

# BRASS



# Dohány



**Üdvözöllek a tizenharmadik századi Lancashire-ben. A világ épp most változik a még majdnem középkoriból a már majdnem modernné. A történészek utóbb majd ipari forradalomként hivatkoznak majd ezen időszakra.**

Ekkoriban – többek közt Crompton, Arkwright és Watt találmányainak köszönhetően – Lancashire lett a textilipar központja. Gőzgépekkel hajtották az új eszközöket, mindenütt textilgyárakat építettek, és az örökké éhes gépek táplálására mélyen belefúrtak a Föld gyomrába szemet keresve. A szénszállításhoz előbb csatornákat ástak, utóbb síneket építettek – így minden találmány új lökést adott az innovációnak.

A játék ezt az időszakot próbálja a maga szerény módján felidézni. A cím egy mondásból származik: ahol a ganéj, ott a pénzt. *(A yorkshire-i mondás: Where there's muck there's brass. A „brass” elsődlegesen sárgazet, stb., de másodlagosan pénzt (dohányt, gubát, lét) jelent. – A ford.)*

A játékot hárman vagy négyen játszhatják, és egy játék körülbelül két órát vesz igénybe. A játék két nagy időszakra oszlik, a csatornák korára és a sínek korára. Mindkét korszak több fázisra oszlik, melyek közül a legfontosabb az akciófázis. Ekkor kártyáitok segítségével gyárakat építettek, és létrehozzátok köztük a szállítási útvonalakat. A profitot termelő gyárakért győzelmi pontokat kaptok, és az győz majd, aki közületek a legtöbb győzelmi pontot gyűjti össze.

A szabály felépítése ez: először röviden összefoglalom a szabályokat, a második részben pedig lexikonszerűen kifejtem és megmagyarázom a bonyolultabb pontokat.

## Tartalom

- játéktábla
- szabályfüzet
- 4 készlet lapka
- 8 korong
- 66 kártya
- 30 fekete szénkocka
- 25 narancsszín vaskocka
- 1 fekete henger
- 100 műanyag érme
- 12 exportlap

### Minden játékos kap:

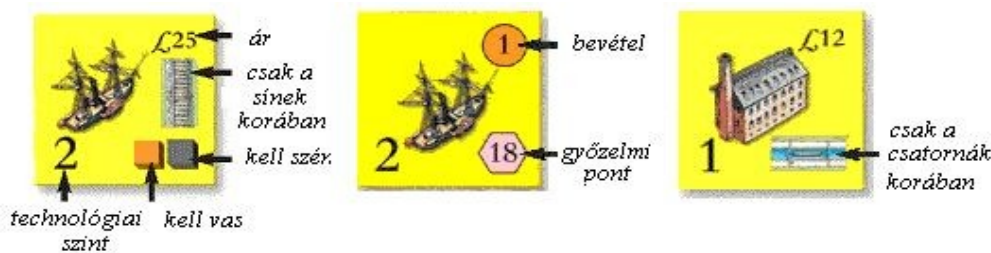
- 12 textilgyárat
- 8 kikötőt
- 7 szénbányát
- 6 hajógyárat
- 4 hengermalmot
- 14 csatornát/sínpárt
- 2 győzelmipont-jelzőt
- 2 korongot

Minden lapka kétoldalas. Mindig előoldalukkal rakjátok fel ezeket a játéktáblára; csak bizonyos feltételek teljesülése esetén fordulnak át.

### Iparlapkák



### előoldal



Ha egy lapkán nincs se csatorna, se sín, úgy mindkét korszak során felépíthető.

Ennyi szénkockát kell rárakni



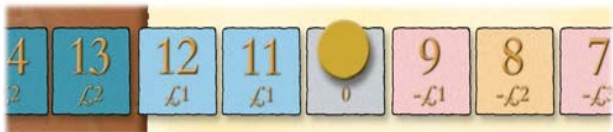
Ennyi vaskockát kell rárakni





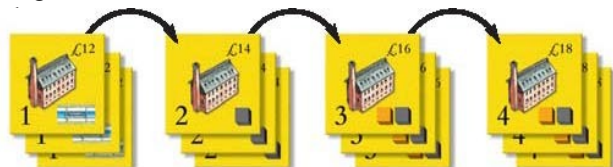
## Előkészületek

Mindenki kap egy készlet lapkát és két korongot. Mindenki egyik korongját a pontsáv/bevételsáv 0-s mezőjére rakja.



a bevételsáv/pontsáv egy koronggal a kezdőmezőn

A győzelmipont-jelzőket félre kell tenni, azokra az első korszak végéig nem lesz szükség. Mindenki iparjelzőiből oszlopokat formál olyasformán, hogy az azonos típusú jelzők egy oszlopba legyenek, méghozzá technológiai sorrendben, alul a legnagyobb, felül a legkisebb számmal.

