

Jörg von Rügen



**Vasútépítő kártyajáték 2-4
játékos részére, 12 év felett**

A JÁTÉK LEÍRÁSA

Előtted fekszik Németország érintetlen földje. Nem szabadják sínek a felszínét, nincsenek vasútállomások, amik előre vetítenék az ipari fejlődés árnyékát.

De most arra készülsz, hogy mindezt megváltoztasd! Befektetsz vasútvonalak és -állomások építésébe és fejlesztésébe különböző cégek segítségével. Leginkább a részvénybefektetésekre összpontosítasz, és amint a részvényeket kibocsátották, a vonatok futhatnak a cégek nevében. Ilyen módon a pénz szétoszlik a

részvényesek között, Te pedig új tőkét gyűjtesz. Figyeld a többi játékosra, hogy profitálj az akcióikból vagy megakadályozd a terveiket!

A játék annak a körnek a végén fejeződik be, amikor egy adott számú kezdőkártyát felfejlesztettek, vagy egy adott számú pakli kifogyott. Az a játékos a győztes, aki a legnagyobb tőkét gyűjtötte.

TARTOZÉKOK

4 játéktábla

összefoglalóval és
tőke jelzővel



35 kezdőkártya

(Németország)
001-035 között



4 lépéssorrend kártya



1 kártya

A Fekete Mozdony



149 fejlesztő kártya

(3 színben a 3 fázishoz):

sárga: 1. fázis

piros: 2. fázis

kék: 3. fázis

85 vágánykártya:

24 db az 1. fázishoz (101-108 számmal)
25 db a 2. fázishoz (121-145 számmal)
36 db a 3. fázishoz (201-236 számmal)



18 fejállomás:

10 db az 1. fázishoz (401-410 számmal)
6 db a 2. fázishoz (431-436 számmal)
2 db a 3. fázishoz (461-462 számmal)



33 vasútállomás:

12 db az 1. fázishoz (501-412 számmal)
16 db a 2. fázishoz (531-546 számmal)
5 db a 3. fázishoz (561-565 számmal)



13 központi pályaudvar

6 db az 1. fázishoz (601-606 számmal)
6 db a 2. fázishoz (630-635 számmal)
1 db a 3. fázishoz (665 számmal)



4 famozdony



USA kiegészítő

(nem szükséges az alapjátékhoz;
minden USA kártya hátoldala piros,
és USA címke van rajta)

30 kezdőkártya



17 fejlesztőkártya



1 fa torlasz



ÁLTALÁNOS MEGJEGYZÉSEK

Az *Express 01* kártyajáték. Sok kártyának több funkciója is van. (A jelek és kártyák magyarázatát lásd a "Kártyamagyarázat"-nál a 12. oldalon).

A játék kezdetén az **kezdőkártyák** alkotják a játéktáblát. Ahogy a kártyákat lecseréled fejlesztőkártyákra, a *befektetésed* részévé válnak.

A **fejlesztőkártyák** kártyák vágány- és állomáskártyák lehetnek.

1. Ezek használhatók a **hálózat bővítésére**.
2. Ezek alkotják a *forgótőkédet* a kezdedben, amivel fizethetsz az akciókért és a részvényekért.
3. Azok vágánykártyák, amiknek a bal alsó sarkában látható egy színes mozdony, **részvények** is. Ha egyszer megszerzel egy ilyet, a *befektetésed* részévé válnak.

 = Piros cég részvénye

ELŐKÉSZÍTÉS

1. Helyezd el az **kezdőkártyákat** (001-035) játéktáblaként az asztalra, úgy hogy Németország térképét alkossák. Ezeket a kártyákat növekvő számsorrendben kell elhelyezni északnyugatról délkelet felé.

Először rakd le a 001-004 lapokat egy sorba balról jobbra.

Kezdd a második sort az 005 kártyával, tedd a 001 alá, de egy csúsztasd egy hellyel balra. Fejezd be a második sort a 006-010 lapokkal.

A harmadik sort kezd a 011 kártyával, szintén balra csúsztatva egy hellyel. Folytasd az előkészítést az ábrán látható módon.

2. Adj minden játékosnak egy **játéktáblát**, amit elhelyez maga előtt. Úgyisnt minden játékos kap egy **famozdonyt**, amit rárak a tőkejelölő sáv 0-s helyére a játéktábláján.

3. Válogasd szét a **fejlesztőkártyákat** típus szerint és minden típust fázis (szín) szerint, 12 paklit alkotva.

 **Vágánykártyák**

 **Fejállomások**

 **Vasútállomások**

 **Központi pályaudvar**

Keverd össze a paklikat külön-külön. Helyezd el az **azonos típusú paklikat** egymás mellett, hármat-hármat a játéktábla mind a négy sarkára (képpel felfelé ford. megj).



