el a célállomást. Azonban a zsilipek építése a Ruhr folyón megváltoztatta ezt.

A Ruhr fontos szénútvonala maradt a 19. század végéig. Akkortól a vasút váltotta fel.

A játék célja

A **The Ruhr: A Story of Coal Trade**-ben a játékosok szenet szállítanak és adnak el a városokba és gyárakba a Ruhr folyó mentén a 18. és 19. században. A szén szállításával a játékosok egyedi fejlesztésjelzőket szerezhetnek. A játék elején a játékosok csak alacsony értékű szénhez férnek hozzá. A szenet meghatározott helyeken eladva a játékosok már hozzáférnek értékesebb szénhez is. A szén eladása mellett a játékosok építhetnek raktárakat, zsilipeket és exportálhatják a szenet szomszédos országokba a legtöbb győzelmi pont megszerzése érdekében. 12 forduló után a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes.

Tartozékok

- 1 Ruhr folyót ábrázoló játéktábla
- 4 játékos tábla
- 4 játékos tábla kiegészítő
- 24 gát/keresletlapka
- 59 fejlesztésjelző
- 9 üres fejlesztésjelző
- 8 országzászló-jelző
- 1 révkalauz tiltásjelző
- 2 megnövelt költségjelző a speciális akciókhoz
- 4 uszály (1-1 mind a 4 játékos színében)
- 1 fordulójelző
- 1 exportjelző
- 8 játékoskorong (2-2 mind a 4 játékos színében)
- 14 szénkocka (8 fekete, 6 fehér)
- 48 fejlesztéskocka (12-12 mind a 4 játékos színében)
- 45 sárga tallér
- 40 raktár (10-10 mind a 4 játékos színében)
- 4 30+ győzelmi pont jelző (1-1 mind a 4 játékos színében)
- 1 zsák a gát/keresletlapkáknak
- 1 játékszabály

Előkészítés (4 játékosra)

A 2-3 fős játék előkészítését l. a 15. oldalon

Játéktábla

1. Tedd a **fordulójelzőt** a játéktáblán a fordulósáv első, 1769-es első mezőjére.

2. Tedd az **exportjelzőt** az exportterület legbaloldalibb, "1"-gyel jelölt győzelmi pont mezőjére.

3. Tégy **1 fekete kockát** 3-as értékkel a földút szállításásvon a nyíllal jelölt mezőre.

4. Minden játékos lerakja **egy játékoskorongját** a győzelmi sáv 0 mezőjére.

5. Tegyék a **30+ győzelmi pont jelzőt** a győzelmi pontsáv mellé.

6. Formáljatok készletet a 48 fejlesztésjelzőből

7. Rakjátok sorba a **6 magas/alacsony vizállás jelzőt**. Használjátok az alábbi táblázatot, és **távolítsátok el** a feltüntetett lapkákat a játékból.

8. Keverjétek össze a **megmaradt gát/kereslet lapkákat** a fehér nyíl oldalukkal felfelé. Tegyetek 1-1 jelölt **a játéktáblán minden gát/zsilip helyre** (összesen 14-et). A megmaradt 8 lapkát (10-et, ha Szállítómestert játszottok) tegyék a **zsákba**.

Nehézség	Eltávolítandó magas/alacsony vizállás jelző	Megmaradt jelzők
Könnyű	 	22
Normál	 	22
Nehéz	 	22
Szállító mester	--	24

9. Keverjétek össze képpel lefelé a **8 országzászló-jelzőt**, és tegyék egyet minden zászló mezőre a folyamatsáv alá.

10. Minden játékos tegye **1 raktárát** a következő fordulósáv mezők fölé: 1782, 1784, 1809, 1860 és 1880.

11. Minden játékos tegye **2-2 raktárát** mindkét narancs-színű területre a játéktáblán.

12. Formáljatok készletet a **48 tallérből**

13. Minden játékos tegye **1 játékoskorongját** az akciósáv mellé.

14. A **két ár- és a révkalauz tiltásjelzőt** tegyék az akciósáv közelébe.

15. A játékosok számától függően tegyék megfelelő **szénkockákat** a táblázatban mutatott értékkel felfelé a Ruhr folyó menti széntárolókba a játéktáblán

				
4 játékos	                 	                 	                 	                 
3 játékos	                 	                 	                 	                 
2 játékos	                 	                 	                 	                 

16. Minden játékos elvesz egy **játékos táblát** és **játékos tábla kiegészítőt** a saját színében.

17. Minden játékos elvesz **1 uszályt** és **1 raktárát** a saját színében, és leteszi a játékos táblája mellé.



A játéktábla

Helyszínek a Ruhr mentén

A játéktábla számos területet ábrázol a Ruhr folyó mentén Witten és Ruhrort kikötő (ma Duisburg-Ruhrort) között. 7 város, 12 gyár, 15 széntároló és a Ruhrort kikötőhely. A 12 gyár helyszín kohó, zúzómalom és fegyvergyár.

Történelmi jegyzet: A 18. és 19. században a kohók, zúzómalomok és fegyvergyárak hidroelektromos energiával működtek, amit a Ruhr folyóból nyertek. A három gyártípus csak a történelmi színesítés kedvéért szerepel.

A városokban, a gyárakban és Ruhrort kikötőben adhatja el a játékos a szenet. A 15 széntárolóhely képviseli az elérhető szenet, amit a játékos kiválaszthat, hogy leszállítsa különféle helyszínekre a Rurh mentén. A kocka által mutatott érték a szén minőségét szimbolizálja; minél magasabb a mutatott érték, annál jobb minőségű a szén. A **fekete** kocka az **Essen**, **Werden** és **Broich** területről származó szenet szimbolizálja, a **fehér** kocka a **Grafenschaft Mark** területről származó.



A szén szállítása

A játékosok megrakodják szénnel az uszályukat a tárolóhelyeken. A széntárolón lévő nyíl színe mutatja, hogy melyik eladási helyre lehet szállítani standard utazással. A **standard** utazás során **2 mezőt** halad lefelé a folyón, és megérkezik a céljához. A **standard** utaknál a **narancsszínű** nyíl a városba szállítást mutatja, a szürke pedig a gyárakba szállítást.



