

IVAN LASHIN ENGINE-BUILDING TÁRSASJÁTÉKA

# ACÉLMÁGNÁS

## JÁTÉKSZABÁLYOK

### JÁTÉKÁTTEKINTÉS

A játékosok ezúttal XIX. századi tőkések bőrébe bújhatnak, akik saját ipari vállalataikat próbálják felépíteni, miközben arra törekszenek, hogy a lehető legtöbb pénzt gyűjtsék össze vállalatok felvásárlásával, nyersanyagok kitermelésével, illetve azoknak a lehető legjobb kombinációkban történő felhasználásával.

A játék 4 körig tart, és minden kör 2 fázisból áll: egy *aukcióból* és egy *termelésből*. Az Aukciós fázis során a játékosok vállalatokra licitálnak. A vállalatot a legmagasabb ajánlattevő kapja meg, az összes többi, alacsonyabb ajánlatot tévő játékos pedig kártérítést kap (ami alkalmanként még jövedelmezőbb is lehet). A Termelési fázis során a játékosok vállalataikat nyersanyagok megszerzésével, feldolgozásával vagy eladásával működtetik, hogy végül vállalatuk fejlesztésével maximalizálhassák nyereségüket. A játékosoknak optimalizálniuk kell termelési láncukat, és meg kell találniuk a leghatékonyabb módszert a lehető legtöbb pénz megszerzésére, mivel a játékot a leggazdagabb játékos fogja megnyerni.

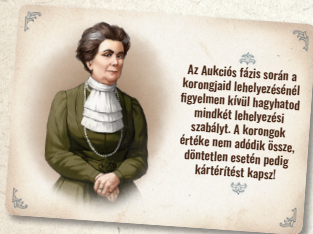


# JÁTÉKELEMEK

36 kétoldalú vállalatkártya



5 egyoldalú kezdő vállalatkártya



1 kezdőjátékos-jelző

4 játékosjelölő



5 tőkésártya

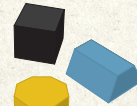


4 különböző színű készlet 4 befektetésjelzővel  
Minden készlet 4 korongot tartalmaz egy színből, 1-es, 2-es, 3-as és 4-es értékkel.

1 semleges színű befektetésjelző  
2-es értékkel



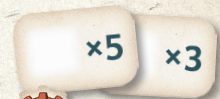
40 szénkocka



20 vasrúd



15 olajshordó



4 szorzójelző



12 fejlesztésjelző

61 pénzjelző

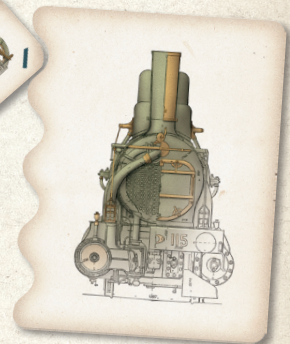


1 körszámláló  
(2 darabból áll)

1 dobókocka  
(2 fős játékhoz)



Játékszabályok



## A vállalatkártyák felépítése

Minden vállalatkártyának két oldala van: az első oldala egy alapszintű vállalat, a másik oldal pedig fejlesztett. A kártyák mindig az alapszintű oldalakkal kerülnek játékba, és a játék folyamán lehet őket fejleszteni (átfordítani).

A vállalatkártyákkal ellentétben a kezdő vállalatkártyák egyoldalúak.

A játékos kezdő nyersanyagai

Alapképességek

Alapszintű oldal

Kártérítés

Alapképesség

Kiegészítő képesség  
(nem aktív)

Fejlesztett oldal

Alapképesség

Kiegészítő képesség (aktív)





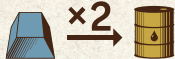
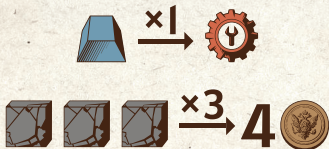
# VÁLLALATKÉPESSÉGEK

A játék folyamán a játékosok nyersanyagokat szereznek vállalataikból, és kártyáik képességeihez ezeket használják fel, hogy további nyersanyagokhoz és pénzhez jussanak. Kétféle képesség létezik: Kitermelés és Feldolgozás. Ezt a két képességet külön sorokban ábrázoljuk.