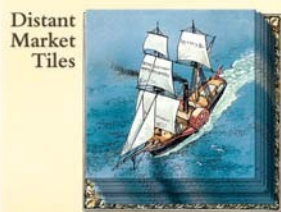


**PÉLDA:** Alul legyenek a 4-es technológiájú textilgyárak, azokon a 3-asok, azokon a 2-esek, legfelül pedig az 1-esek.

A szén és a vas után kereslet táblázatának minden mezőjére egy-egy szenet, illetve vasat kell tenni. A többi vas és szén a játéktábla mellé, a bankba kerül. A fekete hengert a textil utáni kereslet táblázatának legfelső mezőjére kell tenni.



Az exportlapokat meg kell keverni, majd képpel lefelé a játéktábla megfelelő részére lerakni.



Valamilyen módszerrel választani kell egy kezdőjátékost; őt a többiek az óramutató járása szerinti sorban követik. Ezt a játéksorrend táblázatán kell jelölni a korongok segítségével.



A műanyag érmék a bankba kerülnek. Az ezüstérmék 5, a rézérmék 1 fontot érnek.

Mindenki 30 fonttal kezd.

Kezdődhet a játék!



## A játék menete

A játék két korszakra oszlik, a csatornák korára és a sínek korára. Minden korszak az alábbi fázisokra oszlik:

### 1. Kártyák

#### 2. Akciók

Bevétel

Kártyakijátszás

Játéksorrend

Kártyahúzás

### 3. Győzelmi pontok

#### 4. Új korszak

A játék a sínek korszakának végén ér véget.

### 1. fázis: Kártyák

Az összes kártyát jól meg kell keverni, majd mindenkinek osztani nyolc kártyát. Ezután a megmaradt kártyák közül képpel lefelé félre kell tenni:

– **négy játékos esetén** a csatornák korszakában 6, a sínek korszakában 2 kártyát;

– **két játékos esetén** a csatornák korszakában 9, a sínek korszakában 6 kártyát.

A többi kártya képpel lefelé a játéktábla bal felső sarkába kerül.

### 2. fázis: Akciók

Az akciófázis több fordulóból áll: négy játékos esetén nyolc, három játékos esetén tíz fordulóból.

Minden forduló az alábbi lépésekből áll:

**Bevétel**

**Kártyakijátszás**

**Játéksorrend**

**Kártyahúzás**

A fordulók addig következnek egymás után, míg a játékosok mind ki nem játsszák kártyáikat.

### 1. lépés: Bevétel

A játékosok aszerint, hogy korongjuk a bevételsáv mely mezőjén van, pénzt kapnak a bankból. Negatív bevétel esetén a játékos fizet a banknak. Ha valaki nem tud fizetni, akkor elveszi egy választása szerinti gyárjelzőjét a játéktábláról, és megkapja a jelző árának felét (lefelé kerekítve) a banktól, hogy tudjon fizetni. Ha ez nem elég, újabb és újabb gyárakat kell a játékosnak levennie. Fontos, hogy mindenki 0 bevétellel kezd!

**A bevétel változása:** Amikor egy játékos átforgatja egy jelzőjét, korongjával annyi mezőt lép előre, amilyen szám látható a jelző hátoldalán az aranszín körben. A bevétel akkor csökken, amikor a játékos kölcsönt vesz fel. 30 fontnál senkinek sem lehet több a bevétele.

### 2. lépés: Kártyakijátszás

A játékosok a játéksorrendben követték egymást, végrehajtva mindig két akciót. A soron lévő játékos végrehajtja két akcióját, csak utána következik bal oldali szomszédja. A lépés akkor ér véget, amikor már mindenki végrehajtotta a maga két akcióját.



