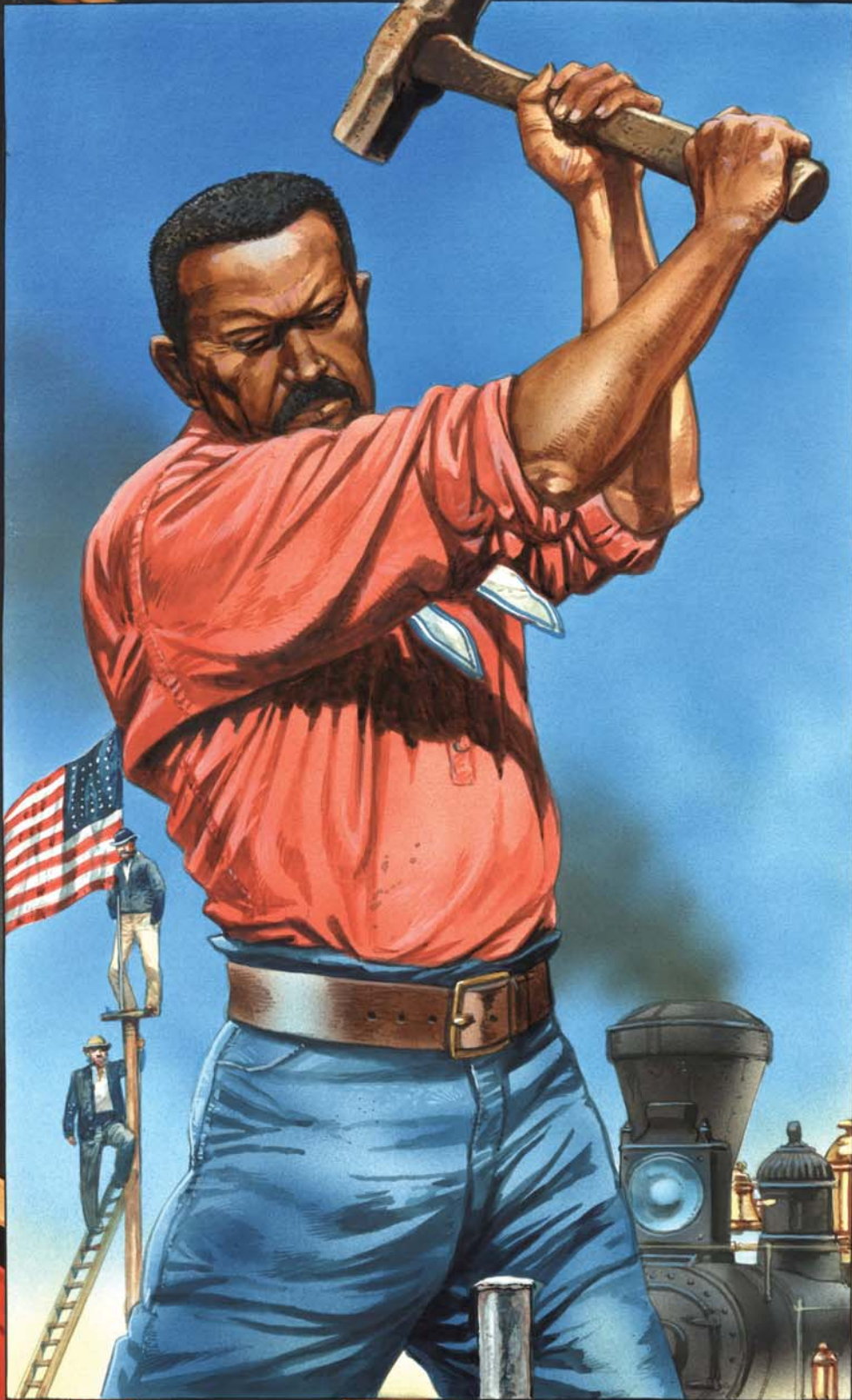


# STEEL DRIVER



A tizenkilencedik században acélhálóval fonták be a földgolyót. Ezt a modern világot a vasút hozta létre. Álmodok, pénz és kemény emberek teremtették meg ezt az új életet. Sehol a földön nem igaz ez jobban, mint az Amerikai Egyesült Államokban. A gőzmozdonyok színre lépése tette lehetővé Amerika számára, hogy kiaknázza erőforrásait és ezzel világhatalommá váljon. A Steel Driver a vasút építésének erről a kezdeti korszakáról szól.

A játék neve John Henry legendájára utal. Ő egy úgynevezett „steel driver” volt, aki a kemény sziklába ütött lyukat pusztán egy kalapáccsal és egy ékkel, hogy a sínek töretlenül haladhassanak nyugat felé. A történet szerint John Henry versenyre kelt egy gőzkalapács ellen. Egy egész napig folyt a megmérettetés és végül John Henry került ki győztésként. Azonban nagy árat fizetett érte. A kimerültségtől holtan rogyott össze az utolsó ék bevétele után.

A „Steel Driver” játék háromtól hat főig játszható, és nagyjából hatvan és kilencven perc közötti ideig tart.

## ÁTTEKINTÉS

A Steel Driverben a játékosok befektetőket testesítenek meg, akik hatalmas tőkeinjekciókkal bábáskodtak az amerikai vasút megszületésénél.

Két fajta pénz van a játékban. Ezek egyrészt a nagy befektetési összegek, amiket a fehér kockák reprezentálnak, másrészt a vasúttársaságok nyeresége, amiket a játékosok, mint készpénzt (papírpénzt) kapnak kézhez. Ez utóbbi gyakorlatilag győzelmi pontként funkcionál. Miután a játékosok megszerezték, ezt nem forgathatják vissza, hiszen vásárlóértéke meg sem közelíti a befektetési kockáját.