4. A **harmadik fázis (kék) vágánykártya paklijából** ossz minden játékosnak **6 lapot**, úgy hogy a többi játékos ne lássa. Ezek képezik a játékosok induló tőkéjét (a kézben). A maradék kártyákat tedd vissza a helyére.
5. A lépéssorrend meghatározásához minden játékos választ a kezéből egy lapot, és képpel lefelé leteszi maga elé. Ezután egyszerre fordítsátok fel a lapokat. A legnagyobb számú kártya tulajdonosa lesz a kezdőjátékos és megkapja az "1"-es sorrendjelző kártyát. A második legnagyobb sorszámú lap tulajdonosa a "2"-est, és így tovább. Tedd a sorrendjelző kártyát magad elé a mozdonnyal felfelé. Ezután mindenki vegye vissza a kezébe a vágánykártyáját.



JÁTÉKMENET

Az Express 01 több körből áll. Minden kör **Állami támogatással** kezdődik. Ezután a játékosok a sorrendkártyájuk által meghatározott sorrendben lépnek. A lépésed során a 3 lehetséges **akciópárosból** egyet hajthatsz végre. Ha vége a lépésednek, fordítsd meg a sorrendkár-

tyát, és a következő játékos jön. Minden akciód után ellenőrizd, hogy a két lehetséges játékbefejezési feltételből nem teljesül-e valamelyik (lásd "A játék vége"). A körnek akkor van vége, ha az összes sorrendkártya meg van fordítva. Ha nem teljesül a játék vége feltétel, kezdődik a következő kör.

ÁLLAMI TÁMOGATÁS

Minden kör elején meghatározzuk a játékosok össztőkéjét (*forgótőke és befektetés*). A legkisebb tőkéjű játékos kapja a állami támogatást.

A tőkét az alábbiak szerint kell kiszámolni:

- a) Minden **kézben lévő kártya 1 pontot ér** (*forgótőke*).
- b) Minden **részvényed** annyi pontot ér, amennyi állomás tartozik a hálózaton az adott céghez (*befektetett tőke*).
- c) Minden **két különböző fajta kártyából álló kezdőkártyapár** (egy vágánykártyából és egy állomásból áll), ami előtted van az asztalon **1 pont** (*befektetett tőke*).
- d) Az a játékos, akinél a fekete mozdony van, kap **2 további pontot**.

Rakd a famozdonyodat a tőkejelző sávra a megfelelő helyre, hogy mutassa a tőkéd értékét.

Megjegyzés: A tőkejelző sáv csak áttekintést ad. Csak a körök elején és a játék végén kell beállítani. (A 30 pontnál nagyobb értékhez fordítsd a mozdonyt az oldalára).

Példa:

a) 5 kártya a kezében

= 5 pont



b) 2 piros részvény (ha két piros állomás van a hálózaton)

= 4 pont



c) 1 pár különböző kezdőkártya (1 vágánykártya + 1 állomás)

= 1 pont



(a 2 önálló vágánykártya nem ér pontot)

d) Fekete mozdony

= 2 pont



összesen

= 12 pont



A legkisebb tőkével rendelkező játékos kapja a fekete mozdonyt állami támogatásként (lásd "Kártya-magyarázat: Fekete mozdony"). Ha több játékosnak van **azonosan legkisebb tőkéje**, a **kisebb számú sorrendjelzőt** birtokló játékos kapja közülük a támogatást. Az első körben automatikusan az 1-es sorrend kártyájú játékos kapja a fekete mozdonyt, hiszen mindenkinek egyforma a tőkéje.

HOGYAN LÉPJ

Amikor Te következel, válassz **egy**et az alábbi 3 lehetséges **akciópárból**:

1. akciópár

A) Hálózathővítés

és utána

B) Részvényvásárlás

2. akciópár

B) Részvényvásárlás

és utána

A) Hálózathővítés

3. akciópár

C) Osztalékfizetés

és utána

D) Lépéssorrend módosítás

Általános szabályok • Ha egy akciónak ára van, a *forgótőkéből* (kezdedben lévő lapok) kell kifizetned. Minden így elköltött kártyát tégy a **megfelelő pakli tetejére képpel felfelé**. Ezután hajthatod végre a választott akciót. (Te felépítheted az így éppen eldobott kártyát vágányként vagy megveheted részvényként)

