

WOLFGANG
KRAMER

MICHAEL
KIESLING

SZÉNRE FEL

TÁRSASJÁTÉK 2-4 JÁTÉKOS RÉSZÉRE,
10 ÉVES KORTÓL

*A „Glück Auf” a hagyományos német bányásköszöntés,
ami magyarul annyit tesz: Jó szerencsét!*

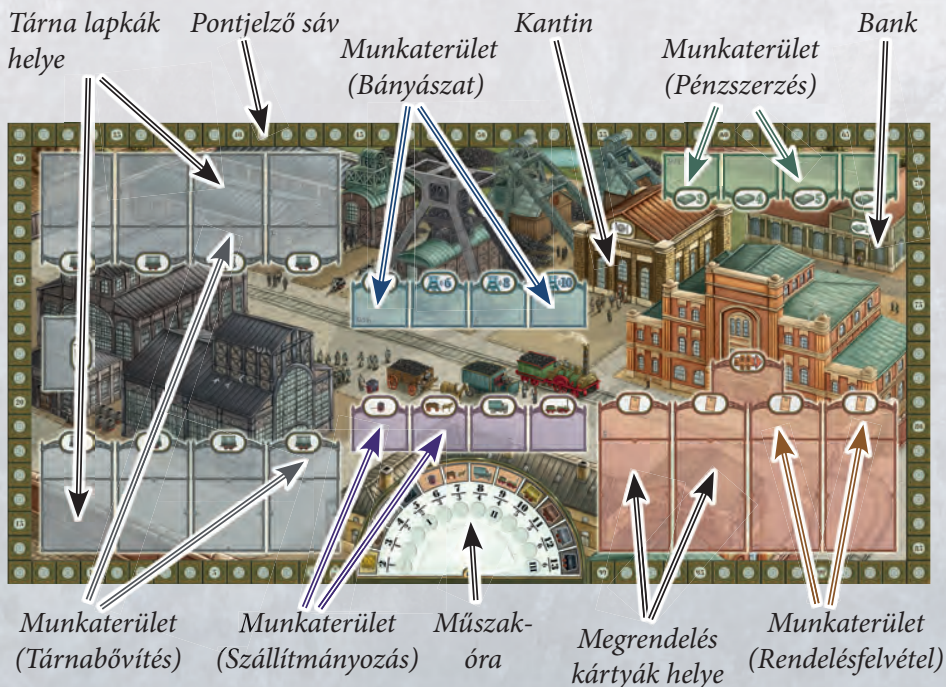
JÁTÉKÖTLÉT

ESSEN, a 20. század elején: a napenergia és a tiszta erőforrások még nem léteznek, de ott van a „korlátlan mennyiségű szén”. Egy szénbánya tulajdonosaként a te felelősséged a csillék gyártása, azok föld alá juttatása és minél több szén kitermelése a tárnákból. Ahhoz, hogy ezt teljesítsd, különböző megbízásokra kell szert tenned, majd azokat teljesítened, hogy győzelmi pontokat szerezhess. Mindamellet, ezek a megrendelések általában elég specifikusan meghatároz-