A játék öt körből áll. Az utolsó kör végén lejátszunk még egy speciális fázist is, ahol megállapítjuk a vállalatok végső értékét. A legtöbb készpénzt megszerző játékos lesz a győztes. Ehhez a legjobb vasúttársaságokba kell befektetni.

A körök 5 fázisból állnak. A legelső fázisban minden játékos egyenlő számú befektetési kockát kap. Ez a mennyiség, a játékosok számától függ. A kockákat nem kell maradéktalanul felhasználni az adott körben, akár későbbi körökre is megtarthatnak belőlük. Így később nagyobb befektetéseket is eszközölhetnek.

A második fázisban aukcióval döntjük el, hogy ebben a körben kik szerezzék meg az egyes vasúttársaságok irányítását. A játékosok a befektetési kockáikkal licitálnak. Aki megnyeri a licitet, beadja a felajánlott kockákat a vállalat készletébe és elveszi a cég irányítási jelzőjét, továbbá a vállalat egy részvényét. Nem szabad elfelejteni, hogy a vállalatot nem az a játékos irányítja, akinek a legtöbb részvénye van, hanem aki az adott körben az irányítási jelzőt megvette.

A harmadik fázisban a vállalatok egymás után a rendelkezésükre álló befektetési kockákkal építik a vasutat. A táblán látható, hogy hová és hány darab befektetési kockával lehet sínre fektetni. Kezdetkor mindig egy hatszög alakú városról kell kiindulni. A további bővítések mindig a már meglévő hálózathoz kell kiindulni. Kezdetnél a vállalati készletek sorrendje határozza meg az építések

sorrendjét, későbbi körökben, mindig az az előtti körben korábban passzoló építhet előbb. Addig kell építenie egy vállalatnak egy körben, amíg csak tud. Amikor bekapcsol a hálózatba egy új várost, azért nyereséget termel az adott körben.

New Yorktól Los Angelesig érő folyamatos transzkontinentális kapcsolat kiépülésekor, az abban részt vevő vállalatok, bónusz nyereséget könyvelhetnek el. Ez játékonként legfeljebb egyszer történhet.

A negyedik fázisban kapják meg a játékosok az általuk irányított vállalat(ok), ebben a körben elért nyereségét. A nyereség általában az adott körben a hálózatba kapcsolt városok után elért bevétel. Miután a játékosok megkapták a nekik járó készpénzt, a bevételi sávon álló jelzőket visszatesszük a a nullás mezőre. Mindig csak az a játékos kapja meg a nyereséget, aki a körben a vállalatot irányította, a többi részvénytulajdonos nem.

A legutolsó fázisban meghatározzuk a következő kör sorrendjét, vagyis ahogyan a vállalatok egymás után építhetnek majd. Ez a sorrend ugyan az lesz, mint a jelenlegi kör passzolási sorrendje.

Az ötödik kör után a játék már majdnem véget ért. Ekkor végigjátszunk még egy speciális fázist, amiben megállapítjuk a vállalatok végső értékét, majd ezt az értéket minden részvény után kifizetjük a részvények tulajdonosainak. Minden városnak van egy színe (összesen öt). Minden városra teszünk egy megfelelő színű árukockát. Az egyes vállalatokat ebben a fázisban az irányítja, akinek a legtöbb részvénye van egy vasúttársaságtól. A vállalati sorrend szerint minden társaság elvesz egy árukockát a tábláról. Arról a városról vehet el, ahová a saját hálózata elér. Ez addig folytatódik, amíg minden kockát el nem vettünk. Ekkorra dől el, hogy az egyes vállalatok mennyit is érnek. Ezt úgy határozzuk meg, hogy a megszerzett árukockákból sorokat képezünk. Egy sorban egy színből csak egy lehet; minél hosszabb egy sor, annál értékeesebb. Ez a játékmechanizmus ösztönzi arra a vállalatokat, hogy a lehető legtöbb helyre kiterjesszék hálózatukat.

A játék nyertese, aki a legtöbb készpénzt szerezte a játék végéig.

# A JÁTÉK ELEMEI



6 vállalatirányítási jelző, mind-egyik vállalathoz egy darab



30 vállalati részvény jelző, öt darab minden egyes vállalathoz



12 vállalati jelző, 2 darab minden egyes vállalathoz



102 darab sín jelző, tízenhét darab minden egyes vállalathoz



2 fekete bábu. Egy, az aktív játékosnak, a másik pedig az aktív vállalat jelölésére



60 befektetés-jelző kocka



5 narancssárga árukocka



6 ezüst árukocka



12 fekete árukocka



3 piros árukocka



1 pakli papírpénz

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Helyezd el a különböző színű vállalatirányítási és részvény jelzőket a megfelelő téglalapon (továbbiakban vállalati készlet).



Helyezd a sínjelzőket a tábla mellé egy kupacba.



Helyezd a befektetési jelzőket a tábla mellé egy kupacba.



Az árukockákat is helyezd a tábla mellé.



Helyezd el a bankjegyeket értékük szerint szétválogatva a tábla mellé. Ez lesz a bank.



A vállalatok egymás utáni sorrendjének jelzéséért, tegyél egy-egy vállalati jelzőt a sorrendjelző sorba. Kezdsénnél a sorrend meg-egyezik azzal a színsorrenddel, ahogy a vállalati készletek követik egymást a táblán. Egy fekete bábút tegyél az első vállalat alatti mezőre a középső sorba.



Az aktív játékos jelzőt (fekete bábu) adjuk a legfiatalabb játékosnak.

