



**A játék célja:** Egy teherpályaudvaron vonatot rakodsz meg, hogy a győzelemhez szükséges pontokat te érd el elsőként. A pontszerzéshez rakományt kell gyűjtened, amivel aztán kocsikat rakodhatsz meg. A kocsik 1-4 pontértékűek. Minél több kocsit kapsz össze a szerelvényedre, annál több pontot szerzel.

**A játék tartalma:** 40 kocsi kártya (10 szén, 10 marha, 10 olaj, 10 fa), 52 rakomány kártya (12 szén, 12 marha, 12 olaj, 12 fa, 4 bónusz), 4 mozdony kártya, 4 átváltási árfolyam jelző, 1 tolatásvezető jelző, és a szabály.

Szükséges győzelmi pontok:	játékosok száma	pontszám
	2	20
	3	18
	4	16

**A játék előkészítése:**

- 1.) Válogassátok szét a kártyákat 3 pakliba: mozdonyok, kocsik és rakományok.
- 2.) Minden játékos tegyen maga elé képpel felfelé egy **mozdonyt**. A nem használt mozdonyokat tegyék félre.

3.) Keverjétek meg a **kocsi paklit**, és fordítsátok képpel felfelé a legfelső 3 lapot, és az asztal közepén alakítsátok ki belőlük a pályaudvar közös **fogadó vágányát**.

4.) A többi kocsi kártyát tegyék képpel lefelé a fogadó vágány bal oldalára, **kocsi húzópaklit** képezve belőle.

5.) Keverjétek meg a rakomány paklit, és osszátok minden játékosnak képpel lefelé **három rakomány lapot**.

6.) A többi rakomány kártyát tegyék képpel lefelé a fogadó vágány jobb oldalára, **rakomány húzópaklit** képezve belőle.

7.) A **rakomány dobópakli** a rakomány húzópakli mellé fog kerülni. A játék kezdetén a dobópakliban még nincs lap.

8.) Keverjétek meg a 4 **átváltási árfolyam jelzőt**, és osszátok **1-et** mindenkinek. Mindenki tegye maga elé a saját jelzőjét, képpel felfelé. Ha ketten vagy hárman játszottok, akkor a nem használt átváltási árfolyam jelző(ke)t képpel felfelé tegyék a kocsi húzópakli mellé.

9.) **Válasszatok egy kezdőjátékost.**

10.) A **tolatásvezető** jelzőt adjátok az első kezdőjátékostól jobbra ülő játékosnak (ha ketten játszottok, akkor a kezdővel szemben ülő játékos kapja meg). Ő képpel (a "TOLATÁSVEZETŐ" feliratú oldallal) felfelé tegye azt maga elé.

11.) Minden játékosnak van egy **rendező vágánya** a saját oldalán. A játék kezdetén a rendező vágányok még üresek.

12.) Most már megnézhetitek a lapjaitokat. Tartsátok titokban őket mindaddig, amíg készen nem álltok arra, hogy kijátsszátok azokat.

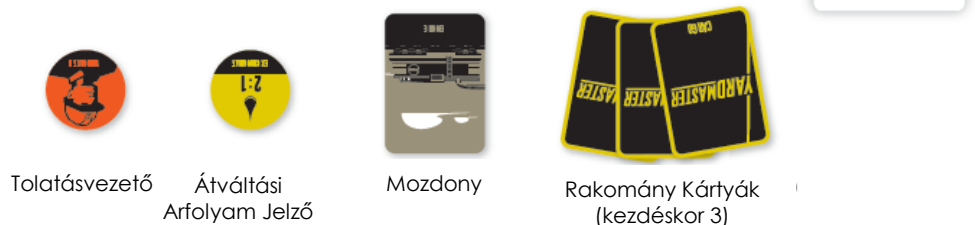
**Készen álltok a kezdésre!**

**Egy kör menete:** KÉT cselekedetet választhatsz a lenti három lehetőség közül. Ezek lehetnek különbözőek, tetszőleges sorrendben, de akár meg is egyezhetnek. Amint végrehajtottad az akciódat, jelezned kell azt az ellenfeleidnek.