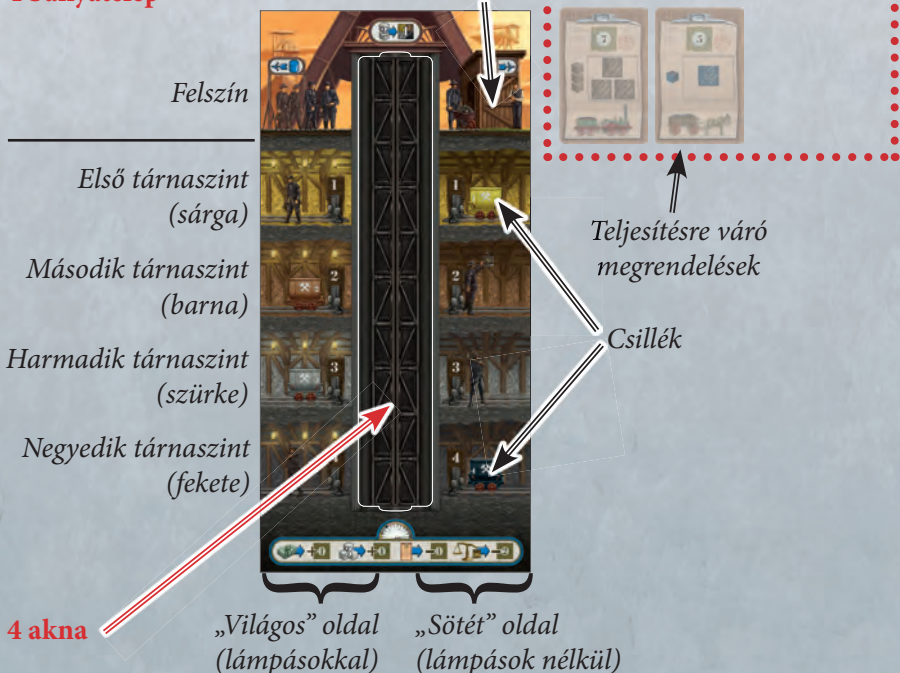
zák, hogy milyen típusú szénre van szükség a teljesítésükhöz. A különböző szénfajták az aknák különböző szintjein találhatóak és egyre mélyebbre kell hatolni a bányában, hogy elérd a megfelelőt... és ez bizony drága mulatság. A **Szénre fel** egy összetett, mégis könnyen elsajátítható társasjáték, ami egyaránt tartalmaz szórakozást nyújt a családnak és a tapasztalt játékosoknak is. A tárnák és a felvonók biztosítják a jó játékot „minden szinten”. Szerencse fel!

TARTOZÉKOK

1 játéktér



4 bányatelep



4 felvonó



48 tárnalapka



44 megrendelés kártya



11 taliga ikonnal



11 lovas kocsi ikonnal



11 teherautó ikonnal



11 vonat ikonnal

64 szénkocka (4 színből 16-16 darab)



72 munkás (minden színből 18 darab)



4 győzelmi pont jelölő (minden színből 1 darab)



40 bankjegy (1, 2, 5 márkás címletekben)



7 területzáró lapka



1 műszakcikkely-jelölő



1 kezdő játékos jelzője



1 műszakóra-mutató



ELŐKÉSZÜLETEK

Mielőtt elkezdenétek az első játékot, óvatosan pattintsátok ki a jelölőket és lapkákat a kartonkeretükből!

1. Helyezzétek a játékkeret az asztal közepére!

2. A játékosok számától függően egyes munkaterületekre nem lesz szükség! Zárjátok le őket úgy, hogy a nem használt mezőkre területzáró lapkákat raktok az alábbiak szerint:

- 2 játékos esetén takarjátok le mind a négy „2”-es ÉS mind a három „2+3”-as jelölésű mezőt
- 3 játékos esetén csak a három „2+3” jelölésű mezőt takarjátok le
- 4 játékos esetén nem kell területzáró lapkát felraknotok

3. Válogassátok szét a bankjegyeket és a szénkockákat! Ezek képezik majd a bankot és a kitermelésre váró szénkészletet!

4. Keverjétek meg a tárna lapkákat, és a paklit helyezétek képpel lefelé a játéktér mellé! Majd a „tárna bővítés” munkaterület minden (nyitott) mezőjére tegyetek a pakliból egy-egy véletlenszerűen húzott lapkát képpel felfelé!

5. Helyezzétek az óramutatót a műszakórára úgy, hogy az „1”-es számmal jelölt karikára mutasson!

Majd tegyétek fel a műszakcikely-jelölőt is, az óra bal oldali (nyilacska-val jelölt) karikájára!

6. Minden játékos válasszon magának egy szint, és helyezze maga elé:

- az adott színhez tartozó bányatelepet
- 4 szénkockát a kitermelésre váró szénkészletből:
 - 1 sárga • 1 barna • 1 szürke • 1 fekete
 - (a bányatelep megfelelő szintjein, az azonos színű csillékre kell helyezni őket)
- egy aknát (a bányatelep közepére kell helyezni)
- egy felvonót (az akna tetejére kell helyezni a felszínre)

7. A játékosok számától függően mindenki vegye maga elé a színéhez tartozó munkásokat:

- 2 játékos esetén fejenként 18 munkást
- 3 játékos esetén fejenként 15 munkást
- 4 játékos esetén fejenként 13 munkást

A nem használt bábuakat tegyétek vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükségetek.