# A TÁBLA

## Kező város, hatszög alakú

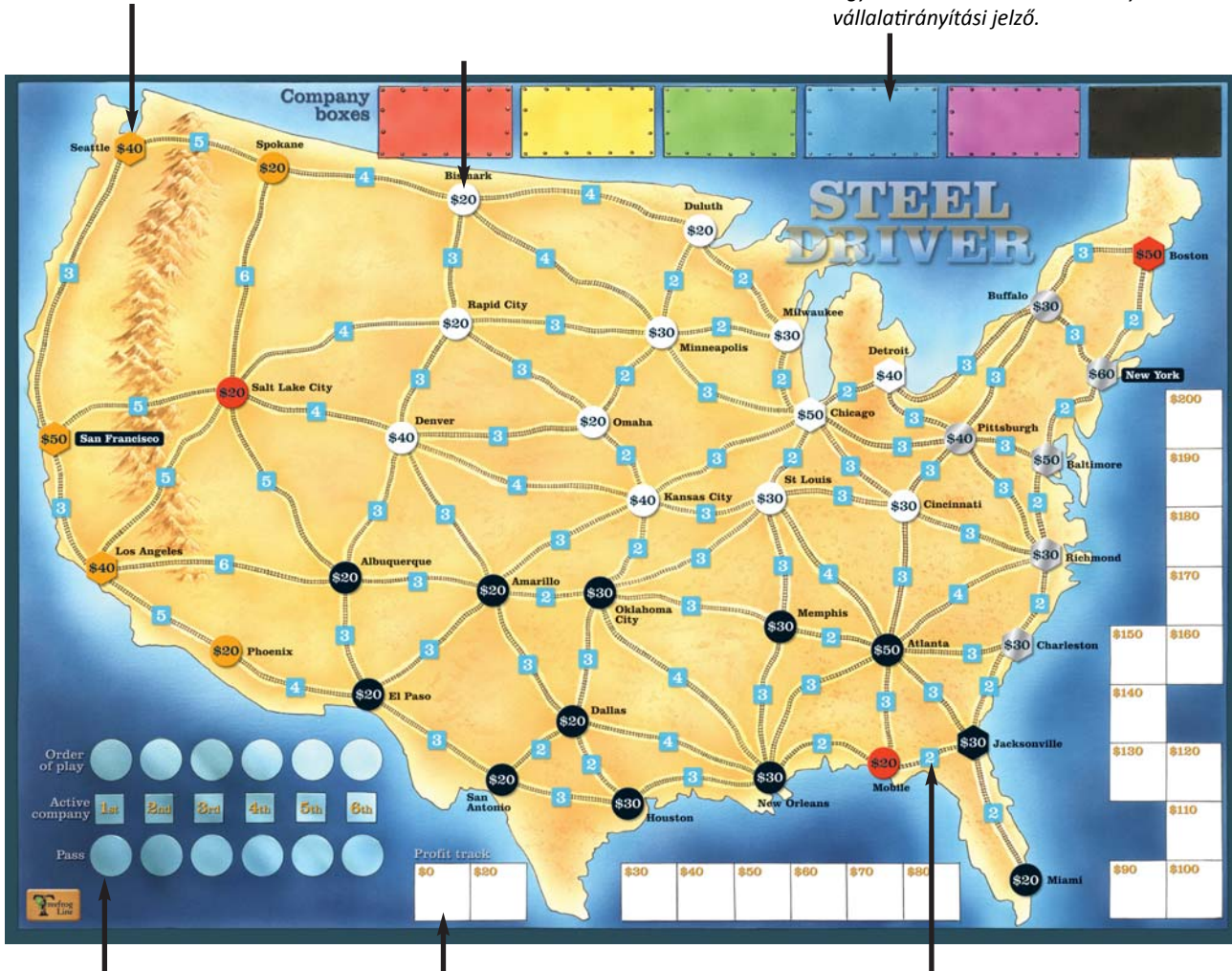
Innen el lehet indítani egy vasúttársaságot. A profit, amit azért szerzel, mert eléred a várost, a hatszögön belül található.

## Város, kör alakú

A profit, amit azért kapsz, mert egy sínnel elérted a várost, a kör közepén látható. A színe azt határozza meg, hogy az utolsó körben milyen színű arukocka kerül rá.

## Vállalati készlet

Amikor egy vasúttársaság felett megszerzed az irányítást, ide helyezed el az ezért kifizetett befektetési jelzőket. Ugyancsak itt vannak a részvények és a vállalatirányítási jelző.



## Sorrend jelző táblázat

A legfelső sor a vállalatok aktuális sorrendjét mutatja. A középső sor az éppen aktív társaságot jelzi. Amikor egy vállalat már nem tud többet építeni, akkor passzolnia kell. Ekkor a jelzőjét leteszi a legalsó sorba a legelső üres helyre (balról jobbra).

## Bevétel sáv

Minden vállalatnak két jelzője van. Az egyiket a sorrendjelzőn kell elhelyezni, a másikat pedig itt. Ez a sáv mutatja meg, hogy a vállalat mekkora bevételt ért el az aktuális körben. Amikor a társaság egy új várost kapcsol be a hálózatába, akkor megkapja a városért járó bevételt. Miután a bevétel kifizetésre került, a jelzőt vissza kell tenni a nullás mezőre.

## Lehetséges útvonal

Síneket csak útvonalakra lehet lefektetni. A szám azt jelzi az útvonalon, hogy hány darab befektetési kockát kell kifizetnie a vállalatnak, hogy sínt építhessen ide.