A standard utazás során 2 mezőt halad lefelé a folyón, és megérkezik a céljához.



Az olyan tárolóhelyeknél, ahol **fekete** nyíl és révkalauz jel van, nincs a **standard** úttal megtehető 2 lépésnyire szállítási célpont. A játékosok csak akkor választhatnak olyan széntárolót, ahol **fekete** nyíl van, ha kiválasztottak egyet a három révkalauz akció közül. A révkalauz akcióval a játékosok bármilyen helyszínre szállíthatnak lefelé a folyón, akár Ruhrort kikötőbe is.

A révkalauz speciális akcióra van szükség a 2 mezőnél hosszabb utazáshoz lefelé a folyón.

A szállítási sávok

A Ruhr folyó mentén lévő széntárolók a szállítási sávról töltődnek fel.

Három fajta szállítási sáv van: földút, aszfalt és vasút. A játék kezdetén csak a földút használható. Az 1779-ben kezdődő 4. fordulótól kezdve csak az aszfaltút használható. Az 1787-ben kezdődő 8. fordulótól csak a vasút használható. A sávok fejlesztése közben a szállítási idő csökken. A rövidebb sávok gyorsabban szállítanak.

Az aszfalt- és vasútsávoknak két oszlopa van: a baloldali a **fekete** kockáknak **Essen**, **Werden** és **Broich** területről, a jobboldali a **fehér** kockáknak **Grafenschaft Mark** területről.

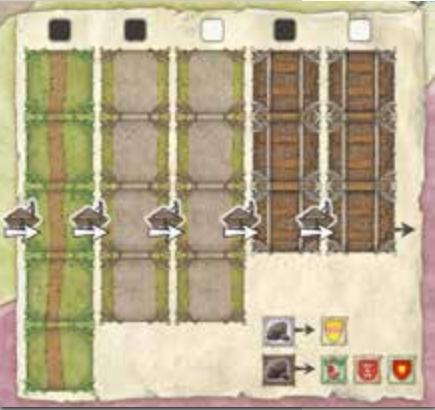
Amikor egy játékos szenet szállít egy helyszínre (városokba, gyárakba vagy Ruhrort kikötőbe), a szenet eladja és a kockát le kell helyezni egy mezőre az aktuális szállítássávról. Ha a szállítási sáv üres, a szénkocka a fehér nyíllal ellátott mezőre kerül. Ha a mező foglalt, a további kockák a következő üres mezőre kerülnek a nyílmező fölé. Ha az összes ilyen mező foglalt, a kockák eggyel lejjebb csúsznak, és az új kocka az újonnan felaszabadult mezőre kerül. Ha a szénkockák lecsúszása azt eredményezi, hogy egy szénkocka elhagyja a szállítási sávot lefelé, a folyón legfelül lévő játékos egy üres széntároló helyre teszi. A **fekete** kockát annak a területnek egy üres tárolójára kell tenni, amit az aktuális játékforduló mező mutat. Ha azon a területen az összes széntároló hely foglalt, a játékos bármelyik másik területet választhatja, kivéve a **Grafenschaft Mark** területet.

A játék 4. és 8. fordulójának kezdetén a szénkockákat át kell csúsztatni eggyel jobbra az új szállítási sávra. Ha egy kocka közben kikerül a szállítási sávról, a fent leírtak szerint kell elhelyezni egy üres széntárolóra.

A játékosok kiválaszthatják a három szállítási speciális akció egyikét, hogy átmozgassanak egy nyílmezőn lévő szénkockát egy szabad széntároló helyre. A fekete kockát bármelyik széntárolóra lehet tenni, kivéve a **Grafenschaft Mark** területet. A fehér kockát **Grafenschaft Mark** területre kell tenni. Ezután a nyílmező föléti kockák lejjebb csúsznak, így a nyílmező ismét foglalt lesz.

Megj: Abban a ritka esetben, ha nincs szénkocka a szállítási sávon, a játékosnak választania kell egy kockát egy folyómenti széntárolóból.

Fontos: A kocka által mutatott szám nem változik amikor rákerül vagy elhagyja a szállítási sávot.



Hitel

A játékban a pénzből mindig kevés van. A játékos felvehet hitelt, ha nincs elég pénze, hogy fizessen egy akcióért. A hitel felvételéhez elveszi az egyik raktárát a készletéből, és leteszi a négy hitelmező egyikére a játékostábláján. A játékos azonnal kap 2 tallért a játékostáblájára. A raktár addig nem használható, amíg nem fizeti vissza a hitelt egy játékforduló 6. fázisában. A hitel visszafizetése 3 tallérba kerül minden hitelmezőért.

Minden nem visszafizetett hitelért a játékos 2 győzelmi pontot veszít a játék végén.

Megj: Azon ritka esetben, amikor a játékosnak nincs raktára a készletében, elveszi a következő raktárát a játék fordulósáv mellől, és leteszi a játékostábláján egy hitelmezőre. A játékos kap 2 tallért, és azonnal veszít 1 győzelmi pontot. Abban a valószínűtlen esetben, amikor a játékosnak nincs raktára a játékforduló sávon sem, kap 2 tallért, és veszít 2 győzelmi pontot.



Játékmenet

A játék 12 fordulón keresztül zajlik. Minden forduló 7 fázisból áll:

- 1. Történelmi esemény végrehajtása
- 2. Gát/keresletjelző húzása
- 3. Akció és uszálypozíció választása
- 4. Szén szállítása
- 5. Fejlesztésjelző elvétele
- 6. Vásárlás és hitel visszafizetése
- 7. Export győzelmi pontok begyűjtése

Az 1., 2. és 7. fázist egyszer kell végrehajtani, és az összes játékosra hat. A 3-6. fázist minden játékos egyszer hajtja végre (lépéssorrendben) mielőtt a következő fázisra lépne.