- Helyezzétek a munkásaitokat a bányatelepetektől balra a felszínre, ők képezik minden játékos a munkáscsoportját.

Minden játékos helyezze a győzelmi pont jelölőjét a játéktéren körbefutó skála „0/100”-as mezőjére!



8. A játékosok számától függően mindenki ugyanannyi kezdőtökével (márkával) indul.

Vegyetek magatok elé a bankból:

- 2 játékos esetén fejenként 10 márkát
- 3 játékos esetén fejenként 9 márkát
- 4 játékos esetén fejenként 8 márkát

9. Döntsétek el, hogy ki kezdi a játékot, és adjátok neki a kezdő játékos jelzőjét.

10. Keverjétek meg a megrendelés kártyákat, és a paklit helyezétek képpel lefelé a játéktér mellé! A játékosok számától függően fedjétek fel bizonyos számú megrendelés kártyát, és helyezétek őket képpel felfelé a játéktér alá:

- 2 játékos esetén 7 megrendelés kártyát
- 3 játékos esetén 10 megrendelés kártyát
- 4 játékos esetén 13 megrendelés kártyát

Elsőként a kezdő játékostól jobbra ülő, majd az óramutató járásával ellentétes irányba haladva minden játékos választ 1-et az így felfedezett megrendelés kártyák közül, amit a bányatelepe jobb oldalára kell helyeznie képpel felfelé. Ezek lesznek a játékos teljesítésre váró megrendelése. Ismételjétek ezt addig, míg minden játékosnak 3 teljesítésre váró megrendelése lesz! Az utolsó, ki nem választott kártyát tegyétek fel a játéktérre, az egyik rendelésvétel mezőre.

Végül minden további (nyitott) rendelésvétel mezőre tegyetek egy-egy kártyát a pakliból képpel felfelé. (2 játékos esetén a bal oldali rendelésvétel mezőre ne tegyetek kártyát, hiszen azt korábban már egy területzáró lapkával lefedtétek).

A JÁTÉK MENETE

A játék 3 fordulóig (*műszakig*) tart. Minden *műszak* az aktuális kezdő játékos körével indul, majd a többi játékos köre következik az óramutató járásával **megegyező** irányba haladva. A saját körében minden játékos egyetlen akciót hajthat végre: 1 vagy több *munkását* egy általa választott *munkaterületre* helyezve aktiválja azt. Ezután a következő játékos köre jön.

Ha minden játékos minden *munkása* felkerült a *játéktérre*, az adott *műszak* véget ér. A *műszak* végén összeszámoljuk és felvezetjük a megszerzett pontokat, minden játékos visszaveszi a *munkásait* a *játéktérről*, és egy új *műszak* kezdődik. A harmadik *műszak* után a játék véget ér, és a legtöbb *győzelmi ponttal* rendelkező játékos lesz a nyertes.

A JÁTÉKOSOK KÖREI

A saját körében minden játékos, akinek van legalább 1 fel nem használt *munkása*, választ 1 *munkaterületet*. Csak olyan területet választható, aminek a tevékenységét a játékos végre is tudja hajtani!
Ha ez egy üres *munkaterület*, köteles pontosan 1 *munkást* a *csoportjából* a területre helyezni, majd végrehajtani az adott feladatot.
Ha már van legalább 1 *munkás* a kiválasztott területen (függetlenül attól, hogy az a *munkás* melyik játékosé), az összes korábban felrakott bábut le kell venni a *munkaterületről*, és át kell helyezni őket a *kantinba*. Ezek után az aktív játékos a csoportjából eggyel több *munkást* felrak a kiürített mezőre, és végrehajtja az adott akciót.
Ha a játékos nem tudná végrehajtani a választott terület feladatát vagy nincs elég *munkása*, hogy eggyel többet tudjon feltenni, akkor egy másik *munkaterületet* kell választania.