1.) **Húzz fel a kezvedbe egy rakomány kártyát.** Felhúzhatod akár a rakomány pakli legfelső lapját (vakon) VAGY a rakomány dobópakli tetejéről a képpel felfelé lévő kártyát...Hacsak nem üres a dobópakli VAGY a legfelső lap egy bónusz kártya (sárga "X"-szel jelölt), amit nem vehetsz fel onnan.

## KÉTFŐS JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

### 2. Játékos



### 1. Játékos

2.) **Rakod meg a fogadó vágány egyik kocsiját.** Megrakodhatsz egyet a fogadó vágányra képpel felfelé kirakott kocsik közül, de csak akkor, ha megfelelő típusú a rakományod. A rakodásához a kezedből el kell dobnod **a megrakodni kívánt kocsinak megfelelő színű és számú rakományt.** Tedd a rakományt képpel felfelé a rakomány dobópakliba, és vedd el a kocsit. A rakodást követően azonnal húzz fel egy új lapot a kocsi húzópakliból, hogy a fogadó vágányon ismét három kocsi legyen képpel felfelé fordítva. Akciónként csak egy kocsit rakodhatsz meg.



*Példa: Az 1. játékos megrakodja a "kék 3" kocsit a fogadó vágányról (A), cserébe három kék rakomány kártyát eldob a kezéből (B).*

3.) **Cseréld ki az átváltási árfolyam jelzőket.** Elkölthetsz egy akciót arra, hogy kicseréld az átváltási árfolyam jelzőidet egy másik játékosal, vagy a átváltási árfolyam jelző pakli egyik darabjára (MEGJ.: 4 fős játék esetén nincs árfolyam jelző pakli). A játékosnak soha nem lehet egynél sem több, sem kevesebb jelzője.

**A átváltási árfolyam jelző használata:** A játékban négy átváltási árfolyam jelző van, amelyek a négy rakomány típust reprezentálják. Amikor veszel egy kocsit, az előtted lévő jelző lehetővé teszi, hogy a rajta lévő típussal megegyező két rakomány kártyát átváltsd egy megfelelő típusúra, csak jelentsd be, hogy használod az átváltási árfolyam jelzőt, és **dobj el** a jelzővel megegyező **két rakomány kártyát**, hogy **a megfelelő rakománnyal** megrakodhasd a kívánt kocsit. A lapdobás sorrendjét te határozod meg. A használat után a jelző előtted marad, annyiszor használhatod, ahányszor csak szeretnéd.



1. Játékos

Példa: Az 1. játékosé a piros átváltási árfolyam jelző (A). A "kék 3" kocsit rakodja meg a fogadó vágányról (B), két kék rakomány és két piros rakomány eldobásával (C).

**Kocsi rakodás:** Egy kocsi rakodását követően **KÖTELEZŐ** azt leraknod a mozdonyod mögé a pontozáshoz, azonban **csak az egyező színű vagy pontértékű kocsi kapcsolható az előtte lévőre**. Mivel a mozdony nem színes és nincs pontértéke, az első hozzá kapcsolható kocsi bármilyen színű vagy pontértékű lehet. (MEGJ.: Ahogy egyre több kocsit kapsz össze, a szerelvényed egyre hosszabb lesz!) Ha nincs elég hely az asztalon, akkor rakd átfedésbe a kocsikat, vagy ívesen alakítsd ki a szerelvényt, a rendelkezésre álló helynek megfelelően.