# A JÁTÉK MENETE

A játék öt körből áll. Minden körben a következő fázisok vannak:

1. BEFEKTETÉSI JELZŐK ELVÉTELE
2. AUKCIÓ AZ IRÁNYÍTÁSI JELZŐKÉRT
3. SÍNEK ÉPÍTÉSE
4. PROFIT KIOSZTÁSA
5. A KÖR VÉGE

Az ötödik kör végén egy speciális hatodik fázist is le kell játszani:

6. A VÉGSŐ NYERESÉG MEGHATÁROZÁSA

## ELSŐ FÁZIS: BEFEKTETÉS-JELZŐK ELVÉTELE

Minden játékos elveszi a kör első lépéseként a nekik járó befektetési kockákat. Az, hogy pontosan fejenként hány kockát kell elvenni a tábla mellől, attól függ, hogy hányan játszunk:

**3 játékos – 10 kocka fejenként**

**4 játékos – 8 kocka fejenként**

**5 játékos – 7 kocka fejenként**

**6 játékos – 6 kocka fejenként**

Amennyiben nem lenne elég fehér befektetési kocka a tábla mellett, úgy használhatjuk a többi színes árukockát is. Ebben az esetben a szín nem számít.

A játékosoknak nem kötelező elkölteniük, a rendelkezésükre bocsátott befektetési jelzőket, azokat (vagy egy részüket) akár meg is tarthatják későbbi körökre. Nincs felső limit, hogy mennyit spájzolhatnak be.

## MÁSODIK FÁZIS: AUKCIÓ AZ IRÁNYÍTÁSI JELZŐKÉRT

Ebben a fázisban egy sor aukciót tartunk, hogy eldöntsük, ki irányítja az egyes vasúttársaságokat. Licitálni kizárólag a játékos birtokában lévő befektetési kockákkal lehet – pénzzel nem. Nem titkolhatod el a többi játékos elől, hogy hány darab befektetési kockád van. A megszerzett pénzed is publikus.

Győződj meg róla, hogy az összes vállalatirányítási jelző a megfelelő színű vállalati készletben van-e.

Az aktív játékos (az akinél a fekete bábu van) két lehetőség közül választhat. Vagy kiválaszt egy még szabad vállalatirányítási jelzőt, és aukcióra bocsátja, vagy továbbadja a fekete bábút a tőle balra ülő játékosnak.

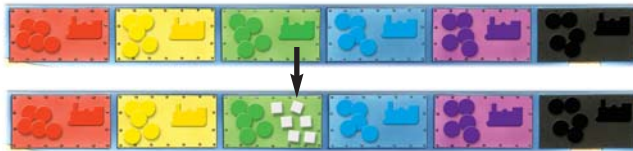
Az aktív játékos (tehát aki aukcióra bocsátotta a jelzőt) teszi meg az első ajánlatot. A minimum kezdeti ajánlat legalább egy kocka. Ez egy szokványos licit. Az óra járásának megfelelően addig licitálnak a játékosok egymás után, amíg csak egy játékos nem marad a legmagasabb ajánlatával. Az a játékos, aki már passzolt, többet nem vehet részt a licitben.

A legmagasabb ajánlatot tevő játékos elveszi a vállalat irányítási jelzőjét, és befizeti a vállalat készletébe a befektetési kockákat. Elvesz továbbá egy részvényjelzőt a készletből, és azt is maga elé helyezi. Az aukció végén a fekete bábút tovább kell adni a licitet indító aktív játékosnak a tőle balra ülőnek.

A megvásárolt irányítási jelzőt ebben a körben már nem lehet újra aukcióra bocsátani. Egyértelmű, hogy egy körben hat aukciónál nem lehet több (hiszen 6 vasúttársaság van). Mindegyik vállalattól csak egy részvényt lehet szerezni körönként. Az aktív játékost meghatározó fekete bábu többször is körbemehet egy körben.

Amennyiben mindegyik játékos passzolt, vagy az összes irányítási jelző elkelt, akkor a fekete bábu ahhoz a játékoshoz kerül, aki attól a játékostól ül balra, aki utoljára indított licitet. Ha nem kelt el az összes irányítási jelző, akkor a meg nem vásároltak a saját készletükben maradnak.

Akár több vállalatot is irányíthatsz egy körben.



**PÉLDA:** Don az aktív játékos, és aukcióra bocsátja a zöld vállalat irányítási jelzőjét. A végső legmagasabb ajánlatot Simon adja 6 befektetési kocka értékben. Elhelyezi a 6 kockát a zöld vállalat készletében, és elveszi a zöld irányítási jelzőt és az egy részvényt. Don ezután a tőle balra ülőnek adja a fekete bábút.

## HARMADIK FÁZIS: SÍNEK ÉPÍTÉSE

Most költhet el a vasúttársaságok a megszerzett befektetési kockákat, sínek építésére. Az a játékos dönti el, hogy hová fektessenek sínt, aki a vállalatot irányítja (akinél a vállalat jelzője van). A fázis addig folytatódik amíg a társaságok képesek sínt építeni.

Győződj meg róla, hogy a vállalatok jelzői tényleg a nullás mezőn állnak-e a bevételi sávon. Minden kör végén ezeket oda kell visszahelyezni, de megeshet, hogy ez nem történik meg feledékenység miatt.

Abban a sorrendben ahogy a sorrend jelző táblázat felső sorában látható, mindegyik vállalat, vagy épít egy sínt, vagy passzol. Tegyük a fekete bábút mindig az alá a vállalati jelző alá a középső sorban, amelyik vállalaton az építés sora van. Amikor a vállalat épített, vagy passzolt, a jelzőt egyel tovább kell csúsztatni, jelezvén, hogy a következő vállalat lett aktív. Miután mindegyik vállalat épített egyet, vagy passzolt, a jelzőt a legelső vállalat alá helyezzük újra. Ez addig folytatódik, amíg mindegyik vállalat nem passzolt.