**Kitermelés** – a kártya tulajdonosának a sorban ábrázolt számú és típusú nyersanyagokat kell megkapnia. A Kitermelés minden hatása kötelezően életbe lép, a játékosok pedig nem utasíthatják el a kitermelt nyersanyagokat, és nem dönthetnek úgy, hogy csak egy részét kapják meg.



**Feldolgozás** – ha a sorban egy nyíl látható, a játékos dönthet úgy, hogy eldobja a nyíl bal oldalán lévő nyersanyagokat, hogy megkaphassa a nyíl jobb oldalán lévőket. A nyíl felett látható szám azt jelzi, hogy egy Termelési fázis során hányszor hajtható végre az adott tranzakció. A Feldolgozás képessége mindig opcionális. A játékos dönthet úgy, hogy nem hajtja végre a hatását, vagy kevesebbszer hajtja végre, mint ahány lehetősége lenne a nyíl feletti szám alapján. Egy Feldolgozási képesség használatához a játékosnak már a használata előtt birtokában kell lennie a szükséges nyersanyagoknak (melyek a nyíl bal oldalán láthatók).



*Példa: ez a képesség lehetővé teszi, hogy a játékos legfeljebb kétszer 1 vasat 1 olajjá alakítson át. A játékos döntheti el, hogy kihagyja-e a lehetőséget, hogy bead 1 vasat 1 olajért, vagy bead 2 vasat 2 olajért. Természetesen ehhez rendelkeznie kell a megfelelő mennyiségű vassal.*

A vállalatok alapképességeket, kiegészítő képességeket és kártérítést is biztosítanak. Kártérítést azok a játékosok kapnak, akik licitáltak egy adott kártyára, de nem nyerték meg. Az alapképességet a kártya tulajdonosa hajthatja majd végre a Termelési fázisban. A kiegészítő képességet szintén a kártya tulajdonosa hajthatja végre a Termelési fázis során, de csak akkor, ha már felfejlesztette (átfordította) a vállalatát.

# ELŐKÉSZÜLETEK

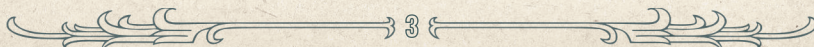
1. Minden játékos kap egy véletlenszerűen választott kezdőkártyát (vállalatot), egy véletlenszerűen választott tőkéskártyát, valamint mindegyikük kap egy készletet az általuk választott játékosjelölő színéhez tartozó befektetésjelzőkből. A tőkéskártyák a kártyán szereplő utasítások alapján módosítják a játékszabályokat az őket birtokló játékosok számára. Ha valamelyik játékos megkapja azt a tőkéskártyát, amely tulajdonosa számára plusz egy befektetésjelzőt biztosít, annak a játékosnak a semleges színű korongot is magához kell vennie.
2. Minden játékos megkapja a kezdőkártyája tetején látható nyersanyagokat. (Megjegyzés: ez a játék során csak egyetlen egyszer történik meg!)
3. Helyezzétek a körszámlálót az asztal közepére és állítsátok az 1-esre. Keverjétek meg a vállalatkártyákat, és helyezzétek őket egy pakliba rendezve a körszámlálóra, a fejlesztett oldalukkal felfelé.
4. Válasszatok véletlenszerűen egy kezdőjátékost és adjátok neki a kezdőjátékos-jelzőt.



Példa egy 3 fős játék előkészületeire

## Ha első alkalommal játszotok...

Azt javasoljuk, hogy az első néhány alkalommal a tőkéskártyák nélkül játszzatok, hogy alaposan megismerjétek a játék szabályait. Azt is tanácsoljuk, hogy a Termelési fázist (lásd később) a játékosok egymást követően és ne egyszerre hajtják végre, hogy láthassátok egymás akcióit és elkerüljétek az esetleges hibákat. Ha rövidebb játékot szeretnétek, 4 helyett 3 kört is játszhattok.