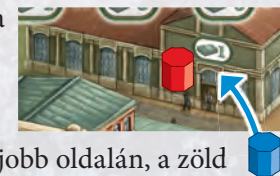
Példa:
Ha **Gábor** a „4 márka” jelzésű mezőt akarja használni, arra egyetlen munkást kell tennie.

Ha az „5 márka” jelzésű területet választja, először a piros munkást a kantinba teszi, majd 2 saját munkását mozgatja helyette munkaterületre.

Ha pedig a „6 márka” jelzésű munkaterületet szeretné aktiválni, a saját két korábban felrakott munkását helyezi át a kantinba, és tesz fel helyettük három másikat a játéktérre.



Ha egy játékos nem akarja egyik *munkaterületet* sem aktiválni, fel kell raknia pontosan 1 *munkást* a *bank* épületére (a *játéktér* jobb oldalán, a zöld „*pénzszerzés*” mezők alatt található). Cserébe kap 1 márkát a *bankból*.



A *kantinban* és a *bankban* tetszőleges számú *munkás* tartózkodhat egyszerre (bármilyen színből).

Miután egy játékos aktivált egy *munkaterületet*, az ő köre véget ér, és a következő játékosra kerül a sor.

Ha egy játékos felhasználta az összes *munkását*, ő a *műszak* végéig a további körökből kimarad.

A játékban 5 fajta *munkaterület* közül lehet választani, mindegyik különböző feladatok végrehajtására ad lehetőséget:



1. Tárnabővítés (a bányatelep bővítése egy újabb tárnával)

Amikor egy játékos *munkás(oka)t* helyez az egyik „*tárnabővítés*” *munkaterületre*, el kell vennie az adott mezőn található *tárna lapkát*, és ki kell fizetnie a költségét. A *tárna lapkákon* 1 vagy 2 *csille* ikon található, ettől függ, hogy mennyi márkát kell visszaadnia a *banknak*, hogy megvásárolhassa:

- minden sárga *csille* után 1 márkát
- minden barna *csille* után 2 márkát
- minden szürke *csille* után 3 márkát
- minden fekete *csille* után 4 márkát

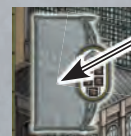
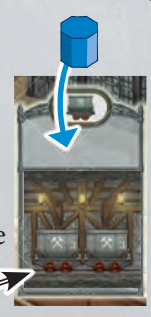
Miután kifizette a *tárnabővítés* költségét, minden *csillére* egy azonos színű *szénkockát* kell tennie a *kitermelésre váró szénkészletből*. Ezek után a *tárna lapkát* fel kell helyezni a játékos bányatelepe mellé:

- a megfelelő szintre (sárga, barna, szürke vagy fekete)
- a megfelelő oldalra (a bal oldal a „*világos*” oldal, ahol lámpások égnek, a jobb oldal a „*sötét*”, ahol nem található lámpások)

Amelyik körben egy játékos *tárna lapkát* vásárol, a megüresedett helyet fel kell tölteni a *tárna lapkákat* tartalmazó pakliból húzott, képpel **felfelé** fordított lapkával.

Megjegyzés: ha egyszer a *csillékben* található *szénkockákat* kitermelték, azok nem telnek meg újra. A bányászás folytatásához újabb és újabb *tárna lapkákat* kell vásárolni.

Példa:
Gábor az egyik üres „*tárnabővítés*” *munkaterületre* helyezi egy *munkását*, megszerezve így a mezőn található *tárna lapkát*. Mivel azon két szürke *csille* van, ezért 6 márkát kell visszaadnia a *banknak*.



Fontos: Az épületen található különleges mező másként működik, mint a többi „*tárnabővítés*” *munkaterület*: amikor ezt a helyszínt aktiválja valaki, megnézheti a *tárna lapkák* paklijának felső 5 lapkáját. Ezek közül egyet ugyanúgy megvásárolhat, ha ki tudja fizetni a *csillék* árát. A fennmaradó négy kártyát a játékos tetszőleges sorrendben visszarakja a pakli tetejére VAGY a pakli aljára **képpel lefelé**. (Nem kötelező vásárolnia, visszarakhatja mind az 5 *tárna lapkát*, de az akcióját ettől függetlenül elhasználta.)