A játék kezdetén a kezdőjátékost véletlenszerűen válasszátok ki.

Megj: A lépéssorrend minden játékfordulóban többször is megváltozik.

Minden fázisban az a kezdőjátékos, akinek az uszálya legfelül van a folyón (legtávolabb Ruhrort kikötőtől). A többi játékos sorrendjét az uszályok sorrendje határozza meg lefelé a folyón. Minden játékos csak egyszer lép, akkor is, ha lejjebb mozog egy másik játékosnál



1. Történelmi esemény végrehajtása

Az aktuális fordulóban végrehajtandó történelmi eseményt a fordulójelző mutatja. A történelmi esemény az összes játékosra hat, és érvényes lehet csak az adott fordulóra, vagy a hatása megmarad a játék hátralévő részében. A piros kerettel rendelkező történelmi eseményeknek negatív hatása van a játékosokra. Lásd a *Történelmi események* részt a 10. oldalon a történelmi események részletes leírásáért.

2. Gát/keresletjelző húzása

Húzzatok 1 gát/keresletjelzőt a zsákból. A lapka hátoldalán lévő eseményt hajtsátok végre, azután a lapka kikerül a játékból. Lásd a *Gát/keresletjelzők* részt a 11. oldalon a gát/keresletjelzők részletes leírásáért.

Megj: Új gát/keresletlapka csak akkor kerül a zsákba, ha eltávolítjátok a játéktábláról a 6. fázisban a zsilipépítés akció részeként.

Fontos: Az utolsó fordulóban ne húzzatok gát/keresletlapkát!

Történelmi jegyzet: A szénszállítás a Ruhr mentén különösen függött a jó időjárástól és ennek eredményeképpen az évnek csak néhány hónapjában volt lehetséges. Ennek ellenére, a szén szállítása sokkal jobban megérte uszályokon, mint a szárazföldön. Amikor a porosz kormányzat átvette az irányítást a “RuhrschiFFfahrt” felett, megtiltották a szénszállítást a szárazföldön. Az alacsony vízállás esetén az uszályok nem tudtak haladni, ezért a szenet a helyi széntárolókba szállították a folyó mentén. Mindazonáltal, az ismétlődő magas vízállás veszélyt jelentett, mivel a víz eliszaposodhatott és még a széntároló épületeket is lerombolhatta.

3. Akció és uszálypozíció választása

Lépéssorrendben a játékosok mozgatják az uszályukat egy széntároló helyre, és választhatnak egy speciális akciót. A játék első fordulójában a kezdőjátékos kiválasztja valamelyik Essen széntárolót (**fekete** szénkocka) és speciális akciót, a többi játékos pedig óramutatójárás irányban követi őt.

Fontos: A játékosoknak olyan széntárolóhoz kell mozgatniuk az uszályukat, ahol van szénkocka, amit a 4. fázisban le tudnak szállítani.

A játékos szabadon mozgathatja az uszályát egy folyásirányban lévő széntárolóba (Ruhrort kikötő felé), azonban a folyón felfelé haladáshoz a játékosnak a **Vontatás speciális akciót** kell választania. A játékos csak akkor választhat olyan széntárolót, ahol révkalauz jel van, ha egyúttal **Révkalauz speciális akciót** is választ.

Megj: A játékos csak akkor választhat olyan széntárolót, ahol **fehér** kocka van (**Grafschaft Mark** területen), ha előzőleg megszerezte a Grafschaft Mark fejlesztésjelzőt.

Speciális akciók

Az alábbi speciális akciókat használhatják a játékosok a játék során. Néhány speciális akciónak tallérban fizetendő ára van vagy szükség van hozzá egy adott fejlesztésjelzőre. Ha egy játékosnak nincs elegendő tallérja egy speciális akcióhoz, felvehet hitelt, hogy ki tudja fizetni a speciális akciót. A kiválasztott akciót megjelöli a játékoskorongjával. A Bérfizetés speciális akciót csak egy játékos választhatja fordulónként, az összes többi akciót akárhány játékos választhatja.

Megj: Ha a 2. fázisban magas vagy alacsony vízállás eseményjelzőt húztatok, a 3 révkalauz szimbólummal ellátott speciális akció nem használható a fordulóban!

Ár	Leírás
	Ingyenes Szállítás: A játékos azonnal átesz egy kockát a szállítási sávon lévő nyílmezőről egy üres széntároló helyre a játéktáblán.
	Ingyenes Révkalauz: A játékos a 4. fázisban akármekkora távolságra mozoghat lefelé a folyón egy szállítási célhelyre. Csak ezzel az akcióval lehet szenet szállítani Ruhrort kikötőbe.
	1 tallér az 1-6 fordulóban; 2 tallér az 7-12 fordulóban; Vontatás: A játékos mozgathatja az uszályát egy, a folyón felfelé lévő széntárolóhelyre ebben a fázisban.
	1 tallér az 1-6 fordulóban; 2 tallér az 7-12 fordulóban; Szállítás és révkalauz: A játékos használhatja a szállítás és a révkalauz speciális akció hasznát a fent leírtak szerint.
	2 tallér az 1-6 fordulóban; 3 tallér az 7-12 fordulóban; Szállítás és vontatás: A játékos használhatja a szállítás és a vontatás speciális akció hasznát a fent leírtak szerint.
	2 tallér az 1-6 fordulóban; 3 tallér az 7-12 fordulóban; Vonattás és révkalauz: A játékos használhatja a vontatás és a révkalauz speciális akció hasznát a fent leírtak szerint.
	Ingyenes; Szükség van a Bérfizetés fejlesztésjelzőre Bérfizetés: Csak egy játékos választhatja a bérfizetés speciális akciót egy fordulóban. A játékos azonnal kap 2 tallért a bankból.
	Ingyenes; Szükség van a Támogatás fejlesztésjelzőre Támogatás: A játékos azonnal megnöveli egy, a folyó mentén lévő tetszőleges széntárolóban lévő szénkocka értékét 2-vel (legfeljebb 6-ig).