# EGY KÖR MENETE

## Aukciós fázis

A kör elején a kezdőjátékos magához veszi a vállalatkártyák pakliját, véletlenszerűen emel (kettéválasztja a paklit, majd a felül lévő kártyákat a többi alá helyezi, hogy a játékosok ne tudják előre, mely kártyák következnek), majd a pakli tetejéről kártyákat helyez az asztal közepére, az alapszintű oldalukkal felfelé. Ezekre a kártyákra lehet licitálni az aukció során. A kártyák száma a játékosok számától függ:

2 játékos – 6 kártya (2 fős játék szabályai a 6. oldalon)

3 játékos – 7 kártya

4 játékos – 8 kártya

Ha a kártyákat lehelyeztük, a vállalatkártyák pakliját visszatesszük a körszámlálóra.

A kezdőjátékostól kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva a játékosok befektetésjelző korongjaikkal körönként licitálnak a kártyákra. Saját körükben a játékosoknak az alábbi két szabály figyelembevételével kell egyik korongjukat a rendelkezésre álló vállalatkártyák egyikére helyezniük:

- Egy kártyán ugyanannak a játékosnak nem lehet 2 korongja.
- Egy kártyán nem lehet két egyforma számmal jelölt korong.

Az aukció így folytatódik, miközben mindegyik játékos elhelyezi egy korongját valamelyik kártyán, egészen addig, míg nem marad elhelyezhető korong. Ezután a játékosok végrehajtják az aukció eredményének hatását.

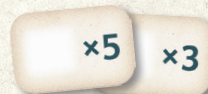
Az aukcióban részt vevő kártyák hatását sorban, egyesével, balról jobbra haladva hajtjuk végre. Ha egy kártyán egyetlen korong sincs, visszatesszük a játék dobozába. Ha a kártyán van legalább egy korong, a legmagasabb értékű korong játékosja megkapja a kártyát és maga elé helyezi azt, az alapszintű oldalával felfelé. Az összes többi játékos, akinek volt még korongja a kártyán, kártérítést kap.

**Fontos:** az, aki megkapja a kártyát, kártérítést nem kap!

## Az áttekinthetőség kedvéért



A korongok mérete az értéküknek megfelelően különbözik, ezért ránézésre könnyen megállapítható, hogy milyen értékű korongokat helyeztetek már a kártyára. Még átláthatóbbá tehetitek, ha a korongokat piramisszerűen egymás tetejére helyezitek, a kisebbeket a nagyobbak tetejére téve. Ennek köszönhetően azonnal átláthatjátok, hogy alakul az aukció eredménye: először sorban, minden kisebb méretű korong játékosja kártérítést kap, majd a legmagasabb licitáló, akinek utoljára ott marad a korongja, megkapja a kártyát.



Ha valamilyen jelölőből kifogytatok, használjátok a szorzójelzőket. Ilyenkor helyezétek magatok elé a szorzójelzőt a megfelelő oldalával felfelé, majd helyezétek rá a megszorzani kívánt nyersanyagot. Például egy „x5” szorzójelzőre helyezett szénkocka 5 széneg fog jelölni.

## Kártérítés

Minden vállalatkártya tetején szerepel, hogy milyen kártérítést nyújt. Ezt minden játékos megkapja, akinek volt befektetésjelző korongja a kártyán, de nem szerezte azt meg, mert túllicitálták.

Ahogy a többi képességnek, a kártérítésnek is két lehetséges típusa van: Kitermelés és Feldolgozás. A kártérítés hatása azonban attól is függ, hogy a játékos milyen értékű korongot helyezett le a kártyára. Kitermelésnél a játékos a korongján látható számmal megszorozva kapja meg a kártérítésnél látható nyersanyagokat. Feldolgozásnál pedig a játékos annyiszor hajthatja végre az akciót, amilyen szám a korongján volt.