- Az első körben az első játékos (akinél az 1-es számú sorrendlap van) az 1. akciópárt **köteles** választani és fel kell építenie egy állomást, ahonnan a további fejlesztése kiindulnak majd. Az első játékban azt javasoljuk, hogy Berlint (009) vagy Hannovert (013) válasszátok.
- Valahányszor bővítet a hálózatot, egy a játéktáblán lévő kártyát cserélsz le egy másikra, így a játéktábla mindig 35 kártyából fog állni.
- Néhány akció lehetővé teszi, hogy átnézz egy paklit, és így válassz egy lapot. Ilyenkor nem változtathatsz meg a kártyák sorrendjét a pakliban.
- Dönthetsz úgy, hogy a választott akciópárból csak egyik akciót vagy egyiket sem hajtod végre.

A) Hálózathővítés

Ennek az akciónak ára van. Minden kártyáért, amit a kezedből a paklija tetejére teszel:

fejleszthetsz legfeljebb 2 vágányt  vagy fejleszthetsz egy állomást .

Ehhez válassz és vedd el egy fejlesztőkártyát bármelyik pakliról. Ezután cseréld ki egy, a játéktáblán lévő kártyára. Ha egy kezdőkártyát cseréltél ki, tedd magad elé képpel lefelé. Ha színes fejlesztőkártyát cseréltél, tedd vissza a megfelelő pakli tetejére képpel felfelé.

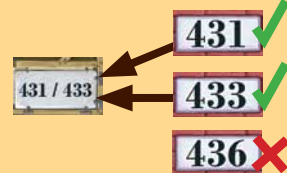
Ezt az akciót akárhányszor végrehajthatod, amíg csak kifizeted az árát.

A következő szabályokat kell követned:

- Nem hagyhatsz ki fázist. A kezdőkártyákat csak 1. fázisú (sárga) kártyákra cserélheted, az 1. fázisúakat csak 2. fázisúakra (piros) és ezeket csak 3. fázisúakra (kék).
- Egy adott kártyát csak a megfelelő kártyával lehet fejleszteni. Az új kártya sorszámának egyikének kell lennie a cserélendő kártya jobb alsó sarkában lévő egyik számnak.
- Ezzel akcióval tulajdonképpen a létező hálózatot bővítet.

Ha egy kezdőkártyát fejlesztesz, az új (sárga) kártyának folytatnia **kell** legalább **egy**, a szomszédos kártyán lévő vágányt (kivétel az első állomás a legelső körben).

Ha egy előző fázis fejlesztő kártyáját fejlesztet, az új kártyának meg kell tartania a fejlesztendő kártyán lévő összes létező vágányt. Egy megépített vágány sosem tűnhet el. Csak kibővítheted további vágányokkal.



- Az új kártyát megfordíthatod (fejjel lefelé elhelyezve), amíg az összes további feltételt teljesíti.

Megjegyzés: Néhány kártyán **víztorony** van. Ha egy ilyen kártyát fejlesztesz, az új kártyán lévő víztoronynak **ugyanabba** az irányba **kell** állnia, mint ahogy a fejlesztendő kártyán van.



- Általában lehet a a játéktábla két kártyája között lezáratlan vágány (amíg az előző feltételeket teljesítik).



A **tábla szélén** viszont **tiltott** az ilyen nyitott vágány. **Sosem** helyezhetsz le kártyát olyan módon, hogy egy nyitott vágány a játéktábla széle felé nézzen (a tengerhez vagy egy szomszéd országba vezessen).



B) Részvényvásárlás

Ennek az akciónak is van ára. Minden részvényért amit meg akarsz venni, fizetned kell olyan módon, hogy a kezedből a megfelelő paklira visszarakod a szükséges számú kártyát.

A **részvény ára** annyi, **amennyi állomás** tartozik az adott céghez a hálózatban.

Például: Ha 3 állomás tartozik a piros céghez a hálózatban, minden egyes piros részvényért 3 kártyát kell leraknod.

Miután kifizetted az árat, átnézheted a vágánypaklit a megfelelő cégrészvény után. Bármelyik vágánykártya részvényként szolgál, amelyiknek a bal alsó sarkában a megfelelő színű mozdony van. Tedd képpel felfelé magad elé a választott kártyát.

Megjegyzés: Minden olyan kártya, amin mozdony van, egyetlen részvénynek számít. A mozdony melletti szám csak azt jelzi, hogy hány ilyen színű részvény van az adott pakliban.