4. Szén szállítása

Azzal a játékoskal kezdve, akinek legfelül van az uszálya a folyón, minden játékos mozgatja az uszályát a szénkockával az eladási helyre. A **standard** mozgás pontosan **2 mező** lefelé a folyón. Minden mező, amin nyíl van, és minden gátmező (függetlenül attól, hogy van rajta gátlapka, vagy nincs) egy mezőnek számít. Ha a játékos a 3 **Révkalauz speciális akció** egyikét választotta, bármelyik, folyásirányban lévő városba vagy gyárba szállíthat. Ruhrort kikötőbe szállításhoz mindenképpen szükséges egy **Révkalauz speciális akció**.

Ha a szén gátakon halad keresztül (gát/keresletlapka van a játéktáblán), a szállított szénkocka értéke csökken eggyel. Ha zsilipet építettetek és a gátlapkát eltávolítottátok (és beraktátok a zsákba keresletlapkaként), a szén értéke nem csökken, amikor keresztülhalad ezen a mezőn.

Történelmi jegyzet: Amikor egy uszály elért egy gátat, a szenet át kellett rakodni egy másik uszályra, ami a gát túloldalán várakozott. Ha ez többször megtörtént, a szén minősége drámaian csökkent. Ruhrort kikötőbe néha már csak szénpor jutott el. A legtöbb gát kisebb duzzasztó volt a halászat érdekében.

A játékosok leszállíthatják a szenet gyárakba, városokba vagy Ruhrort kikötőbe. Ha több játékos szállít ugyanabba a városba vagy gyárba, az előbb érkezett uszály tekintendő a folyón lejjebb lévőnek. Amior Ruhrort kikötőbe szállítanak a játékosok, az uszályukat mindig a folyón leglejjebb lévő üres mezőre tegyék (kezdve az “1”-es mezővel).

Amikor egy szenet leszállítanak, azonnal el is adják. Ha városba szállítják, minden jákékos, akinek van raktára az adott városban, kap 1 tallért. Ha van a szállítási helyen tallér, az a játékos, aki a szállítás végezte, azonnal begyűjti az összes tallért az adott helyről, és leteszi a játékosablájára. Amikor szenet szállít, a szállítást végző játékos kap annyi tallért, amennyit a leszállított szénkocka mutat. Azonban 1 megszerzett tallért el kell költenie, hogy lerakjon egy fejlesztéskockát a játékosablájára. Ha nincs a játékosabláján megfelelő üres hely, a játékos megkapja a leszállított kockáért az összes tallért.

Megj: A játékosábla fejlesztési területe 2 sorból áll: a felső sor a **fekete** kockákhoz tartozik, az alsó sor pedig a **fehér** kockákhoz. A bal oldali oszlopot a gyárakba szállításkor használjátok, a középsőt a Ruhrort kikötőbe szállításkor, a jobb oldalt pedig a városokba szállításkor. Minden területen 2 vagy 3 üres mező van a fejlesztéskockáknak.

Példa: A játékos elad egy **fekete** kockát 4-es értékkel Werden városba. Letesz egy fejlesztéskockát a legbaloldali üres mezőre a fekete kockaeladási városi területre. Ezután kap 3 tallért a bevételsávjára.

Amikor Ruhrort kikötőbe szállít, a játékos mindig kap egy további tallért. Minden szállítás Ruhrort kikötőbe mozgatja az exportjelzőt az export területen 1 vagy 2 mezővel jobbra. Ha a szénkocka értéke 1-3, az exportjelző 1 mezővel mozog jobbra; ha a szálított szénkocka érték 4-6, az exportjelző 2 mezővel mozog jobbra. Ha az exportjelző a legjobboldali mezőn áll, nem mozog. A 7. fázisban az exportálás győzelmi pontokat hozhat a játékosoknak a forduló végén.

Végül, a leszállított szénkocka rákerül a megfelelő szállítási sávmezőre (1. Szállítási sávok).

5. Fejlesztésjelző elvétele

Az aktuális lépéssorrendben a játékosok begyűjtik azokat a fejlesztésjelzőket, amiknek megfelelő fejlesztéskocka-kombináció megtalálható a játékosablájukon. Az elvett fejlesztésjelzőket a játékosok tegyék a játékosablájuk megfelelő helyére, hogy mutassa, a játékos rendelkezik a speciális képességgel. A fejlesztéskockákat sosem adjátok el; azokat arra használjátok, hogy folyamatosan megszerezzétek az egyre nehezebb fejlesztésjelzőket.

Példa: A fogadó fejlesztésjelzőhöz 1 **fekete** és 2 **fehér** szénkockát kell szállítani egy gyárba, 2 **fekete** kockát Ruhrort kikötőbe, és 1 **fekete** kockát egy városba. A játékosok egy fordulóban akár több fejlesztésjelzőt is megszerezhetnek.

Megj: A fehér fejlesztésjelzőkből korlátozott számú található a készletben. Ha egy játékos felold egy fehér fejlesztésjelzőt, ami már elfogyott a közös készletből, egy fehér üres jelzőt kap, amit lerak a játékosablájára megfelelő helyére. Lásd a Fejlesztésjelzők részt a 13. oldalon a fejlesztésjelzők részletes leírásáért.

6. Vásárlás és hitel visszafizetése

Az aktuális lépéssorrendben a játékosok tetszőleges számú vásárlást és hitelvisszafizetést hajthatnak végre.

Megj: A játékosok felvehetnek hitelt a vásárláshoz (Lásd a Hitel részt)

FONTOS! A játékosok a feloldott szürke fejlesztésjelzőiket fordulónként csak egyszer használhatják!

Zsilip építése

Ha a játékos megszerezte a Zsilipépítés fejlesztésjelzőt, építhet 1 zsilipet 2 tallérért a 2-4. fordulóban vagy 3 tallérért az 5. és az azt követő fordulóiban. Miután kifizette az árat, a játékos eltávolít egy gátlapkat a játéktábláról, és beteszi a zsákba. A **Grafschaft Mark** területen épített zsilip 3 győzelmi pontot ad a játékosnak, míg a többi területen épített zsilip 2 győzelmi pontot ér.