Amikor egy vállalat aktív, akkor – amennyiben lehetséges – építenie kell egy sínt. Amennyiben nincs elegendő befektetési kocka a vállalat birtokában egy lehetséges sín megépítéséhez, akkor passzolni kell. A vasúttársaságot irányító játékos dönti el, hogy merre akar építkezni. Azonban, ha csak egy útvonal lehetséges, akkor azt kötelező megépítenie.

Az, hogy két város közötti útvonal hány darab befektetési kockába kerül, az leolvasható az útvonal közepén található számról. Ezt a mennyiséget mindig a vállalkozás saját készletéből kell kifizetni. A vállalatot irányító játékos nem fizetheti ezt, az előtte lévő saját készletéből.

A legelső alkalommal, amikor egy vasúttársaság megépít egy sínt, annak egy hatszögletű városból kell kiindulnia.

Minden további építésnél, a már a vállalat által korábban összekötött városok valamelyikéről kell a következő sínnek kiindulnia. Ez azt is jelenti, hogy egy vállalatnak soha nem lehet két különálló hálózata. Ez eredményezhet olyan helyzetet is, hogy a vállalat egyáltalán nem lesz már képes építkezni.

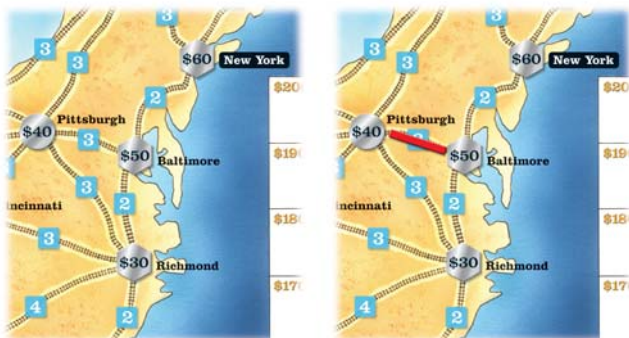
Kizárólag egy sín futhat egy – két várost összekötő – lehetséges útvonalon. Azután, hogy egy sín megépítésre került, azt nem lehet onnan elvenni, az a játék végéig ott marad.

Amikor egy várost bekötünk a hálózatunkba, a rajta látható összeggel mozgatjuk a bevételi sávon előre a vállalat jelzőjét.

Egy városért csak egyszer kaphatunk bevételt. Tehát egy második rácsatlakozás folytán már nem kapunk érte bevételt. Amennyiben egy olyan várost kötünk be, amit egy másik társaság már elért, azért természetesen mi is megkapjuk a teljes bevételt.

A legelső alkalommal, amikor a vállalattal elindul, összeköt két várost. Azért a városért kell értékelni, ahová a sín vége érkezett. (Kiindulni csak hatszögletű városból lehet.) Amikor két hatszögletű várost kötnek össze elsőként, a vállalatot irányító játékosnak el kell döntenie, hogy a két város közül melyikért szeretne profitot realizálni. Ugyanis csak az egyik város értékét lehet a bevételi sávon lelépni. Úgy is fel lehet ezt fogni, hogy az egyik város bevételét a vasúttársaság a játék további részében a saját fenntartási költségeire fordítja, és így az soha nem jelenik meg profitként.

Nem szabad elfelejteni, hogy a játék későbbi részében sem kaphatunk a kiinduló városért bevételt.



**PÉLDA:** Az első körben a piros vállalat lesz az aktív elsőként. A vasúttársaságot most Andy irányítja, tehát el kell döntenie, hogy hol építkezzen a vállalat. Úgy dönt, hogy Baltimor és Pittsburgh

között épít sít. Ez a vállalatnak 3 befektetési kockájába kerül, amit Andy kivesz a **vállalat** készletéből és leteszi azokat a tábla mellé az általános tartalékhoz. Ezután a bevételi sávon a piros jelzőt előreteszi a 40 dolláros mezőre. Nem lett volna lehetősége Baltimor-ért bevételt kapnia, hiszen Pittsburghból nem indulhatt.

Amikor egy vállalatnak már nincs elég kockája, hogy a hálózatát bármelyik irányban egy sínnel folytassa, akkor passzolnia kell. Ekkor elveszi a sorrendjelző sorból a jelzőjét és leteszi a passzoló sor legelső szabad mezőjére (balról). A passzolások sorrendje fogja meghatározni a következő kör vállalat-aktíválási sorrendjét.



**PÉLDA:** A zöld vállalat már kétszer volt aktív ebben a körben, és épített is két sít. Az aktív vállalatot jelző fekete bábu most érte el harmadszorra. Mivel már csak egy befektetési kocka van a vállalat készletében, ezért passzolnia kell. A zöld jelzőt ezért leteszi a sorrendjelző sorból a passzoló sor első helyére. Ez az első mező balról. Mivel ő passzolt először, ezért ő lesz az első, aki építhet a következő körben.

A maradék befektetési kocka, ami ott maradt a vállalat készletében (mivel nem tudták már felhasználni), továbbra is ott marad, és azt/azokat fel lehet használni a következő alkalommal.

A sínek építésének fázisa befejeződik, ha minden vállalat passzolt.

## TRANSZKONTINENTÁLIS ÚTVONAL

Ez a speciális szabály egyszeri alkalommal léphet életbe játékonként. A játék egy pontján, összefüggő útvonal jöhet létre San Francisco és New York között. Ekkor azok a vasúttársaságok, amelyek ennek az összeköttetésnek a megvalósításában részt vettek, bónuszt fognak kapni a bevételeikben. Akár több társaság is részesülhet ebben (sőt elég valószínűtlen, hogy egy társaság képes ezt a kontinensen átnyúló vasútvonalat létrehozni).

