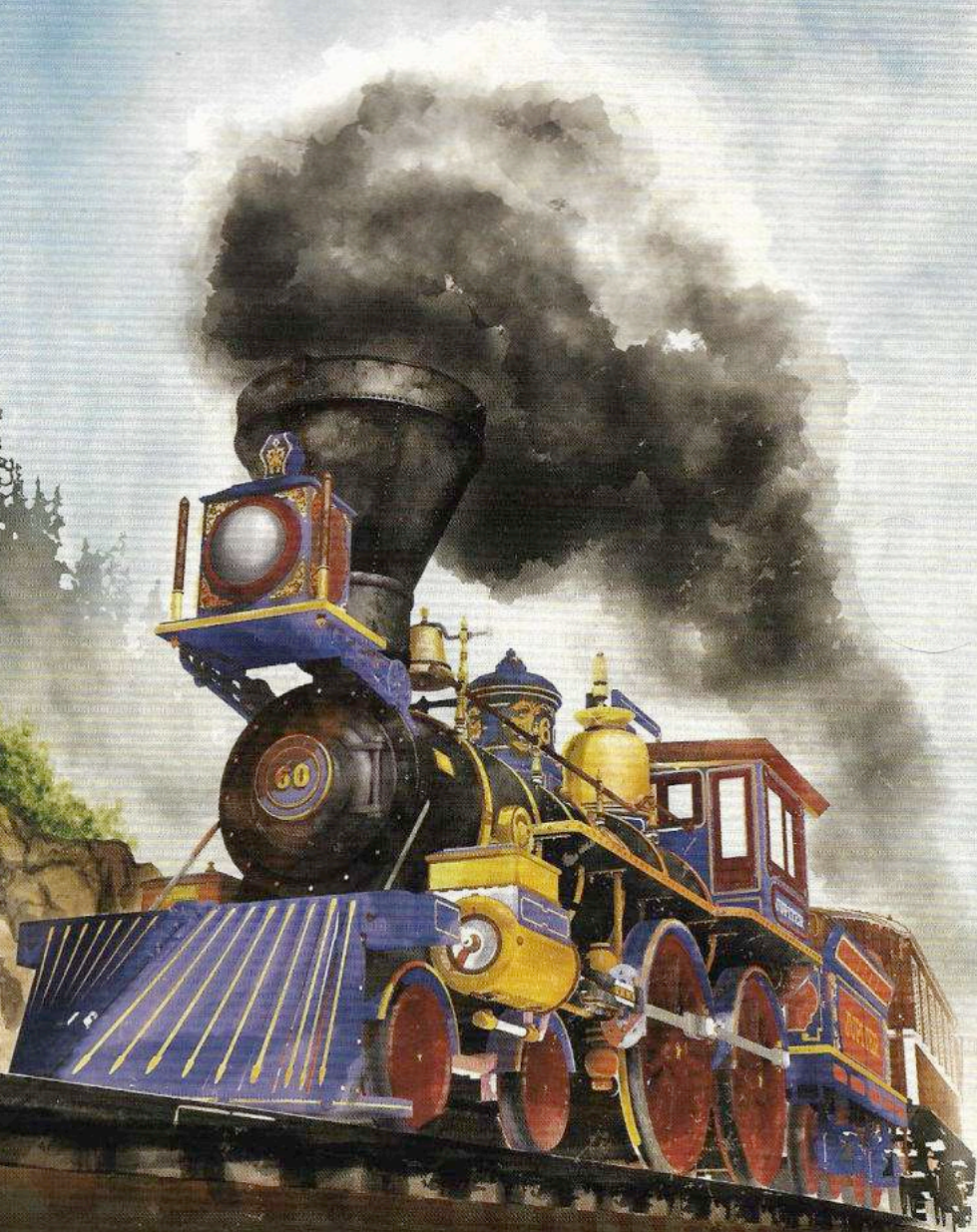




# GŐZ KORA<sup>®</sup>

DELUXE KIADÁS



JÁTÉKSZABÁLYOK

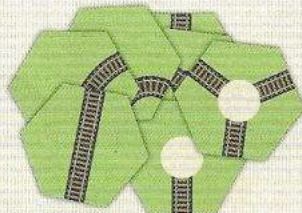
# JÁTÉKALKATRÉSZEK



3 kétoldalú játéktábla



3 tábla



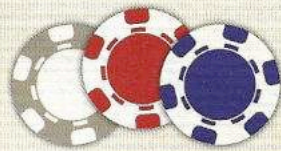
136 vágánylapka



8 újváros-lapka  
(1 piros, 1 kék, 1 lila,  
1 sárga, 4 fekete)



180 vágánytulajdonjog-korong /  
játékoskorong  
(20 vágánytulajdonjog-korong,  
5 játékoskorong, és 5 extra korong a  
kiegészítőkhöz 6 készletben,  
a kék, zöld, sárga, rózsaszín, szürke  
és narancssárga játékoszínhez)



pénz  
(40 db 1\$-os, 40 db 5\$-os,  
10 db 25\$-os zseton)



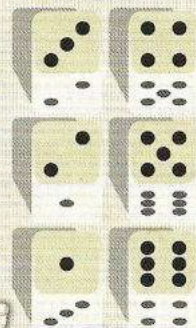
110 árukocka  
(20 piros, 20 kék, 20 lila,  
20 sárga, 16 fekete, 14 fehér)



1 fordulójelző



8 településkorong  
(fehér)



6 dobókocka

1 szövetszak

# A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Helyezték a játéktáblát az asztal közepére **1**. Ez a példa a Rust Belt (magyarul Rozsdaövezet) térképét használja, amely 3-6 fő számára lett tervezve.

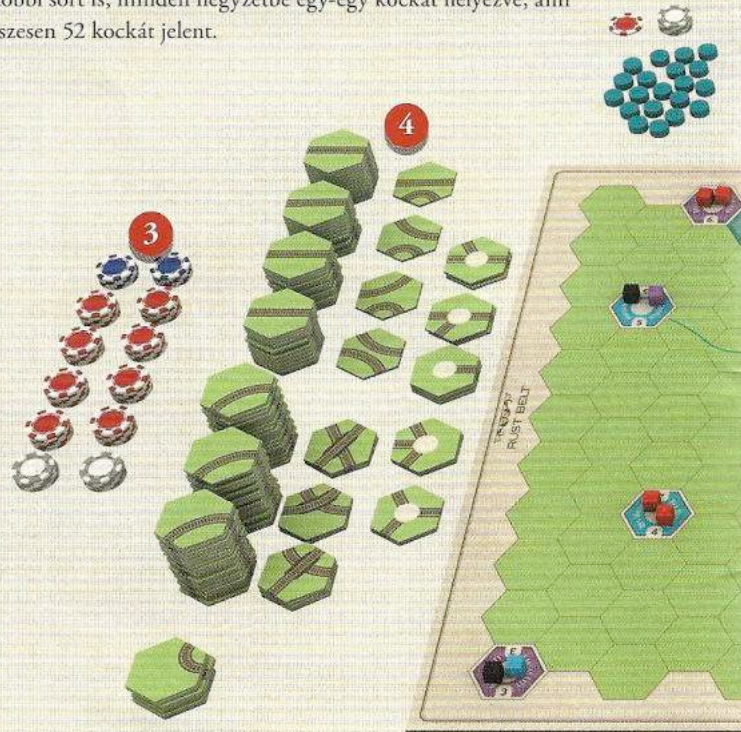
Tegyék a következő alkatrészeket a játéktábla mellé:

a táblákat **2**, a pénzt **3**, a vágánylapkákat **4**, a 8 településkorongot **5**, az újváros-lapkákat **6**, és a dobókockákat **7**.

Helyezték a fordulójelzőt a fordulósáv „Start” feliratú körébe **8**. Rakjátok az összes piros, kék, lila, sárga és fekete árukockát a zsákba.

**A fehér árukockák csak akkor lesznek használva, amikor a Southern U.S. (az USA déli része) térképen játszottok (lásd: 11. oldal).**

Most húzzatok véletlenszerűen egy árukockát, amit helyeztek az árutáblára **9**. Az első árukockát a bal felső négyzetre helyezték, majd a következőt attól jobbra, a második négyzetre. Ezt folytassátok egészen addig, amíg feltöltitek az első sor négyzetét véletlenszerűen húzott kockákkal. Amikor a felső sor fel lett töltve, töltsétek fel a többi sort is, minden négyzetbe egy-egy kockát helyezve, ami összesen 52 kockát jelent.



### A térkép előkészítése

Most helyezték le a kezdő árukockákat a térképre.

**MEGJEGYZÉS: A játék előkészítése térképenként változni fog. Ha nem a Rust Belt térképen játszottok, akkor ellenőrizzétek a kiválasztott térkép előkészítési szabályait (10. oldal).**

Húzzatok véletlenszerűen három árukockát a zsákból és helyezétek azokat Pittsburghre **10**. Húzzatok véletlenszerűen három árukockát a zsákból és helyezétek azokat Wheelingre **11**. A játéktábla többi városára húzzatok két-két árukockát a zsákból és helyezétek rájuk azokat.

### Játékoselőkészítés

A játékosok válasszanak egy szint és vegyék magukhoz az adott szín 25 fakorongját.

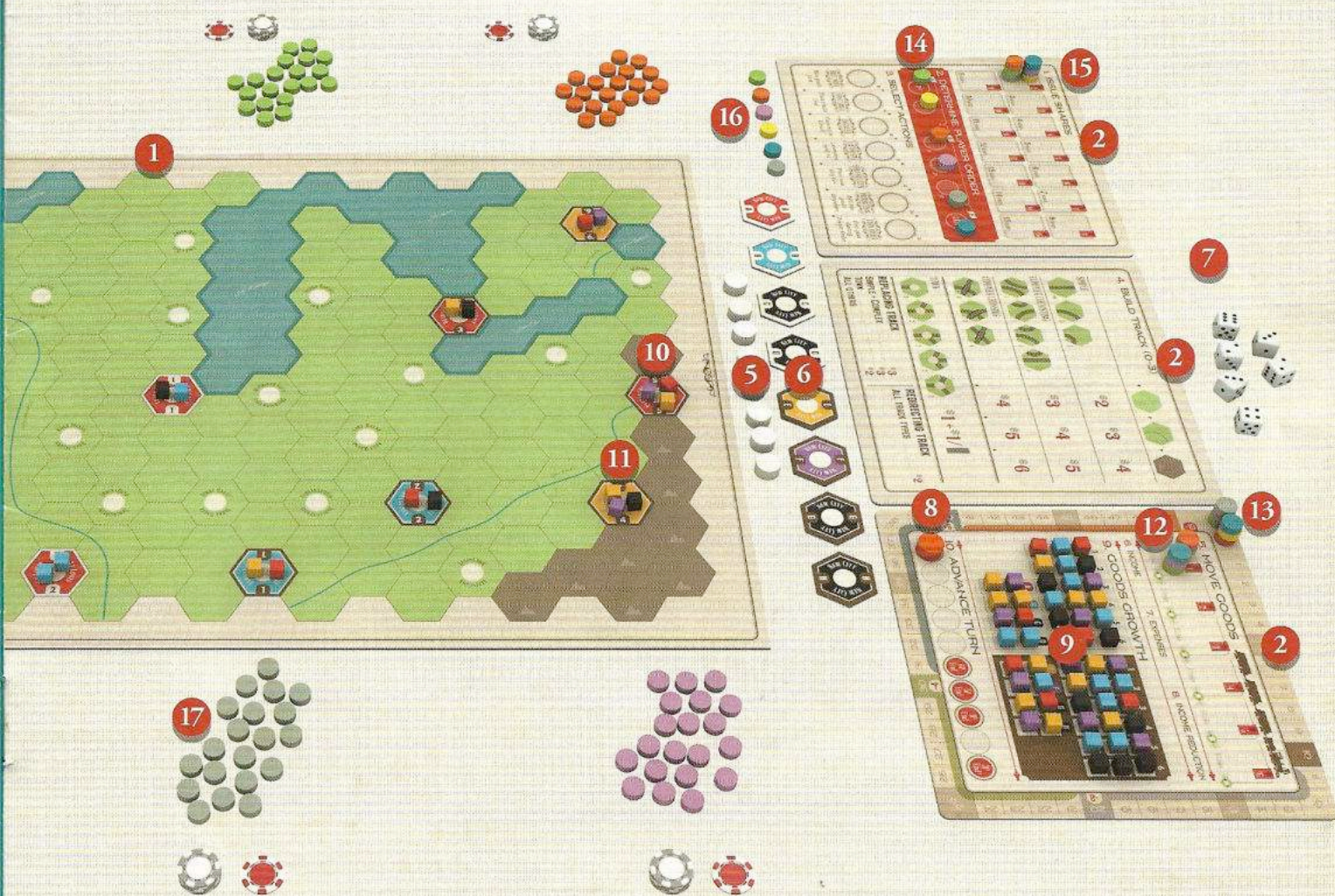
**MEGJEGYZÉS: Tegyetek félre mindegyik színből 5 korongot, mert azok a kiegészítővel lesznek használva.**

Mindegyik játékos helyezzen egy-egy korongot a mozdnysáv „1 össze-köttetés” mezőjére **12**. Mindegyik játékos helyezzen egy-egy korongot a bevételsáv „0”-ás mezőjére **13**. Mindegyik játékos dobjon 3 dobókockával, és a legmagasabb értéket dobó játékos helyezze egy korongját a játékos-sorrendszáv „1.” helyére **14**, majd a következő legmagasabb értéket dobó játékos a „2.” helyére és így tovább, egészen addig, amíg mindegyik játékos lehelyez egy korongot a játékosrendszávra.

Mindegyik játékos helyezzen le egy-egy korongot a kibocsátott részvények sávjának **15** első mezőjére (2 részvény) és kapjon 10\$-t. Mindegyik játékos helyezze le az ötödik korongját a választott akciók **16** mellé későbbi használatra, amikor majd kiválaszt egy akciót.

Mindegyik játékos hagyja a nála maradt 20 korongot maga előtt. Ezekre vágánytulajdonjog-korongként **17** fogunk utalni.

A játék a játékmenet első lépésével, a „Részvények kibocsátása”-val kezdődik.



# A JÁTÉK VÉGE/ MEGNYERÉSE

A játék akkor ér véget, amikor az utolsó forduló is befejeződik.  
A lejátszott fordulóok száma a játékosok számától függ, és a fordulósáv is mutatja. Például, egy 5-fős játék a hetedik forduló végén ér véget.



A végső pontozás után a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos **MEGNYERI** a játékot.

## JÁTÉKMENET

- I. RÉSZVÉNYEK KIBOCSÁTÁSA
- II. JÁTÉKOSSORREND MEGHATÁROZÁSA
- III. AKCIÓK KIVÁLASZTÁSA
- IV. VÁGÁNYÉPÍTÉS
- V. ÁRUK MOZGATÁSA
- VI. BEVÉTEL BEGYŰJTÉSE
- VII. KÖLTSÉGEK KIFIZETÉSE
- VIII. BEVÉTELCSÖKKENÉS
- IX. ÁRUK GYARAPODÁSA
- X. FORDULÓJELZŐ MOZGATÁSA

*MEGJEGYZÉS: A szabályok magyarázatánál a példák azt feltételezik, hogy a játékosok Rust Belt térképét használják. Más térképek használata esetén ellenőrizzék le az adott térképre vonatkozó különleges szabályokat, amelyek felül fogják írni ezeket az alapszabályokat (lásd: 10. oldal).*

## I. RÉSZVÉNYEK KIBOCSÁTÁSA

A játékosok kétféle módon jutnak pénzhez: az egyik a vasútjuk után kapott bevétel, illetve, amikor a játékos vasútja részvényeket bocsát ki. Amikor egy játékos vasútja kibocsát egy részvényt, a játékos azonnal kap 5\$-t, és előre lép a korongjával a kibocsátott részvények sávján.

Egy forduló alatt egyénél több részvény is kibocsátható. Minden kibocsátott részvény után 5\$-t kap a játékos, és előre lép a korongjával 1 mezőt a kibocsátott részvények sávján. Egy játékos nem bocsáthat ki több részvényt a játék folyamán, mint amennyit a sáv lehetővé tesz.

A részvények kibocsátása a játékosok sorrendje szerint történik, az első játékoskal kezdve, majd a 2. játékoskal folytatva stb.

Egy játékosnak nem kötelező részvényeket kibocsátania azon a kettőn kívül, amivel a játékot elkezdi.

*Példa: Egy 3-fős játék kezdetén, János (zöld) két részvényt bocsát ki, előre lép korongjával a „4 részvény”-re és kap 10\$-t. Dávid (kék) egy részvényt bocsát ki, előre lép korongjával a „3 részvény”-re és kap 5\$-t. Péter (sárga) nem bocsát ki részvényt, így korongja a „2 részvény”-en marad.*



## II. JÁTÉKOSSORREND MEGHATÁROZÁSA

Csúsztatások a játékosorrend-sáv korongjait közvetlenül a nyomtatott körök fölé. A játékosok most – az első játékoskal kezdve – az új játékosorrendre fognak licitálni.

Az első játékos licitálhat 1\$-ral, vagy ennél többel, hogy licitben maradjon, vagy kiszállhat a licitálásból, a korongját a sáv utolsó mezőjére mozgatva. Amennyiben a 'fordulósorrend' akciót végezte el (lásd: 5. oldal), akkor egyszer mondhat „passz”-t, a licitben maradván. A 0\$-os licit nem megengedett.

A többi játékosnak nagyobbat kell licitálnia az előző játékos licitjéhez képest, vagy kiszállnak (hacsak el nem végezték a 'fordulósorrend' akciót, amely lehetővé teszi számukra, hogy egyszer „passz”-t mondjanak, és a fordulósorrendért folyó licitben maradjanak).

A licitálás addig folytatódik, amíg egy játékos kivételével minden játékos kiszáll a licitálásból.

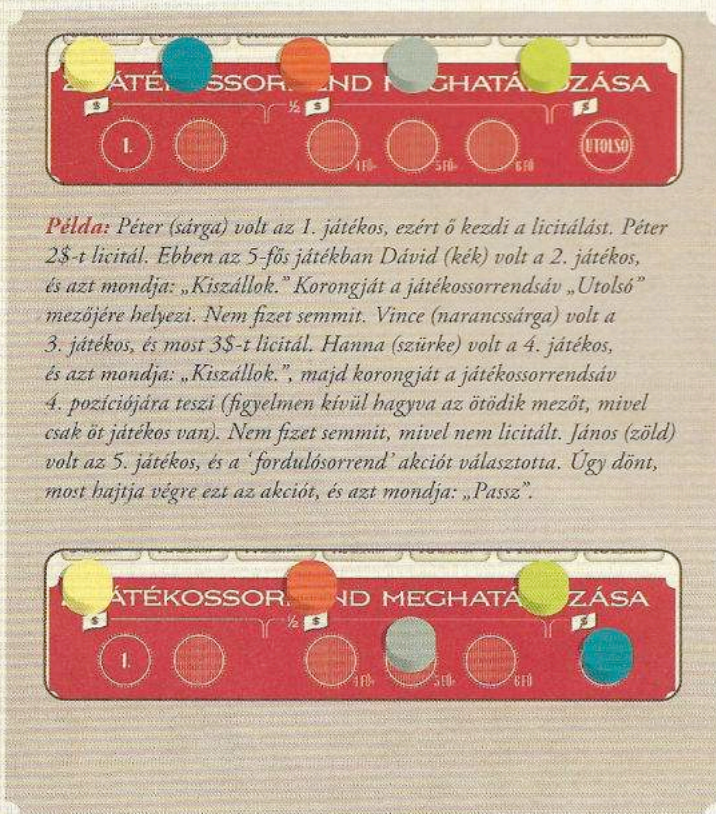
Az első játékos, aki kiszáll a licitálásból, a korongját a fordulósorrend-sáv „Utolsó” mezőjére mozgatja és nem fizet semmit, még akkor sem, ha korábban valamilyen összeggel licitált.

A licitálásban legtovább bent maradó két játékos a licitjük teljes összegét kifizeti.

Az összes többi játékos a licitjük felét fizeti, felfelé kerekítve.

GYIK: Ha egy játékos licitje visszaér hozzá úgy, hogy mindenki passzolt, de egyikük a 'fordulósorrend' akciót használta, akkor a saját licitjét a játékosnak elég tartania, nem kell tovább emelnie.

Két játékos esetén az elsőként passzoló nem fizet semmit.



**Példa:** Péter (sárga) volt az 1. játékos, ezért ő kezdi a licitálást. Péter 2\$-t licitál. Ebben az 5-fős játékban Dávid (kék) volt a 2. játékos, és azt mondja: „Kiszállok.” Korongját a játékosorrend sáv „Utolsó” mezőjére helyezi. Nem fizet semmit. Vince (narancssárga) volt a 3. játékos, és most 3\$-t licitál. Hanna (szürke) volt a 4. játékos, és azt mondja: „Kiszállok.”, majd korongját a játékosorrend sáv 4. pozíciójára teszi (figyelmelen kívül hagyva az ötödik mezőt, mivel csak öt játékos van). Nem fizet semmit, mivel nem licitált. János (zöld) volt az 5. játékos, és a 'fordulósorrend' akciót választotta. Úgy dönt, most hajtja végre ezt az akciót, és azt mondja: „Passz”.

### III. AKCIÓK KIVÁLASZTÁSA

Az akciótáblán hét különleges akciólehetőség található. A játékosok az akciókat a játékosorrend alapján választják ki úgy, hogy korongjaikat a megfelelő mezőre helyezik. Mindegyik akciót csak egyetlen játékos választhatja ki.



GYIK: Az akciók elvégzése nem kötelező!

#### Mozgass elsőként

Az **áruk mozgatásának** fázisa során kerül végrehajtásra.

Ez az akció lehetővé teszi ennek a játékosnak, hogy a játékosorrendtől függetlenül, elsőként mozgasson árukat az áruk mozgatásának mindkét körében.

#### Építs elsőként

A **vágányépítés** fázisa során kerül végrehajtásra.

Ez az akció lehetővé teszi ennek a játékosnak, hogy a játékosorrendtől függetlenül, elsőként építsen vágányt.

#### Mérnök

A **vágányépítés** fázisa során kerül végrehajtásra.

Ez az akció lehetővé teszi ennek a játékosnak, hogy a mindössze három vágánylapka helyett négy vágánylapkát építsen.

#### Mozdony

Azonnal végrehajtásra kerül.

Ez az akció lehetővé teszi ennek a játékosnak, hogy azonnal előre lépjen egy összeköttetést a mozdonyosávon lévő játékoskorongjával. Az összeköttetések maximális száma 6.

GYIK: Egy játékos akkor is választhatja ezt az akciót, ha a sáv utolsó mezőjén van, szimplán azért, hogy keresztbe tegyen egy másik játékosnak.

#### Városiasodás

A **vágányépítés** fázisa során kerül végrehajtásra.

Ez az akció lehetővé teszi ennek a játékosnak, hogy a vágányépítés előtt lehelyezzen egy új város-lapkát.

#### Termelés

Az **áruk gyarapodásának** fázisa során kerül végrehajtásra.

Ez az akció lehetővé teszi ennek a játékosnak, hogy az **áruk gyarapodásának** fázisa kezdetén húzzon véletlenszerűen két árukockát a zsákból, és lehelyezze azokat az árutábla bármelyik két üres mezőjére – mezőnként egy árukockát.

Jegyezzék meg, hogy ez az akció értelmetlen a játék első fordulójában, mivel nincsenek üres árumezők.

#### Fordulósorrend (Passzolás)

A **játékosorrend meghatározásának** fázisa során kerül végrehajtásra.

Ez az akció lehetővé teszi ennek a játékosnak, hogy a következő játékosorrend meghatározásának fázisa során egy alkalommal „passz”-t mondjon, hogy a licitálásban elfoglalt helyét licit nélkül megőrizze.

**Megjegyzés: Ha csak két játékos marad az árverésben, a Fordulósorrend (Passzolás) nem használható.**

## IV. VÁGÁNYÉPÍTÉS

#### A játéktábla

A játéktábla egy hatszögekből álló térkép. A hatszögletű vágánylapkák erre a hatszög-alapú térképre kerülnek lehelyezésre, hogy a térképen lévő városokat és településeket összekapcsoló vasúti összeköttetéseket és vágányokat hozzanak létre. A térkép néhány hatszögén hegyek és folyók láthatók, amelyek növelik a vágánylapkák lehelyezésének költségét. A Nagytavakon nincsenek hatszögek, ezért vágánylapkák sem helyezhetők le rájuk.

#### A vágánylapkák

A vágánylapkákon egy vagy több vágányszakasz látható. A vágánylapkák többsége egy egyszerű egyenes vagy kanyarodó vágányszakaszt ábrázol.



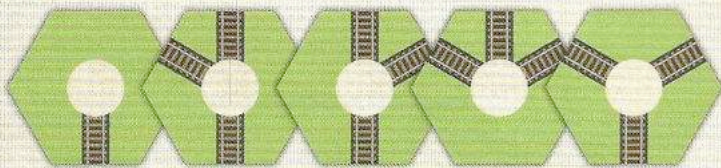
Egyes vágánylapkák jóval összetettebbek, és két egymástól független vágányszakaszt ábrázolnak, ahol az egyik vágány áthalad a másikon,



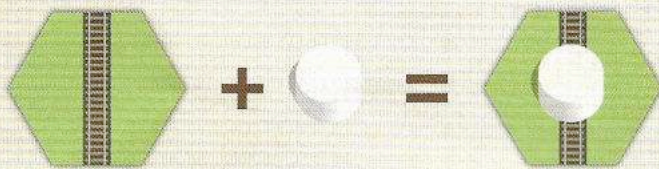
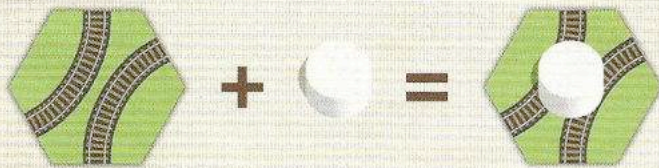
vagy egyszerűen csak egymás mellett haladnak a lapkán.



Néhány vágánylapkán egy rányomtatott település látható. Ezeket a nyomtatott településsel rendelkező vágánylapkákat csak olyan településsel rendelkező hatszögrek lehet helyezni, mint például Milwaukee.



Amikor egy egyszerű vagy összetett vágánylapka kerül lehelyezésre egy települést ábrázoló hatszögre, akkor a vágánylapka középre egy településkorong kerül (fehér fakorong). A települések minden vágányt becsatlakoztatnak az adott településbe.



Rendelkezésre áll 8 újváros-lapka is. Egy újváros-lapka a 'városiasodás' akciót elvégezve kerül lehelyezésre. Egy újváros-lapka csak egy települést tartalmazó hatszögre helyezhető le.



## VÁGÁNYÉPÍTÉS

A vágányépítés a játékosrend szerint történik. Egy játékos legfeljebb 3 vágánylapkát helyezhet (vagy cserélhet) le. Az a játékos, aki a 'mérnök' akciót választotta, legfeljebb 4 vágánylapkát helyezhet le. Aki az 'épít elsőként' akciót választotta, az a vágányépítést a kezdőjátékos előtt végzi el. A vágányépítés egy vágánylapka lehelyezéséből áll, vagy egy meglévő vágánylapka cseréjéből.

A legelső vágánylapkának, amelyet minden játékos a játék kezdetén lehelyez, szomszédosnak kell lennie egy várossal és az ezen a vágánylapkán lévő egyszerű vágánynak az egyik végével a városhoz kell csatlakoznia. Bár a városlapkákon nincs vágány, de ezeket úgy tekintjük, hogy mind a hat oldaláról összekapcsolt vágány vezet minden másik oldalára.

Egy játékos által épített összes jövőbeli vágánynak végső soron csatlakoznia kell egy városhoz az adott játékos vágányain keresztül.

Egyszerű és összetett vágánylapkák egyaránt helyezhetők egy településhatszögre. Egy településre lehelyezett vágánylapkának vagy egy nyomtatott településsel rendelkező vágánylapkának kell lennie, vagy a vágánylapkára egy településkorongot kell helyezni.

Felhívjuk a figyelmet arra, hogy egy vasútnak nem kötelező, hogy az összes vágánya egymással összekapcsolt legyen, lehetségesek a városok közötti különálló, nem összekapcsolt összeköttetések és szakaszok, ám új vágány csak egy városból indítható.

GYIK: Ugyanazon két város között épülhet több összeköttetés is.

## KORLÁTOZÁSOK

Egy vágánylapka nem építhető fel úgy, hogy a vágány a térképhálón kívülre fusson – se a játéktábla végéről nem vezethet le, se a Nagy-tavak egyikébe.

Egy vágánylapka nem építhető fel úgy, hogy a vágány közvetlenül egy másik játékos vágányához csatlakozzon.

Vágánylapka nem építhető városhatszögre.

## BEFEJEZETT VASÚTI ÖSSZEKÖTTETÉSEK ÉS BEFEJEZETLEN VÁGÁNYSZAKASZOK

Egy várost/települést egy másik várossal/településsel összekötő vágánylapkacsoportot befejezett vasúti összeköttetésnek nevezünk. Egy ilyen csoport nem köthet össze egy várost vagy települést közvetlenül önmagával.

Egy vágánylapkát vagy vágánylapkacsoportot, amely nem köt össze egy várost vagy települést egy másik várossal vagy településsel, befejezetlen vágányszakaszunk hívunk.

## VÁGÁNYTULAJDONJOG

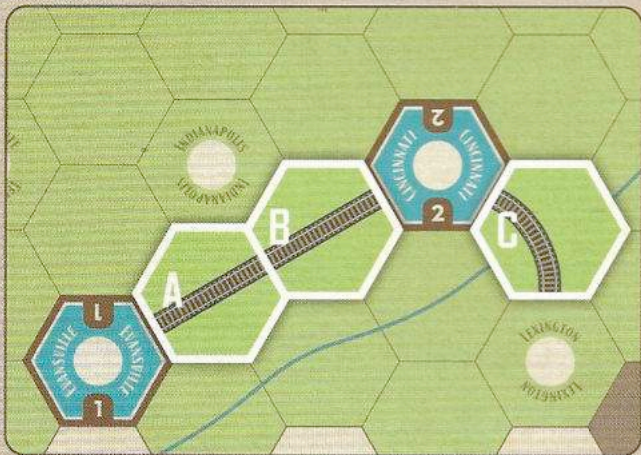
A vágány az építő játékos tulajdonát képezi, és az általa épített befejezett vasúti összeköttetésre vagy befejezetlen vágányszakaszra egy vágánytulajdonjog-korongot kell helyezni, a tulajdonjogi igény jelzésére.

Ha egy befejezetlen vágányszakaszt a játékos a következő vágányépítés fázisa végéig nem hosszabbít meg egy újabb vágánylapka lehelyezésével, akkor a vágánytulajdonjog-korongját a játékos az adott vágányépítés fázisának végén eltávolítja, és az már nem lesz a tulajdonában. Ha egy másik játékos meghosszabbítja ezt a tulajdonos nélküli, befejezetlen vágányszakaszt, akkor igényt tarthat a vágány tulajdonjogára azáltal, hogy lehelyezi rá az egyik vágánytulajdonjog-korongját. Az átirányítás (lásd: 7. oldal) önmagában nem számít meghosszabbításnak.

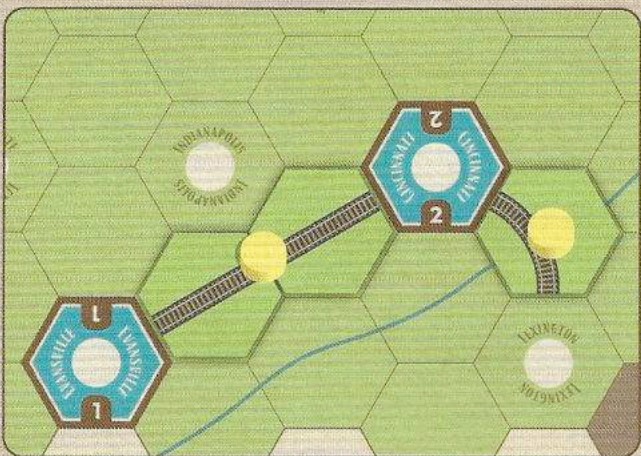
Amikor egy befejezetlen vágányszakaszt meghosszabbítanak egy városig vagy településig, akkor ez a vágány befejezett vasúti összeköttetésé válik. Az összeköttetésen lévő korong jelzi a tulajdonjogot.

A befejezett vasúti összeköttetéseket nem kell meghosszabbítani ahhoz, hogy az összeköttetés egy játékos tulajdonában maradjon, a tulajdonjog végleges.

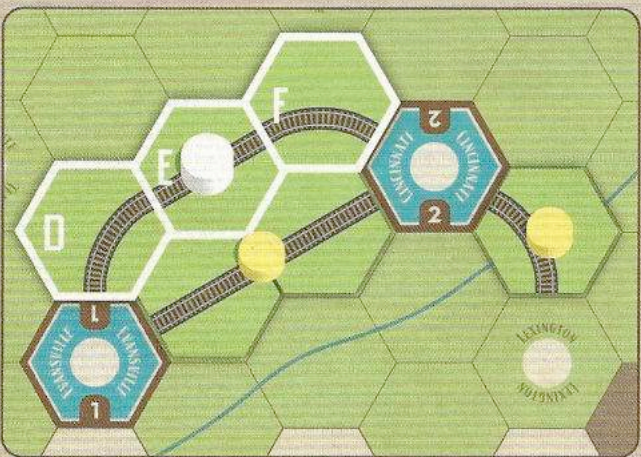
**Példa:** A vágányépítés fázisában Péter (sárga) lehelyezi az A vágányt 2\$-ért, a B vágányt 2\$-ért és a C vágányt 3\$-ért (lásd: 8. oldal, Vágányépítési költségek). A C vágány plusz egy \$-ba kerül, mivel ez volt az első vágánylapka, amely arra a folyóterep-hatszögre került. Péter összesen 7\$-t fizet ezért a vágányépítés fázisáért.



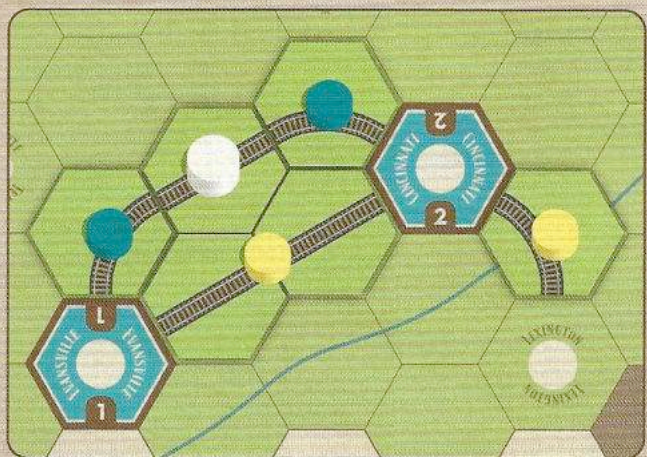
Péter lehelyezi a sárga vágánytulajdonjog-korongját a vágányra. Péter Evansville és Cincinnati közötti vágánya egy befejezett vasúti összeköttetés lett. Péter Cincinnati és Lexington közötti vágánya pedig egy befejezetlen vágányszakasz.



Dávid (kék) 2\$-ért megépíti a D vágányt, 3\$-ért megépíti az Indianapolisba vezető és onnan kiinduló vágányt (E – egyenes vágányt használva és egy településkorongot helyezve rá), és 2\$-ért az F vágányt.



Dávid a kék vágánytulajdonjog-korongját a vágányára helyezi. Dávid Evansville városa és Indianapolis települése közötti vágánya egy befejezett vasúti összeköttetés, akárcsak a Cincinnati városa és Indianapolis települése közötti vágánya.



## VÁGÁNYCSERE

Egy játékos egy vágánylapkát lecserélhet egy másik vágánylapkára áthaladás, együtt haladás, átirányítás vagy egy településre való belépés céljából. A vágánylapkák cseréjekor hagyjátok figyelmen kívül a terepjellemzőket, ezek nem növelik a költséget. Egy játékos soha nem módosíthat egy már fent lévő vágányt, ami egy másik játékos tulajdonában van, azonban lecserélhet egy vágánylapkát egy másik vágánylapkára úgy, ha a másik játékos már fent lévő vágánya is megmarad. A hozzáadott új vágánynak csatlakoznia kell a már fent lévő vágánylapkát lecserélő játékoshoz.

### Áthaladó

Egy játékos lecserélhet egy egyszerű vágánylapkát egy áthaladó vágánylapkára. Az áthaladó vágánylapkák két független vágányszakaszt tartalmaznak, amelyek egy híddal keresztezik egymást. A lapkát úgy kell lehelyezni, hogy a már fent lévő vágány megmaradjon, és az új vágánynak csatlakoznia kell a lehelyező játékos már fent lévő vágányához vagy egy városhoz.

### Együtt haladó

Egy játékos lecserélhet egy egyszerű vágánylapkát egy együtt haladó vágánylapkára. Az együtt haladó vágánylapkák két független vágányszakaszt tartalmaznak, és nincs rajtuk híd. A lapkát úgy kell lehelyezni, hogy a már fent lévő vágány megmaradjon, és az új vágánynak csatlakoznia kell a lehelyező játékos már fent lévő vágányához vagy egy városhoz.

### Átirányítás

Egy játékos átirányíthat egy befejezetlen vágányszakasz végén lévő vágánylapkát egy másik vágánylapkával, ha a vágány a tulajdonában van, vagy ha gazdátlan. Az összetett vágánylapkákat úgy kell átirányítani, hogy a más játékosok tulajdonában lévő vágány megmaradjon. Az átirányítást általában azok a játékosok végzik el, akiknek a vágányát egy másik játékos „blokkolta” vagy „megnehezítette”. Egy település vágányát nem lehet átirányítani, de általában lehet fejleszteni, hogy több csatlakozást tegyen lehetővé.

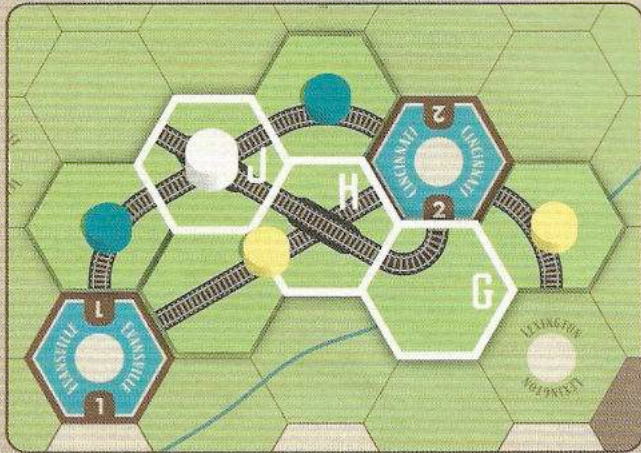
**GYIK:** Egy összetett lapkát úgy lehet – vágánycsere helyett – rögtön a térképre helyezni, hogy a rajta lévő **mindkét** vágányszakasz legalább egyik vége a már fent lévő vágányokon keresztül csatlakozzon egy városhoz (vagy településhez) a vágányépítés fázisának végére.

**GYIK:** Egy összetett vágánylapka lecserélése egy másikra 2\$-ba kerül, ám ez csak akkor tehető meg, ha mindkét vágány befejezetlen vágányszakaszok vége.

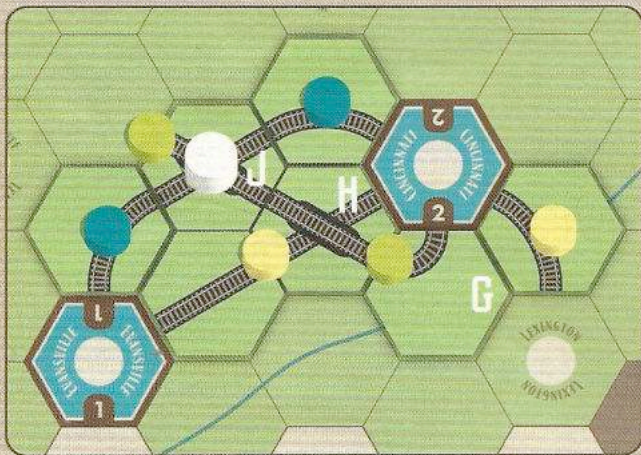
# BELÉPÉS EGY TELEPÜLÉSRE

Egy játékos lecserélheti egy település vágánylapkáját egy másik vágánylapkára. A lapkát úgy kell lehelyezni, hogy a már fent lévő vágányok megmaradjanak.

**Példa:** János (zöld) 3\$-ért megépíti a G vágányt (egy folyótérehatszögön), 3\$-ért megépíti a H áthaladó vágányt, és 3\$-ért az Indianapolisba be- és kivezető vágányt (J – egy összetett áthaladó vágánylapkát használva és egy településkorongot helyezve rá).



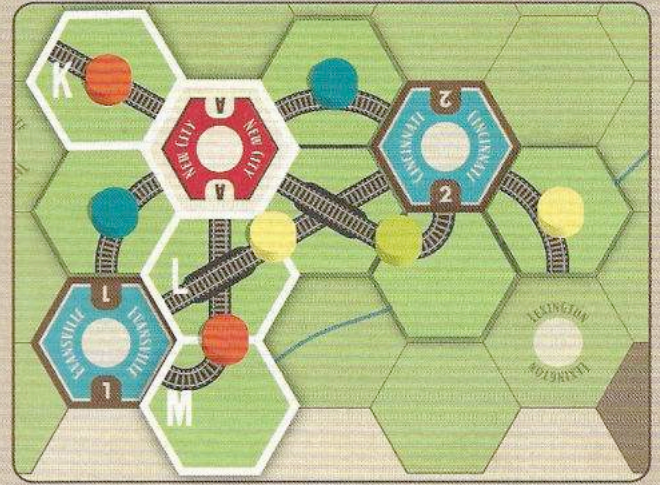
János a zöld vágánytulajdonjog-korongjait a vágányára helyezi. János vágánya Indianapolis települése és Cincinnati városa között egy befejezett vasúti összekötés lett. Indianapolis településéről kivezető vágánya pedig egy befejezetlen vágányszakasz.



# ÚJVÁROS-LAPKA LEHELVEZÉSE

A vágányépítés fázisában az a játékos, aki a 'városiasodás' akciót választotta, lehelyez egy újváros-lapkát bármelyik település-hatszögére. A lehelyezés ingyenes, és a játékos továbbra is építhet 3 vágányt. A korábban a hatszögére helyezett vágánylapkát eltávolítja, ha van ilyen. Új városok nem helyezhetők más új városokra.

**Példa:** Vince (narancssárga) a városiasodás akciót választotta, és Indianapolis települését az „A” újváros-lapkával helyettesíti. János Indianapolisból kivezető befejezetlen vágányszakasza törölődött, ezért a vágánytulajdonjog-korongja is eltávolításra kerül. Vince lehelyezi a K vágányt 2\$-ért, lecseréli az L vágányt 3\$-ért, és lehelyezi az M vágányt 3\$-ért. Vince a narancssárga vágánytulajdonjog-korongjait lehelyezi a vágányaira.



# VÁGÁNYÉPÍTÉSI KÖLTSÉGEK

## Lehelyezés

Egy egyszerű vágánylapka lehelyezése 2\$-ba kerül. Ha a hatszögön, ahová a vágánylapka lehelyezésre került folyó van, akkor a költség 3\$. Ha a hatszögön, ahová a vágánylapka lehelyezésre került hegy van, akkor a költség 4\$.

Egy összetett együtt haladó vágánylapka lehelyezése 3\$-ba kerül. Ha a hatszögön, ahová a vágánylapka lehelyezésre került folyó van, akkor a költség 4\$. Ha a hatszögön, ahová a vágánylapka lehelyezésre került hegy van, akkor a költség 5\$.

Egy összetett áthaladó vágánylapka lehelyezése 4\$-ba kerül. Ha a hatszögön, ahová a vágánylapka lehelyezésre került folyó van, akkor a költség 5\$. Ha a hatszögön, ahová a vágánylapka lehelyezésre került hegy van, akkor a költség 6\$.

Jegyezzék meg, hogy a fent említett további költségek csak akkor merülnek fel, amikor az első lapka kerül a terepre, akkor már nem, amikor a lapkát lecserélik vagy átirányítják.

Egy vágánylapka lehelyezése egy településre 1\$-ba kerül a településért, és további 1\$-ba minden egyes, a településre vezető vágányszakaszért. A legolcsóbb településlapka az egy kijáratos nyomtatott településlapka, amely 2\$-ba kerül. A legdrágább településlapka egy összetett áthaladó vágánylapka lenne, amelyre egy településkorong lett helyezve. Ez 5\$-ba kerülne.

## Vágánycsere

Egy egyszerű vágánylapka lecserélése egy összetett áthaladó vágánylapkára mindig 3\$-ba kerül. Egy település vágánylapkájának lecserélése 3\$-ba kerül, függetlenül a hozzáadott csatlakozásokról. Minden más csere 2\$-ba kerül.

## Átirányítás

Bármelyik vágánylapka átirányítása 2\$-ba kerül.



## V. ÁRUK MOZGATÁSA

A játékosok játékosrendben egy-egy árukockát mozgathatnak, majd egy második körben is mozgathatnak egy-egy árukockát. Ha egy játékos a „mozgass elsőként” akciót választotta, akkor mindkét körben az első játékos előtt mozgathat egy-egy árukockát, a játékosrendben elfoglalt pozíciója helyett.

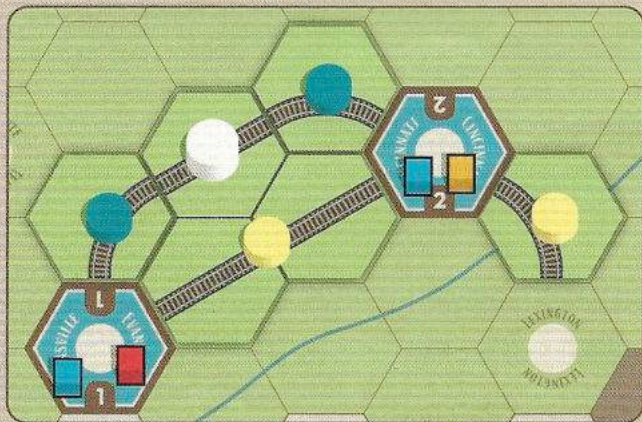
Az árukat a befejezett vasúti összeköttetéseken kell mozgatni úgy, hogy a kocka a mozgását az áruval azonos színű **másik** városban fejezze be – simán átszállítani valahová nem lehet –, és minden várost vagy települést (és összeköttetést) csak egyszer érinthet, ám nem kell a legrövidebb útvonalon mozgatni. Amint az áruval azonos színű városba érkezik, meg kell állnia. Az árut nem lehet többet mozgatni, mint amennyi összeköttetést az adott játékos mozdonyán lévő korongja enged. Miután az árukocka egy megfelelő városba mozgott, a kocka visszakerül az áruzsákba.



Minden egyes különböző befejezett vasúti összeköttetés, amelyen az áru áthalad, 1-gyel növeli a befejezett vasúti összeköttetés tulajdonosának bevételét a bevételsávon. Ezt a játékos korongjának mozgatásával azonnal fel kell jegyezni a bevételsávra. Jegyezzétek meg, hogy a játékos vasúti bevétele egyetlen sávon kerül rögzítésre, és a korábbi bevételek az előző fordulókból ávitelre kerülnek. Azt is jegyezzétek meg, hogy egy játékos használhatja egy másik játékos vasútját, ami azt is jelenti, hogy mindig a használt összeköttetés(ek) tulajdonosa szerzi meg az adott bevételsáv után a növelést. Egy vasút bevétele csak fizetésképtelenség (lásd: Költségek kifizetése, jobbra) vagy bevételcsökkenés miatt csökkenhet.

Az áruk mozgatásának két lehetősége közül az **egyik** helyett a játékos dönthet úgy, hogy a mozdonyán lévő korongját egy összeköttetéssel feljebb mozgatja. Az összeköttetések maximális száma 6 összeköttetés.

*Példa: Péter (sárga) az első játékos, de Dávid (kék) a mozgass elsőként akciót választotta, így Dávid mozgat árut először. Ahelyett, hogy az árut mozgatná, Dávid úgy dönt, hogy a mozdonyán lévő korongjával előre lép egy összeköttetést, az 1 összeköttetésről a 2 összeköttetésre. Péter következik, és a kék árukockát Evansville-ből az egyetlen befejezett vasúti összeköttetésén át Cincinnati-be mozgatja át. A korongja a bevételsávon 1-gyel előrébb kerül.*



*Az áruk mozgatásának második körében Dávid a Cincinnati-ben lévő kék kockát két összeköttetésen át mozgatja, először Cincinnati-ből Indianapolis településére, másodszer Indianapolishól Evansville-be. A korongja a bevételsávon 2-vel előrébb kerül. Péternek már nincs mozgatni való áruja, és nem akarja a mozdonyán lévő korongját mozgatni, ezért az áruk mozgatásának második körére passzol.*

## VI. BEVÉTEL BEGYŰJTÉSE

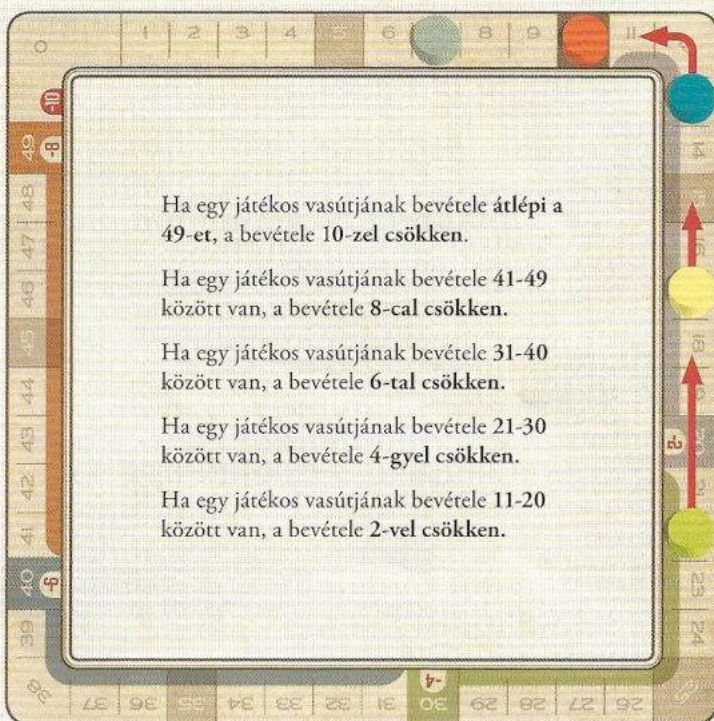
A játékosok most kapják meg a bevételsávon lévő korongjuk által mutatott bevételt.

## VII. KÖLTSÉGEK KIFIZETÉSE

A játékosoknak most kell kifizetniük a költségeiket. A költségeik minden egyes kibocsátott részvényük után 1\$ (a kibocsátott részvények sávján látható), valamint minden egyes összeköttetésük után 1\$, amelyen a mozdonyuk át tud haladni (a mozdonyútvonalon látható).

A költségeket minden játékosnak a készpénzből kell kifizetnie. Ha az összes készpénzük kifizetése után még mindig tartoznak, minden egyes kifizetetlen \$ után eggyel csökkenteniük kell a bevételüket. Ezt a játékos korongjának mozgatásával azonnal fel kell jegyezni a bevételsávra. Ha ez azt eredményezi, hogy egy játékos bevétele 0\$-nál kevesebb lesz, kiesik a játékból (fizetésképtelenség). Távolítsa el az összes vágánytulajdonjogkorongját az összes befejezetlen vágányszakaszáról. Nem kap bevételt, amikor egy játékos árukat mozgat a befejezett vasúti összeköttetésein keresztül. Távolítsa el az összes korongját a három kis tábláról.

## VIII. BEVÉTELCSÖKKENÉS



## IX. ÁRUK GYARAPODÁSA

Az áruk gyarapodásának fázisában az áruk az árutábláról kerülnek levételre, és azokat a játéktábla városaira helyezik. Az árutábla két részből áll. Először a bal oldali világos rész kerül elvégzésre, majd a jobb oldali sötét rész.

Az áruk gyarapodásához kapcsolódó kockadobás előtt, ha egy játékos a 'termelés' akciót választotta, véletlenszerűen húzhat két árukockát a zsákból, és azokat az árutábla bármelyik két üres mezőjére helyezheti – mezőnként egy kockát.

Majd a játékosok a játék eleji játékoszámmal megegyező számú dobókockával dobnak az áruk gyarapodására. Az árutábla minden egyes áruoszlopáról – a számozottakhoz tartozó betűjelzéssel ellátottokról is! – felülről lefelé annyi árukockát vesznek le, amennyi dobókocka eredménye megegyezik az adott oszlop számával, és ezeket lehelyezik az oszlop számának megfelelő városra. Az áruk a térképen lévő újváros-lapkákra rákerülnek, de a térképen kívüli újváros-lapkákra nem. Az árutáblán maradó kockák pozíciója sosem változik.

**Példa:** Egy 3-fős játék második fordulójában 3 kockával dobtak: 3, 3, 4. A 3-as oszlopban lévő két felső áru Kansas Cityre kerül (3-as világos város). Az „A” új város a városiasodás akció során lehelyezésre került Indianapolis hatszögére, tehát a térképen van. Az „A” új város a 3-as oszlopban van, így az „A” oszlop két áruját az „A” újváros-lapkára helyezik.

A 4-es oszlop első mezője üres a korábbi áruk gyarapodása miatt, így a 2. mezőben lévő kocka kerül Des Moines-ra. A „B” új város még nincs a térképen, így nem kerül rá kocka. Ha több kocka kerül kidobásra egy városhoz, mint amennyi áru az adott város oszlopában van, akkor azok feleslegesek.

## X. FORDULÓJELZŐ MOZGATÁSA

A fordulósávon lévő fordulójelző előre halad. Az utolsó forduló után – ami egy 5-fős játékban a 7. teljes forduló – a játék a győzelmipont-számítással (alább) folytatódik. Ha nem ez volt az utolsó forduló, akkor egy új forduló kezdődik a részvények kibocsátásának fázisával.



## GYŐZELMIPONT-SZÁMÍTÁS

A játékosok 3 győzelmi pontot kapnak a bevételávon látható minden egyes \$-nyi bevételük után. A játékosok 1 győzelmi pontot kapnak minden olyan vágányszakaszon, amelyek egy befejezett vasúti összeköttetés részét képezik. A vágányszakaszokat a vágánylapkák közötti, valamint a városok és települések közötti elválasztások jelzik. A játékosok 3 győzelmi pontot veszítenek minden egyes általuk kibocsátott részvény után, ahogyan az a kibocsátott részvények sávján látható. A pénznek a játék végén nincs értéke, az csupán egy eszköz volt.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyer. Döntetlenek előfordulhatnak.

## KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

A gőz kora játék John Bohrer műve.

Age of Steam is Registered U.S. Copyright (Reg. No. TX 7-243-752) of John Bohrer, 2001, Minden jog fenntartva.

A gőz kora játék egy bejegyzett amerikai védjegy (Reg. No. 3,622,075), amelyet John Bohrer engedélyével használunk fel.

Illusztrációk és grafikai tervezés: Ian O'Toole

# TOVÁBBI TÉRKÉPSZABÁLYOK

## WESTERN U.S.

A Western U.S. (az USA nyugati része) játéktérkép 3-6 játékos számára lett tervezve.

### Előkészítés

Helyeztetek 2 árukockát az összes városra és 1 árukockát minden településre. Ha egy településen városiasodás történik, akkor a településen lévő összes árut (ha van) távolítsátok el és rakjátok vissza a zsákba.

Minden játékos 20\$-ral és 2 kibocsátott részvénnyel kezdi a játékot. Az extra 10\$ a személyes vagyonotokból származik. Ebben a játékban birodalomépítő vasúti bárók vagytok.

### Áruk mozgatása

Egy településen lévő áru átmozgatható egy városba, ugyanúgy, mintha egy város hatszögén lévő áru lenne. Az áru nem kerül újratöltésre.

Egy áru mozgatása egy keleti városból egy nyugatiba (vagy fordítva) 1\$-os bónuszt jelent az egyik áthaladó vasút számára. Az árut mozgó játékos dönti el, hogy melyik vasút kapja meg az 1\$-os bónuszt.

A keleti városok: Duluth, Minneapolis, Des Moines, St. Louis, Memphis, Vicksburg és New Orleans. Ha Kansas City városiasodott, akkor keleti városnak számít. A nyugati városok: Seattle, San Francisco és Los Angeles. Ha Portland vagy San Diego városiasodott, akkor nyugati városnak számít.

### Vágányépítés

A vasutaknak a nyugati vagy keleti kezdő városok egyikéből kell kiindulniuk. (Nem pedig Denver, Salt Lake City vagy újonnan városiasodott városok.)

**A mocsarak és folyók 4\$-ba kerülnek.**

**A hegyek 5\$-ba kerülnek.**

Amíg legalább az egyik kezdő nyugati város össze nincs kapcsolva legalább az egyik kezdő keleti várossal, az összes vasúti vágányának érintkeznie kell.

A kezdő keleti városok: Duluth, Minneapolis, Des Moines, St. Louis, Memphis, Vicksburg és New Orleans.

A kezdő nyugati városok Seattle, San Francisco és Los Angeles.

Amikor az egyik kezdő nyugati város összekapcsolódik az egyik kezdő keleti várossal, a transzkontinentális vasút megvalósult! Ha a városokat egyetlen vasút köti össze, annak a vasútnak azonnal 4\$-ral növekszik a bevétele. Ha a városokat két vasút köti össze, mindkét vasútnak azonnal 2\$-ral növekszik a bevétele. Ha a városokat kettőnél több vasút köti össze, az összekötő vágánylapkát lehelyező vasút dönti el, hogy melyik két vasút kapja meg az azonnali 2\$-os bevételnövekedést.

### Győzelem

Döntetlenek nem fordulhatnak elő! Ha a játékosok döntetlenre állnak, a döntetlent sorrendben a következők döntenek el: legtöbb pénz, majd a legtöbb vágány, majd kockadobás.

### Köszönetnyilvánítás

Copyright J. Bohrer, 2013. Minden jog fenntartva. Az „Age of Steam” a Winsome Games bejegyzett védjegye (Reg. No. 3,622,075), és licenc alapján kerül felhasználásra.

## SOUTHERN U.S

A Southern U.S. (az USA déli része) játéktérkép 3-6 játékos számára lett tervezve.

### Történelmi háttér

Az Egyesült Államok déli része agrártársadalom volt, ahonnan a gyapjút, mint tömegáruat külföldi kikötőbe szállították. A gyártás és a kereskedelem déli központja Atlanta volt. Az Amerikai Polgárháború a 4. forduló során következik be. Az atlantai konföderációs erőket William Tecumseh Sherman, az uniós erők főparancsnoka győzte le, aki emlékezetes városlátogatása során megsemmisítette a város iparát. A konfliktus alatt a déli vasutakat nagyon sok kár érte.

### Előkészítés

Helyeztetek egy fehér kockát (ami a gyapjút jelképezi) mindegyik településre.

Helyeztetek 4 árut Atlantára. Helyeztetek 3-3 árut Charlestonra, Savannahra, Mobile-ra és New Orleans-ra.

Helyeztetek az összes többi városra 1 árut.

### Akciók

Amikor egy gyapjúval rendelkező település városiasodik, a rajta lévő gyapjúkocka az új városra kerül.

### Áruk mozgatása

Egy gyapjúkocka mozgásának véget kell érnie, amikor az beér a 4 főkikötő egyikébe: Charleston, Savannah, Mobile vagy New Orleans.

Egy gyapjúkocka további +1 bónuszbevételt biztosít. A szállítást követően a gyapjúkocka eltávolításra kerül a játékból.

### Áruk gyarapodása

Az 1-4. fordulóban Atlanta minden fordulóban kap 1 árukockát, közvetlenül a zsákból húzva, az árutábláról származó árukon felül.

### Bevételecsökkenés

A 4. fordulótól kezdve a bevételcsökkenés megduplázódik.

### Köszönetnyilvánítás

Copyright J. Bohrer, 2013. Minden jog fenntartva. Az „Age of Steam” a Winsome Games bejegyzett védjegye (Reg. No. 3,622,075), és licenc alapján kerül felhasználásra.

## GERMANY

A Germany (Németország) játéktérkép 3-6 játékos számára lett tervezve.

### Sötétzöld hatszögek

A sötétzöld hatszögek külföldi pályaudvarok. Ezek nem termelnek árut, és nem engedik, hogy az áruk áthaladjanak rajtuk. Mindegyik egyetlen típusú árut fogad el. Az előkészítés során minden zöld hatszög fehér mezőjébe helyeztetek egy árukockát. Ez az az árutípus, amelyet a külföldi pályaudvar el fog fogadni.

### Előkészítés

Helyeztetek 2 árukockát minden városra, Königsberg és Berlin kivételével. Königsberg 3 árukockát, Berlin 4 árukockát kap.

### Akciók

A 'mérnök' akció megváltozott. A 'mérnök' akció mostantól lehetővé teszi egy vágánylapka lehelyezését féláron, felfelé kerekítve.

### Vágányépítés

Nem lehet befejezetlen vágányszakaszokat építeni, csakis befejezett vasúti összeköttetések építhetők. A játékosok továbbra is csak három vágánylapkát helyezhetnek le a fordulójukban.

Egy hatszögön lévő szám azt a költséget jelenti, amennyibe egy egyszerű vágánylapka lehelyezése kerül az adott hatszögre. Düsseldorf/Cologne és Essen/Dortmund között közvetlenül épülhet vágányösszeköttetés. Ennek költsége 2\$, és a fehér körre helyeztetek a vágánytulajdonjogkorongotokat. Ez egy vágánynak számít a győzelmi feltételeknél, az építés során pedig egy vágánylapka lehelyezésének.

### Áruk gyarapodása

Az áruk szokásos gyarapodásán felül Berlin mindig kap egy árukockát, az áruzsákból húzva.

### Köszönetnyilvánítás

Copyright J. Bohrer, 2013. Minden jog fenntartva. Az „Age of Steam” a Winsome Games bejegyzett védjegye (Reg. No. 3,622,075), és licenc alapján kerül felhasználásra.

## BARBADOS

A Barbados egy egyszemélyes játéktérkép, amit Ted Alspach (Bezier Games) tervezett.

### Előkészítés

Távolítsd el a lila kockákat és az E, F, G és H új városokat a játékból. Véletlenszerűen helyezz kockákat az árutábla világos (bal) részének felső sorába, az 1-6, és az A, B, C és D oszlopokba (ha A-nak piros kockát, B-nek kék kockát húznál, cseréld ki azokat egy másik kockára).

Véletlenszerűen helyezz le egy kockát a játéktábla minden sárga városára.

Van egy „könnyebb” változat is az új vagy fiatalabb játékosok számára: két kockát helyezz minden sárga városra.

### Részvények kibocsátása

Fordulónként csak egy részvényt lehet kibocsátani.

### Játékosrend meghatározása

Ez a fázis kimarad ezen a térképen.

### Akciók kiválasztása

Csak a 'mérnök', a 'mozdony', a 'városiasodás' és a 'termelés' akciók állnak rendelkezésedre. Amikor kiválasztasz egy akciót, helyezz rá egy játékosjelzőt; az adott akció nem választható ki újra, amíg a jelzőt el nem távolítod. Ha mind a négy akciót kiválasztottad, távolítsd el a jelzőket. Minden fordulóban ki kell választanod egy akciót.

### Áruk gyarapodása

Minden fordulóban 2 kockával dobj az áruk gyarapodására.

### A játék vége és a pontozás

A 10. teljes forduló után (amikor a fordulójelző a „3 fő Vége” mezőn van) költsd el a készpénzedet, hogy visszavásárolj az összes részvényedet, darabonként 5\$-ért. Ha nem tudod visszavásárolni a részvényeidet, vesztettél! A megmaradt pénzed a végső pontszámod, a többi pontozási szabállyal ne foglalkozz.

## ST. LUCIA

A St. Lucia játéktérképet Ted Alspach (Bezier Games) tervezte, 2 fő számára (kizárólag).

### Előkészítés

Helyeztetek véletlenszerűen a játéktábla minden sima zöld és minden folyó hatszögére 1 kockát.

### Játékosrend meghatározása

Ez a fázis a részvények kibocsátásának fázisa előtt történik meg.

A fordulósorrendre vonatkozó árverés kimarad. Helyette véletlenszerűen határozzátok meg az első forduló első játékosát; a későbbi fordulóban a fordulósorrend váltakozik a két játékos között. Annak a játékosnak, aki az adott fordulóban az első játékos lenne, 5\$-t kell fizetnie. Ha ez a játékos nem akarja (vagy nem tudja) kifizetni az 5\$-t, akkor a másik játékosnak lehetősége van kifizetni az 5\$-t azért, hogy ismét ő legyen az első játékos.

Ha a másik játékos is visszautasítja a fizetést, akkor a forduló eredeti első játékosja ingyen lesz az első.

### Akciók kiválasztása

Ebben a játékban a 'termelés' akció nem érhető el. A 'fordulósorrend' akció most lehetővé teszi, hogy az azt választó játékos a következő játékosrend meghatározásának fázisában első játékosnak minősüljön. Továbbra is 5\$-t kell fizetnie, hogy megtartsa ezt a kiváltságot.

### Vágányépítés és kockák mozgatása (Szállítás)

Ahogy a vágány felépült, az adott hatszögön lévő kocka az éppen felépített vágányra kerül. Ez a kocka mostantól szállítható egy városba (még akkor is, ha az a vágány, ahol a kocka található, nem egy befejezett vasúti összeköttetés). Ezek a „befejezetlen” összeköttetések is beleszámítanak a vágányszakaszt birtokoló játékos bevételébe. Ha a kocka egy áthaladó vagy együtt haladó vágánylapkán van, az a játékos kapja meg a vágányszakasz bevételét, akinek a vágányra használva lett (a szállító határozza meg).

### Áruk gyarapodása

Az áruk gyarapodásának fázisa ebben a játékban kimarad.

### A játék vége

A 8. teljes forduló után (amikor a fordulójelző a „4 fő Vége” mezőn van) a játék véget ér.



# JÁTÉKMENET

- I. RÉSZVÉNYEK KIBOCSÁTÁSA
- II. JÁTÉKOSSORREND MEGHATÁROZÁSA
- III. AKCIÓK KIVÁLASZTÁSA
- IV. VÁGÁNYÉPÍTÉS
- V. ÁRUK MOZGATÁSA
- VI. BEVÉTEL BEGYŰJTÉSE
- VII. KÖLTSÉGEK KIFIZETÉSE
- VIII. BEVÉTELCSÖKKENÉS
- IX. ÁRUK GYARAPODÁSA
- X. FORDULÓJELZŐ MOZGATÁSA

## VÁGÁNYÉPÍTÉSI KÖLTSÉGEK

### Vágány lehelyezése

Egyszerű	2\$, folyón 3\$, hegyekben 4\$.
Összetett együtt haladó	3\$, folyón 4\$, hegyekben 5\$.
Összetett áthaladó	4\$, folyón 5\$, hegyekben 6\$.
Település	1\$, plusz 1\$ a településre vezető minden vágányért.

### Vágánycsere

Egyszerűt összetett áthaladóra	\$3
Település	\$3
Minden egyéb	\$2

### Vágányátirányítás

Mindegyik	\$2
-----------	-----



A MAGYAR VÁLTOZAT  
MUNKATÁRSAI

Felelős kiadó: Terenyei Róbert  
Készítő: Buda-Ádám Krisztina  
Fordító: Hipszki László

Magyarországon kiadja  
és kizárólagosan forgalmazza:  
Delta Vision Kft.

www.deltavision.hu



For support, email us at:  
info@eagle-gryphon.com

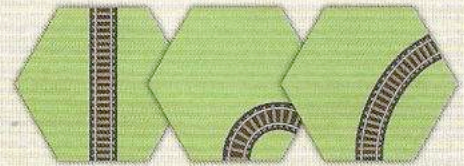
LIKE us on Facebook:  
www.facebook.com/EagleGryphon

FOLLOW us on Twitter:  
@EagleGryphon

Eagle-Gryphon Games,  
801 Commerce Drive, Bldg #5,  
Leitchfield, KY 42754

www.eagle-gryphon.com

## EGYSZERŰ



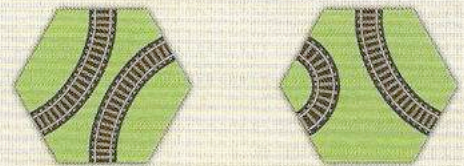
48x egyenes      7x éles kanyar      55x enyhe kanyar

## ÖSSZETETT ÁTHALADÓ



4x enyhe kanyar és egyenes      3x két enyhe kanyar      4x két egyenes

## ÖSSZETETT EGYÜTT HALADÓ

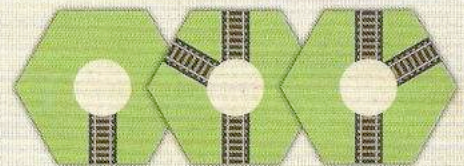


1x enyhe kanyarok      1x bal enyhe kanyar és éles kanyar

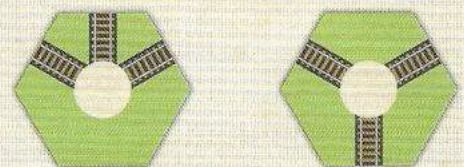


1x jobb enyhe kanyar és éles kanyar      1x egyenes és éles kanyar

## NYOMTATOTT TELEPÜLÉS



3x egy kijárat      2x három kijárat, balra      2x három kijárat, jobbra



2x három kijárat, ugyanazon a felén      2x három kijárat, „csillag”