A következő szabályokat kell követned:

- Csak olyan cég részvényét veheted meg, aminek **legalább egy állomása** van a hálózatban.
- Ha nincs a kiválasztott cégnek részvénye a pakliban (és **csak ebben az esetben**), elveheted egy másik játékostól az adott cég részvényét (a részvénynek a játékos előtt kell feküdnie az asztalon). Ebben az esetben a fizetéshez használt lapok nem a pakli tetejére, hanem a másik játékos kezébe kerülnek. Amennyiben nincs az adott cégnek részvénye sem a pakliban, sem másik játékosnál, nem lehet ennek a cégnek a részvényét megvenni.

Megjegyzés: **Soha** nem vehetsz el részvényt a fekete mozdonyt birtokló játékostól (lásd: "Kártyamagyarázat: Fekete mozdony").

Akárhány részvényt megvehetsz (akár különböző cégeket is) ilyen módon, amíg kifizetted az árat.

C) Osztalékfizetés

Ez az akció ingyenes, de csak egyszer hajthatod végre körönként. Válassz ki **egy** céget, és indítsd el a vonatát, majd határozd meg a szerelvény útvonalát. Ezután, a cég osztalékot fizet a részvényeseknek.

CÉG KIVÁLASZTÁSA

Csak olyan céget választhatsz:

- amelyiknek **legalább egy részvényét** birtoklod
- és
- amelyiknek **legalább egy állomása** van a hálózatban.

ÚTVONAL MEGHATÁROZÁSA

Határozd meg a vasutad útvonalát. A vonat által megtehető távolság az **összes** játékos előtt lévő cégreszvények számán alapul. A kiválasztott cég **minden** egyes kiosztott részvénye után a vasút **egy kártyányi** utat tehet meg a játéktáblán.

A következő szabályokat kell követned:

- Azt az utat kell választanod, ami a legnagyobb osztalékot fizeti (lásd "Osztalékfizetés"). A többi részvényes segíthet meghatározni az ideális útvonalat.

- Az útvonalnak állomáson kell kezdődnie, és egy másik állomáson kell végződnie. (A kettő közötti állomások száma nincs korlátozva.)
- Az útvonalon **legalább egy** állomásnak a választott céghez kell tartoznia. Nem számít, hogy a kiinduló, a végállomás vagy kettő között lévő állomás az.
- Egyetlen állomást **sem** érinthet az útvonal egynél többször.
- Az állomás nélküli vágányok többször is használhatók.

OSZTALÉKFIZETÉS

Az osztalékot a cég részvényesei kapják kártyalapok formájában.

Az osztalékot a következőképpen számold ki:

- Az úton minden állomás 1-et ér 
- Emellett néhány állomás további bónuszt ad, amit a jobb felső sarokban lévő ikon jelez. 

Először határozzátok meg a sorrendet, ahogy a játékosok megkapják a részüket az osztalékból. A meghatározott sorrendben a részvényesek elvesznek **egy lapot** bármelyik pakli tetejéről és a kezükbe teszik. Ez addig folytatódik, amíg a teljes osztalékot kiosztjátok.

Fizetési sorrend

A fizetési sorrend mindig a sorrendkártyákon alapul, de nem feltétlenül 1-4 sorrendben. Az első játékos, aki elvehet kártyát, **az a játékos, aki indította az osztalékfizetést**. Ezután az a részvényes következik, akinek a következő sorrendkártyája van, és így tovább. Az a részvényes, akinek az osztalékfizetést kezdeményező játékosnál kisebb a sorrendkártya-száma, a végén következik.

Például: Egy 4 résztvevős játékban a 3-as sorrendkártyás játékos indítja az osztalékfizetést, és az összes játékosnak van részvénye az adott cégben. A fizetési sorrend a következő:



A következő szabályokat kell követned:

- Annak ellenére, hogy általában az a játékos nem kap osztalékot, akinek nincs részvénye az adott cégben, a fekete mozdony használható részvényként (lásd "Kártyamagyarázat: Fekete mozdony")
- A részvényesek legfeljebb annyi kártyát kaphatnak az osztalékfizetéskor, amennyi részvényük van a cégben. Ha emiatt marad fizetnivaló, azt az akciót kezdeményező játékos kapja.
- Ha az osztalékként kiosztandó kártyák száma kevesebb, mint a részvényesek száma, néhány részvényes nem kap osztalékot.



Péda:

Cégválasztás

Ez Péter köre. Úgy dönt, hogy elindítja a piros cég vonatát.

Útvonal meghatározása

Összesen 5 piros részvény van kiosztva. Emiatt az út legfeljebb 5 kártyán vezethet keresztül, emellett legalább egy piros állomást kell tartalmaznia.