Egy akció egy kártya kijátszását és az azt követő cselekedetet jelenti; ezután a játékos újabb kártyát játszik ki és végrehajt egy második cselekedetet. Ilyesformán mindig két kártyát játszik ki és kétszer cselek-szik a soron lévő játékos.

**KIVÉTEL:** A csatornafázis első fordulójában csak egy kártya kijátszására és egy cselekedetre nyílik lehetőség. Másrészt pedig lehetőség van a két akció egybevonására.

A kijátszott kártyák a dobott lapokhoz kerülnek. Minden kártyakijátszás lehetővé tesz egy cselekedetet. Ezek:

- gyáralapítás
- csatornaásás/sínépítés
- fejlesztés
- textil eladása
- kölcsön felvétele

Valamint lehetőség még a passzolás is, de ekkor is ki kell játszani egy kártyát.

Az ugyanazon játékos által ugyanabban a fordulóban végrehajtott két cselekedet megegyezhet.

Csak a gyáralapításnál számít, hogy mi is a kijátszott kártya.

## Gyáralapítás

Ahhoz, hogy a játékos gyárat alapíthasson egy adott helyen, szükséges, hogy

- olyan kártyát játsszon ki, amely lehetővé teszi az adott helyen az építkezést;
- a gyárhelyen látható szimbólum megegyezzen a megalapítandó gyár szimbólumával;
- ha szükséges, lehessen ideszállítani szenet;
- ha szükséges, álljon rendelkezésre vas;
- legyen a játékosnak elegendő pénze a gyáralapítás költségének megfizetésére (beleértve az esetlegesen vásárolt vas vagy szén árának kifizetését).

**Megfelelő kártya kijátszása:** Kétféle kártya van, helyszinkártya és gyárkártya.

A helyszinkártya lehetővé teszi az adott helyszínen a gyáralapítást.

A gyárkártya adott fajtájú gyár alapítását teszi lehetővé, de **csak akkor**, ha a játékos összeköttetésben van az adott helyszínnel. A csatornák korszakában olyan helyszínen építhető, ahová saját csatornája vezet. A sínek korszakában olyan helyszínen építhető, ahová saját sínpárja vezet, vagy ahol már van gyárjelzője. Ha azonban valaki *legelső* alapításához gyárkártyát játszik ki, bárhol építhető, ahol van megfelelő szimbólumú gyárhely.

**FONTOS:** Liverpool és Birkenhead között virtuális összeköttetés van, amely saját csatornának/sínpárnak tekinthető, azonban szén vagy textil szállítására nem használható.

**Megfelelő szimbólum:** Minden helyszínen meghatározott számú gyárhely van. Minden gyárhelyen látható egy vagy két szimbólum: az adott gyárhelyen csak ilyen gyár építhető.

**Szén szállítása a gyárhoz:** Ha a megalapítandó gyár jelzőjén látható egy fekete kocka, az alapításhoz a helyszínre kell szállítani egy szenet.

Szén két helyről szerezhető, szénbányáról és a szén iránti kereslet táblázatáról. Ha Lancashire-ben van szén, legyen bár bármelyik játékos szénbányáján, onnét kell elvenni a szenet; ha nincs olyan szén Lancashire-ben amely szabályosan elvehető, csak akkor szabad a szén iránti kereslet táblázatáról szenet elvenni.

Két esetben nem lehet Lancashire-ről szenet elvenni: ha csatornák vagy sínek révén nincs összeköttetésben a gyáralapítás helyszínével, vagy ha nincs Lancashire-ben szén

Ha viszont több elvehető szén is van, mindig a gyáralapításhoz legközelebbi helyszínről kell elvenni (a távolságot a szén szállításához felhasznált csatornák/sín-párok száma jelenti). Ugyanolyan távolságban lévő szenek esetén a játékos dönti el, melyiket használja fel.

A Lancashire-ről elvett szenet a csatornákon/sínpárokon keresztül kell elszállítani a gyáralapítás helyszínére; eközben a szén áthaladhat külső helyszínen. Miután a szén megérkezett a gyáralapítás helyszínére, a játékos a szenet visszarakja a bankba.