Amikor a játékos felépíti az első zsilipjét, azonnal megkapja a 2 raktárát a Zsilipépítés - raktár tárolóterületről.

Történelmi jegyzet: Összesen 14 zsilip épült a Ruhr mentén 6 év alatt. Három ebből feleslegesnek bizonyult, és eltávolították a folyóról. A megmaradt zsilipeket folyamatosan újjáépítik, felújítják és karbantartják. A többségük még ma is létezik.



Raktár építése városban és szénlerakaton

Az **Essen raktár** fejlesztésjelző lehetővé teszi egy játékosnak, hogy felépítsen 1 raktárat egy városban az **Essen** vagy **Werden** régióban (kivéve Mülheimben). A **Grafschaft Mark raktár** fejlesztésjelző lehetővé teszi egy játékosnak, hogy felépítsen 1 raktárat a **Grafschaft Mark** régióban. A **Szénlerakat** fejlesztésjelző lehetővé teszi egy játékosnak, hogy felépítsen 1 raktárat bármelyik szénlerakaton.

A játékos elveszi az egyik raktárát a készletéből, és leteszi egy város vagy szénlerakat legbaloldali üres helyére.

A raktár építésének költsége a játéktábla mezőjén látható. Az építés után a játékos azonnal kap 2 győzelmi pontot.

Minden játékosnak csak egy raktára lehet minden városban.

Megj: Amikor egy játékos leszállít egy szénckát egy városba, minden játékos, akinek raktára van abban a városban, kap 1 tallért a bankból.

A városban és a szénlerakaton lévő raktárak győzelmi pontokat érhetnek a játék végén.

Raktár építése Ruhrort kikötőben

A **Ruhrort kikötő** fejlesztésjelzővel a játékos építhet egy raktárat Ruhrort kikötő három exportoszlopának egyikének **legfelső üres mezőjére**. Az 1. raktár építése Ruhrort kikötőben (bármelyik játékos színében) 3 tallérba kerül. A 2. és 3. raktár építése Ruhrort kikötőben (bármelyik játékos színében) 4-4 tallérba kerül. Ezek után minden raktár felépítése Ruhrort kikötőben 5 tallérba kerül.

A játékos azonnal kap 2 győzelmi pontot.

A játékosnak csak 1 raktára lehet egy oszlopban, és összesen **legfeljebb** 2 raktára lehet Ruhrort kikötőben.

Raktár mozgatása Ruhrort kikötőben

A **Ruhrort kikötő** fejlesztésjelzővel a játékos mozgathat egy raktárat az egyik oszlopból a másik-ba 2 tallérért. A játékos kiválaszt egy raktárat egy oszlopon és áteszi egy másik oszlop legfel-ső üres mezőjére, biztosítva, hogy minden játékosnak továbbra is csak 1 raktára legyen oszlo-ponként. Az eredeti oszlopban lévő raktárak felfelé mozognak egy mezőt.

Raktár építése Raktár fejlesztésjelzővel

Játékonként egyszer a fehér **Raktár** fejlesztésjelzővel a játékos felépíthet egy raktárat egy tet-szőleges városban (beleértve Mülheimet), szénlerakaton vagy Ruhrort kikötőben, ha a játékos-nak van megfelelő fejlesztésjelzője, hogy építhessen az adott helyszínen. A raktár építése en-nek a fejlesztésjelzőnek a használatával 2 tallérba kerül, a játéktáblán feltüntetett ár helyett.

Megj: Ez az egyetlen módja, hogy a játékosok Mülheimbe építsenek raktárat. Ez a fejlesztésjelző nem teszi lehetővé, hogy egy városba egynél több raktárat építs, olyan városba építs, ahol nincs szabad hely, több mint kétszer építs Ruhrort kikötőbe, vagy egy oszlopba egynél többet építs.

Hitel visszafizetése

A játékos annyi hitelt fizethet vissza, amennyit csak akar. Csak ebben a fázisban lehet visz-szafizetni a hitelt. Minden visszafizetendő hitelért a játékos 3 tallért fizet a banknak, majd visz-szavesz egy raktárat a hitelmezőről, hogy használhassa az építés akcióban (akár ugyanabban a fordulóban).

7. Export győzelmi pontok begyűjtése

A 4-11. fordulóban azok a játékosok, akiknek van raktára Ruhrort kikötőben, további győzelmi pontokat szerezhetnek. Az aktuális fordulóhoz tartozó országzászlónak megfelelő oszlopban lévő raktár feljogosít győzelmi pontok szerzésére. Minden raktár az adott oszlopban annyi győzelmi pontot ad, ami megfelel az exportjelző aktuális pozíciójának, plusz a raktár sorának megfelelő bónuszpontot.

A győzelmi pontok kiosztása után az exportjelző annyi lépést mozog balra, amennyi raktár van a pontozott oszlopban. Az exportjelző sosem hagyja el az exportsávot.

Fontos: Az utolsó játékfordulóban nincs szénexport!

Példa: Az aktuális forduló kezdetén Belgium zászlóját fedték fel. A 7. fázisban **Piros** szerez 3 győzelmi pontot (2+1), **Kék** kap 2 győzelmi pontot (2+0), és **Sárga** nem kap győzelmi pontot, mivel nincs raktára a Belgium oszlopban. Az exportjelző ezek után 2 mezőt mozog balra.

Játékforduló vége

A játékoskorongokat vegyék vissza a Speciális akciómezőkről. Távolítsátok el a Révkalauz tiltásjelzőt, ha használatban volt. Ha valamelyik játékosnak több mint 10 tallérja van, el **kell** dobnia annyit, hogy csak 10 tallérja legyen. A játék fordulójelzőt mozgassátok a következő fordulóra a játék fordulósávon.

Történelmi események

Válasszátok ki a kezdőjátékost véletlenszerűen és minden játékos kap 1 tallért.

Elkezdődik a szervezett szénszállítás a Ruhron a Reichsabtei Werden területen.