Példa a korongok elhelyezésére egy 3 fős játékban





*Példa: egy fehér 4-es és egy piros 3-as van egy olyan kártyán, amely kártérítésként 2 szénét ad. A 4-es korong tulajdonosa kapja meg a kártyát, de először a 3-as korong tulajdonosa kap 2 szénét háromszor, vagyis összesen 6 szénét.*



*Példa: egy piros 4-es, egy fekete 2-es és egy sárga 1-es van egy olyan kártyán, amely kártérítésként lehetőséget biztosít 1 vas átalakítására 1 olajj. A 4-es korong tulajdonosa kapja meg a kártyát, de először a 2-es korong tulajdonosa alakíthat át 1 vasat 1 olajj vagy 2 vasat 2 olajj, az 1-es korong tulajdonosa pedig 1 vasat alakíthat át 1 olajj. Dönthetnek úgy is, hogy nem élnek a kártérítéssel, ha nem tudnak, vagy nem akarnak rá vasat költeni.*

Nagyon fontos, hogy a kártyák hatásait sorban, egyesével, balról jobbra haladva hajtsuk végre, mivel egy játékos kaphat nyersanyagot kártérítésként az egyik kártyából, amit akár már fel is használhat egy másik kártérítéshez. Ehhez az előtt kell megszerezni a nyersanyagot, hogy elköltenénk, más szóval a Kitermelés kártyájának balra kell esnie a Feldolgozás kártyájától.

Ha az aukció sorából minden kártya hatását végrehajtottuk, a játékosok visszaveszik korongjaikat, majd megkezdődik a Termelési fázis.

## Termelési fázis

Ebben a fázisban a játékosok végrehajjtják vállalatkártyáik képességeit, melyek segítségével nyersanyagokat szerezhetnek és/vagy dolgozhatnak fel. Mivel ebben a fázisban a játékosok között nincs interakció, időt spórolhatnak, ha a kártyák hatásait minden játékos egyszerre hajtja végre.

A vállalatkártyák képességeit egyesével használhatjuk ki. Egy Termelési fázis során minden kártyát csak egyszer

lehet aktiválni. A kártyák bármilyen sorrendbe helyezhetők és aktiválhatók, de ha a játékos belekezdett a következő kártya aktiválásába, már nem térhet vissza az előzőekhez, még akkor sem, ha azok képességeit nem használta ki teljes mértékben.

Ha egy kártya az alapszintű oldalával felfelé néz (ahogyan az aukciónál lehelyezésre került), a játékos csak az alapszintű képességeit használhatja ki (melyeket színes szimbólumok jelölnek). Az áttetsző szimbólumok azokat a kiegészítő képességeket mutatják, melyek akkor lesznek elérhetők, ha a kártya fejlesztésre kerül, addig viszont nem hajthatók végre, amíg a kártya az alapszintű oldalával néz felfelé.

Ha egy kártya a fejlesztett oldalával néz felfelé, a játékos használhatja a kártya alapszintű és fejlesztett képességeit is, mivel azoknak az ábrái most már mind színesek. Ebben az esetben a képességeket fentről lefelé haladva használhatja.

**Fontos:** egy kártya két képességének használata közé nem lehet „beszúrni” más képesség használatát. A játékosnak először végre kell hajtania egy kártya minden akcióját, amit tud vagy akar, és csak utána léphet tovább a következő kártyára.

## Kezdő vállalatkártyák és fejlesztések

A kezdő vállalatkártyák képességeit pontosan ugyanúgy használhatjuk, mint az összes többi vállalatkártyáét. A legfelső képessége egy fejlesztésjelzőt biztosít a játékos számára. A legelső képessége lehetővé teszi a játékos számára, hogy egyenként 1 fejlesztésjelzőért és 1 szénért cserébe annyi vállalatkártyát fejlesszen fel, amennyit csak szeretne.

Egy fejlesztésjelző megszerzése

Bármennyi kártya fejlesztése



A kezdő vállalatkártyák nem fejleszthetők. Ha a játékos végrehajtja egy alapszintű vállalatkártyája képességét, majd ugyanabban a Termelési fázisban felfejleszti azt, már nem térhet vissza hozzá, hogy kihasználja a kiegészítő képességét is, hiába vált elérhetővé. Ha viszont azelőtt fejleszti fel a vállalatot, hogy képességeit használta volna, akkor ugyanabban a fázisban a kártyának már mindkét képessége használható lesz.



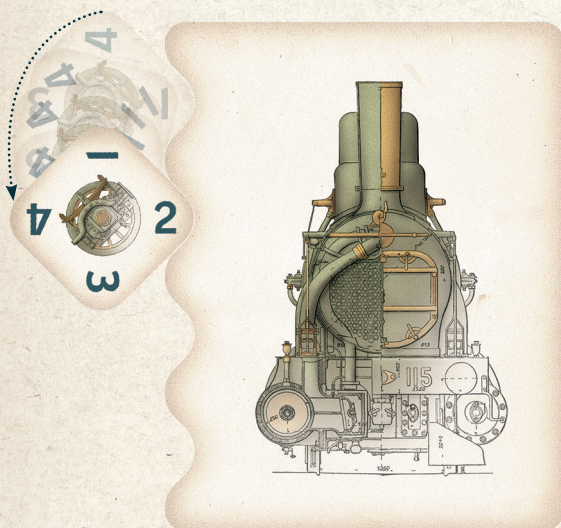
## Az áttekinthetőség kedvéért



A Termelési fázis elején célszerűbb a játékosnak olyan sorrendbe rendeznie a kártyáit, ahogyan azokat egymás után végre szeretné hajtani. Amikor egy kártyát végrehajtott, egy kicsit feltolja (vagy 90 fokkal elforgatja), így tudni fogja, hogy abban a fázisban azt már nem használhatja.

## A kör vége

Ha mindegyik játékos befejezte a Termelési fázist, a kör véget ér. Ha ez volt a 4. kör, a játékosok továbblépnek a pontozásra. Egyéb esetben a kezdőjátékos-jelző átkerül a balra következő játékoshoz, és új kör kezdődik. Forgassátok előre a körszámlálót egy mezővel!



## A JÁTÉK VÉGE

A játékosok összeszámolják a pénzüket, és aki a legtöbbet szerezte, az lesz a győztes! Döntetlen esetén az a játékos győz az érintettek közül, akinek több kártyája van. Ha még mindig döntetlen helyzet áll fenn, az nyer közülük, akinek a legtöbb nyersanyaga van.



## JÁTÉKVARIÁNSOK

A tapasztalt játékosok játszhatnak termelési láncsal. A szabályok ilyenkor az alábbiak szerint módosulnak:

- A játékosoknak saját kártyáikat egy vízszintes sorba (láncba) kell rendezniük (a kezdő vállalatukkal együtt).
- A játékosoknak minden Aukciós fázis után be kell illeszteniük a sorba az újonnan megszerzett kártyáikat, a sor jobb vagy bal oldalára helyezve, vagy valahova a közepébe beszurva.
- A kártyáknak a sorban már elfoglalt, eredeti sorrendjének meg kell maradnia.
- A Termelési fázisban a láncban lévő kártyák képességeit csak sorban, egyesével, balról jobbra aktiválhatják.

## 2 FŐS JÁTÉK

A játék elején kiválasztunk egy korongkészletet egy olyan színből, amit egyik játékos sem választott. Ezt egy fiktív játékos fogja használni. Az Aukciós fázis során a második játékos mindegyik licitje után dobunk a kockával. A dobott szám fogja meghatározni, hogy a sorban melyik kártyára fog licitálni a fiktív játékos. A fiktív játékos a korongok lehelyezésénél mindig igyekszik követni a játék szabályait, és ezt mindig a lehető legalacsonyabb korongjával próbálja megtenni. Ha a fiktív játékos nem tudja lehelyezni korongját az adott kártyára a szabályoknak megfelelően, megpróbálja lehelyezni a következő szabad kártyára, a megszokott szabályokat követve, és így tovább (ha nem tudja a hatodik kártyán elhelyezni a korongját, akkor az elsőre próbálja meg letenni). Így tehát a fiktív játékos mindig sorrendben harmadikként helyezi el a korongjait. Az Aukciós fázis végén eldobunk minden olyan kártyát, amely a fiktív játékoshoz került volna, de először a játékosok megkapják érte a kártérítést.