Példa:

Gábor a frissen vásárolt *tárna lapkájára* két *szürke szénkockát* rak fel (minden *csillére* egyet), majd a *tárna lapkát* a bányatelepéhez illeszti a *harmadik* (szürke) sorba és a (világos) bal oldalra.





2. Bányászat (szénkockák kitermelés a megrendelések teljesítéséhez)

Amikor egy játékos *munkás(oka)t* helyez egy „bányászat” munkaterületre, kitermelheti a bányájában felhalmozódott szénkészletet, hogy teljesítse a megrendeléseit. A munkaterület mezőin található számok mutatják meg, hogy a terület aktiválásával hány munkafázist hajthat végre. (Ha kevesebb munkafázisra van szüksége, mint amennyit végrehajthatna, a maradék elvész.)

Az alább felsorolt folyamatok mind 1-1 munkafázisnak számítanak:

1. A játékos a felvonóját **lefelé** mozgathatja bármelyik tárnaszintre.



2. A játékos a felvonóját **felé** mozgathatja bármelyik tárnaszintre vagy a felszínre.

3. Ha a felvonó egy tárnaszinten tartózkodik, a játékos 1 szénkockát áthelyezhet a csillékből a felvonó egy üres rakodóterületére. (A felvonóban összesen 5 rakodó terület található, tehát egyszerre legfeljebb 5 szénkockát szállíthat).



4. Ha a felvonó a felszínen tartózkodik, a játékos 1 szénkockát áthelyezhet a felvonóból egy teljesítésre váró megrendelés kártya egyező színű megrendelés rubrikájára.



Fontos: Egy megrendelés rubrikára vagy 1 megfelelő színű szénkocka rakható, vagy helyettesíthető 2 bármilyen (azonos vagy akár különböző) színű szénkocka együttes felrakásával (ez azonban két munkafázist vesz igénybe).



megrendelés rubrika

5. Ha a felvonó a felszínen tartózkodik, de a játékos nem rendelkezik olyan teljesítésre váró megrendelés kártyával, aminek eleget tudna tenni, viszont szeretne rakodóterületet felszabadítani a felvonóján, a játékos 1 szénkockát áthelyezhet a felvonójából a raktárba. (A raktárban tetszőleges számú szénkocka tárolható.)



raktár

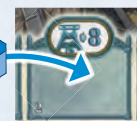
6. A játékos 1 szénkockát áthelyezhet a raktárából egy teljesítésre váró megrendelés kártya megfelelő megrendelés rubrikájára (a 4. pont szabályai itt is érvényesek).



Megjegyzés: Miután egy szénkockát egy rubrikára helyeztek, onnan később azt átmozgatni, elvenni már nem lehet!

Példa:

Gábor egy munkását a bányászat „8 munkafázis” jelölésű munkaterületére helyezi, és az alábbi 8 lépést hajtja végre:



1. A harmadik szintre mozgathatja a felvonóját.



2. 1 szürke szénkockát bemozgatja a felvonóba.



3. 1 szürke szénkockát rakod be a felvonóba.



4. Felmozgatja a felvonót az első szintre.



5. 1 sárga szénkockát is raktérbe mozgat.



6. A felvonót felmozgatja a felszínre.



7. 1 szürke szénkockát a szürke rubrikára helyez.



8. 1 szürke szénkockát a szürke rubrikára helyez.







A pontszámítás kezdetén minden játékos felfedi a teljesített *megrendelés kártyáit* (csak a már kiszállított *megrendelés kártyák* számítanak ilyenkor, a *teljesítésre váró megrendeléseket* nem kell figyelembe venni).