Ha nem tud Lancashire-ről elvenni, a játékos a szén iránti kereslet táblázatáról vesz le egy szenet. Ehhez szükséges, hogy a gyáralapítás helyszíne összeköttetésben legyen (csatornák vagy sínpárok révén) egy működő kikötővel. Ekkor ki kell fizetni a táblázatból elvett szén költségét. Ha a táblázaton nincs szén, a játékos a bankból vesz el egy szenet 5 fontért, de ezt úgy kell tekinteni, mintha a táblázatból vette volna el.

Ha a játékos az utolsó szenet veszi el egy szénbányáról, akkor a szénbánya jelzőjét át kell forgatni másik oldalára, és a szénbánya tulajdonosa nyomban annyi mezőt lép korongjával a bevételsávon, amilyen szám látható a jelző hátoldalán.

Ha a játékos szénbányáról vesz el szenet, azért nem fizet, akkor sem, ha egy másik játékos szénbányából származik a szén. A szén szállítására bármelyik játékos csatornája, sínpárja felhasználható. A szállításért szintúgy nem kell fizetni senkinek.

**Vas elvétele:** Ha a megalapítandó gyár jelzőjén egy narancsszín kocka látható, a játékosnak fel kell használnia (el kell vennie) egy vasat valahonnét.

Ha lehetséges, Lancashire-ről kell elvenni a vasat. A vas bármelyik játékosé lehet, és nem szükséges, hogy a hengermalom összeköttetésben legyen a gyáralapítás helyszínével. A vas bármelyik hengermalomról elvehető, nem csupán a legközelebbiről.

Ha Lancashire-ben nincs vas, a játékos a vas iránti kereslet táblázatáról vesz el a vasat. Ekkor ki kell fizetni a táblázatból elvett vas költségét. Ha a táblázaton nincs vas, a játékos a bankból vesz el egy vasat 5 fontért.

A játékos az elvett vasat a bankra rakja.

Ha a játékos az utolsó vasat vesz el egy hengermalomról, akkor a hengermalom jelzőjét át kell forgatni másik oldalára, és a gyár tulajdonosa nyomban annyi mezőt lép korongjával a bevételsávon, amilyen szám látható a jelző hátoldalán.

Ha a játékos hengermalomról vesz el szenet, azért nem fizet, akkor sem, ha egy másik játékos hengermalmából származik a vas.

**A gyáralapítás költsége:** A játékosnak ki kell fizetnie a gyáralapítás költségét (ez a jelzőn látható). A pénzt, valamint esetlegesen a szén vagy vas árát a játékos a játéktábla megfelelő részére rakja (*elkölthött pénz*).

**Alapítási korlátozások:** A fentebb leírtakon túl még több minden korlátozza, hol és mi építhető.

Mindig csak az oszlopok legtetőjén lévő gyárjelzők építhetők meg.

Nem építhető meg olyan gyár, amelynek technológiai szintje 0. Csatornaszimbólumos gyár csak a csatornák korszakában építhető meg, sínszimbólumos gyár csak a sínek korszakában.

Egy gyárhelyszínen csak egy lapka lehet.

A csatornák korszakában egy helyszínen egy játékosnak csak egy gyára lehet; a sínek korszakában bármennyi (már amennyinek van gyárhelye...).

A megépített gyárat mindig elődallal felfelé kell lerakni.

**Textilgyár:** A textilgyárak eladásra textilt gyártanak. Az eladás majd kikötőkön keresztül történik. A textil eladása külön akció, és a gyárlapka átfogatását eredményezi.

**Kikötő:** A kikötők segítségével lehet a textilt eladni. Ha egy kikötő segítségével textilt adnak el, a kikötő lapkája átfordul. Emellett a szén iránti kereslet táblázatáról a kikötők segítségével lehet szenet levenni.



**Szénbánya:** A szénbányák szenet termelnek. Aki megépít egy szénbányát, az annyi szenet rak rá, amennyi az előoldalon fel van tüntetve. A szénbánya akkor fordul át, amikor leveszik róla az utolsó szenet.

**Fontos:** Ha megépül egy szénbánya, amely összeköttetésben áll egy működő kikötővel, a bányáról azonnal fel kell tölteni a szén iránti kereslet táblázatának üres mezőit. A bánya tulajdonosa megkapja a szén ellenértékét a bankból. A táblázatot alulról felfelé kell feltölteni. E fizetésre a szénbánya megépülte után kerül csak sor, így a fizetés nem használható fel a bányaalapítás költségeinek megfizetésére. Ha a megalapított bánya nem volt összeköttetésben működő kikötővel, de utóbb összeköttetésbe kerül egy ilyennel, **nem** kerül sor a szén iránti táblázat feltöltésére.