Mostantól a játékosok építhetnek zsilipeket a 6. fázisban, ha megszerezték a Zsilipépítési fejlesztésjelzőt. A zsilip építése 2 tallérba kerül. A szállítássávról kitolt **fekete** szénkocka átkerül a sötétzöld Reichsstift Essen régióba.

A 14 zsilip építése Witten és Ruhrort között elkezdődik.

Minden játékos azonnal fizet 1 tallért vagy 1 győzelmi pontot. A szállítássávról kitolt **fekete** szénkocka a rózsaszínű Reichsabtei Werden régióba kerül.

A porosz kormány létrehozza a Ruhrschiiffahrtskassét (Ruhr hajózási alapot).

A szállítássávon lévő szénkockák azonnal átkerülnek az aszfaltútsávra. A szállítássávról kitolt **fekete** szénkocka átkerül a világoszöld Herrschaft Broich régióba. Fordítsátok fel az 1. export országzászlót.

Ruhrnál a szállítási útvonalakat kiterjesztették a szénbányáktól a szénlerakatokig.

A 6. fázisban a zsilip építésének költsége megemelkedik 3 tallérra. A szállítássávról kitolt **fekete** szénkocka átkerül a sötétzöld Reichsstift Essen régióba. A 2. export országzászlót felfedik.

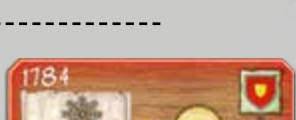
A 14 zsilip felépítése a Ruhr mentén befejeződött.

Minden játékos kap egy saját színű raktárat innen és kap 1 győzelmi pontot vagy 1 tallért. A szállítássávról kitolt **fekete** szénkocka a rózsaszínű Reichsabtei Reichsabtei régióba kerül. Fordítsátok fel a 3. export országzászlót.

A Ruhr uszályok szállítási kapacitása növekszik.

A fizetős speciális akciók ára növekszik 1 tallérral a játék hátralévő részében. Tegyétek a játék-táblán az 1 talléros mezőre 2 talléros árjelzőt, és a 2 talléros mezőre 3 talléros árjelzőt. Minden játékos kap egy raktárat innen.A szállítássávról kitolt **fekete** szénkocka átkerül a világoszöld Reichsstift Essen régióba. Fordítsátok fel az 4. export országzászlót.

A szállítás költsége a Ruhron növekszik.



A szállítássávon lévő szénkockák azonnal átkerülnek az vasútsávra. A szállítássávról kitolt **fekete** szénkocka átkerül a sötétzöld Reichsstift Essen régióba. Fordítsátok fel az 5. export országzászlót.

Az első szénszállítás vasúton Hattingenben.

A szénkocka mutatott értéke a szénszállításban növekszik 1-gyel (legfeljebb 6-ig). Minden játékos kap egy raktárat innen. A szállítássávról kitolt **fekete** szénkocka a rózsaszínű **Reichsabtei Werden** régióba kerül. Fordítsátok fel a 6. export országzászlót.

A gőzgépeket először a szénbányákban használták.

Minden játékos kap egy raktárat innen, és kap 1 győzelmi pontot vagy 1 tallért. A szállítássávról kitolt **fekete** szénkocka a világoszöld Herrschaft Broich régióba kerül. Fordítsátok fel a 7. export országzászlót.

A szállítás a Ruhr mentén a csúcsát 1860-ban érte el, amikor 892 000 tonnát szállítottak.

A szénkocka mutatott értéke a folyó mentén és a szállítássávon csökken 1-gyel (legfeljebb 1-ig). Minden játékos kap egy raktárat innen. A szállítássávról kitolt fekete szénkocka átkerül a sötétzöld Reichsstift Essen régióba. Fordítsátok fel a 8. export országzászlót.

A Ruhrtalbahn, a szén vasúti szállítása elkezdődik.

Nincs keresletjelző/vizálláslapka húzás a 2. fázisban. A Támogatás speciális akció a játékosoknak csak 1-gyel engedi növelni egy szénkocka értékét (legfeljebb 6-ig). A Bérfizetés speciális akció csak 1 tallért ad a játékosnak 2 helyett.

A Ruhrschiiffahrtot megszüntették.

A képen látható egy példa a 7. játékfordulóra, 1784-ben, ahol a 2- és 3-talléros árjelző ráke-rült a speciális akciótáblára.



Gát/keresletjelzők

A gát/keresletjelző lapkák részletes leírása olvasható a következőkben.

Megj: minden gyár vagy városmezőn **legfeljebb 2 tallér** lehet egyszerre.



Kohó: Tegyetek 1 tallért minden kohó gyármezőre a táblán!



Zúzómalom: Tegyetek 1 tallért minden zúzómalom gyármezőre a táblán!



Fegyvergyár: Tegyetek 1 tallért minden fegyvergyár mezőre a táblán!



Herrschaft Berg/Herzogtum Broich gyárak: Tegyetek 1 tallért minden gyármezőre a táblán a világoszöld Herrschaft Berg és a lila Herzogtum Berg régióban!



Reichsabtei Werden gyárak: Tegyetek 1 tallért minden gyármezőre a táblán a rózsaszínű Reichsabtei Werden régióban!

Reichsstift Essen gyárok: Tegyetek 1 tallért minden gyármezőre a táblán a sötétzöld Reichsstift Essen régióban!



Grafschaft Mark gyárok: Tegyetek 1 tallért minden gyármezőre a táblán a kék Grafschaft Mark régióban!



Blankenstein város: Tegyetek 1 tallért erre a városra!



Ruhrort kikötő: Tegyetek 1 tallért Ruhrort kikötőre!



Mülheim város: Tegyetek 1 tallért erre a városra!



Blankenstein/Mülheim város: Tegyetek 1 tallért ezekre a városokra!



Werden/Witten/Steele város: Tegyetek 1 tallért ezekre a városokra!



Mülheim/Kettwig/Steele város: Tegyetek 1 tallért ezekre a városokra!