Osztalékfizetés

Az ideális útvonal (legfeljebb 5 kártya) tartalmaz 3 állomást és egy bónusz "+1"-es állomást.

Így a teljes kifizetés 4 kártya.

Péter kezdi azzal, hogy elvesz egy kártyát valamelyik pakli tetejéről és a kezébe veszi. Ezután Mária vesz egy kártyát a kezébe. Utána Ferenc is elvesz egy lapot. Annak ellenére, hogy megint Péter következne, mivel csak egy részvénye van nem vehet el még egy kártyát.

Így a következő kártya Máriáé, akinek 2 piros részvénye van és megelőzi Ferencet.

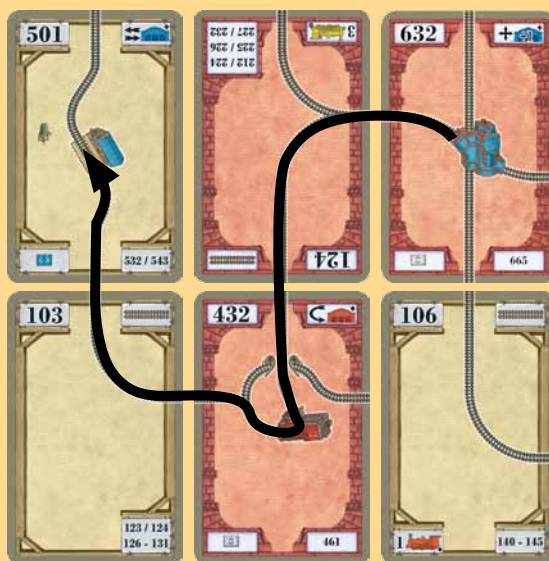
Péter



Mária



Ferenc



D) Lépéssorrend módosítás

Ez az akció ingyenes. A lépéssorrend módosításához csak egyszerűen cseréld ki a sorrendkártyádat egy másik játékoséval.

A következő szabályokat kell követned:

- Ha kicseréled a sorrendkártyádat, és az az előlapjával (mozdonnyal) felfelé van, a **másik játékos sorrendkártyája** is képpel felfelé kell, hogy legyen (vagyis még nem lépett ebben a körben).



- Ha kicseréled a sorrendkártyádat, és az az hátlapjával felfelé van (a vonat elment), a **másik játékos sorrendkártyája** is hátlapjával felfelé kell, hogy legyen (vagyis már lépett ebben a körben).



Figyelem: Ha kicseréled a sorrendkártyádat egy olyan kártyára, aminek nagyobb a sorszáma, nem léphetsz még egyszer ugyanabban a körben! A lépésed után csak azok a játékosok léphetnek utána, akiknek a sorrendkártyája nincs lefordítva.

A LÉPÉSED VÉGE

Ha befejezted a lépésed, fordítsd a sorrendkártyádat hátappal felfelé (a vonat elment). Ezután az a játékos következik, akinek a sorrendkártyáján a legkisebb szám látszik, és még nem lépett ebben a körben.



A KÖR VÉGE

Miután az utolsó sorrendkártyát is hátlappal felfelé fordították (a vonat elment), a körnek vége. Ha a kör folyamán a két végefeltételből akárcsak az egyik is teljesült (lásd lent), a játéknak vége, és megállapítjátok, ki a győztes. Egyébként az összes sorrendkártyát meg kell fordítani az előlapjával felfelé, és új kör kezdődik az Állami támogatással.

A JÁTÉK VÉGE

Az *Express 01* játszható rövid és hosszú verzióban. Állapodjatok meg melyiket választjátok, mielőtt elkezdték a játékot!

A **rövid játék** annak a körnek a végén fejeződik be, amelyikben az alábbi két feltételből az **egyik** teljesül:

12 vagy több kezdőkártyát felfejlesztettetek vagy 3 pakli kifogyott.

A **hosszú játék** annak a körnek a végén fejeződik be, amelyikben az alábbi két feltételből az **egyik** teljesül:

24 vagy több kezdőkártyát felfejlesztettetek vagy 4 pakli kifogyott.

Minden akció után ellenőrizzék, hogy nem teljesül-e valamelyik feltétel. Ha igen, az aktuális kör még befejeződik, tehát minden játékosnak pontosan ugyanannyi lépése lesz a játékban. Ezután állapítsátok ki a győztes.

A GYŐZTES MEGHATÁROZÁSA

A játék végén állapítsátok meg a játékosok teljes tőkéjét (*forgó- és befektetett tőke*).