Rendező vágány

1. Játékos

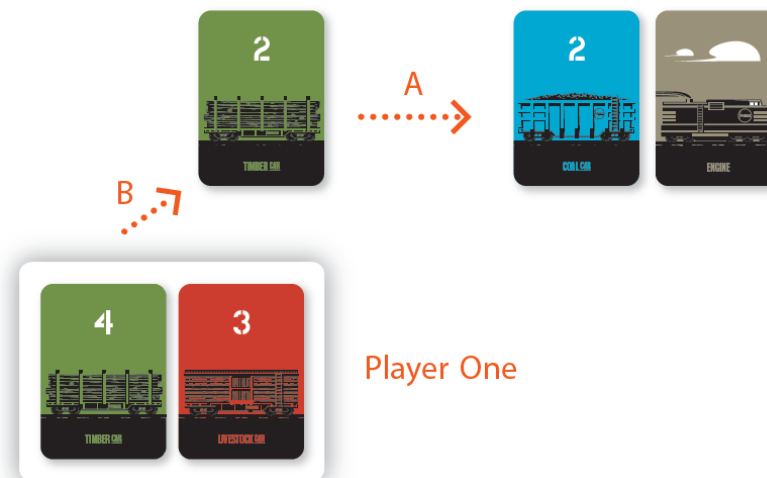
Példa: A "kék 3" kocsi pontértéke megegyezik a szerelvény utolsó kocsijával ("piros 3"), tehát kötelező azonnal összekapcsolni őket, így növelve a szerelvény hosszát.

**Rendező vágányok használata:** Ha egy olyan kocsit rakodsz meg, ami **NEM** illeszkedik színben vagy pontértékben a szerelvényed utolsó kocsijához, akkor azt képpel felfelé a rendező vágányodra kell raknod.



1. Játékos

Példa: A játékos megveszi a "sárga 2" kocsit, amelynek a színe és a pontértéke is különbözik a szerelvénye utolsó kocsijától ("piros 3"), tehát kötelező képpel felfelé a rendező vágányára raknia.



Player One

Példa: A játékos megrakodja a "zöld 2" kocsit, és hozzákapcsolja a vonatához (A). Ennek eredményeképpen a rendező vágányon lévő egyik kocsi (a "zöld 4") a megegyező színe miatt összekapcsolható a szerelvényvel. A játékos a "zöld 2" kocsi után teszi, hogy pontot kapjon érte (B), azonban a "piros 3" nem kapcsolható össze vele, mert annak a színe és a pontértéke is különbözik az utolsó kocsitól ("zöld 4"), ezért az a rendező vágányon marad.

Gondolj a rendező vágányra úgy, mint egy olyan területre, ahol a megrakodott kocsik állomásoznak, amelyeket még nem lehetett a szerelvényhez kapcsolni. Ahhoz, hogy a rendező vágányról egy kocsit a szerelvényedhez kapcsolj, a sínének vagy a pontértékének meg kell egyeznie a szerelvényed utolsó kocsijával. Amikor egy új kocsit adsz a szerelvényedhez, ellenőrizd, hogy a rendező vágányon lévő kocsik rákapcsolhatóak-e a vonatodra. Amennyiben igen, akkor valamennyi megfelelő kocsit rákapcsolhatsz a szerelvényedre, hogy pontot kapj érte. **Ez ingyenes akció** (nem kerül akciópontba).

Annyi kocsit tehetsz a rendező vágányról a vonatodhoz, amennyit csak akarsz, amennyiben a kocsi színe vagy pontértéke megegyezik az előtte lévővel. Azok a kocsik, amelyeknek a színe vagy pontértéke nem megfelelő, a rendező vágányon maradnak. A rendező vágányon tárolható kocsik száma korlátlan.

**Tolatásvezető:** A tolatásvezető szerep játékosról játékosra száll a játék folyamán.

A tolatásvezetőnek különleges privilégiuma van – amikor sorra kerül neki engedélyezett EGY TOVÁBBI AKCIÓ (így összesen három akciója lesz)! Miután végrehajtotta a lépését, a tolatásvezető jelzőt a jobbán ülő játékosnak adja (az óramutató járásával ellenkező irány), aki a mozdonyára teszi a jelzőt képpel felfelé, jelezve, hogy a következő körben ő bújhat a tolatásvezető szerepébe.

