

HELMUT OHLEY TRAMBAHN

München a századfordulón: az utóbbi években bevezetett villamosnak nagy sikere van. A fejlesztések tovább folytatódnak. Új vonalakat és állomásokat kell kiépíteni, ahol pedig már most is nagy a forgalom, további szerelvényeket kell üzembe helyezni.

Ugyanakkor a technikai fejlődés sem állt le: a lóvontatású vasút mellett megjelennek az első gőzhajtásúak, majd az elektromos villamosok. A játékosok a város két konkurens társaságát vezetik, ám a játék végére csak egy villamos-vállalat maradhat Münchenben. Vajon ki győzi le a másikat?

Tartozékok



8 kalauz

ezek a lapok jolly-k és bármelyik vonalhoz lehelyezhetők, viszont nem hoznak győzelmi pontot.



érték



112 megállókártya

28 kártya mind a 4 színből (a színek az egyes vonalakat jelölik), vonalanként: 2x 1-es és 10-es értékben



győzelmi pont



vonal

SPIELER	
FAHRT 1	
FAHRT 2	
FAHRT 3	
FAHRT 4	
FAHRT 5	
FAHRT 6	
FAHRT 7	
FAHRT 8	
FAHRT 9	
FAHRT 10	
GESAMT	



16 villamoskártya

5x lóvasút (2-es értékben),
4x gőzvasút (3-as értékben) és
7x elektromos (4-es értékben)



4 "végállomás" kártya

2 segédlet

1 értékelőtömb és ez a játékszabály

Megállókártyák

Ezek a kártyák három funkcióval is rendelkeznek.
Minden kártya kijátszásakor a játékos dönti el, hogy
miként használja:

mint **megállót** valamelyik vonalon

vagy

mint **utast** valamelyik vonalon

vagy

mint **1.000 Márkát** új villamosok vásárlásához



A képpel felfelé
elhelyezett kártyák vagy
megállók vagy utasok.



A hátlapjukkal elhelyezett
kártyák bankjegyek.

A játék célja

A játékot az nyeri, aki a 10 értékelésből és a lehetséges különjártokból a legtöbb pontot gyűjti össze.

Ennek érdekében a játékosok villamosvonalakat építenek, úgy, hogy az adott vonal színének megfelelő kártyákat játszanak ki és gyűjtenek növekvő sorrendben. (lásd "Játékmenet", 2-es pont). Ahhoz, hogy egy vonalat értékelni lehessen egy villamoskártyát kell venni és a vonalhoz hozzá kell rendelni (lásd "Játékmenet", 4-es pont). Az értékelésre vagy akkor kerül sor, ha 4 utas várakozik már a megfelelő színben vagy, ha a vonal már 8 megállóból áll (lásd: "Különjárat").

Előkészületek

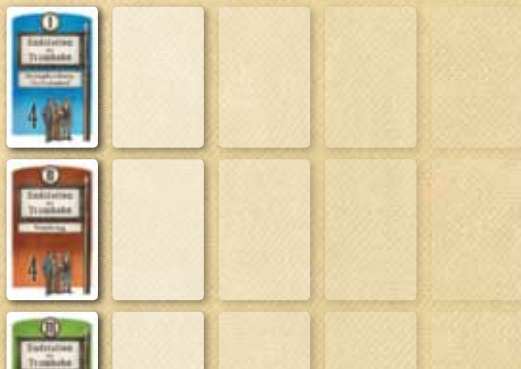


C) Aki utoljára ült villamoson, az kezdi a játékot. Húz **12 kártyát** a megkavart húzópakliból és maga elé helyezi az asztalra a pénzes oldalukkal felfelé. A lapok másik oldalát nem szabad megnézni. Ezt a 12.000 Márkát csak új villamosok megvásárlására költheti a játékos.

A másik játékos **15 kártyát** kap, ami 15.000 Márkát jelent. A lapokat - akárcsak játékos társa - maga elé teszi a pénzes oldalukkal felfelé anélkül, hogy megnézné.

Mindkét játékos kap **6-6 kártyát**, amit **kézbe** kell vennie. Ezeket a kártyákat különbözőképpen használhatja (*mint utasokat vagy mint megállókat vagy pénzként*), ezért úgy kell a kézben tartani, hogy a pénzes oldaluk legyen kívül. Így titokban tudja tartani azokat játékos társa előtt.