A tőkét ugyanúgy kell kiszámolni, mint az "Állami támogatás"-nál:

- a) Minden **kézben lévő kártya 1 pontot** ér (*forgótőke*).
- b) Minden **részvényed** annyi pontot ér, amennyi állomás tartozik a hálózaton az adott céghez (*befektetett tőke*).
- c) Minden **két különböző fajta kártyából álló kezdőkártyapár**, ami előtted van az asztalon **1 pont** (*befektetett tőke*).
- d) Az a játékos, akinél a fekete mozdony van, kap **2 további pontot**.

Az a játékos, aki a legnagyobb tőkét (legtöbb pontot) gyűjtötte a győztes. Egyenlőség esetén az egyenlő játékosok közül az a győztes, akinek több részvénye van. Ha így is egyenlő, akkor a győzelem megosztott.

Példa:

a) 10 kártya a kézben = 10 pont



b) 2 piros részvény (x 3 piros állomás) = 6 pont



3 kék részvény (x 2 kék állomás) = 6 pont



1 sárga részvény (x 0 sárga állomás) = 0 pont



c) 2 pár különböző kezdőkártya (1 vágány + 1 állomás) = 2 pont



d) Fekete mozdony = 2 pont



összesen = 26 pont



JÁTÉK AZ USA KIEGÉSZÍTŐVEL

Vedd ki az alábbi alap kártyákat:

- a 35 Németország kezdőkártyát (001-035)
- a 18 fejállomást (4XX számmal)
- a 13 központi pályaudvart (6XX számmal)

Helyettük használd az USA kártyákat:

- a 30 USA kezdőkártyát (051-080)
- a 17 dupla állomást (301-303, 331-338 és 361-366)

Előkészítés

Kövesd a 3-4 oldalon lévő leírást, az alábbi módosításokkal:

- Helyezd az **USA kezdőkártyákat** (051-080) játéktáblaként, ami így az Egyesült Államok térképének egy részét alkotják. A kártyákat növekvő sorrendben rakd le északnyugattól délkeletig.
- Rakd a fa elválasztót függőlegesen a 060 és 061 kezdőkártya közé.
- Válogasd szét a **fejlesztőkártyákat** típus szerint és minden típust fázis (szín) szerint, 9 paklit alkotva.



Vágánykártyák



Átmenő állomások



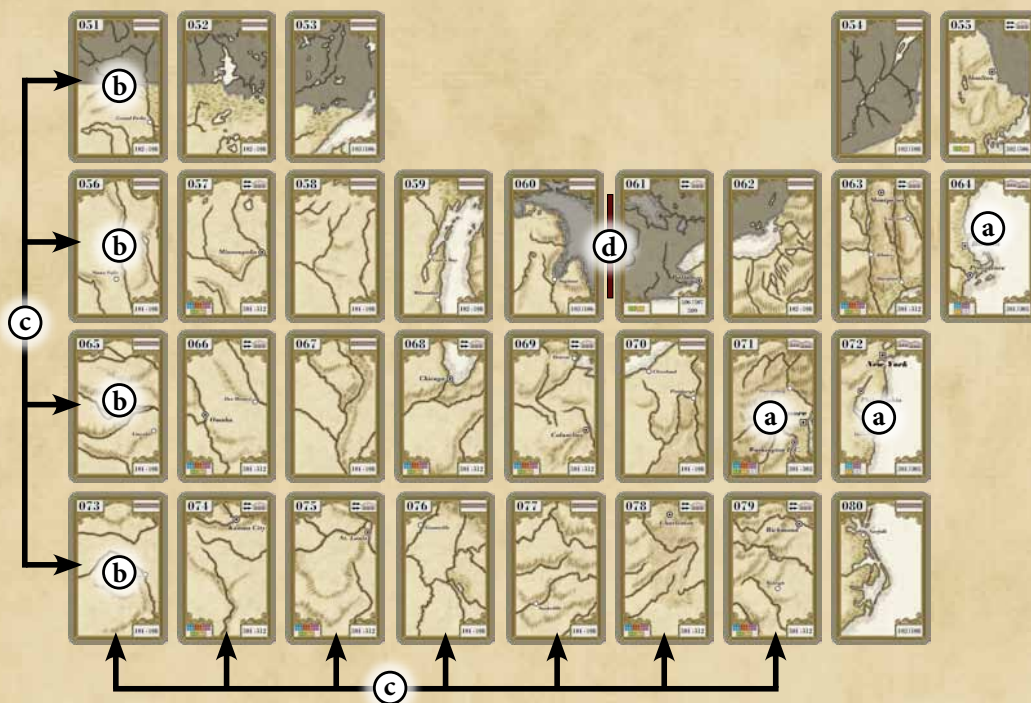
Dupla állomások



Játékmenet

A játékmenet alapvetően ugyanaz, mint az alapjátékban, az alábbi módosításokkal:

- Az vasúthálózat építése a keleti parton kezdődik. Ha Te vagy a kezdőjátékos, az alábbi 3 kártya egyikét kell fejlesztened az első lépésedben: 064, 071 vagy 072.
- Az a játékos, aki először éri el a nyugatot, bónuszt kap. Ha Te vagy az a játékos, aki először fejleszti a 051, 056, 065 vagy 073 számú kártyát, vedd el valamelyik pakli legfelső lapját és tedd a kezvedbe.
- Mivel se szomszédos ország, se tengerpart nincs a játéktábla déli és nyugati kártyái túl, építhetsz lezáratlan vágányokat a játéktábla nyugati és déli szélére.
- Kanada elvágja az utat a 060 és 061 kártya között. Nem építhetsz se olyan vágányt, ami a két kártya között húzódik, se olyat, ami lezáratlanul végződik ezeken a kártyákon. Más szóval nem építhetsz vágányt a elválasztón keresztül, vagy ami nekimegy a elválasztónak.



CREDITS

Szerző: Jörg von Rügen | **Illusztráció és grafika:** Dennis Lohausen

Szabálykönyv: Alfred Viktor Schulz | **Szabálykönyv lektor:** Andreas Preiss, David Marie

Copyright: © 2012 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany | www.eggertspiele.de All rights reserved.

Magyar fordítás: Guszty

Kiadja: Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, Germany | www.pegasus.de



Az *Express 01* a nagyszámú társasjáték rajongó támogatásával jött létre. Szó szerint játékosok százai segítettek megalapítani a terméket a Spiele-Offensive.de Spielscmiede-jével. Jörg von Rügen, az eggertspiele és a Spilel-Offensive hálás nektek, támogatók.

Külön köszönetet szeretnénk mondani az alábbi együttműködőknek:

Aaron Haag
Alexander Petkovski
Alexander Spahr
André Ilievics
André Missing
André Brück
Andreas Scholz
Andreas Jost
Andreas Sturm
Andreas Kopp
Anja Lange
Antonius Haase
Armin Eckstein
Arne Kuhnert
Benjamin Brannies
Benjamin Krohn
Benjamin Lilienthal
Bernd Zieme
Bernd Nossem
Bernhard Heinisch
Bernhard Baumgartner
Bert Jeswein
Birgit Czeslik
Carmen Schuster
Carsten Rothe
Chris Johannes Voornhout
Christian Lutzke
Christian Blanz
Christian Plate
Christoph Hummel
Christoph Kalchreuter
Christoph Kainrath
Christopher Zotta
Claudia Greiner
Dagmar Storz
Daniel Witt
Daniel Reinsch
Daniel Hallmann
Daniel Greiner
Daniel Oliver Wolf
Daniela Schmitt
Daniela Wolfgang
David Fleschutz
David Ruddat
Dennis Egbers
Dennis Schulz
Dirk Vahlenkamp
Dirk Graf
Dirk Bosawe
Dominik Baltarsar Wüst
Erwin Fleischmann

Frank Rudloff
Frank Hendrych
Frank Ziegler
Frank Scholtz
Frank Gasper
Frank Ükermann
Gaston Lamaitre
Gerd Volberg
Gero Rathgeb
Gerold Strauss
Gunter Kral
Günter Kempen
Hans Mumme
Harald Scholl
Hauke Brockmann
Heiko Grasse
Heiko Weiß
Helfried Lackinger
Holger Kiesel
Iwen Kobow
Jens Fuchs
Joachim Lotz
Johannes Wolf
Jörg Thies
Jörg Herzig
Jörn Gerdes
Jürgen Mader-Focks
Jutta Zuber-Weber
Kai Tiedge
Karlheinz Frank
Katharina Quehenberger
Kathrin Plate
Konrad Dreier
Lars Jeske
Lars D. Hellwig
Leo LEOnhardy
Lukas Biele
Malte Kühle
Manfred Schröder
Manfred Koemling
Manuel Siebert
manuel stolz
Marc Rohroff
Marc Schmid
Marco Perlbach