**KIVÉTEL:** Kétfős játék során a tolatásvezető jelzőt képpel lefelé add át az ellenfélnek, aki a következő körben még NEM használhatja azt. Ehelyett egy normál kör következik (két akcióval), amely után felfordíthatja a tolatásvezető jelzőt, a következő körére aktiválva azt.

**Bónusz kártyák:** A rakomány pakliban négy bónusz kártya található. Ha felhúzol közülük egyet, akkor tedd a többi kártyád közé, ugyanúgy, mintha egy normál rakomány kártya lenne. **A bónusz kártya kijátszása nem kerül akciópontba.** Dönthetsz úgy, hogy ugyanabban a körben kijátszod, amikor felhúztad, VAGY akár meg is tarthatod egy későbbi körre.

Egyazon körben több bónusz kártya is kijátszható.

Amikor készen állsz egy bónusz kártya kijátszására, tedd a rakomány dobópakli tetejére, és cselekedj a kártyán feltüntetettek szerint. A bónusz kártyák nem játszhatóak ki az ellenfél köre során. A bónusz kártyák nem távolíthatóak el a dobópakliból. Miután kijátszottál egy bónusz kártyát, és még nem hajtottad végre az összes akciód, kijátszhatsz egy újabbat is.

**Húzz Három Rakományt:** Húzd fel a rakomány pakli három legfelső lapját, és tedd a kezedben lévő lapok közé.

**Fizess Eggyel Kevesebbet:** Fizess egy rakomány kártyával kevesebbet egy fogadó vágányról történő kocsi rakodásához. Ha a kocsi pontértéke "1", akkor nem kell fizetned semmit! A kocsi rakodás egy akciódba kerül.

**Lopj el egy rakományt:** Nevezd meg a játékost, akitől lopni szeretnél. Ő felfedi neked a kézben tartott lapjait, amelyek közül egy tetszőlegesen elvehetsz (akár egy bónusz kártyát is).

**Frissítsd fel a pályaudvart:** Tegyel egy, kettő, vagy akár három kocsit a fogadó vágányról a kocsi húzópakli aljára. Az eltávolítottak helyére húzz fel újabb lapokat.

**A köröd befejeztével a következőket ellenőrizd:**

- Ha kijátszottad a tolatásvezető szerepet, akkor ne feledd el továbbadni a jelzőt a jobbra ülő játékosnak (vagy kétfős játék esetén, ha a jelző képpel lefelé volt, ne felejtse el felfordítani a szerep aktiválásához).

- A köröd végén soha sem lehet 7 rakomány lapnál több a kezedben. Ha több mint 7 lapod van, akkor válassz közülük, és a feleslegeseket dobd el. Ha a kézlímit szabályt nem sérted meg, akkor nem dobhatsz el lapokat a kezedből.

- Ha a rakomány húzópakli kifogyott, akkor a dobópakli legfelső lapját hagyd ott, és keverd össze a többi kártyát új húzópaklit képezve, így folytatva a játékot. Ha a dobópakli legfelső lapja bónusz kártya, akkor az összes kártyát keverd meg, és a dobópaklit hagyd üresen.

Amint bejelentetted, hogy "Mehet!", a köröd véget ér. A játékban a tőled balra ülő (az óramutató járása szerint) játékos következik.

**Győzelem:** Az a játékos nyer, aki először összegyűjti a szükséges pontszámot! Nem kötelező pontosan annyi pontot gyűjtenie, amennyi a győzelemhez kell. Csak a szerelvényre kapcsolt kocsik számítanak a pontozáskor, a rendező vágányokon található kocsik nem számítanak. Abban az esetben, ha a játékosok elhasználták mind a kocsi húzópaklit, mind a fogadó vágány vonatait, de egy játékos sem érte el a szükséges pontszámot, az nyer, aki a legtöbb pontot gyűjtötte (a rendező vágányokon található kocsik nélkül).