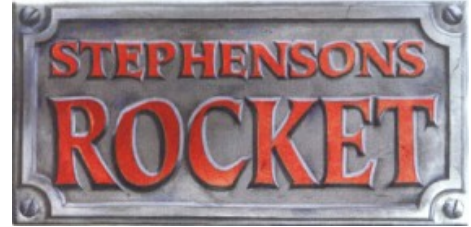


Stephenson's Rocket

Tervező: Reiner Knizia
Játékosok száma: 2-4 fő
Játékidő: 75 perc



Tartozékok:

1 játéktábla Anglia térképével
7 gőzmozdony (minden színből 1 db)
128 részvény (7 vasúttársaság, társaságonként 16 db + 16 pótrészvény)
60 vágánylapocskák (2 oldalú: egyenes és kanyar)
28 vasútállomás (4 szín, színenként 7 db)
45 zseton (9-9 db termékzseton (acél, textil, hordó, bőr) és 9 db utas-zseton)
100 bankjegy (26 db ezres, 24 db kétezres, 26 db ötezres, 24 db tízezres)

Áttekintés

Angliában az 1830-as években elkezdték a vasúthálózat kiépítését. Az első gőzmozdonyok közül a leghíresebb George Stephenson Rocket-je volt.

A játékosok ezen izgalmas idők vasúti iparmagnásainak szerepét játsszák. Megtervezik vasúthálózatukat, vasútállomásokat építenek, városfejlesztésekbe kezdenek, hogy ezek által a legtöbb pénzhez jussanak, és így megnyerjék a játékot.

Előkészületek

1. Helyezd a táblát az asztal közepére! Ez Angliát ábrázolja a vasútvonalakat indító városokkal, (pl Liverpool), vasúti kisvárosokkal (pl Leeds) és nagyvárosokkal (pl Manchester).
2. Helyezd az összes mozdonyt a megfelelő színű indító városába! Ekkor még a mozdony eleje bármerre nézhet.
3. Válogasd szét a vasúti részvényeket, és helyezd a tábla megfelelő helyeire! Helyezd a pótrészvényeket a táblán a helyükre a pontozási összefoglaló mellé!
4. Helyezd el a termékzsetonokat a megfelelő városokba; színük határozza meg helyüket, s minden városba 3 darab kerül! Helyezd az utas-zsetonokat a tábla mellé!
5. Válogasd szét a pénzt, s helyezd a tábla mellé! A vágánylapocskákat is helyezd a tábla mellé úgy, hogy minden játékos könnyen elérje!
6. Minden játékos válasszon egy színt, s vegye maga elé a hét megfelelő színű vasútállomást! Válasszátok ki a kezdőjátékost!

Játékmenet

A játék a kezdőjátékos körével indul, s a játékosok az óramutató járásával egyező irányban követik egymást. Egy játékos a körében (az aktív játékos) kettőt hajt végre a lehetséges három akciófajtából, melyeket alább részletesen ismertetünk. Éppúgy választhat két különböző akciót, mint két azonosat. Azonban a körén belül **nem** fejlesztheti **ugyanazt** a vasútvonalat kétszer.

Akciók és következményeik

- A) **Egy termékzseton elvétele:** A játékos egy tetszőleges városról elvesz egy tetszőleges termékzsetont, s azt felfedve maga elé helyezi, s ott fajtánként csoportosítja.
- B) **Állomás felhelyezése/áthelyezése:** A játékos elhelyezi egy saját állomását a tábla egy **üres** mezejére. Állomást tilos helyezni városokra, vágányokra, mozdonyokra, valamint mozdonyral illetve állomással szomszédos mezőre. A játékos az állomást veheti a készletéből, vagy áthelyezheti egy már korábban a táblára helyezett állomását.



Példa: állomás elhelyezése - csak a világos

C) Vasútvonal fejlesztése:

- 1) **Mozdony mozgatása:** A játékos bármelyik mozdonnyal mozoghat egy **szomszédos üres** mezőre, illetve egy **szomszédos** mezőre, melyen egy állomásépület áll. Az indító városból a mozdony **bármelyik** szomszédos üres mező felé indulhat. Bármelyik további mezőről a mozdony **csak az előtte** elhelyezkedő három mező valamelyikére mozoghat. A játékos a mozdonyt mozdíthatja egyenesen előre, vagy enyhén kanyarodva balra illetve jobbra. A mozdony nem helyezhető városra, vágányra, valamint másik mozdonyra. A játékos úgy helyezi a mozdonyt az új mezőre, hogy annak hátulja mutasson a mező felé, ahonnan most lépett el.

A játékos ezután azonnal megkapja a megfelelő vasúttársaság egy részvényét, amit maga előtt felfedve elhelyez. Amennyiben nincs részvény, a játékos még akkor sem kap, ha később ilyen részvény újból rendelkezésre áll. A játékosok részvényeiket társaságonként csoportosítva, a többi részvényes számára jól láthatóan tárolják.

- 2) **A választott útirány megvételése:** Bármelyik játékos, aki rendelkezik az éppen fejlesztés alatt álló társaság részvényével, indíthat egy vétó-kört. A vétó-kör nem akadályozhatja meg a mozdony mozgását, viszont megváltoztathatja a mozgás irányát. A vétó-kör az aktív játékos balján ülő játékoskal indul, s egyszer megy körbe az asztal körül. Minden játékos licitálhat a megfelelő színű részvényekkel, és evvel együtt az érintett mozdony haladási irányát újra meghatározhatja a lehetséges irányoknak megfelelően, beleértve az eredeti irányt is. Minden újabb licitnek magasabbnak kell lennie, mint a megelőzőnek. Egyik játékos sem kötelezett a licitre, még a vétó-kör indítója sem. Az aktív játékos licitál utoljára, és neki elég tartania a megelőző licitet, hogy meghatározhassa a mozdony haladási irányát. A győztes licitáló a felhasznált részvényeket visszarakja a tábla erre szolgáló helyére, így azok hozzáférhetőek lesznek a későbbi vasúti fejlesztéseket végző játékosok számára. Az összes többi játékos megtartja részvényeit.

- 3) **Vágány elhelyezése:** Az aktív játékos ezután elhelyez egy vágánylapocskát a mozdony által éppen elhagyott mezőre, kivéve ha az pont az indító város volt. A játékos úgy helyezi el a lapocskát (egyenes vagy kanyarodó oldalával felfelé), hogy meghosszabbítsa a vágányt, és összekösse a mezővel, ahova ő (vagy a licit nyertese) mozgatta a mozdonyt. Ha az éppen elhagyott mezőn áll egy vasútállomás, akkor a vágánylapocskát az alá kell helyezni. Ha a helyzet úgy hozza, a játékosok megkapják fizetségüket, amint az alább a pontozási részben olvasható.

Ha egyszer egy mozdony kimozdult az indító városából, ez a város már nem része a vasútvonalnak. Azonban a vasútvonal értékéhez hozzájárul, mint egy csatlakoztatott város. Egy vasútvonalat meghatároz a mező, ahol a mozdony áll, valamint azok a mezők, melyeken e mozdonyhoz csatlakoztatott vágánylapocskák helyezkednek el.



Példa: hálózat fejlesztése – a kék mozdony lehetséges mozgatása



Példa: vétó-kör - Cecil a zöld mozdonyt S-ből B-be mozgatja, majd felvesz 1 részvényt. Béla indít egy vétó-kört. Andi licitál 1 részvényvel, s átteszi a mozdonyt A-ba. Béla licitál 2 részvényvel, s a mozdonyt A-ban hagyja. Ha Cecil passzol, a mozdonyt A-ban hagyva, akkor Bélának kell 2 részvényét beadni a bankba, viszont ha licitál 2 részvényvel (ez a másik lehetősége), akkor neki kell visszaadnia 2 részvényét, de ő mozgatja a mozdonyt B-be vagy C-be. Utána minden esetben Cecil elhelyez egy lapocskát S mezőre.

Utazászetonok

Amikor egy játékos a mozdonyt olyan mezőre mozgatja, amelyen egy másik játékos vasútállomása áll, akkor jutalomként egy utas-zsetont kap, amit felfedve maga előtt tárol. Amennyiben a játékos a mozdonyt

saját állomásához mozgatja, nem kap ilyen jutalmat. A mozdony állomáshoz mozgatása beköti ezt az állomást a vasútvonalba.

Vétő-kör hívásakor, ha legalább egy licitálás történik, az aktív játékos csak akkor nyerheti meg az utas-zsetont, ha övé a nyertes licit. **Utas-zsetonnal csak az aktív játékos jutalmazható.** A mozdonyt egy állomáshoz irányító vétő-játékos nem kaphat utas-zsetont. Mind a kilenc utas-zseton kiosztása után további jutalmazás ilyen okból nem történhet.

Pontozás a játék folyamán

Pontozás bekövetkezhet a játék folyamán, valamint a játék befejezésekor is. Játék közben pontozni vasútvonal kibővítése után kell, az alábbi három szituációban:

1. **Nagyváros:** Amikor egy játékos beköt egy nagyvárost egy új vasúthálózatba (azaz amikor egy játékos egy olyan mozdonyt mozgat a nagyvárossal szomszédos mezőre, amelyik még nem érintette a nagyvárost), a játékosok – akik birtokolják e nagyváros termékzsetonjait – pénzt kapnak. Az a játékos, aki a zsetonok többségével rendelkezik, kap 2000 fontot; a második helyezett pedig 1000 fontot.
2. **Vasúti kisváros:** Amikor egy játékos beköt egy kisvárost egy új vasúthálózatba (azaz amikor egy játékos egy olyan mozdonyt mozgat a kisvárossal szomszédos mezőre, amelyik még nem érintette a kisvárost), a játékosok – akik birtokolják e vasúthálózat állomásait – pénzt kapnak. A játékos, aki a vasútállomások többségével rendelkezik a hálózaton, kap 1000 fontot a hálózatba kötött minden egyes kis- és nagyvárosért, beleértve az indító várost is. A hálózaton második legtöbb állomással rendelkező játékos pedig az előbbi összeg felét kapja.

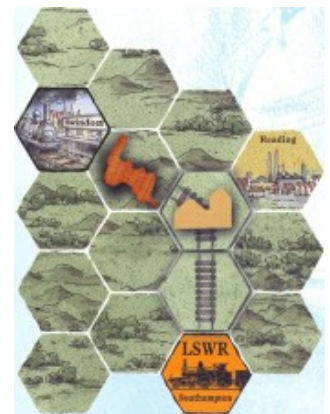
3. **Egybeolvadás/Fúzió:** Amikor egy játékos egy mozdonyt egy másik vasúthálózattal (vágánnyal vagy mozdonnyal) szomszédos mezőre mozgat, akkor a két vasúthálózat (és vasúttársaság) összeolvad. A mozdonyokat **tilos** olyan mezőre mozgatni, amelyik két másik vasúthálózattal is szomszédos. A beolvadáskor mozgatott mozdony vasúttársasága megszűnik.

A megszűnő társaság legtöbb részvényével rendelkező játékos kap 1000 fontot a hálózatba kötött minden egyes kis- és nagyvárosért, beleértve az indító várost is. A második legtöbb részvényt birtokló játékos pedig az előbbi összeg felét kapja. Ezután a játékos eltávolítja a megszűnő társaság mozdonyát a tábláról, és a helyére egy vágánylapocskát helyez, azzal összekötve a két hálózatot. A megszűnő társaság összes részvényese visszaadja részvényeit, s a túlélő társaság egy-egy részvényét kapják a visszaadott részvények két-két darabjáért. Az egyedüli részvények nem érnek semmit. Ha a készletben nincs elég részvénye a túlélő



Példa: nagyváros pontozása - Andié a többség 1 zsetonnal, ezért kap 2000 fontot

Példa: kisváros pontozása - Béláé az egyetlen állomás, és így a többség, ezért kap 3000 fontot a 3



Példa: egybeolvadás pontozása – LSWR beolvad GWR-be, és megszűnik. Az LSWR fő részvényese kap 3000 fontot a 3 városért, és a másodrészvényes kap 1000 fontot.



társaságnak, akkor pótrészcsevényeket kell felhasználni helyettük. A pótrészcsevényeket mindig együtt kell csoportosítani azokkal a részvcényekkel, amelyeket éppen helyettesítik.

Ugyanannak a városnak ugyanabba a hálózatba való további bekötései nem váltanak ki pontozást. Ha egy nagyvárosból nem vett el senki termékcsetont, vagy egy hálózatban nincs vasútállomás, akkor előfordulhat, hogy egy bekötés nem eredményez nyereséget.

Amikor egy hálózat fejlesztése a pontozás több fajtáját is kiváltja, a pontozást a fent megadott sorrend szerint kell végrehajtani. A játékosok pénzeinek összege titkos.

Pontozás a játék végén

1. **Zsetonok:** Először az összes játékos dobja el azokat a termékcsetonokat, amelyek olyan nagyvárosokhoz tartoznak, amelyek egyik hálózatba sem lettek bekötve. Ezután kell kiértékelni a zsetonokat típusonként (utasok, acél, textil, hordó, bőr) külön-külön. Típusonként a legtöbb zsetonnal rendelkező játékos kap 6000 fontot, a második helyezett pedig 3000 fontot.

Minden egyes vasúttársaságot, mely nem szűnt meg, ki kell értékelni állomások és részvcények alapján:

2. **Vasútállomások:** A játékos, aki a vasútállomások többségével rendelkezik a hálózatban, keres 1000 fontot a hálózatba kötött minden egyes kis- és nagyvárosért, beleértve az indító várost is. A hálózatban második legtöbb állomással rendelkező játékos pedig az előbbi összeg felét kapja.
3. **Részvcények:** A játékos, aki a társaság legtöbb részvcényével rendelkezik, kap 1000 fontot a hálózatba kötött minden egyes kis- és nagyvárosért, beleértve az indító várost is. A második legtöbb részvcényt birtokló játékos pedig az előbbi összeg felét kapja.

A pontozás egyéb szabályai:

- Ha bármely pontozás folyamán több játékos között egyenlőség alakul ki a többség vizsgálatakor az első helyen, össze kell adni az első és második helyért járó összegeket, s egyenlően kell elosztani az érintett játékosok között.
- Ha egyedüli a többség, de egyenlőség alakul ki a második helyen, akkor a második helyért járó összeget kell egyenlően elosztani az érintett játékosok között.
- Ha egyedüli a többség, és nincs második helyezett, akkor nincs kifizetés a második helyért.
- Ahol szükséges, minden kifizetést lefelé kell kerekíteni 1000 fontra.

Elszigetelt vasúthálózatok

Ha egy vasúthálózat mozdonya nem csatlakozhat már további kis- és nagyvárosokhoz, és nem olvadhat már össze másik hálózattal, akkor ezt a hálózatot elszigeteltnek nevezzük. Az elszigetelt hálózat részvcényeit a tábláról el kell távolítani. Azonban a játékosok részvcényeiket megtartják. Az elszigetelt hálózatok továbbfejleszthetők, de részvcényt a fejlesztő már nem kap.



Példa: elszigetelt hálózat – az L&Y elszigetelődött.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, bármely akció végén, amikor már csak egy vasúttársaság részvcényei elérhetőek a táblán. Ez azt jelenti, hogy a hét társaságból hat vagy megszűnt, vagy elszigetelődött, vagy az összes részvcénye játékosoknál van. Az aktív játékos sem hajthatja végre esetleges további akcióját.

A játék szintén befejeződik, amikor mind a 60 vágánylapocskát fel lett helyezve a táblára. Ha egy hálózat fejlesztésekor következik ez be, akkor a játékosok ellenőrzik, hogy a fejlesztés kiváltott-e pontozást, majd végrehajtják a szükséges kifizetéseket. Ha ez egy hálózatfejlesztést követő egybeolvadás után következik be, a játékosok végrehajtják az értékelést. Amikor – bármelyik esetet követően – befejeződik a pontozás,

azonnal megtörténik a játék végi pontozás. Az aktív játékos nem hajthatja végre esetleges további akcióját.

A játék végi pontozást követően a legtöbb pénzzel rendelkező játékos lesz a játék nyertese.

(a fordítás készült a Rio Grande Games kiadása alapján: 2005.02.14 - Qci & Fgb)

Példa - pontozás a játék végén:

		Andi		Béla		Cecil	
Zsetonok							
	Acél	3	3000	2	0	4	6000
	Textil	4	6000	2	1000	2	1000
	Hordó	3	3000	3	3000	3	3000
	Bőr	2	1000	3	6000	2	1000
	Utás	3	6000	1	3000	0	0
Állomások és vonalak							
NER	13 város	2 állomás	3000	2 állomás	3000	3 állomás	13000
		3 részvény	6000	4 részvény	13000	2 részvény	0
L&Y	beolvadt	nincs kifizetés		nincs kifizetés		nincs kifizetés	
LNWR	4 város	0 állomás	0	2 állomás	4000	1 állomás	2000
		3 részvény	4000	1 részvény	0	2 részvény	2000
GER	beolvadt	nincs kifizetés		nincs kifizetés		nincs kifizetés	
GWR	12 város	3 állomás	12000	2 állomás	6000	1 állomás	0
		2 részvény	0	3 részvény	6000	5 részvény	12000
LSWR	beolvadt	nincs kifizetés		nincs kifizetés		nincs kifizetés	
SER	beolvadt	nincs kifizetés		nincs kifizetés		nincs kifizetés	
Nyereség játék végén			44000	45000	40000		
Nyereség játék közben			28000	30000	25000		
Összes nyereség			72000	75000	65000		