A *műszakóra* minden cikkelyében más feltétel teljesítéséért jár *győzelmi pont* két játékosnak (az első és második helyezettek), akik a legjobban megfeleltek az adott elvárásoknak. (Csak olyan játékos kaphat *győzelmi pontot*, akiknek van legalább egy teljesített *megrendelés kártyája* a feltételnek megfelelő ikonnal.)





Az első cikkellyel kezdve meg kell állapítani, hogy melyik játékosnak mennyi *győzelmi pont* jár. Majd a *műszakcikkelyjelölőt* eggyel tovább kell mozgatni, azt a cikkelyt is kiértékelni, és így tovább. Egész addig, míg a jelölő azon a cikkelyen nem áll, amin a *műszakóra-mutató* is áll. Ez az utolsó cikkely, amiért ebben a műszakban *győzelmi pont* jár.







Az első 4 cikkelyben a teljesített megrendeléseken található *szén ikonokért* jár pont:

| | | |
|---|--|---------------|
|  | Akinek a teljesített <i>megrendelés kártyáin</i> összesen a legtöbb sárga <i>szén ikon</i> található.....2 pontot kap A második legtöbb sárga <i>szén ikonnal</i> rendelkező játékos.....1 pontot kap | $\frac{2}{1}$ |
|  | Akinek a teljesített <i>megrendelés kártyáin</i> összesen a legtöbb barna <i>szén ikon</i> található.....3 pontot kap A második legtöbb barna <i>szén ikonnal</i> rendelkező játékos.....1 pontot kap | $\frac{3}{1}$ |
|  | Akinek a teljesített <i>megrendelés kártyáin</i> összesen a legtöbb szürke <i>szén ikon</i> található.....4 pontot kap A második legtöbb szürke <i>szén ikonnal</i> rendelkező játékos.....2 pontot kap | $\frac{4}{2}$ |
|  | Akinek a teljesített <i>megrendelés kártyáin</i> összesen a legtöbb fekete <i>szén ikon</i> található.....5 pontot kap A második legtöbb fekete <i>szén ikonnal</i> rendelkező játékos.....2 pontot kap | $\frac{5}{2}$ |

A második 4 cikkelyben az olyan teljesített *megrendeléseken* található *szén ikonokért* (a szín most nem számít) jár pont, amiket egy bizonyos módon szállítottak ki:

| | | |
|---|---|---------------|
|  | Akinek a legtöbb <i>szén ikon</i> található a <i>taliga ikon</i> os teljesített <i>megrendelés kártyáin</i>6 pontot kap A második legtöbb <i>szén ikonnal</i> rendelkező játékos.....3 pontot kap | $\frac{6}{3}$ |
|  | Akinek a legtöbb <i>szén ikon</i> található a <i>lovas kocsi ikon</i> os teljesített <i>megrendelés kártyáin</i>7 pontot kap A második legtöbb <i>szén ikonnal</i> rendelkező játékos.....3 pontot kap | $\frac{7}{3}$ |
|  | Akinek a legtöbb <i>szén ikon</i> található a <i>teherautó ikon</i> os teljesített <i>megrendelés kártyáin</i>8 pontot kap A második legtöbb <i>szén ikonnal</i> rendelkező játékos.....4 pontot kap | $\frac{8}{4}$ |
|  | Akinek a legtöbb <i>szén ikon</i> található a <i>vonat ikon</i> os teljesített <i>megrendelés kártyáin</i>9 pontot kap A második legtöbb <i>szén ikonnal</i> rendelkező játékos.....4 pontot kap | $\frac{9}{4}$ |

A harmadik 4 cikkelyben a játékosok *bányatelepén* található *üres csilléért* jár pont:

| | | |
|---|--|----------------|
|  | Akinek a <i>bányatelepén</i> a legtöbb <i>üres sárga csille</i> van.....10 pontot kap A második legtöbb <i>üres sárga csillével</i> rendelkező játékos.....5 pontot kap | $\frac{10}{5}$ |
|  | Akinek a <i>bányatelepén</i> a legtöbb <i>üres barna csille</i> van.....11 pontot kap A második legtöbb <i>üres barna csillével</i> rendelkező játékos.....5 pontot kap | $\frac{11}{5}$ |
|  | Akinek a <i>bányatelepén</i> a legtöbb <i>üres szürke csille</i> van.....12 pontot kap A második legtöbb <i>üres szürke csillével</i> rendelkező játékos.....6 pontot kap | $\frac{12}{6}$ |
|  | Akinek a <i>bányatelepén</i> a legtöbb <i>üres fekete csille</i> van.....13 pontot kap A második legtöbb <i>üres fekete csillével</i> rendelkező játékos.....6 pontot kap | $\frac{13}{6}$ |

