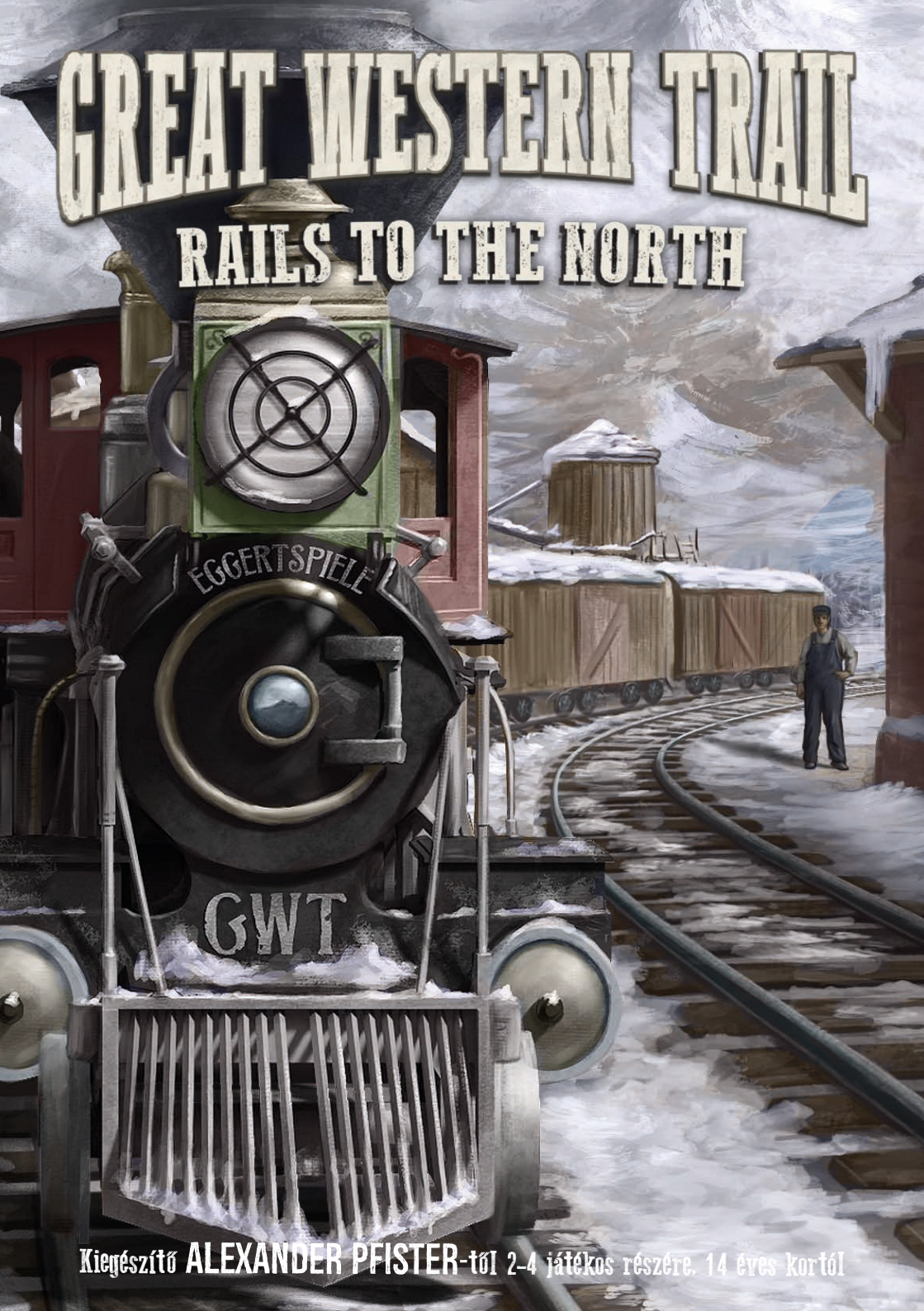


# GREAT WESTERN TRAIL

## RAILS TO THE NORTH



Kiegészítő ALEXANDER PFISTER-től 2-4 játékos részére, 14 éves kortól

A „Nagy Western utazás – Vasútvonalak észak felé” kiegészítőben marhákat terelve Texasból Kansas Citybe tovább éled a farmerek ismerős életét. Ahogy a nemzet ipara fejlődött, a szállítás fő irányvonala is megváltozott, előtérbe kerültek az északi és keleti városok – mint például Chicago és New York City. De az üzleti élet arra felé sokkal keményebb. Tehát megfontoltan terjeszkedj észak felé, több városban is kialakítva fiókirodákat az új és ragyogó vasúttrendszer mentén, hogy ezáltal sok új és jövedelmező lehetőség nyíljon meg előtted.