*Példa: a fiktív játékosnak 2 korongja maradt: egy 2-es és egy 4-es. A kockával 2-t dobtunk, de a második kártyán már a fiktív játékosnak van egy korongja. A fiktív játékos ekkor megvizsgálja a harmadik kártyát, ahol a két játékosnak már van egy 2-es és egy 4-es korongja, ezért továbblép a negyedik kártyához. Ezen van egy 3-as korong, ezért a fiktív játékos odahelyezi a 2-es korongját. Ha ott egy 2-es korong lett volna, a fiktív játékosnak a 4-est kellett volna ráhelyeznie.*



# KÉSZÍTŐK

Játéktervező: Ivan Lashin

Játékproducer: Petr Tyulenev

Vezető illusztrátor: Oleg Yurkov

Illusztrációk: Vadim Poluboyarov, Marta Ivanova, Egor Zharkov, Ilya Konovalov, Sergey Dulin

Tervezés és retusálás: Sergey Dulin

Tervezés és elrendezés: Kristina Soozar

Fő játékesztelők: Elena Vornoskova, Olga Zybko, Yulia Kolesnikova, Konstantin Ponomarev, Dmitriy Rudev

Játékesztelők: Ilya Drozdov, Svetlana Gavrilina, Ekaterina Gorn, Alexander Ilyin, Pavel Ilyin, Yulia Ilyinskaya, Filipp Ivanov, Damir Khusnatdinov, Alexander Kiselev, Denis Klimov, Julia Klokova, Mikhail Krotov, Valeriy Kruzhlov, Nikolay Kuzivanov, Konstantin Malygin, Valentin Matyusha, Ekaterina Peregodova, Georgiy Permilovsky, Sergey Pritula, Vitaliy Repin, Ekaterina Reyes, Pavel Safonov, Aleksandra Salnikova, Ruslan Sarimov, Ilya Semenov, Igor Sklyuev, Ilya Stepanov, Natalia Telezhkina, German Tikhomirov, Alexey Tikhonov, Georgiy Tyulenev, Artur Velikoknyazev és mások

A játék tervezője köszönetet mond Andrey Kolupaevnek az első játékesztelésekért és ajánlásokért, valamint Petr Tyulenevnek aprólékos figyelméért és a tökéletes projektmenedzsmentért.

## KIADÓ: HOBBY WORLD

Általános menedzsment: Mikhail Akulov

Termelésmenedzsment: Ivan Popov

Főszerkesztő: Alexander Kiselev

Szerkesztő: Valentin Matyusha

Nyomdai előkészítés: Ivan Sukhovey

Kreatív igazgató: Nikolay Pegasov

Üzleti fejlesztés: Sergey Tyagunov

Nemzetközi csapat: Pavel Safonov és Julia Klokova

A szerkesztőség köszönetet mond James Higginsnek a szabályok lektorálásáért.

Külön köszönet Ilya Karpinskynek.

A játék szabályainak, tartalmának és illusztrációinak sokszorosítása vagy kiadása a jogok tulajdonosának hozzájárulása nélkül szigorúan tilos.

© 2020 Hobby World

Minden jog fenntartva.

[international@hobbyworld.ru](mailto:international@hobbyworld.ru)

[international.hobbyworld.ru](http://international.hobbyworld.ru)

1.0 játékszabály verzió



Importálja és forgalomba hozza: Vagabund Kiadó EC

[vagabundpublisher@gmail.com](mailto:vagabundpublisher@gmail.com)

Tele vagyunk ötletekkel, kövesd a Vagabundot!

[www.jojatekjoaron.hu](http://www.jojatekjoaron.hu)





