

MODULE G - A bűvész

Minikiegészítő Helmut Ohley First Class játékához.

Játékelemek: 24 modulkártya (8 mind a 3 pakli színében), 2 választás kártya, 10 "Jó" kártya, 6 "Rossz" kártya

A **bűvész** (5 modulkártya minden pakliban) különböző akciókat tesz lehetővé. A kezdetekben azonban nem tudhatod milyen nyulat húz ki a cilinderéből.

Előkészítés: A modulkártákat és az alapjáték kártyáit keverjétek össze egymással a szokásos módon. Ezután az újfajta kártyákat (választás, jó és rossz) keverjétek össze külön-külön és képezzetek 3 képpel lefelé lévő paklit az elérhető akciókártyák mellett.



Bűvész
előlap
5/pakli



Választás
hátlap



Jó
hátlap



Rossz
hátlap

A BŰVÉSZ

Ha **bűvészt** veszel el az akciókártyakinálatból, oda kell adnod mindkét választás kártyát az egyik játékosnak. Ez a játékos "összekeveri" a kártyákat a háta mögött, és Neked választanod kell közülük.

Elveszed az egyik választáskártyát és megmutatod.

Attól függően, milyen kártyát kapsz, folytatod a lenti utasításoknak megfelelően.

A köröd végén visszateszed mindkét választáskártyát (képpel lefelé). Szokásos módon a **bűvészkártyát** tedd le a játékosablak baloldalára.

A Jó és Rossz kártyát soha se tedd magad elé.

Ezután a köröd befejeződik, és a következő játékos köre következik.



A JÓ

A Jó kártyát kaptad. Vedd el a Jó kártyapaklit, **keverd meg és mutasd meg az első 3 kártyát**. Mindhárom kártyát másként használod:

- Válassz egy kártyát, amit **Te magad** akarsz végrehajtani a normál szabályok szerint.
- Válassz egy másik kártyát, amit **minden játékos** végrehajthat. Te leszel az első játékos, aki végrehajtja az akciót. Ezután a többi játékos hajtja végre az akciót (óramutatójárásnak megfelelő irányban)
- Válassz egy kártyát, amit eldobsz. Ezt a kártyát **egy játékos sem** hajtja végre.

Te döntöd el, milyen sorrendben használod ezeket a kártyákat.

Miután használsz egy kártyát, azonnal tedd vissza a Jó pakliba.

Megj: akció végre nem hajtása. Ahogy a normál akciókártyáknál, a Jó kártyánál is visszautasíthatod az akció végrehajtását. Ehelyett növelheted egy vasúti kocsid értékét. Amikor minden játékos végrehajthatja az akciót, mindegyikük eldöntheti, hogy végrehajtsa az akciót vagy sem.



Példa: Ezt a 3 kártyát húztad a Jó pakliból.

Úgy döntesz eldobod a 7-pontos kártyát.

Úgy döntesz, hogy Te magad hajtod végre azt a kártyát, amin két fejlesztés van. Úgy gondolod, ez az akció túl erős, ezért nem akarsz, hogy a többiek használják.

A harmadik kártya az összes játékosé. Minden játékos mozgathatja a mozdonyát 2 mezővel. Egyikük nem tudja mozgatni a mozdonyát (ezért választottad ezt a kártyát mindenkinek.) Ez a játékos visszautasítja az akciót, és fejleszti egy vasútikocsiját egy lépéssel.



A Rossz

A Rossz kártyát kaptad. Vedd el a **Rossz pakli legfelső lapját**.

- A kártya elején látható az akció (új vasúti kocsi, mozgás a mozdonyal vagy a kalauzzal). Ezt az akciót hajtsd végre azonnal.
- Ezután tedd a Rossz kártyát képpel lefelé a többi akciókártya mellé. **Tedd rá az egyik pontozójelződet a kártya tetejére.**






Megj: Ha a **Rossz pakli összes lapját felhasználtátok**, nincs szükség a választáskártyákra, helyette húzz 3 Jó kártyát. **Ugyanez igaz az utolsó, 6. fordulóra.**

A ROSSZ KÁRTYA HÁTRÁNYA

Miután végrehajtottad a Rossz kártyát és letetted a többi akciókártya mellé, a kártyának nincs rád hatása.

A többi játékosra viszont van hatása ennek a kártyának. A kártya csökkent az alábbiak szerint:

- Ha ez , minden játékos levon egy mezőt a **következő** kalauzkártyájából.
- Ha ez , minden játékos levon egy mezőt a **következő** mozdonykártyájából.
- Ha ez , minden játékos figyelmen kívül hagy egy fejlesztést a **következő** vasútkocsi-kártyájából.

Miután egy játékos végrehajt egy "csökkentett" akciókártyát, ráteszi egy pontozójelzőjét az adott Rossz kártyára. Ha két Rossz kártya mutatja ugyanazt a szimbólumot, a régebbi kártyára teszi a jelzőjét.

A Rossz kártyának nincs hatása azokra a játékosokra, akiknek van pontozójelzője a kártyán.

Ha nincs elegendő pontozójelző, használjátok a kreativitásotokat helyettesítő megtalálására.

Ha egy Rossz kártyán minden játékosnak van pontozójelzője, az összes játékos visszaveszi a jelzőjét, és az aktív játékos visszateszi a Rossz kártyát a Rossz kártyapakli aljára.

10 pontot fizetsz a játék végén **minden** olyan **kirakott Rossz kártyáért**, amin **nincs pontozójelződ**.

Megj: A Rossz kártyapakli legfelső lapján szintén van egy  jel. Ezt a kártyát még nem aktiválták! Nincs hatása a játékokra, és nem tehetsz rá pontozójelzőt.


Példák:





Példa: Ez egy  kártya.

Elveszed a vasútkocsi-kártyát, amin egy új 0 értékű vasútkocsi és egy 0-ról 1-re fejlesztés van. Végrehajthatod a két lehetséges fejlesztés egyikét. A fejlesztést akarod, ezért nem tehetsz le egy 0 értékű vasútkocsit.

Ezután tedd le egy pontozójelződet a Rossz kártyára. Nem kell aggódnod emiatt a kártya miatt a játék hátrélvő részében.

 Csak az egyik elérhető vasútkocsi-kártya akciót hajthatod végre.

Leteszed egy pontozójelződet a Rossz kártyára 

A játék további részében ennek a kártyának nincs hatása rád. 

Kivétel: Csökkentheted azt az akciót, amit nem tudsz végrehajtani. Például: Ha olyan mozdony- vagy kalauzlépésed, amit nem tudsz használni, vagy elvehetsz egy új vasútkocsi-kártyát, amit nem tudsz lerakni.



© 2018 Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de



More goodies, expansions, replacement and service at: www.cundco.de

Magyar fordítás:
Gusztly (rozvanyia@gmail.com)