D) Az asztal közepén némi helyre lesz szükség az utasok részére. A 4 **végállomás-kártyát** helyezzük úgy egy oszlopba, hogy majd legyen hely további 4 lapot melléjük helyezni.



A) A megállókártyákat alaposan keverjük össze a kalauzkártyákkal, így képezve egy húzópaklit, amit helyezzünk az asztal közepére. A kártyák képpel lefelé legyenek, úgy, hogy a pénzes oldaluk látszódjon.

B) A villamoskártyákat a rajtuk látható **szorzók** szerint válogassuk szét, majd képezünk belőlük egy húzópaklit az alábbiak szerint: legfelül a **x2-es** villamosok, alatta a **x3-osak** és legalul a **x4-esek** legyenek. A legfelső 3 kártyát képpel felfelé helyezzük az asztalra.

Ezek a lapok a pillanatnyilag elérhető villamoskártyák.



12 kártya (12.000 Márka) a kezdőjátékos indulótőkéje



15 kártya (15.000 Márka) a második játékos indulótőkéje



6 kártya a kézbe

E) A játékosoknak további helyre is szükségük lesz, hogy az egyes vonalaikhoz tartozó kártyáikat oszlopba vagy sorokba tudják rendezni (*lényegtelen, hogy a kártyák egymás alá vagy egymás mellé kerülnek*).

F) A kezdőjátékos magához veszi az értékelőtömböt. Már csak egy ceruza hiányik és kezdődhet is a játék.

SPIELER			
FAHRT	1		
FAHRT	2		
FAHRT	3		
FAHRT	4		
FAHRT	5		
FAHRT	6		
FAHRT	7		
FAHRT	8		
FAHRT	9		
FAHRT	10		

Játékmenet

A játékosok felváltva lépnek. A soron lévő játékosnak az alábbi akciókat kell végrehajtania, az alábbi sorrendben:

1.) Utasok lerakása

A játékosnak **1 vagy 2 kártyát kell a kezéből kiját-zania** utasként. A kártyákat az asztal közepére kell tenni a színéhez passzoló végállomás-kártyához. Azonos és különböző színű kártyákat is ki lehet játszani egyszerre. A kalauzt utasként bármelyik vonalhoz le lehet tenni.

Figyelem! Amint az egyik vonalhoz utasként lekerül a **negyedik** kártya, azonnal értékelésre kerül sor (lásd: "Értékelés").



***Példa:** a játékos egy kalauzt és egy vörös kártyát rak le. Úgy dönt, hogy mindkettőt a vörös vonalhoz teszi. Mivel ott már volt két utas, ezért azonnal értékelésre kerül sor.*

2.) Megálló lerakása

A játékos **bárhány kártyát lerakhat a kezéből a saját kártyaoszlopaiba**. Egy oszlopba csak egy színből kerülhetnek kártyák. A kártyákat a rajtuk látható kártyaérték szerint csak növekvő sorrendben lehet lehelyezni. Az értéküknek nem kell egyesével növekedniük, lehetnek bennük ugrások. Ha a játékos nem tud magasabb értékű lapot rakni, akkor egy új oszlopot kell kezdenie. Az oszlop azonnal elkészül, ha egy 10-es értékű megálló kerül a végére.

A kalauz bármely még le nem zárt oszlopba lehelyezhető és egy helyet foglal. Győzelmi pontot nem hoz, az egyetlen haszna, hogy különjárat készíthető a segítségével. Egy oszlopba bárhány kalauz lerakható.

Aki egy oszlopba a **nyolcadik** kártyát rakja le (mindegy, hogy megállót vagy kalauzt; a villamoskártya nem számít bele) különjáratot hoz létre (lásd: Különjárat).

Figyelem! Egy játékos több oszlopot is indíthat ugyanabból a színből, ám minden oszlop elejére egy villamoskártyát kell helyeznie!



***Példa:** A játékos egy 3-as zöld lapot játszik ki, amivel egy új oszlopot kezd. A 4-7-9-es oszlopát ezzel a kártyával nem tudja meghosszabbítani.*

Továbbá kijátsszik egy kalauzt és egy vörös 6-ost. Így meg tudja hosszabbítani a 2-3-5-ös vörös kártyákból álló sorát egy kalauzzal és egy vörös 6-ossal. Az a terve, hogy egy 8 kártyából álló vonalat épít meg, amit különjáratként tud majd kiértékelni.