Az a vállalat, amelyik az utolsó sítet lefektette, amellyel ez a vasútvonal létrejött, az újonnan bekötött városon felül, kap további 50 dollár bevételt. Ezeket azonnal jelezni kell a bevételi sávon.

Minden egyéb vasúttársaság, amelyik részt vett az útvonal megépítésében, azonnal kap 30 dollár bevételt, amit jelezni kell a bevételi sávon.

A transzkontinentális útvonalaként azt az útvonalat kell figyelembe venni, amelyekben a legkevesebb számú vasúttársaság található. Amennyiben több ilyen útvonal is lehetséges, úgy ezek közül azt kell a transzkontinentális útvonalnak tekinteni, amelyik a legkevesebb sítet tartalmazza. Abban az esetben, ha itt is döntetlen alakulna ki, akkor mindegyik, ebben a döntetlenben is részt vevő útvonalban található vállalat megkapja a bónuszt.

Ezt a bónuszt csak egyszer kaphatják meg a vasúttársaságok egy játék alatt, mégpedig akkor, amikor a kapcsolat először létrejön.

**PÉLDA:** Zöld az aktív vállalat. 5 befektetési kockája van. Az irányító vállalatnak lehetősége van létrehozni a transzkontinentális útvonalat. Ez kétféleképpen lehetséges:

A.) Denver és Omaha között. B.) Denver és Kansas city között. Amennyiben Denver-Omaha épül meg, úgy a zöld kap 50 dollár bevételt, piros pedig biztosan kap 30-at. De mi a helyzet sárgával és feketével. Nos, mind a kettő vállalattal kialakíthatunk olyan útvonalat, amelyekben csak 3 vállalat van. A sínek száma is megegyezik a két lehetséges útvonalnál. Tehát mind a két vasúttársaság megkapja a 30 dollárt. A B.) variációban zöld kap 50, fekete és piros pedig 30-30 dollár bevételt. Lila azért nem kaphat pontot, mert azon az útvonalon egy sínnel hosszabb a lehetséges útvonal. Kék egyik esetben sem esélyes a bevételi többletre – bár rajta keresztül is kialakítható útvonal –, mivel pirossal szemben neki egyel több sít vezet New Yorkig. Ha kék megépítette volna a Buffalo-New York sítet, akkor az A.) verzió bekövetkeztekor ő is kapott volna pirossal, feketével és sárgával együtt 30 dollár bónuszt.



## NEGYEDIK FÁZIS: PROFIT KIOSZTÁSA

A játékosok, az ebben a körben általuk irányított vállalatok bevételi szintje alapján pénzhez jutnak. Ezt az összeget készpénzben a bankból kapják.

Nem kapsz pénzt az előző körökben szerzett részvényjelzőidért. Mindig csak attól a vállalattól kapod meg a nyereséget, amit ebben a körben irányítottál.

A legjobb, ha a pénzre, mint győzelmi pontra tekintesz; egyéb funkciója nincs.

Ha több vállalatot is irányítottál, akkor mindegyik elért profitját megkapod.

**PÉLDA:** A kék vállalatot Andy irányította ebben a körben. A vállalat jelzője a bevételi sávon a 80-as mezőn áll. Andy tehát kap a bankból 80 dollárt.

## ÖTÖDIK FÁZIS: A KÖR VÉGE

Helyezzük a passzoló sorban található jelzőket azonos színsorrendben a felső, sorrendjelző sorba.

A bevételi sávon helyezzük az összes jelzőt a nullás mezőre.

Az aukción fel nem használt befektetési kockákat megtarthatod.

A vállalatok készletében is megmaradnak a befektetési kockák, amelyeket nem tudtak már ebben a körben felhasználni.

Tegyük vissza a vállalati készletekhez az irányítási jelzőket (kivéve az ötödik körben – lásd hatodik fázis).

Ezután el lehet kezdeni az új kört. Ebben a játékban nincs ún. körjelző. Úgy is számontarthatod a köröket, hogy amikor egy vállalat készletéből elvették az utolsó részvényt, az már biztosan az ötödik kör.

## HATODIK FÁZIS: A VÉGSŐ NYERESÉG MEGHATÁROZÁSA

Ez egy speciális fázis, amit csak az ötödik, tehát az utolsó kör végén kell végrehajtani. Ennek a fázisnak az a célja, hogy meghatározzuk a vállalatok részvényeinek értékét. Miután meghatároztuk a részvények értékeit, úgy a játékosok, minden egyes a birtokukban lévő részvény után készpénzt kapnak.

Távolítsuk el az összes fel nem használt befektetési kockát a vállalatok készleteiből. A befektetési kockák innentől, mint árukockák funkcionálnak.

Helyezzünk minden városra egy árukockát, ami be van kötve egy vasúti hálózatra. A város színének és az árukocka színének meg kell egyeznie.

Határozzuk meg, hogy kik irányítják a vállalatokat. Egy vállalatot az irányít, akinek a legtöbb részvény van a birtokában ettől a vasúttársaságtól. Ez a játékos maga elé veszi a vállalat irányítási jelzőjét. Döntetlen esetén, az a játékos kapja meg az irányítási jelzőt, aki az óra járásának megfelelően a legközelebb ül az utolsó irányító játékoshoz (azzal a játékosal kezdve).