Döntetlen esetén:

Ha az első helyen alakul ki döntetlen állás, az összes első helyezett megkapja az első helyért járó *győzelmi pontot*. Ebben az esetben a második helyezett(ek) nem kap(nak) pontot.

Ha a második helyen alakul ki döntetlen állás, az összes második helyezett megkapja a második helyért járó *győzelmi pontot*.

Különleges szabály 2 játékos esetén:

Ha csak két játékos játszik, mindig csak az első helyezettnek jár *győzelmi pont*, a második helyezését nem jár pont.

Példa:

Gábornak összesen 3 szürke (1+2), 3 fekete (1+2), 1 sárga és 1 barna *szén ikonja* van teljesített *megrendelés kártyáin*.



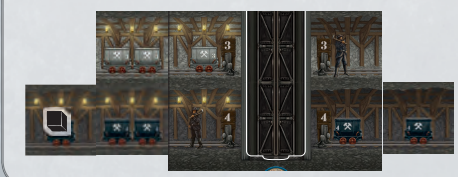
Példa:

Gábornak 2 *szén ikonja* van a *taligával* kiszállított *megrendelés kártyáján*, és összesen 6 *ikonja* (4+2) a *lovas kocsi*val kiszállított *megrendelés kártyáin*.



Példa:

Gábornak összesen 3 szürke (2+1) és 4 fekete (2+1+1) *üres csilléje* van a *bányatelepén*.



Példa: Zsófinak és Péternek is 3-3 *ikonja* van a *taliga ikonnal* rendelkező *megrendelés kártyáin*. Döntetlen eredményt érnek el első helyezettként, így mindketten 6-6 pontot kapnak. Bár **Gábor** lenne a második helyezett, de így ő nem kap pontot.



A *lovas kocsi*val rendelkező *megrendelés kártyái* miatt **Gábor** nyeri az első helyet 6 *ikkonnal*, így 7 pontot kap. **Zsófi** és **Péter** helyezése ismét döntetlen 1-1 *ikkonnal*, a második helyért így mindketten 3 pontot kapnak.



Mivel *teherautó* és *vonat ikonnal* egyik játékos sem rendelkezik, így ezekért egyiküknek sem jár *győzelmi pont*.

Miután a *győzelmi pontok* kiszámítása és felvezetése megtörtént (az 1. és 2. *műszak* után), megkezdődik a következő *műszak* előkészítése:

1. A *kezdő játékos* jelzőjét az kapja, akinek a legtöbb *munkása* maradt fenn a „*tárna*övítés” *munkaterületen*. A döntetlen eredményt elérő játékosok közül az kapja, aki a korábbi kezdő játékostól az óramutató járásával **megegyező** irányba haladva következik.
2. A *műszakcikkely* jelölőt vissza kell helyezni a kiindulási pontra, a *műszakóra* bal oldali

Példa:

Gábornak 5 *munkása* van a *tárna*övítés *munkaterületen*,
Zsófinak 4,
Péternek 2.

Így **Gábor** kapja a *kezdő játékos* jelzőt.



(nyilacskával jelölt) karikájára. A *műszakóra* mutatóját tovább kell léptetni, hogy a következő *műszak* (II/III) jelzésére mutasson.



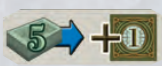
3. A játékosok a pontszámításnál felfedezett teljesített *megrendelés kártyáikat* képpel **lefelé** fordítják. (A következő pontszámításig nem lesz rájuk szükség, de a saját kártyáit játék közben mindenki szabadon megnézheti).
4. Minden *munkást* le kell venni a *játektérről*, és visszarakni őket a játékosuk *bányatelepe* mellé.