Ingo Laubvogel



Marcus Spang
Marcus Rehbein
Maria Kühne
Marinho Tobolla
Markus Behrschmidt
Martin Superobelix Kosub
Martin Nickel
Martin Glos
Mathias Uslar
Matthias Zimmermann
Matthias Bär
Matthias Kälin
Matthias Seul
Matthias Wendler
Matthias Simon Zaugg
michael hoeskuldr neumann
Michael Stemmler
Michael Schlindwein
Michael Lehmann
Michael Stadler
Michael Szelinski-Döring
Michael Schirdewahn
Michael Welsch
Michael Schalles
Nando Koerner
Oliver Konz
Oliver Riesen
Oliver Klaus
Oliver Oesterwind
Oliver Kupski
Oliver Mayer
Ortwin Boenke
Partho Banerjea
Pascal von Engelbrechten
Paul Zänger
Peter Sielaff
Philipp Nelles
R. van Leeuwen
Rainer Knoop
Ralf Arnold
Ralf Kollock
Rebecca Gottschick
Reinhard Ott-Schindele
Rene Danne
Robert Bluege

Roman Straub



Roland Mueller
Rudolf Liedler
Sabine Weber
Sarah Rengers
Sascha Werner
Schnexe Sandra Greifelt
Sebastian Stöber
SEBASTIAN BARTSCH
Silke Hückesfeld
Stefan Seis
Stefan Heinrich
Stefan Iffland
Stefan Adamek
Stefanie Menck
Stephanie Bartsch
Susanne Glinka
Sven Siebeneicher
Thomas Busch
Thomas Sommer
Thomas Fickert-Guenther
Thomas Katzner
Thomas Linzert
Thomas Puske
Thomas Ringhof
Thomas Hebein
Timo Hoja
Timo Bullinger
Timo Schopinski
Tobias Hartwig
Torsten Techmann
Ulrich Hegemann
Ulrich Hilverkus
Uwe Faschian
Uwe Zemke
Volker Hendrix
Volker Nickel
Waldemar Blask
Werner Horlamus
Wolf-Eckehard Treptow
Wolfgang Pieth
Wolfgang Juhre
Wolfgang Porger
Yannick Suter
Yves Nagel

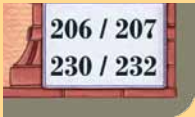
Florian Kastner



CARDS EXPLANATION



Kártyaszám



Ez a kártya csak olyan kártyával fejleszthető (cserélhető ki), amin a felsorolt számok egyike van.



Vágánykártya (állomás nélkül)



Színes mozdony: cégrészvény
Ez a vágánykártya a zöld cég részvényeként is szolgál. A mozdony melletti szám csak azt jelzi, hogy ilyen színű kártya van az adott pakliban.



Semleges állomás +1 bónuszponttal (a fehér állomás nem tortozik egyik céghez sem, de bónuszpontot ad).



A piros cég átmenő állomása



A kék cég központi pályaudvara (+1 bónuszponttal)



Dupla állomás (USA kiegészítő) egy zöld céghez tartozó állomással és egy semleges állomással (a +1 bónuszpot csak a semleges állomáshoz tartozik)



Ez az állomáskártya csak semleges (fehér) vagy zöld állomással fejleszthető (mivel csak olyan céghez tartozó állomáskártyáid vannak a választható fejlesztőkártyák között)

A fekete mozdonyt a tulajdonosa használhatja a köre során. Ha a játékos nem használja a köre során, tőkeként számolandó az "Állami támogatás"-kor és a játék végén.



1. A cégrészvények biztonságban vannak

Amíg a fekete mozdony nálad van, a részvényeidet nem veheti el másik játékos (lásd "Részvényvásárlás")

2. Használd a forgótökeként

Használhatod a fekete mozdonyt forgótökeként, amikor fizetsz egy akcióért. Ugyanannyit ér, mint egy bármilyen másik kézben lévő kártya. A további összeget a kezeden lévő kártyákból kell kifizetned. Ha ilyen módon felhasználtad a fekete mozdonyt, el kell **dobnod** (a következő Állami támogatásig senki nem birtokolja).

3. Használd a cégrészvényként

Használhatod a fekete mozdonyt egy cég részvényeként az osztalékfizetéskor. Ez csak a fizetéskor számít. Nem használhatod, amikor céget választasz, sem akkor, amikor az útvonal hosszát állapítod meg.

Ha használni akarod a fekete mozdonyt az osztalékfizetéskor, csak egyszerűen jelentsd ki ezt. Miután megkaptad az osztalékot, dobod el a fekete mozdonyt.

4. További tőke

Ha az előző körben nem használtad fel a fekete mozdonyt, 2 pontot ér amikor a tőkédet számítod ki (lásd "Állami támogatás" és "A győztes megálapítása")

Elválasztók elhelyezése:

