

Jön a vonat!

2. oldal

Játék 2-4 fő részére

Tartalom

Bevezető

A játék célja

Játékelemek

A kártyák

Kártyaszimbólumok

A kártyák áttekintése

Beszállás!

Játékmenet

Egy játékos köre

1. Egy kártya kijátszása

2. Egy kártya megvásárlása

Csökkentés és újrahasznosítás – Hogyan szabaduljunk meg a feleslegtől?

Takarítás

Részletek

A játék vége és a végső értékelés

Példa a játékra

Készítők

Rövid áttekintés

Bevezető

Meg tudod építeni Japán legnagyobb vasúthálózatát? Itt a lehetőség, hogy kiderítsd! A Trains – Jön a vonat! egy pakli-építő játék, melyben az a célunk, hogy kiépítsük a legjobb, Tokión vagy Oszakán át vezető vasúthálózatot. Kártyáiddal nem csak újabb kártyákat vásárolhatsz, hogy javíts paklid összetételén; segítségükkel állomásokat és vasútvonalakat is építhetsz a táblán, melyek kulcsfontosságúak a győzelemhez!

3. oldal

Cél

A Trains – Jön a vonat! célja, hogy te rendelkez a leghatalmasabb vasúthálózattal! Ezt úgy érheted el, ha kártyákból, illetve vasúthálózatok és állomások építéséből győzelmi pontokat szerzel. Ahhoz, hogy győzelmi pontokat szerezhess, számos rendelkezésedre álló módon fogsz kártyákból paklit építeni. A játékot minden játékos ugyanazzal a paklival fogja kezdeni, melyet a játék folyamán mindegyikük saját ízlésének megfelelően fog átalakítani. A lehető leghatékonyabb paklit kell összeállítanunk, hogy versenytársainknál gyorsabban építsünk vágányokat és állomásokat.

Játékelemek

Minden Trains – Jön a vonat! az alábbiakat tartalmazza:

1 kétoldalú játéktábla (Tokió & Oszaka)

84 vágányjelző 4 színben

30 sorsolást segítő kártya

30 fehér állomásjelző

40 kártyaelválasztó a kártyák dobozban történő tárolásához

500 kártya az alábbi paklikba rendezve:

- 10 információs központ (Auskunftsschalter)**
- 20 állomásépítés (Bahnhofsausbau)**
- 10 állomásképző (Bahnhofspersonal)**
- 10 állomásvezető iroda (Bahnhofsvorsteher-Büro)**
- 10 áthaladás egy állomáson (Durchgangsbahnhof)**
- 10 gyorsvonat (D-Zug)**
- 10 ünnepi menetrend (Ferien-Fahrplan)**
- 20 expressz vonat (Fernzug)**
- 10 vidámpark (Freizeitpark)**
- 10 korai vonat (Frühzug)**
- 10 kalauzfülke (Gleisaufsicht)**
- 20 vágányépítés (Gleisbau)**
- 10 váltó (Gleiswechsel)**
- 10 tehervonat (Güterzug)**
- 10 toronyház (Hochhaus)**
- 10 mozdonyház (Lokschuppen)**
- 70 hulladék (Müll)**
- 10 hulladéklerakó (Mülldeponie)**
- 10 postavonat (Postzug)**
- 10 vontatás (Rangieren)**
- 30 normál vonat (Regionalzug)**
- 10 nagysebességű vonat (Schnellzug)**
- 10 szeméttelap (Schutthalde)**
- 10 jelzőterület (Signalbereich)**
- 10 jelzőberendezések (Signale)**
- 10 ideiglenes menetrend (Sonderfahrplan)**
- 10 acélhíd (Stahlbrücke)**
- 10 vasmű (Stahlwerk)**
- 10 irányítóterem (Stellwerk)**
- 10 turistavonat (Touristenzug)**
- 10 alagút (Tunnel)**
- 10 metróalagút (U-Bahn-Tunnel)**
- 10 viadukt (Viadukt)**
- 10 vagongyár (Waggonfabrik)**
- 10 javítóüzem (Wartungswerk)**
- 10 lakás (Wohnhaus)**
- 10 felhőkarcoló (Wolkenkratzer)**
- 10 irányító központ (Zentrale)**
- 10 együttműködés (Zusammenarbeit)**

3. oldal

A kártyák

Először ismerkedjünk meg a kártyákkal. A táblát és a többi játékelemet a későbbiekben fogjuk megismerni. Mivel a legtöbb akciólehetőség a kártyákon található, ez a legjobb módja a játékkismertetés elkezdésének.

Kártyaszimbólumok

A kártyákon többféle szimbólum látható, melyek segítségével könnyedén felismerhetjük a kártyák típusait és képességeiket.

5 kártyatípust különböztetünk meg:

Vonat
Vágányépítés
Állomásépítés
Akció
Győzelmi pont

Ezen kívül képességeik lehetnek:

Hulladék
Ár
Pénz
A köröd végéig érvényes

4. oldal

A kártyák áttekintése

Pénz: Ez a szimbólum azt jelzi, hogy mennyi pénzt hoz az adott kártya, miután kijátszottad.

Típus: Ez a szimbólum határozza meg a kártya típusát.

Fontos: Néhány kék vonatkártyán a ... szimbólum mellett egy ... szimbólum is látható, ami azt jelenti, hogy a kártya egyszerre funkcionál vonatként és akcióként is!

Ár: Ez a szimbólum azt jelzi, hogy mennyi pénzt kell befizetned ahhoz, hogy az adott kártyát a közös készletből megvásárolhasd.

Szín: A kártya színe egyúttal a típusát is meghatározza:

Kék: Vonatok

Zöld: Vágányépítés

Lila: Állomásépítés

Vörös: Akciók

Arany: Győzelmi pontok

Fekete: Hulladék

Győzelmi pontok: Az arany kártyákon itt láthatóak azok a győzelmi pontok, melyeket a játék végén kapunk meg.

Képesség: Ha az adott kártyát kijátszod, kihasználhatod ezt a képességet.

Beszállás!

Ideje, hogy előkészítsük a játékot. Egyszerűen kövessétek az alábbi lépéseket, és már indulhat is a vonat!

1. Döntsétek el, hogy a tábla melyik Oszaka vagy Tokió oldalát fogjátok használni. A tábla minkét oldalán más térkép van, melyek különböző játékelményeket fognak biztosítani. Az összes állomásjelzőt helyezzük a tábla mellé.

Állomásjelző

2. Minden játékos választ magának egy színt, és abból a színből magához veszi az összes vágányjelzőt. A jelzőkből minden játékosnak egyet a győzelmi pontok sávjának „0”-s mezőjére kell helyeznie.

Vágányjelző

5.oldal

3. Minden játékos a következő kártyákból álló paklival kezd: 7x normál vonat, 2x vágányépítés és 1x állomásépítés. Mindenki megkeveri saját pakliját és maga elé helyezi képpel lefelé. Ez lesz a saját húzópaklija.

4. Készítsük el a kártyák közös készletét. A következő kártyákat helyezzük a játéktábla mellé két sorban, soronként 4 kupacba rendezve: expressz vonat, gyorsvonat, vágányépítés, állomásépítés, lakás, toronyház, felhőkarcoló, hulladék. Ezeket minden játékban használni fogjuk.

Fontos: A továbbiakban a hulladék kártyákat mindig ... kártyákként fogjuk ábrázolni!

5. Keverjük meg a sorsolást segítő kártyákat. Húzzuk fel a pakli első 8 lapját és helyezzük a kiválasztott kártyákhoz tartozó paklikat két sorba rendezve, a közös készlet másik két sora alá. A sorsolást segítő kártyákat helyezzük vissza a dobozba. Ezekre, illetve a többi dobozban maradt kártyákra az aktuális játékban nem lesz szükségünk. Mivel ezeket mindig újra sorsoljuk, minden játék más lesz!

Az első játék alkalmával az alábbi kártyák használatát javasoljuk a tábla két oldalához:

Tokió:

áthaladás egy állomáson, ünnepi menetrend, vidámpark, kalauzfülke, hulladéklerakó, szeméttelp, acélhíd, javítóüzem.

Oszaka:

állomásvezető iroda, mozdonyszín, hulladéklerakó, nagysebességű vonat, ideiglenes menetrend, vasmű, turistavonat, alagút.

6. A kimaradt normál vonat kártyákat és vágányjelzőket tegyük vissza a dobozba.

7. Minden játékos húz 5 kártyát saját paklijából és a kezébe veszi azokat.

8. Az lesz a kezdőjátékos, aki utoljára utazott vonattal.

6.oldal

9. A kezdőjátékossal kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva mindenki lehelyez egy vágányjelzőt a táblára. Ez a mező lesz vasúthálózatuk kiindulópontja. A vágányjelzőket a tábla bármelyik üres mezőjére lehelyezhetjük, kivéve a tengermezőket, a távoli helyszíneket és azokat a mezőket, melyeket már más játékosok elfoglaltak.

Példa beállítás

Egy lehetséges kezdőbeállítás Tokió tábláján:

Tipp: A vasúthálózatot célszerű egy városmezőről elindítani. A tapasztaltabb játékosok természetesen választhatnak másik mezőt is.

10. Ha ezekkel mindenki elkészült, elkezdődhet a játék!

7. oldal

Játékmenet

A játékosok sorban következnek egymás után. Elsőként a kezdőjátékos körére kerül sor: kártyákat játszik ki, illetve vágányokat és állomásokat épít a játéktáblára. Amikor a köre véget ér, az óramutató járása szerint következő játékos kerül sorra, és ez így megy tovább egészen a játék végéig. Az a játékos lesz a győztes, aki a játék végi értékelést követően a legtöbb győzelmi ponttal rendelkezik.

Tipp a játék elejére: Mivel a játék előrehaladtával a tábla egyre jobban tele lesz, a vágányok ára pedig egyre magasabb, célszerű a vágányok taktikus elhelyezésével saját építési területet biztosítani magunknak.

Egy játékos köre

Az aktív játékos a következő két akciót hajthatja végre tetszőleges sorrendben és mennyiségben:

1. Egy kártya kijátszása
2. Egy kártya megvásárlása

Egy akciót teljesen be kell fejezzünk ahhoz, hogy egy újabb akcióba kezdhessünk. Így egy kijátszott kártya képességeinek használata közben nem vásárolhatunk meg egy másik kártyát, és fordítva.

Ha az aktív játékos befejezte a kártyák kijátszását és megvásárlását, körét a takarítással fejezi be (lásd a 9. oldalt), majd az óramutató szerint következő játékosra kerül sor.

Az aktív játékosnak nem kötelező kijátszania összes kártyáját, vagy elköltenie az összes rendelkezésre álló pénzét. Egy játékos úgy is dönthet, hogy elpasszolja körét, és nem játszik ki, illetve vásárol kártyákat. Ebben az esetben a játékos különleges akcióként visszateheti az összes ... kártyáját a közös készletben található ... kártyák paklijára (lásd a 9. oldalt).

1. Egy kártya kijátszása

Egy kártya kijátszása azt jelenti, hogy a kezünkből kivéve magunk elé helyezzük azt az asztalra. A saját körödben magad elé kijátszott kártyák alkotják a játékteretet.

A kártya kijátszása során a következők történnek:

a) A játékos annyi pénzt kap, amennyi a kártya bal felső sarkában látható. Ezt a pénzt arra használhatja fel, hogy a közös készletből kártyákat vásároljon. A pénz csak az adott körben áll a rendelkezésére. Több kártya kijátszásával több pénzhez is juthat, így később egy drágább kártyát is meg tud majd vásárolni. Ha az adott körben nem használja fel az összes rendelkezésre álló pénzét, a maradék a kör végén elveszik.

b) Ha a kijátszott kártyán egy ... szimbólum látható, vagy az egyik zöld, illetve lila kártya vágány- vagy állomásépítést tesz lehetővé, a játékos használhatja annak képességét. A kártyán lévő pénzt akkor is megkapja, ha a kártya képességét nem használja ki. Ha úgy dönt, hogy él ezzel a lehetőséggel, a kártya összes képességét ki kell használnia, a kártyán meghatározott sorrendben, fentről lefelé (ha egy kártyának több képessége is van). Ha egy kártyának nem tudjuk igénybe venni az összes képességét, egyik képességét sem használhatjuk.

Fontos: Egy kivétel van a fenti szabály alól. Ha magadhoz kell vened 1 ...-t, de a ... kártyák paklija üres, az adott kártya többi képességét akkor is kihasználhatod.

Az akciókártyák képességeit vagy azonnal, teljes egészében ki kell használnunk, vagy sehogy. Egy kijátszott kártya képességeit nem „tehetjük el” későbbre.

8.oldal

1. példa: Ha kijátszunk egy turistavonatot, győzelmi pontjelzőnket 1 mezővel előremozgathatjuk a győzelmi pontok sávján.

2. példa: Ha kijátsszuk az alagutat, és szeretnénk használni a képességeit, a következők fognak történni: Először is kapunk 1 ...-t. A saját körünk végéig nem kell extra pénzt fizetnünk azért, ha hegyre szeretnénk vágányt építeni. Végül lehelyezünk egy új vágányt (ezeknek a képességeknek a részletes leírását lásd a 10. oldalon). Fontos, hogy a kártya képességeit a rajta ábrázolt sorrendben hajtsuk végre, és egyiket se hagyjunk ki. Csak abban az esetben tehetünk kivételt, ha a ... kártyák paklija üres. Ebben az esetben a többi képességet is igénybe vehetjük.

3. példa: Ha a hulladéklerakó képességeit szeretnénk használni, a kezünkben lévő összes ... kártyát a ... kártyák paklijára kell visszatennünk. Ha több is van belőlük, nem dönthetünk úgy, hogy csak egy részüket tesszük vissza.

2. Egy kártya megvásárlása

Amikor egy kártyát megvásárolunk, egyszerűen elveszük a közös készletből. Először félretesszük egy pakliba azokkal a kártyákkal együtt, melyeket az adott körben vásároltunk. Ezek a kártyák nem számítanak kijátszottnak, de még nincsenek a dobópaklinkon sem. Más szóval, azok a kártyák, amelyeket az adott körben vásároltunk és tettünk félre, a kör végéig „játékon kívül vannak”.

Ahhoz, hogy megvásárolhassunk egy kártyát, az adott körben kijátszott kártyákból annyi pénzt kell szereznünk, amennyi fedezi a megvásárolni kívánt kártya költségét.

Pénz
Ár

Minden kört 0 pénzüsszeggel kezdünk, majd hozzáadjuk a kijátszott kártyákon látható összegeket. Egy adott körben több kártyát is megvehetünk, akár több egyforma kártyát is, amíg van rá elég pénzünk.

Ne feledjük, hogy az összegyűjtött pénz a körünk végén elveszik, így alaposan meg kell gondolnunk, hogy mely kártyákat kívánjuk megvásárolni, és mennyi pénzt hagyunk veszendőbe menni.

Ha egy adott típusú kártya paklija kifogy, abból a kártyából nem vásárolhatunk többet. Ezen kívül sosem vásárolhatunk ... kártyát.

Csökkentés és újrahasznosítás – Hogyan szabaduljunk meg a feleslegtől?

Ha teljesen elpasszoljuk a körünket, vagyis nem játszunk ki és nem vásárolunk kártyákat, különleges akcióként a kezünkben lévő összes ... kártyát visszatehetjük a ... kártyák közös készletébe. Ebben az esetben egyetlen ... kártyát sem tarthatunk meg.

9.oldal

Nem szeretnél hulladékot..

Nincs semmi értelme ... kártyát megtartani. A kezekben tartott hulladék csak zavar és akadályoz. Normál esetben 1 vagy 2 ... kártyával a kezekben még végre tudsz hajtani egy jobb akciót. Amint azonban 3 vagy több ... kártyád van, érdemes elgondolkodni köröd teljes elpasszolásán, hogy eldobhasd a kezedből az összes ... kártyát.

Takarítás

Ha már nem szeretnél több kártyát kijátszani vagy vásárolni (vagy ezek helyett már visszatetted az összes ... kártyád a közös készletbe), az összes kezekben maradt, magad elé kijátszott, és az adott körben megvásárolt kártyát a dobópaklidra kell helyezned. Végül a köröd befejezésekor saját húzópakliból húznod kell 5 új kártyát.

Ha a húzópaklid üres lenne, amikor újabb kártyát kell húznod, a dobópaklidat megkeverve, majd képpel lefelé fordítva hozol létre új húzópaklit, és ebből fogod felhúzni a hiányzó kártyákat.

Figyelj arra, hogy a dobópaklid nem akkor kevered meg azonnal, amikor a húzópaklid elfogy. Csak akkor kell újakevernünk, amikor a húzópaklink üres és újabb kártyákat kellene húznunk vagy felfordítanunk. Ez a szabály a játék teljes egészére vonatkozik!

Hogy minden menetrend szerint menjen

Saját köreid mindig azzal fogod zárni, hogy új kártyákat húzol, így a többi játékos köre alatt is lehetőség lesz a saját stratégiádon gondolkodni. Habár a játékosok akciói időnként megzavarhatják terveidet, a játék így mégis úgy fog haladni, mint egy olajozott... vonat... ha előre tervezel!

Saját körünk végén ellenőriznünk kell, hogy teljesült-e bármelyik játék végi feltétel (lásd a 12. oldalt). Ha igen, a játék véget ér, és a legtöbb győzelmi pontot szerzett játékos győz. Ha nem, az óramutató járása szerint következő játékos kerül sorra.

10. oldal

Részletek

A Trains - Jön a vonat! kártyáin szereplő legfontosabb képességeket már megemlítettük. Az alábbiakban ezek részletes leírása következik.

Állomásépítés

Ennek a szimbólumnak a segítségével 1 állomásjelzőt helyezhetünk egy tetszés szerinti városra, függetlenül attól, hogy van-e már mellette vágányjelzőnk vagy sem. Minden városra különböző számú állomásjelző helyezhető: a városmezőn látható épületek száma jelzi az arra helyezhető állomásjelzők maximális számát.

1 állomásjelző

2 állomásjelző

3 állomásjelző

Vágányépítés

Ez a szimbólum azt jelenti, hogy 1 vágányjelzőt helyezhetünk a táblára. Ilyen szimbólumot a zöld kártyákon láthatunk. Ezeknél a következő szabályokra kell figyelniük:

a) Vágányjelzőket csak olyan mezőkre helyezhetünk, melyek szomszédságában már van vágányjelzőnk. Ne feledjük, hogy két mező NEM szomszédos, ha ... választja el őket.

b) Egy adott mezőre saját vágányjelzőinkből csak egyet helyezhetünk, egy mezőre azonban több játékos is tehet vágányjelzőt.

c) A kiválasztott mezőtől függően néha extra költségekkel járhat egy vágányjelző lehelyezése. Az ehhez szükséges plusz pénzt az adott körben kijátszott kártyáinkkal fizethetjük ki. Ha nincs rá elég pénz, nem helyezhetsz vágányjelzőt a kívánt mezőre.

d) Ahogy a városokon lévő állomásjelzők, úgy a más játékosokhoz tartozó vágányjelzők is extra költségeket generálhatnak. Ha olyan nézőt választasz, melyre már más játékos is helyezett vágányjelzőt, magadhoz kell vened egy ... kártyát.

A következő táblázatban az összes extra költség és a különböző mezőtípusok speciális esetei láthatóak.

Név Mező Extra költség

Rét

Folyó

Hegy

Város

Távoli hely

Más játékosok vágányjelzői

Tenger

0

1

2

1 + a városon lévő állomásjelzők száma

A mezőn lévő szám

A vágányjelzők száma (+ 1 ... kártya)

Ide nem építhetünk vágányokat

11.oldal

1. Példa: Ha egy folyómezőre szeretnénk vágányt építeni, plusz 1 pénzt kell érte fizetnünk.

2. Példa: Ha vágányjelződet egy olyan mezőre szeretnéd lehelyezni, ahol már ott van 2 állomásjelző és egy másik játékos vágányjelzője, plusz 4 pénzt kell befizetned (1 + 2 + 1), és ezen kívül magadhoz kell vened 1 ... kártyát.

A köröd végéig érvényes

Ez a szimbólum egy olyan képességet jelöl, mely egy kártya kijátszásától az adott kör végéig lesz érvényben. Ha például egy szeméttelopt játszunk ki, az adott kör végéig nem kell több ... kártyát húznunk, így az ilyen képességgel rendelkező kártyákat aggodalom nélkül kijátszhatjuk.

Árak

Amikor egy kártyán az áll, hogy valamennyi „költsége” van, vagy „fizetni kell” érte, az mindig pénz befizetésére utal. Az nem számít költségnek, ha egy kártya után ... kártyát kell húznod. Így például az acélhíd kártyája lehetővé teszi, hogy egy folyó mezőre extra költség nélkül építhess vágányt, azt azonban nem akadályozza meg, hogy 1 ... kártyát fel kelljen húznod.

A zöld színű acélhíd, alagút és viadukt kártyák lehetővé teszik, hogy egy bizonyos mezőtípusra extra költségek nélkül építs, a többi játékos vágányjelzőjéért azonban fizetned kell. Csak a metróalagút engedi el a vágányépítés összes költségét. Ettől függetlenül az ellenfelek vágányaiért továbbra is húznod kell 1 ... kártyát.

Az együttműködés kártyája lehetővé teszi, hogy ne kelljen extra pénzt fizetni, illetve ... kártyákat húzni az ellenfelek vágányaiért, viszont a különböző mezők továbbra is extra költségekkel fognak jární.

Hulladék

Ez a szimbólum azt jelenti, hogy a közös készletből húznod kell 1 ... kártyát, és azokhoz a kártyákhoz kell tenned, amelyeket az adott körben megvásároltál. Ha a közös készletben nincs már több ... kártya, nem kell több ... kártyát húznod, még ha egy képesség erre is utasít.

Győzelmi pontok

A Trains – Jön a vonat! játékában az ilyen szimbólumot viselő kártyák győzelmi pontokat fognak hozni. Így például a turistavonat minden kijátszásakor 1 győzelmi pontot fog hozni. A felhőkarcolóhoz hasonló arany kártyák például a játék végén hoznak győzelmi pontokat. Ezeken kívül a játék végi értékelésnél szerezhethünk további győzelmi pontokat (lásd a 12. oldalt).

Megsemmisítés

Ha egy kártyát meg kell semmisítened, a kártya kikerül a játékból, és vissza kell tennünk a dobozba.

Húzás

A húzás egyszerűen azt jelenti, hogy megadott számú kártyát kell húznod a húzópakliból, és a kezedbe kell őket vened. Ha felhúztad húzópaklid utolsó kártyáját, és újabb kártyákat kellene húznod, a dobópaklidat újra kell keverned, hogy képpel lefelé fordítva megalkosd belőle az új húzópaklid, majd felhúzd a hiányzó kártyákat. Ha újabb kártyákat kellene húznod, de a húzópaklid és a dobópaklid is üres, nem fogsz újabb kártyákat húzni.

12. oldal

Figyelem: Az összes kártya, amelyet a körödben kijátszottál, megvásároltál, valamint minden megszerzett ... kártyád a köröd végén a dobópaklidra kerül, így azokat nem tudod közvetlenül újra felhúzni.

A játék vége és a végső értékelés

Ha a következő feltételek egyike a köröd során teljesül, a köröd végén a játék véget ér.

- A közös készletből 4 tetszés szerinti kártyapakli kifogyott – ez alól kivétel a ... kártyák paklija.
- Valamelyik játékos összes vágányjelzőjét elhelyezte a játéktáblán.
- Minden állomásjelző városokon áll.

Ezután következik a játék végi értékelés, melynek során a megszerzett pontokat a győzelmi pontok sávján jelöljük.

Állomások

A városokon, illetve távoli helyeken fekvő vágányaidért a következő győzelmi pontok járnak:

- Város 0 állomásjelzővel = 0 győzelmi pont
- Város 1 állomásjelzővel = 2 győzelmi pont
- Város 2 állomásjelzővel = 4 győzelmi pont
- Város 3 állomásjelzővel = 8 győzelmi pont
- Távoli hely = A mezőn látható pontszám

Győzelmi pontok a kártyákon

A tulajdonodban (vagyis a kezedben, a dobópaklidon, illetve a húzópaklidban) lévő arany kártyák a csillagban ábrázolt számú győzelmi pontot hoznak.

A vasutak bárója

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos megnyerte a játékot! Ha 2 vagy több játékos szerzett ugyanannyi győzelmi pontot, az lesz közülük a győztes, akinek több vágányjelzője van a táblán. Ha továbbra is döntetlen a helyzet, osztozni fognak a győzelmen!

13. oldal

Példa a játékra

Az alábbiakban egy kezdő játéparti első két körét fogjuk bemutatni Tokió tábláján:

A kék, a sárga és a vörös játékos a következő 8 kártyával játszik: áthaladás egy állomáson, ünnepi menetrend, kalauzfülke, hulladéklerakó, szeméttelep, acélhíd, javítóüzem.

A játék megkezdődik.

A kék lesz a kezdőjátékos, akit a sárga, majd a vörös követ. A játékosok először megtekintik a játéktáblát és kiválasztják kezdő mezőjüket.

A kék első vágányjelzőjét Shinagawa-Meguróra helyezi.

A sárga első vágányjelzőjét Ikebukuro-Uenóra helyezi.

A vörös első vágányjelzőjét Tachikawára helyezi.

Első kör

A kék kezd. A következő kártyák vannak a kezében: 2 vágányépítés, 2 normál vonat és 1 állomásépítés. Kijátszik egy vágányépítést, húz 1 ... kártyát a közös készletből, majd arra a paklira helyezi, melyen az adott körben vásárolt és megszerzett kártyáit fogja tartani. 1 vágányjelzőt helyez Shinagawa-Meguro bal oldalára; ez egy rétmező, így nem jár extra költséggel. Ezután kijátszik 1 normál vonatkártyát, 1 pénzt kap, majd kijátssza a második vágányépítés kártyát. Ismét kap egy ... kártyát, melyet az elsőhöz tesz. 1 vágányjelzőt Shinjuku-Shibuya városára helyez, amiért 1 extra pénzt kell fizetnie.

Végül kijátszik 1 állomásépítést, elvesz még 1 ... kártyát, melyet a többihez tesz, és egy állomásjelzőt helyez Shinjuku-Shibuyára.

A kezében van még 1 normál vonat, de 1 pénzzel nem tud semmit kezdeni, ezért ezt a kártyát nem játssza ki.

A kék fogja a 4 kijátszott, a kezében maradt, valamint a 3 ... kártyát a külön paklijából, és ezeket mind a dobópaklijára helyezi. Húzópaklijából húz 5 új kártyát, és ezzel befejezi a körét.

Ezután a sárga következik. A következő kártyák vannak a kezében: 4 normál vonat és 1 állomásépítés.

Először kijátssza az állomásépítést, húz 1 ... kártyát a közös készletből, majd arra a paklira helyezi, melyen az adott körben vásárolt kártyáit fogja tartani. 1 állomásjelzőt helyez Ikebukuro-Uenóra.

Ezután kijátssza mind a 4 normál vonatát, melyekért 4 pénzt kap, és azokat felhasználva vásárol 1 vidámparkot a közös készlet megfelelő paklijából. Ezt a kártyát a ... kártyájához helyezi.

A játékos összes kártyáját kijátszotta és minden pénzét elköltötte. Az 5 kijátszott kártyát és a külön pakliban gyűjtött 2 kártyát a dobópaklijára helyezi. Húz 5 új kártyát a húzópaklijáról, és ezzel be is fejezi a körét.

14. oldal

Ezután a vörös köre következik. A következő kártyák vannak a kezében: 3 normál vonat, 1 vágányépítés és 1 állomásépítés.

Először kijátssza az állomásépítést, húz 1 ... kártyát a közös készletből, majd arra a paklira helyezi, melyen az adott körben vásárolt és megszerzett kártyáit fogja tartani. 1 állomásjelzőt helyez Tachikawára.

Ezután kijátssza a vágányépítést, húz 1 ... kártyát a közös készletből, és ezt a kártyát a másik ... kártyához teszi. 1 vágányjelzőt Tachikawa és Kichijoji közé helyez; mivel ez egy rétmező, nem jár extra költséggel.

Végül kijátssza a 3 normál vonatot, kap 3 pénzt, melyek felhasználásával vásárol 1 expressz vonatot a közös készlet megfelelő paklijából. Ezt a kártyát a ... kártyáihoz helyezi.

A vörös mindegyik kártyáját kijátszotta és minden pénzét elköltötte. Az 5 kijátszott kártyát és a külön pakliba rendezett 3 kártyát a dobópaklijára helyezi, húz 5 új kártyát a húzópaklijából, és ezzel be is fejezi a körét.

Második kör

A kéknek 5 normál vonat van a kezében. Mindet kijátssza, kap 5 pénzt, és vesz 1 hulladéklerakót, melyet a dobópaklija mellé helyez egy külön pakliba.

Fogja az 5 kijátszott kártyát és a hulladéklerakóval együtt a dobópaklijára helyezi azokat. Most 5 kártyát kellene húznia, húzópaklija azonban üres. Ezért megkeveri dobópakliját, képpel lefelé fordítva létrehozza új húzópakliját, majd felhúzza az 5 kártyát.

Most a sárga következik. 3 normál vonat és 2 vágányépítés van a kezében.

Először kijátsszik 1 vágányépítést, húz 1 ... kártyát a közös készletből, majd egy külön paklira helyezi azt. 1 vágányjelzőt Ikebukuro-Ueno bal oldalára helyez; ez egy rétmező, így nem jár extra költséggel.

15. oldal

Ezután kijátsszik 1 normál vonatot, kap 1 pénzt, majd kijátssza második vágányépítés kártyáját. Húz 1 újabb ... kártyát, és azt az elsőhöz teszi. Ezt követően 1 vágányjelzőt Kichijoji városára helyez, amiért plusz 1 pénzt kell fizetnie.

Végül a játékos mindkét megmaradt normál vonatot kijátssza, kap 2 pénzt, melyek felhasználásával vásárol 1 kalauzfülkét.

A játékos azzal fejezi be a körét, hogy minden kijátsszott és újonnan megszerzett kártyáját a dobópaklijára helyezi. Az ő húzópaklija is üres, ezért meg kell kevernie dobópakliját, mielőtt 5 újabb kártyát húzna, és a kezébe venné azokat.

Most a vörös következik. 4 normál vonat és 1 vágányépítés van a kezében.

Először kijátssza a vágányépítést, és húz egy újabb ... kártyát, melyet egy külön pakliba tesz. 1 vágányjelzőt a Kichijoji alatt balra lévő mezőre helyez. Mivel a sárga öt megelőzően 1 vágányjelzőt helyezett Kichijojira, megpróbálja a sárga városokhoz vezető útvonalait akadályozni.

A vörös kijátssza mind a 4 normál vonatot, kap 4 pénzt, és vesz 1 acélhidat, melyet a ... kártyákhoz helyez.

A köre végén neki is meg kell kevernie a dobópakliját, hogy újabb 5 kártyát húzhasson.

A játék így folytatódik tovább. Mindhárom játékos megkeverte már egyszer a dobópakliját, így most már fel tudják húzni az újonnan vásárolt kártyákat. Jó szórakozást kívánunk nektek a Trains – Jön a vonat! játékának felfedezéséhez!

Készítők

Szerző: Hisashi Hayashi (Okazu)

Fejlesztés: Mark Wootton, Steve Ellis a Silicon Forest Gamestől

Játékszabályok: HAL99

Kivitelezés: Todd Rowland

Grafika: Ikaan Studio

Grafikai tervezés: Kali Fitzgerald

Elrendezés és betűszedés: Kali Fitzgerald, John Goodenough

Lektorálás: Nicolas Bongiu, Steve Ellis, John Goodenough, Simon Lundstrom, Todd Rowland, Mark Wootton

Projektmenedzser: Todd Rowland

Gyártás: Dave Lepore

Az Okazu Brand játékesztelői:
„A szokásos gyanúsítottak”

Az AEG játékesztelői:

Steve Ellis, Brian Brokaw, Amy Ellis, Kaitlin Ellis, Dan Morgan, Brent Edington, Jeremy Mueller, Derek DeJager, Brian 'Bar' Collins, Mark Wootton

Külön köszönet: a Japon Brandnek

Német kiadás:

Szedés és elrendezés: Anja Pittner

Fordítás és értékesítés: Henning Kröpke

Különleges köszönet Stefan Malznak.

Szerzői jogok © 2013-as német kiadás
Pegasus Spiele, Straßheimer Str. 2,
61169 Friedberg

Megjelent az Alderac Entertainment Group (AEG) licencével.

Minden jog fenntartva. www.pegasus.de

16.oldal

Rövid áttekintés

Játékmenet

1. Válasszátok ki a játéktábla egyik oldalát, legyen az Oszaka vagy Tokió. Minden állomásjelzőt tegyetek a játéktábla mellé.
2. Minden játékos választ egy szint, és magához veszi a színének megfelelő vágányjelzőket. Minden játékos 1 vágányjelzőt helyez a győzelmi pontok sávjának „0”-s mezőjére.
3. Minden játékos a következő 10 kártyából álló induló paklival fog kezdeni: 7x normál vonat, 2x vágányépítés és 1x állomásépítés. Mindenki megkeveri saját pakliját, és képpel lefelé fordítva maga elé helyezi azt, megalkotva a húzópakliját.
4. Ezután készítsétek elő a kártyák közös készletét. A következő fajtákból az összes kártyát helyezzétek a játéktábla mellé 2 sorba rendezve, soronként 4 paklival: expressz vonat, gyorsvonat, vágányépítés, állomásépítés, lakás, toronyház, felhőkarcoló, hulladék. Ezekre minden játékban szükség lesz!
5. Vegyétek elő a sorsolást segítő kártyákat, és keverjétek meg az egész paklit. Húzzátok fel az első 8 sorsolást segítő kártyát, és helyezzétek az azoknak megfelelő, 10 kártyából álló paklikat 2 sorba a közös készlethez. A sorsolást segítő kártyákat tegyétek vissza a dobozba. Ezekre és a dobozban maradt többi kártyára most nem lesz szükség. Így minden játék más lesz!
6. A kimaradt normál vonatkártyákat, és a nem használt vágányjelzőket tegyék vissza a dobozba.

7. Minden játékos húz 5 kártyát saját húzópaklijából, majd a kezébe veszi azokat.

8. Az a játékos fog kezdeni, aki utoljára utazott vonaton.

9. A kezdőjátékostól kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva mindenki lehelyez 1 vágányjelzőt a táblára. A kiválasztott mező lesz vasúthálózatuk kiindulópontja. A vágányjelzők lehelyezésénél választhatjuk bármelyik üres mezőt, kivéve a tengermezőket, a távoli helyeket és azokat a mezőket, melyeket már egy másik játékos választott.

A vágányépítés költségei

Név

Mező

Extra költség

Rét

Folyó

Hegy

Város

Távoli hely

Más játékosok vágányjelzői

Tenger

0

1

2

1 + a városon lévő állomásjelzők száma

A mezőn lévő szám

A vágányjelzők száma (+ 1 ... kártya)

Ide nem építhetünk vágányokat

Figyelem: Csak olyan mezőkre építhetsz vágányokat, melyek olyan mezőkkel szomszédosak, ahol már van saját vágányod. Két mező NEM szomszédos, ha ... választja el őket.

Kártyaszimbólumok

A kártyákon többféle szimbólum látható, melyek segítségével könnyedén felismerhetjük a kártyák típusait és képességeiket.

A játékban 5 különböző kártyatípus van:

Vonat

Vágányépítés

Állomásépítés

Akció

Győzelmi pont

Ezen kívül képességeik lehetnek:

Hulladék

Ár

Pénz

A köröd végéig érvényes

Fordította a Játékmester Társasjátékbolt megbízásából: X-ta
Szerkesztette: grafiction
Lektorálta: Artax