Ezek után kezdetét veszi a következő *műszak*. A fordulót az a játékos kezdi, aki a *kezdő játékos* jelzőt birtokolja.

A JÁTÉK VÉGE

A *játék* a *harmadik műszak* pontszámítása után véget ér.

A *játék* végén a megmaradt *bankjegyek* és *szénkockák* *győzelmi pontra* válthatók:



- Minden 5 márká után, amit a játékos visszarak a *bankba*, kap 1 *győzelmi pontot* (az ezek után fennmaradó márkákat meg kell őrizni az esetleges holtverseny eldöntéséhez).



- Minden 3 *szénkocka* 1 *győzelmi pontot* ér (függetlenül attól, hogy milyen színű vagy hol tárolják – a *bányatelep tárna lapkáin*, a *felvonó* karakterében, a *raktárban* vagy a *teljesítésre váró megrendelés kártyákon*).

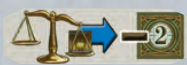
Ezek után meg kell nézni, kinek hány *megrendelést* nem sikerült teljesíteni:



- Minden *megrendelés kártyája* után, amit a játékos nem szállított ki, veszít 1 *győzelmi pontot*.

Végül meg kell vizsgálni a kiépített *bányatelepek* stabilitását.

- Egy *bányatelep* akkor a legstabilabb, ha ugyanannyi *tárna lapka* szerepel a „*világos*” mint a „*sötét*” oldalon. (A *tárna lapkák* – nem pedig a rajtuk szereplő *csillék* – számát kell figyelembe venni.)



Amennyiben egy játékos *bányatelepe*nek egyik oldalán több *tárna lapka* található, mint a másikon, minden lapka eltéréseért 2 pontot veszít.

A legtöbb *győzelmi ponttal* rendelkező játékos lesz a *nyertes*. Döntetlen esetén a legtöbb pontot szerző játékosok közül az nyer, akinek több márkája maradt. Ha ez is egyenlő, akkor a legtöbb pontot és márkát szerző játékosok holtversenyben győznek.

Kiegészítés:

- A játékosok nem rejthetik el vagy tarthatják titokban a *bankjegyeiket*.
- A *bankban* korlátlan mennyiségű márká áll rendelkezésre, ha a *bankjegyek* elfogynának, más módon kell jelölni a játékosok márkáit (például papíron vezetni).
- A *tárna lapkák* vagy a *megrendelés kártyák paklija* elfogyhat, ilyenkor a megüresedett *munkaterületekre* nem kerül fel újabb lapka vagy kártya.
- Ha a *kitermelésre váró szénkészletből* elfogy valamelyik szín, *tárna lapka* vásárlásakor a játékos tetszőleges egyéb színű *szénkockát* helyezhet a *csilléjére* (ez a *tárna lapka* árát nem befolyásolja).

Példa:



Gábornak 7 márkája maradt, 2 + 5 = 1 pont
5-öt visszarak a bankba.

4 *szénkockája* maradt (*megrendelés kártyáján*, + 1 pont
a *csillén*, a *felvonóban* és a *raktárban* 1-1 darab)

1 *rendelését* nem tudta kiszállítani - 1 pont

A *sötét* és a *világos* oldal között - 6 pont
3 *tárna lapka* a különbség

KÖZREMŰKÖDŐK

Szerzők: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Illusztrációk: Dennis Lohausen

Szabályfüzet és tördelés: Alfred Viktor Schulz
Szabályfelülvizsgálat: Neil Crowley

Copyright: © 2013 eggertspiele GmbH & Co. KG,
Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany
All rights reserved. | www.eggertspiele.de

A magyar változat munkatársai:

Fordítás: Cherubion Kft.

Korrektúra: Dobos Attila

Nyomdai előkészítés: Ádám Krisztina

Felelős kiadó: Terenyei Róbert



Hungarian edition © Delta Vision Kft., 2014
Minden jog fenntartva!
Magyarországon kiadja és forgalmazza a Delta Vision Kft.
1092 Budapest, Ferenc krt. 40.

www.deltavision.hu