3.) Bevételek

A játékos bárhány lapot lerakhat a pénzes oldalával a pénzpaklijára, növelve a tőkáját. Minden kártya 1.000 Márkát ér.

4.) Villamos vásárlása

Egy játékos **bárhány villamoskártyát** megvásárolhat a lapon feltüntetett összeg ellenében. Ezt a saját pénzpaklijában lévő kártyáival fizetheti ki. A kézben lévő lapok vagy a kijátszott megállók nem használhatók pénzként. A felhasznált lapokat mindig egy erre kijelölt dobópaklira kell rakni.

Minden villamoskártyát **azonnal** hozzá kell rendelni egy vonalhoz. Viszont egy vonalhoz legfeljebb egy villamoskártyát lehet tenni. A lerakott villamoskártyákat többé már nem lehet áthelyezni.

A villamoskártya-kínálatot a játékos körét követően kell kiegészíteni ismételten 3-ra. Tehát nem közvetlen a vásárlások után.



Példa: Az asztalon két lóvasút és egy gőzvasút található. A játékosnak két villamoskártyára van szüksége, mivel két új vonalat szeretne indítani. Eredetileg két gőzvasútat szeretett volna indítani, de ebből a fajtából csak egy található a kínálatban, ezért egy lóvasútat és egy gőzvasútat vásárol és 15 kártyával fizet a pénzpaklijából. Ezek a kártyák a dobópaklira kerülnek.

5.) Kártyák húzása

Amennyiben a játékosnak van olyan kártyaoszlopa, amihez nem tartozik villamoskártya, úgy az abban szereplő lapokat fel kell vennie és a pénzpaklijára kell helyeznie. Ezt követően a húzópakliból kártyákat húzva, a kézben tartott lapjait 6-ra kell kiegészítenie.

Ha a húzópakli elfogyott, a játékosok pénzpakliját meg kell felezni és az egyik felét le kell adniuk. Ezeket a kártyákat össze kell keverni a dobópaklival és így kell egy új húzópaklit készíteni.

Értékelés, különjárat

Azt a vonalat, amelyhez az egyik játékos a negyedik utaskártyát tette, azonnal ki kell **értékelni**. Ezen vonalhoz tartozó összes kártyaoszlopot ki kell értékelni mindkét játékosnál. A játékosoknak össze kell adniuk az -adott vonalhoz tartozó - összes kártyájuk értékét és meg kell szorozniuk a villamoskártyán látható szorzóval. Az eredményeket fel kell írni az értékelőtömbre. A vonalhoz tartozó négy utast a dobópaklira kell tenni. A vonalakat nem szabad eldobni, azok ott maradnak a játékosok előtt!

Amint egy **oszlop 8 kártyából** áll (*kalauz és/vagy megálló*) ki kell értékelni. Az eredményt a **“különjárat”** rubrikához kell felírni. Minden oszlopot csak egyszer szabad kiértékelni. A kilencedik és az azt követő lapokat már nem lehet különjáratként elszámolni.

Játék vége

A 10. értékelést követően azonnal véget ér a játék, még akkor is, ha egy további kártya kijátszásával újabb értékelésre kerülhetne sor.

Az egyes értékelések és különjáratok pontjait össze kell adni. A több ponttal rendelkező játékos nyeri a partit. Azon ritka esetben, ha döntetlen a végeredmény, a nagyobb pénzpaklival rendelkező játékos győzedelmeskedik.

A játékos



B játékos



Példa: lehelyezésre kerül a 4. utas a kék vonalon. Azonnal értékelésre kerül sor minden kék oszlopban. A játékos 12 pontot kap, az 1-2-5-6-os oszlopáért, amihez egy gőzvasút (3-as értékű) tartozik. B játékos összesen 24 pontot szerez: a kalauz-2-3-4-7-es oszlopa a lóvasúttal 10 pontot ér, a 3-5-8-10-es szintén egy lóvasúttal (2-es értékű) 14 pontot.

A történelmi képek a wikipedia.org-ról és a kiadó arhívumából kerültek a játékba.

Külön köszönet Klaus Onnichnak és a müncheni MVG Múzeumnak, a villamos- és kalauzképekért.

Szerző: Helmut Ohley

Szerkesztő: Stefan Stadler

Fordító: Plenni | fischtom@gmail.com



Kérdések, javaslatok vagy kritikák?

Írjon nekünk!

buero@lookout-games.de

© 2015 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Deutschland.
Minden jog fenntartva.



www.lookout-spiele.de