Mülheim/Werden/Witten város: Tegyetek 1 tallért ezekre a városokra!



Hattingen/Blankenstein/Steele város: Tegyetek 1 tallért ezekre a városokra!



Kettwig/Hattingen/Blankenstein város: Tegyetek 1 tallért ezekre a városokra!



Kettwig/Witten/Blankenstein város: Tegyetek 1 tallért ezekre a városokra!



Mülheim/Werden/Hattingen város: Tegyetek 1 tallért ezekre a városokra!



Alcsony vízállás: A révkalauz speciális akciók nem használhatók ebben a fordulóban. Tegyetek a révkalauz tiltásjelzőt a 3 spciális akcióra!



Alcsony vízállás / szén emelkedése: A révkalauz speciális akciók nem használhatók ebben a fordulóban. Tegyetek a révkalauz tiltásjelzőt a 3 spciális akcióra! Minden folyómenti kocka értéke 1-gyel nő (legfeljebb 6-ig).



Magas vízállás: A révkalauz speciális akciók nem használhatók ebben a fordulóban. Tegyetek a révkalauz tiltásjelzőt a 3 spciális akcióra!



Magas vízállás / szén csökkenése: A révkalauz speciális akciók nem használhatók ebben a fordulóban. Tegyetek a révkalauz tiltásjelzőt a 3 spciális akcióra! Minden folyómenti kocka értéke 1-gyel csökken (legfeljebb 1-ig).



Fejlesztésjelzők

A fejlesztésjelzők és az általuk biztosított akciók részletes leírása a következőken található.

Meg: A fehér fejlesztésjelzőket egyszer lehet használni a játék során, utána meg kell fordítani őket. A szürke fejlesztésjelzők fordulónként egyszer használhatók.

Mennyiség (2/3/4 játékos)		Leírás
	2/3/4	Essen raktár: A játékos fordulónként egyszer építhet egy raktárat egy essen városba (Kettwig, Werden vagy Steele).
	2/3/4	Grafschaft Mark raktár: A játékos fordulónként egyszer építhet egy raktárat egy Grafschaft Mark-i városba (Hattingen, Blankenstein vagy Witten).
	2/3/4	Szénlerakat: A játékos fordulónként egyszer építhet egy raktárat a négy szénlerakat egyikébe.
	2/3/4	Zsilip építése: A játékos fordulónként egyszer építhet egy zsilipet. Az első zsilip felépítése után a játékos megkapja 2 raktárát a megfelelő területről. A 2 fős játékban a játékos két zsilipet építhet egy áráért a 2-5. fordulóban. A 3 fős játékban a játékos két zsilipet építhet egy áráért, amikor először épít zsilipet.
	2/3/4	Ruhrort kikötő: A játékos fordulónként egyszer építhet egy raktárat Ruhrort kikötőbe. Emlékeztetőül: Egy játékosnak csak 2 raktára lehet Ruhrort kikötőben, és legfeljebb egy raktára minden exportoszlopban.
	2/3/4	Grafschaft Mark: A játékos szállíthat és eladhat fehér szénkockát Grafschaft Markból. Amikor megszerzi ezt a fejlesztésjelzőt, a játékos megkapja 2 raktárát a játéktábláról, a Grafschaft Mark raktártároló területről.
	2/3/4	Bérfizetés: A játékos kiválaszthatja a Bérfizetés speciális akciót a 3. fázisban. Minden játékfordulóban csak 1 játékos választhatja a Bérfizetés speciális akciót.
	2/3/4	Támogatás: A játékos kiválaszthatja a Támogatás speciális akciót a 3. fázisban.
	1/2/3	Szénvontatás: Egyszer a játék során a játékos megnövelheti egy tetszőleges szénlerakaton lévő szénkocka értékét 3-mal (legfeljebb 6-ig).
	1/2/3	Vontatás akció: Egyszer a játék során a játékos választhat egy szabadon elérhető speciális akciót, anélkül, hogy kifizetné az árát. Az akciónak tartalmaznia kell a vontatás akciót (lovat).
	1/2/3	Fogadó: Egyszer a játék során a játékos kap 3 tallért vagy 2 győzelmi pontot. Az, hogy a játékosnak van-e hitele, nem számít!

Mennyiség (2/3/4 játékos)	Leírás	
1/2/3	Raktár: Egyszer a játék során a játékos felépíthet egy raktárat egy városba, Ruhrort kikötőbe vagy szénlerakatba 2 tallérért (a normál ár helyett). A játékosnak rendelkeznie kell azzal a fejlesztés-jelzővel, ami lehetővé teszi, hogy az adott helyen építsen. Megj: <i>Csak ezzel a fejlesztésjelzővel lehet Mülheimben raktárat építeni.</i>	
1/2/3	Kereskedő: Egyszer a játék során a játékos lerakhatja az éppen megkapott fejlesztéskockát egy másik üres helyre a játékos tábláján.	
1/2/3	Szénavásár: Egyszer a játék során a játékos átrakhat egy raktárat Ruhrort kikötőben egy másik exportsávra ingyen.	
1/2/3	Ruhr uszály [játék végén]: A játék végén a játékos kap 4 győzelmi pontot, ha az uszálya Ruhrort kikötőben van, vagy 2 győzelmi pontot, ha nincs ott.	
1/2/3	Polgármester [játék végén]: A játék végén a játékos kap 1 győzelmi pontot minden tallérjáért, de csak ha nincs hitele.	
1/2/3	Vasút [játék végén]: A játék végén a játékos kap 1 győzelmi pontot minden városért (kivéve Ruhrort kikötőt), amiben van raktára.	