**PÉLDA:** Andynak három piros részvénye van, ami azt jelenti, hogy ő kapja meg a piros vállalat irányítási jelzőjét. Donnak és Simonnak két-két darab zöld részvénye van. Richard volt az utolsó, aki irányította a vállalatot. Don Richard balján ül, tehát ő lesz, aki megkapja az irányítási jelzőt. Ha Simon lett volna az utolsó, aki a vállalatot irányítja, akkor most megtarthatná a végső fázisra a jelzőt.

Az ötödik kör vállalati sorrendjének megfelelően most mindegyik vállalat elvesz a tábláról egy árut. A vállalat olyan városból tud kockát szerezni, ahová a saját hálózata elér. A vasúttársaságot irányító játékos dönti el, hogy egy-egy alkalommal honnan vesz el kockát. A megszerzett árukockákat tegyük a vállalat készletébe.

Addig vesznek el a vállalatok kockákat egymás után a tábláról, amíg csak tudnak. Amikor egy vállalat már nem tud több kockát megszerezni, akkor passzol, és a jelzője lekerül a passzoló sávba.

A végső profit azon múlik, hogy mennyi árukockát sikerült megszerezni a vasúttársaságnak. A vállalat számára az értékük azon múlik, hogy mekkora sorokat tudunk belőlük kialakítani.

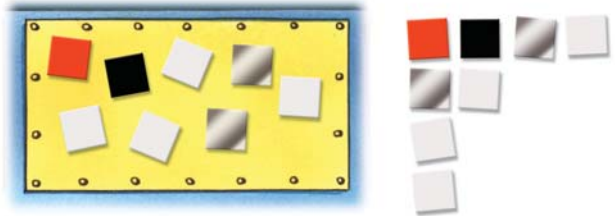
Egy sor 1-5 különböző színű kockából állhat. Nem állhat egy sorban egynél több azonos színű kocka. A sorok értéke a következő:

<b>EGY KOCKA:</b>	<b>10 DOLLÁR</b>
<b>KÉT KÜLÖNBÖZŐ SZÍNŰ KOCKA:</b>	<b>30 DOLLÁR</b>
<b>HÁROM KÜLÖNBÖZŐ SZÍNŰ KOCKA:</b>	<b>60 DOLLÁR</b>
<b>NÉGY KÜLÖNBÖZŐ SZÍNŰ KOCKA:</b>	<b>100 DOLLÁR</b>
<b>ÖT KÜLÖNBÖZŐ SZÍNŰ KOCKA:</b>	<b>150 DOLLÁR</b>

Jelezzük a bevételi sávon a vállalatok végső profitját. Amennyiben több mint 200 dollár az eredmény, úgy ennek jelzésére használjuk a másik vállalati jelzőt.

Ezután a játékosok annyiszor kapják meg az adott vállalat által elért végső bevétel értékének megfelelő pénzt, ahány darab részvényük van ettől a vasúttársaságtól.

Ne felejsd, hogy a vállalatok a részvényekre fizetnek a végső nyereség meghatározása után, nem pedig az irányítási jelzőt birtokló játékosnak.



**PÉLDA:** A sárga vasúttársaság a fent látható árukockákkal fejezte be a játékot. Négy sort lehet kialakítani ezekből, mint ahogy ezt jobbra látni. A vállalat végső nyeresége:  $10 \$ + 10 \$ + 30 \$ + 100 \$ = 150 \$$ . Az a játékos, akinek van részesedése a sárga vállalatban, részvényenként 150 dollárt kap. Simonnak 3 sárga részvénye van, tehát 450 dollárt kap a sárga vállalatból.

A játék ezután véget ér. Az a játékos lesz a nyertes, aki a legtöbb pénzzel fejezte be a játékot. Egyenlőség esetén az a játékos nyer, akinek az általa irányított vasúttársaság(ok)ban a legtöbb árukockája van.

## KÉSZÍTETTÉK

A játékot tervezte: Martin Wallace

Grafika: Solid Colour

Illusztráció: Peter Dennis

Fordította: *Palatin*

A játékot tesztelték: Andy Ogden, Simon Bracegirdle, Richard Spilsbury, Geoff Brown, Don Oddy, Jerry Elsmore, Mary Dimercurio Prasad, Ravindra Prasad, Steve Coulthman és még sokan mások a Baycon and Beer és Pretzelsből.

Köszönöm Julia Bryannek, hogy olyan segítőkész volt, Mary Dimercurio Prasadnak a névért és Harry Wunak a folyamatos ösztönzésért.

A [www.warfroggames.com](http://www.warfroggames.com) oldalon megnézheted a legfrissebb játékokat.

A játék alkotójának a címe: [martin@warfroggames.com](mailto:martin@warfroggames.com)

The rules and artwork to 'Steel Driver' are © Warfrog 2008.



# ÁTTEKINTÉS

## EGY KÖR MENETE

### 1. BEFEKTETÉSI JELZŐK ELVÉTELE

3 játékos – 10 kocka játékosonként
4 játékos – 8 kocka játékosonként
5 játékos – 7 kocka játékosonként
6 játékos – 6 kocka játékosonként

A játékosok megtarthatják a fel nem használt befektetési jelzőket.

### 2. AUKCIÓ AZ IRÁNYÍTÁSI JELZŐKÉRT

Aukcióra bocsátjuk a vállalatok irányítási jelzőit. Az a játékos akinél a fekete bábú van, kiválaszthat egy vállalatot, aminek az irányításáért licitálhatnak a játékosok. Befektetési kockákkal licitálunk. A licitet nyerő játékos befizeti a vállalat készletébe a kockákat és elveszi a vállalatirányítási jelzőt, és egy részvényt. A fekete bábút eggyel tovább kell adni balra.