## JÁTÉKELEMOK

### 1 kiegészítő tábla



### 8 magánépület-lapka

játékosonként 2, kétoldalú



a-oldal

b-oldal

a-oldal

b-oldal

### 6 új állomásfőnök-lapka



hátlap

### 60 fiókiroda,

15 játékosonként



### 10 közepesváros-lapka

mindből 2



hátlap

### 4 játékos tábla kiegészítő játékosonként 1



### 20 cserejelző



### 4 játékoskorong játékosonként 1



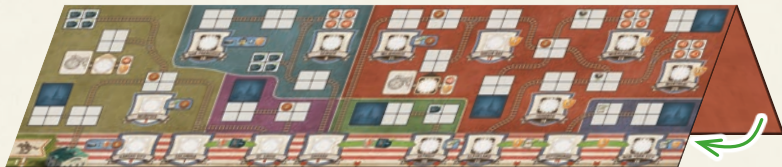


# ELŐKÉSZÜLETEK

Először az **alpjáték előkészületei** szerint készítsétek elő az alapjátékot, egyetlen kivétellel: most teljes egészében hagyjátok ki a **2. lépést** (tehát ne tegyétek le az állomásfőnök-lapkákat). Figyeljetez oda, hogy a játéktábla felett maradjon még némi hely. Amikor végeztetek az alapjáték előkészítésével, folytassátok az előkészületeket a kiegészítővel:

**18.**

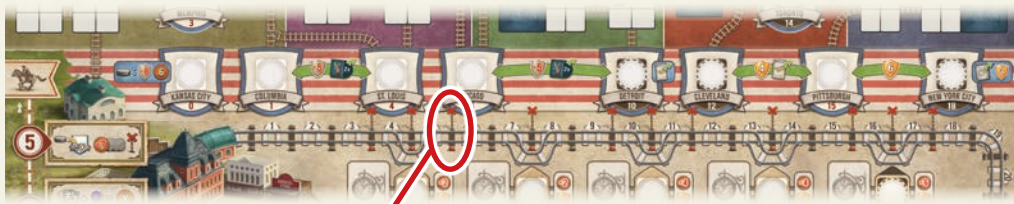
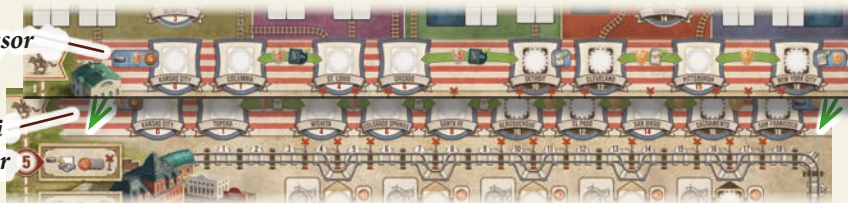
Az itt látható módon hajtsátok össze a játéktábla kiegészítőt:



Ez után tegyétek a játéktábla kiegészítőt az alapjáték táblája fölé, majd csúsztassátok az alap játéktábla felső szélé alá úgy, hogy az **eredeti várossor** letakarja az **új várossor**.

**Új várossor**

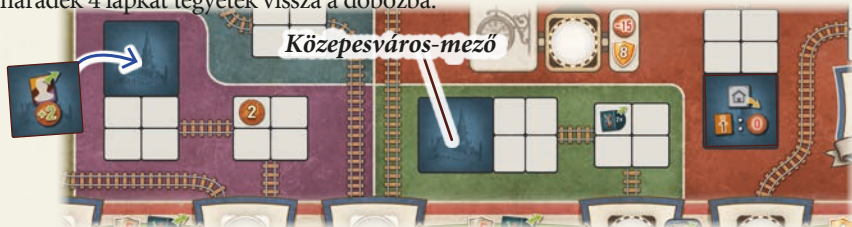
**Eredeti várossor**



Figyeljetez oda, hogy a játéktábla kiegészítő minden kereszttel jelölt talpfája megfelelően illeszkedjen az alapjáték táblájának talpfáihoz.

**19.**

Képpel lefelé keverjétek meg a 10 **közepesváros-lapkát**. Majd húzzatok 6 lapkát közülük, és véletlenszerűen választva, képpel felfelé tegyetez egyet-egyét a játéktábla kiegészítő 6 **közepesváros-mezőjére**. A maradék 4 lapkát tegyetez vissza a dobozba.



## 20.

Tegyétek a 6 új **állomásfőnök-lapkát** az alapjátékban lévőkhöz, és keverjétek meg a 11 lapkát.

Ez után véletlenszerűen választva képpel felfelé tegyetek egyet-egyét az alap játéktábla 5 **állomásfőnök-mezőjére**.



Ez után véletlenszerűen választva képpel felfelé tegyetek egyet-egyét a kiegészítő tábla 2 **állomásfőnök-mezőjére**.



Végül tegyétek a 4 megmaradt lapkát képpel felfelé New York City jobb oldalára.



## 21.

Tegyétek az összes **cserejelzőt** egy általános készletbe a játéktábla kiegészítő bal oldalához.



## 22.

Most minden játékos megkapja a saját színében a következő játékelemeket:

Új **magánépület-lapkákat**, amiket a többi saját épületlapkájához tesz. (Mindig minden játékosnál az épületlapkák azonos oldalainak kell felfelé nézniük. Hogy melyik oldalukat választjátok az rajtatok áll.)



**Játékos-tábla kiegészítőt**, amit játékos-táblája alá tesz, annak bal oldalához igazítva.

A plusz **játékoskorongot**, amit a saját játékos-tábla kiegészítőjén a színes korongmezőre tesz.

A 15 **fiókirodát**, amit a saját játékos-tábla kiegészítőjén, az 5 **harangmezőre** tesz 3-as csoportokban.



harangmező

Kap még egy **cserejelzőt** is az általános készletből, amit maga elé tesz.





# A JÁTÉK MENETE

A játék nagy része az alapjáték szabályaiban leírtak szerint folyik.

A kiegészítő központi eleme a játékmenehez adott „Egy fiókiroda lerakása” akció.

Ez az akció általában egy szimpla vagy egy dupla segédakció részeként kerül végrehajtásra (mivel a játékos tábla kiegészítő ezt egy lehetséges hatodik segédakcióként kínálja fel).

Az új segédakció bal oldali korongmezője a játék kezdetétől elérhető.

A jobb oldali korongmező a szokásos módon válik elérhetővé, de amikor elérhetővé teszed, fizetned kell 2 dollárt.

## Szimpla segédakció

Dobj el **egy** 2-es tenyészértékű marhakártyát, és hajtsd végre egyszer az „Egy fiókiroda lerakása” akciót (lásd lentebb).



## Dupla segédakció

Dobj el **két** 2-es tenyészértékű marhakártyát, és hajtsd végre kétszer az „Egy fiókiroda lerakása” akciót (lásd lentebb).



### Akció: Egy fiókiroda lerakása

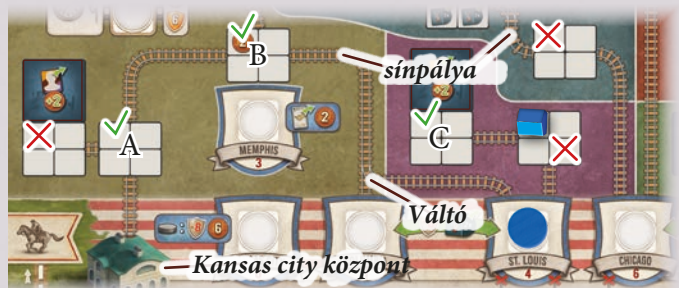
Az akció végrehajtásakor vedyél el egy fiókirodát a játékos tábla kiegészítőd **bal szélő** foglalt *harangmezőjéről*. Majd tedd ezt a fiókirodát az egyik, számodra **elérhető** városmezők valamelyik **üres fiókiroda-mezőjére**.



Egy városmező akkor elérhető számodra, ha legalább egy sínpálya azt közvetlenül összekapcsolja legalább a következők egyikével:

- a *Kansas city központtal* **vagy** *Példa: Móninak* a következő fiókiroda lerakásánál 3 lehetősége van:
- egy olyan városcímerrel, amin van korongod **vagy**
- egy másik olyan városmezővel, ahol van fiókirodád.

Megjegyzés: A kapcsolat akkor is közvetlen kapcsolatnak számít, ha *váltókon* halad át.



**Figyelem:** Nem tehetsz fiókirodát olyan városmezőre, ahol van már egy fiókirodád (tehát minden játékosnak egy városmezőn maximum egy fiókirodája lehet).

- (A) városmező - mert ezt közvetlen sínpálya köti össze Kansas City központtal,
  - (B) városmező - mert ezt közvetlen sínpálya köti össze St. Louis városcímerével, amin van saját korongja,
  - (C) városmező - mert ezt közvetlen sínpálya köti össze egy másik olyan városmezővel, amin van saját fiókirodája.
- A többi városmező számára nem érhető el.



Ha a fiókiroda-mezőn költség van, akkor ennek költségét azonnal be kell fizetned a bankba, hogy letehesd oda a fiókirodádat.



Ha egy dollárbónusz van rajta, akkor azonnal annyi dollárt kapsz.



Ha **azonnali akció** van rajta, akkor vagy azonnal végrehajtod az adott akciót, vagy elveszik.

### Azonnali akciók a fiókiroda-mezőkön



Vegyél el egy cserejelzőt az általános készletből, és tedd magad elé. (Lásd a 9. oldalon a „A cserejelzők” részt a jelzők használatáról.)



Kapsz egy célkártyát a közös célkártyakinálatból.



Lépj előre 1 mezőt a tanúsítványjelződdel.

Miután letted a fiókirodádat, nézd meg, hogy a városmező milyen **várostípushoz** tartozik. A típusától függően most további akció aktiválódhat:

- Ha a fiókirodádat egy *kisváros* városmezőjére tetted, akkor nem aktiválódik plusz akció.
- Ha egy *állomásváros* városmezőjére tetted, akkor **most** *állomásváros* fejlesztheted az itt lévő vasútállomást az alapjáték szabályában a „Vasútállomás fejlesztése” részben leírtak szerint (az egyetlen különbség, hogy a fiókirodád letétele és nem a mozdonyod aktiválja). Ha most nem tudod végrehajtani a fejlesztést, akkor azt később már nem hajthatod végre.
- Ha egy *közepes város* városmezőjére tetted, akkor az itt lévő közepesváros-lapka azonnali akciója aktiválódik (lásd részletesen az ilyen azonnali akciókat következő oldalon). Vagy azonnal végre kell hajtani az akciót vagy elveszik (nincs lehetőség azt később végrehajtani).
- Ha egy *nagyváros* városmezőjére tetted a fiókirodát, akkor további akció nem aktiválódik. De minden nagyváros hoz tartozik egy városcímer. Egy nagyváros városmezőjén lévő fiókirodád lehetővé teszi, hogy oda a későbbiekben marhákat szállíts. (Lásd „Az 5. alfázis: Szállítás változása Kansas city elérésekor” részben a következő oldalon.)

*kisváros*



*állomásváros*



*közepes város*



*nagyváros*





## Közepesváros-lapkák azonnali akciói



Hajtsd végre az „Egy munkás fel-fogadása” akciót 2 dollárral olcsóbban.



A kezekben lévő kártyák közül legfeljebb 2-t távolíts el a játékból (és így a pakliból). Tedd vissza a dobozba.



Lépj előre legfeljebb 3 mezőt a mozdonyoddal.



**Vagy** kapsz 5 dollárt **VAGY** vegyél el egy 3-as tenyészértékű marhakártyát a marhapiacról, és ingyen tedd saját dobópakliba. Ha nincs ilyen marhakártya a marhapiacon, akkor ezt a lehetőséget nem választhatod.



Hajtsd végre az „Egy saját magánépület-lapka lerakása a marhautvonal egyik épületmezőjére” akciót. Mint mindig, most is szükséges az épülethez adott számú mesterember, de dollárokat nem kell fizetned érte.

## További megjegyzések:

- Amint egy fiókirodát letettél egy fiókiroda-mezőre, az a játék végéig ott marad.
- Ha nem maradt a játékos tábla kiegészítődön fiókiroda, akkor többet már nem hajthatod végre az „Egy fiókiroda lelerakása” akciót.

## Az 5. alfázis: Szállítás változása Kansas city elérésekor

Amikor a marhahajcsárod eléri Kansas Cityt, akkor a szokásos módon hajtsd végre az 5. *Kansas City alfázist*, beleértve az 5. alfázist, az egy városcímerre szállítást is. De ennek a városcímernek nem kell feltétlenül a *várossorban* lennie. Ez lehet bármely olyan nagyváros, aminek a városmezőjén van saját fiókirodád.

Az ilyen városba történő szállítás szabályai alapvetően azonosak a városoron lévő város címerekre történő szállítással:

- A teljes tenyészértékednek el kell érnie vagy meg kell haladnia a város értékét.
- Figyelned kell rá, hogy a városmező sarka világos vagy sötét.
- Ha aktiválódik egy szállítási akció, akkor azt azonnal végre kell hajtani (lásd a következő oldalon a szürke szövegdozban).



Ahogy eddig is, a fizetendő szállítási költség itt is a mozdonyod helyzetétől függ.

Egy nagyváros városcímerébe történő szállítás költségének kiszámolásánál a következőképpen járj el: Keresd meg a vasútvonalon azt a mezőt, aminek a száma azonos annak a városcímernek a városértékével, ahova szállítani fogsz. Ha a mozdonyod a vasútvonalnak ezen a mezőjén áll vagy már ezen túl van, akkor nincs szállítási költség. Ha a mozdonyod még nem érte el ezt a mezőt, akkor a szokásos módon szállítási költséget kell fizetned: Fizess 1 dollárt a banknak minden egyes keresztért, ami a mozdonyod orra és a városértékkel azonos számú vasútvonalmező között van.

**Példa:** *Móni* Minneapolisba szállít, aminek a városértéke 13. A mozdonya a vasútvonal 9. mezőjén van.

3 dollár szállítási díjat kell fizetnie, mivel 3 kereszt van a mozdonya orra, és a vasútvonal 13. mezője között.



Ne felejtsetd el, hogy egy városba, csak egyszer szállíthatsz. A kivétel továbbra is csak Kansas City és San Francisco. De figyelj oda, mert **San Francisco** most a kiegészítő tábla **bal felső részén** van. A várossor utolsó városa most New York City, ahova szintén csak egyszer szállíthatsz.

### Új szállítási akciók és játék végi győzelmi pont bónuszok

Ha Memphisbe szállítasz, kapsz egy célkártyát a közös célkártya-kínálatból, ÉS 2 dollárt.



Ha Milwaukeeba szállítasz, kapsz egy célkártyát a közös célkártya-kínálatból, ÉS 3 dollárt.



Amint van egy korongod Columbian és egy St. Louison, tegyél magad elé egy cserejelzőt a közös készletből. A játék végén vesztesz 5 győzelmi pontot.



Ugyanez történik, ha van egy-egy korongod Chicagó és Detroiton is.



Amikor New Yorkba szállítasz, ingyen vedd el, és tedd magad elé az **egyik** mellette lévő állomásfőnlaplakát. Ha a lapkán egy azonnali akció látható, hajtsd végre a szokásos módon.



Minden alkalommal, amikor Kansas Citybe szállítasz, továbbra is kapsz 6 dollárt. De a játék végén Kansas City városmezőjén lévő minden egyes korongod miatt majd 8 győzelmi pontot veszítesz.



A játék végén a San Franciscóban lévő minden korong továbbra is győzelmi pontot hoz majd neked. Azonban a pontok száma attól függ, hogy addigra a játékos tábla kiegészítődön mennyi harangmezőt szabadítottál fel (lásd részletesen a következő oldalon).





# A JÁTÉK VÉGE

A játék vége és a játék végi pontozás pontosan az alapjátékban leírtak szerint történik.

Azonban a végső pontozás 3. lépésénél figyeljetelek a következőkre: Ha San Franciscoba szállítottál a játék alatt, akkor meg kell nézni, hogy hány győzelmi pontot ér San Francisco városcímerén lévő egy-egy korongod. Ezt a játékosábla kiegészítődön **teljesen üres** harangmezők száma adja meg: San Francisco városcímerén lévő minden egyes korongod annyiszor 2 pontot ér, amennyi teljesen üres harangmeződ van.

**Példa:** *Móninak* 4 fiókirodája maradt a játékosáblája kiegészítőjén, azaz 3 harangmező ürült ki teljesen, ezért San Francisco városmezőjén lévő 2 korongja 6 győzelmi pontot ér (3 üres harangmező X 2 győzelmi pont).