Játék vége és pontozás

A játék véget ér 12 forduló után.
A játék végén az alábbiak szerint kaptok győzelmi pontokat:

Raktár mind a 3 essen**i városban (Kettwig, Werden, Steele):**
1 győzelmi pont

Raktár mind a 3 Grafschaft Mark-i városban (Hattingen, Blankenstein, Witten):
1 győzelmi pont

Raktár mind a 7 városban (Kettwig, Werden, Steele, Hattingen, Blankenstein, Witten, and Mülheim) Ruhrort kikötő kivételével:
3 győzelmi pont (ezek a pontok a fentiekén felül járnak)

Raktár mind a 4 lerakaton:
2 győzelmi pont

Raktártöbbség minden szénlerakaton (Herrschaft Broich, Reichsabtei Werden, Reichsstift Essen, Grafschaft Mark):
1 győzelmi pont mindegyikért; egyenlőség esetén nem jár pont.

Ruhr uszály fejlesztésjelző:
Ha a játékos uszálya Ruhrort kikötőben van, kap 4 győzelmi pontot. Egyébként 2 győzelmi pontot kap.

Polgármester fejlesztésjelző:
1 győzelmi pont talléronként (ezt csak akkor kapja meg a játékos, ha nincs hitele!)

Hitel: Minden raktár, ami a játékos hitelterületén van, 2 győzelmi pont veszteséget jelent

A játék során az alábbiak szerint jár azonnal győzelmi pont:

Zsilip építése:
2 győzelmi pont Essen/Broich régióban és 3 győzelmi pont a kék Grafschaft Mark régióban.

Raktárépítés városban:
2 győzelmi pont

Raktárépítés Ruhrort kikötőben:
2 győzelmi pont

Exportdíjazás a 7. fázisban (csak a 4-11. fordulóban):
1 – 3 győzelmi pont

Raktárépítés szénlerakaton:
2 győzelmi pont

6. és 10. játékforduló:
0 – 1 győzelmi pont

Fogadó fejlesztésjelző:
3 tallér vagy 2 győzelmi pont. (A hitel nem számít.)

Módosítások 3 játékos esetén

Előkészítés: 1 **fekete** és 1 **fehér** kockával kevesebbet használnatok.

Fejlesztésjelzők: Minden fehér fejlesztésjelzőből csak kettőt rakjatok a játékba.

Zsilipek: Amikor először építi fel a zsilipjét egy játékos, két zsilipet építhet fel egy áráért. Mindkét lapka kerüljön be a zsákba.

Módosítások 2 játékos esetén

Előkészítés: 2 **fekete** és 2 **fehér** kockával kevesebbet használnatok.

Exportjelző: az exportjelzősáv legbaloldalibb mezője nem használható. Az előkészítés során az exportjelzőt tegyék a balról 2. mezőre.

Fejlesztésjelzők: Minden fehér fejlesztésjelzőből csak egyet rakjatok a játékba.

Zsilipek: A 2-5. játékforduló 6. fázisában minden játékos két zsilipet építhet fel egy áráért, de mindkettőért megkapja a győzelmi pontokat. Mindkét lapka kerüljön be a zsákba.

Függelék

Az alábbiakban olvashatók azok a történelmi kifejezések, amik a 18. századi Ruhr-menti szénbányászat és -szállítás korából erednek.

Blankenstein: Napjainkban Hattingen része, itt található Blankenstein vára.

Grafschaft Mark: Porosz terület, ahol megtalálható Witten, Blankenstein és Hattingen.

Gyáarak: Kohók, zúzóalmok és fegyvergyáarak, amik a Ruhr vízenergiáját használták.

Herzogtum Berg/Grafschaft Broich: Volt független területek Mülheim közelében.

Kettwig: Napjainkban Essen része.

Reichsabtei Werden: Volt független terület, amit Werden apátja kormányzott.

Reichsstift Essen: Napjainkban Essen része, ahol megtalálható az essen-i Münster templom.

Révkalauz: A pilóta jól ismerte a Ruhr mentén található összes zátonyt, mivel a Ruhr egyes részei csak révkalauzzal voltak járhatóak.

Ruhr uszály: Nagyon kis merülésű speciális uszály.

Ruhrort kikötő: A fő szénátrakodó a Rajna torkolatában.

Ruhrschiffahrt: Szénszállítás a Ruhr folyó mentén 1769-1890 között.

Steele: Napjainkban Essen része.

Szállítási sáv: Útvonal a szénbányáktól a Ruhr menti széntároló helyekig.

Szén tárolóhely: Speciális tárolóhely, a Ruhr folyóhoz közel. A szenet innen rakodták be az uszályokra.

Szénhúzó: Munkás, aki szállítási útvonalon húzta a szenet.

Vasútvonal: 1890 körül a vasút átvette a szénszállítást a Ruhr völgyében. Ez jelentette a folyami szénszállítás végét.

Vontató lovak: Lovak, amik a Ruhr uszályokat húzták a folyón felfelé.

Vontatóút: Lovas ösvény a folyópart mentén.

Werden: Napjainkban Essen része, itt található a Werdeni monostor. Ez a Ruhrschiffahrt szülőhelye.

Zsilipek: Emelik vagy leengedik a hajókat a folyón.

Köszönet a játékesztelőknek: Frank Biesgen, Joachim Coster, Angela Dahmen, Thorsten Diekmann, Bodo Drews, Reinert Frensemeyer, Hanna Kamitz, Felix Koch, Reinhard Kuschmierz, David Maponya, Bernhard Matelin, Christoph Neumann, Stefan Neumann, Lars Pfaff, Marvin Porsche, Alexander Schramm, Matthias Schulz, Aline Spitzer, Stefan Schwarz, Dirk Terhechte, Justina Terhechte, Sylvia Terhechte, minden tesztelőnek Bodeföldben, Karsten Hoserben, a Herner Spielezentrumban, Spieleclub Hippodiceben, Spieleclub CVJM Gelsenkirchenben és Spieletreff Wesekeben.

Külön köszönet Uli Blennemann-nak.

Nagyon nagy köszönet Jesse McGathanak az eredeti Ruhrschiffahrt szabályok átszervezéséért..

Tervező: Thomas Spitzer

Fejlesztő: Clay Ross

Grafika: Harald Lieske

Elrendezés: Johannes Sich

Magyar fordítás: Gusztly (rozvanyia@gmail.com)



Capstone Games
P.O. Box 226
Clayton, OH 45315