### 3. SÍNEK ÉPÍTÉSE

A vállalatok a sorrendjük szerint építenek egy-egy sínt. Ezt folyamatosan addig teszik, amíg mindegyik nem passzolt. Az a játékos dönti el, hogy egy vállalat merre fog építeni, akinél az irányítási jelző van. A vállalat annyi befektetési kockáért építi meg a sínt, mint ami a megépítendő vonalon fel van tüntetve. Ezeket a kockákat kifizeti a vállalati készletéből. Annyival kell növelni a vállalat bevételét, mint amennyi azon a városban látható, amit épp bekötött a hálózatába. Kezdsénel mindig egy hatszögletű városról kell indulni. Ennek az értékét soha nem számoljuk hozzá a bevételhez. Minden új sínnek a már meglévő hálózatból kell kiindulnia. Minden esetben építenie kell a vállalatnak, ha erre képes. Amikor már nincs erre lehetősége, passzolnia kell.

Egy transzkontinentális útvonalat kell értékelni, ha Los Angeles és New York között (először) egy folyamatos útvonal jön létre. A vállalat, akinek köszönhetően lefektetésre került az utolsó sín, 50 \$ kap. A többi vállalat, aki részt vett az útvonal megépítésében, 30 \$ kap. Azt a lehetséges útvonalat kell figyelembe venni, ami a legkevesebb számú vállalattal jöhet létre. Egyenlőség esetén, ami a legkevesebb sínt tartalmazza.

### 4. PROFIT KIOSZTÁSA

Az a játékos kapja a nyereséget, aki az adott körben a vállalatot irányította. Előző körökben szerzett részvényekért nem jár semmi. A nyereség mindig a vállalat által az adott körben elért bevétel. Amennyiben több vállalatot van, úgy mindegyik után megkapod a nyereséget.

### 5. A KÖR VÉGE

Az összes vállalat bevételi jelzőjét tegyük vissza a nullás mezőre. Helyezzük a passzolási sorból a jelzőket (azonos sorrendben) a vállalati sorrend sorba.

A játék az ötödik körben fejeződik be. Az ötödik kör után a következő speciális fázist kell lejátszani:

### 6. VÉGSŐ NYERESÉG MEGHATÁROZÁSA

Távolítsuk el az összes befektetési kockát a vállalati készletekből. Ezek ezután árukockák lesznek.

Tegyük minden városba egy megfelelő színű kockát.

Az a játékos kapja egy vállalat irányítási jelzőjét, akinek a legtöbb részvénye van az adott vállalatból. Egyenlőség esetén az kapja, aki legközelebb ül – az óra járásának megfelelő irányban – attól a játékostól, aki utójára irányította azt.

A vállalatok egymás után, a sorrendjüknek megfelelően, elvesznek egy-egy kockát a tábláról, egy olyan városból, ami a hálózatukba be van kötve. Tegyük a kockákat a vállalat készletébe. Addig folytassuk ezt, amíg minden kocka el nem kelt.

Minden vállalat sorokat képez a megszerzett kockákból. Egy sorban egy színből csak egy lehet. A sorok értéke:

1 kocka :	10 \$
2 különböző színű kocka:	30 \$
3 különböző színű kocka:	60 \$
4 különböző színű kocka:	100 \$
5 különböző színű kocka:	150 \$

A végső bevételeket jelezni kell a bevételi sávon.

Ezután a bevételi sávon feltüntetett összeget kap a játékos az adott vállalat, minden egyes részvénye után.

A legtöbb pénzt összegyűjtő játékos nyer. Döntetlen esetén az, akinek az irányítása alatt álló vállalatok készleteiben a legtöbb kocka van.

## A TERVEZŐ UTÓSZAVA

A Steel Drivert az utolsó pillanatban vettem be a Treefrog sorozat megjelenése közé. Belemehetnék a részletekbe, hogy mi sarkallt erre, de az túl hosszú lenne elmondani. Elegendő az, hogy alapvetően a Prairie Railroads játékmehanismusának a durvább pontjait szerettem volna finomítani és azokat továbbfejleszteni. Mivel meg szeretnék tartani valamiféle egyenlőséget, ezért döntöttem úgy, hogy a következő öt évben egy-egy vonatos társasjátékot adok ki évente.

Hogy milyen tanáccsal szolgálhatok a játékhöz? Nos, ez egy részvény és részesedés játék. A játék megnyeréséhez neked kell a legjobb részvényeket megszerezned.

Biztos vagyok benne, hogy egynéhányotoknak eszébe fog jutni, hogy milyen jó lenne ehhez a játékhöz kiegészítő. Én személy szerint, jelenleg nem tervezek ilyet kiadni. Azonban nincs ellenemre, ha páran, kis példányszámban készítenek ilyet, egészen addig, amíg engem erről tájékoztattok.

Biztos csodálkoztak páran a furcsa színű árukockákon. Nos ennek az oka, a költségek csökkentése volt. Az After the Flooddal egyidőben jelent meg a SD. A nagyobb mennyiség miatt költségkímélőbb lett a gyártás, ha hasonló színeket használok mindkét játékhoz. A fekete kockákból pedig eleve sokkal rendelkeztem egy korábbi gyártásból.

Ugyancsak csodálkozni fognak páran, hogy miként kerülhet papírpénz egy kifejezetten fa alkatrészrel ellátott játékba. Nos azon az erőltetett magyarázaton túl, hogy a papír is fából készül, a valódi ok az volt, hogy nem volt más alternatíva. Fából sokkal többbe került volna az előállítás. Amit szándékomban áll megtenni, hogy készítek egy szett fából készült készpénzcsomagot, amit a Treefrog széria minden hasonló játékában használni lehet majd. Ez volt az ok amiért a SD-ben is a váltószám 10.

**Martin Wallace**