## AZ ÚJ JÁTÉKELEMELK ÁTTEKINTÉSE



### A CSEREJELZŐK

Minden játékos egy cserejelzővel kezdi a játékot, és különböző módokon újabbakhoz juthat:



- szállítási bónusszal
- azonnali bónusszal egy fiókiroda lerakásakor
- azonnali bónusszal egy állomásfőnök-lapka által

Továbbá azonnal kapsz egy cserejelzőt, ha:

- a játékosábla kiegészítőd második *harangmezőjét* kiüríted (amikor már 6 fiókirodát letettél a játékosábla kiegészítőre)
- a játékosábla kiegészítőd ötödik *harangmezőjét* kiüríted (amikor már mind a 15 fiókirodát letettél a játékosábla kiegészítőre)



### Hogyan használhatod a cserejelzőket

A cserejelzők különlegesek, mert ezekből a játék során **bármikor** egyet vagy akár többet is használhatsz – akár akció közben is, vagy nem a saját köröd alatt is.

Amikor cserejelzőt használasz, tedd vissza a jelzőt a játékosábla kiegészítő mellett lévő általános készletbe. Ezután húzz legfeljebb 2 kártyát a saját húzópakliból, és dobj el annyi kártyát, amennyit húztál.

# ÚJ ÉPÜLETLAPKÁK

**Megjegyzés:** Ez az épületlapka (11) korábban már megjelent a Frosted Games "DSP-goodie box 2017" részeként. Ha az már megvan, akkor játékosonként csak egy 11-es épületlapkát használjatok.



Hajtsd végre az „Egy veszély eltávolítása” akciót.



Lépj előre annyi mezőt a mozdonyoddal, amennyi **kockázatlapka** van előtted.



A játéktábla kiegészítődön lévő **minden** teljesen kiürített harangmező miatt lépj előre 1 mezőt a tanúsítványjelződdel, **ÉS** kapsz 1 dollárt.



Amennyi dollárt kapsz, amennyi mesterember van a mesterembersorodban.

Hajtsd végre az „Egy fiókiroda lerakása” akciót.

## AZ ÚJ ÁLLOMÁSFŐNÖK-LAPKÁK



1 állandó tanúsítvány.

**Egyéni feladat a játék végén:**

3 győzelmi pontot kapsz minden 2 vasútállomásért, amin van korongod.



**Azonnali akció:** Lépj előre legfeljebb 2 mezőt a tanúsítványjelződdel!

**Egyéni feladat a játék végén:**

2 győzelmi pontot kapsz a játéktáblán lévő minden épületlapkádért.



**Azonnali akció:** Hajtsd végre az „Egy fiókiroda lerakása” akciót!

**Egyéni feladat a játék végén:**

5 győzelmi pontot kapsz minden 2 cserejelzőért, ami előtted marad.



**Azonnali akció:**

Tegyél magad elé egy cserejelződ az általános készletből!

**Egyéni feladat a játék végén:**

2 győzelmi pontot kapsz a játéktábla kiegészítő minden olyan területért, amire legalább egy fiókirodát letettél. A játéktábla kiegészítőn összesen 6 különböző terület van (különböző színűek).





**Megjegyzés:** A következő 2 állomásfőnök-lapkát már korábban kiadtuk mini promócsomagként. Ha már megvan, akkor csak egy példányt használj a lapkákból.



2 állandó  
tanúsítvány.

Nincs egyéni feladat.



Azonnali akció:  
12 dollárt kapsz.

Nincs egyéni feladat.

## STÁBLISTA

<b>Játéktervező:</b>	Alexander Pfister
<b>Producer:</b>	Sophie Gravel
<b>Fejlesztés:</b>	Viktor Kobilke
<b>Illusztrátor:</b>	Andreas Resch
<b>Szerkesztés/Kinézet:</b>	Viktor Kobilke
<b>Átnézés:</b>	Neil Crowley
<b>Kommunikáció:</b>	Mike Young
<b>Külügyek:</b>	Andrea Ahlers, Katja Wienicke
<b>Marketing:</b>	Martin Bouchard
<b>Magyarra fordítás:</b>	Trew és Dunda

Fejlesztette:



[info@eggertspiele.com](mailto:info@eggertspiele.com)  
[www.eggertspiele.com](http://www.eggertspiele.com)

© 2018 Plan B Games Europe GmbH  
Sinstorfer Weg 70, 21077  
Hamburg, Germany

Eggertspiele a Plan B Games Europe GmbH egy védjegye.

Külön engedély nélkül a játék részeinek reprodukálása tilos.

Made in Germany.