**Hengermalom:** A hengermalmok vasat termelnek. Aki megépít egy hengermalmot, az annyi vasat rak rá, amennyi az előoldalon fel van tüntetve. A hengermalom akkor fordul át, amikor leveszik róla az utolsó vasat.

**Fontos:** Amint megépül egy hengermalom, arról nyomban fel kell tölteni a vas iránti kereslet táblázatának üres mezőit, alulról felfelé. A hengermalom tulajdonosa megkapja a vas ellenértékét a banktól. A hengermalomnak nem kell összeköttetésben lennie működő kikötővel..

**Hajógyár:** A hajógyáraknak nincs semmilyen képességük, csupán győzelmi pontok szerzésére szolgálnak. Amint megépül egy hajógyár, nyomban át is kell forgatni. Megjegyzendő, hogy a csatornák korszakában csak Liverpoolban épülhet hajógyár, minthogy Birkenheadba és Barrow-in-Furnessbe csak sínen lehet eljuttatni a szenet.

**Gyár átépítése:** Saját gyár mindig átépíthető, amennyiben az új gyár ugyanolyan fajtájú és magasabb technológiájú. Ekkor a régi lapkát, az esetlegesen rajta lévő kockákkal együtt, le kell venni.

A játékos másik játékos szénbányáját is felülépítheti, de csak akkor, ha sem Lancashire-ben, sem a szén iránti kereslet táblázatán nincs szén. Az új szénbányának természetesen magasabb technológiájúnak kell lennie. Hasonló feltételekkel más játékosok hengermalmai is átépíthetőek.

Gyárlapka eltávolítása nem csökkenti a technológiai szintet.

**Akciók összevonása:** A játékos megteheti, hogy két akcióját összevonja. Ilyenkor két kártyát dob el, de csak egy cselekedetet hajt végre: bármelyik Lancashire-i helyszínen épít egy gyárat (betartva az összes többi szabályt).

## Csatornaásás/sínépítés

Ennél a cselekedetnél lényegtelen, hogy milyen kártyát játszik ki a játékos.

A játékos csak olyan helyszínről kiindulva áshat csatornát/építhet sínpárt, ahol van gyárlapka, vagy ahová már vezet csatornája/sínje. Csatorna csak ott ásható, ahol erre lehetőség van (a játéktáblán megjelölve); a csatornák korszakában sín nem építhető, csak csatorna ásható.

Sínpár csak ott építhető, ahol erre lehetőség van (a játéktáblán megjelölve). A sínek korszakában csak sínpár építhető, csatorna nem ásható. Minden sínpárhoz kell egy szén, amelyet el kell juttatni azon két helyszín valamelyikére, amelyeket az épülő sínpár összeköt majd. Miként a gyáraknál, a szenet sínen kell odajuttatni, és lehetőség szerint Lancashire-ről kell levenni.

Ha a játékos összeköttetésben van egy külső helyszínnel, onnét építhet sínt/csatornát.

Egy akció során két sínpár is építhető, de ennek ára 15 font (egy sínpár csak 5 fontba kerül). Mindkét sínpárhoz szükség van egy-egy szénre. Egy akció során nem ásható két csatorna.

## Fejlesztés

Ennél a cselekedetnél lényegtelen, hogy milyen kártyát játszik ki a játékos.

Ekkor a játékos gyárlapka oszlopainak tetejéről eldob egy vagy két lapkát. Két lapka eldobása esetén eldobhat egyet-egyét két különböző oszlopról, vagy eldobhat kettőt ugyanannak az oszlopnak a tetejéről. Ahány lapkát eldob a játékos, annyi vasat kell a bankba tennie (a gyáralapításnál leírtak szerint). Az oszlopkról eldobott lapkák elvesznek; az oszlopok sosem növelhetőek.

## Textil eladása

Ennél a cselekedetnél lényegtelen, hogy milyen kártyát játszik ki a játékos.

A játékos egyszerre bárhány elődallal felfelé lévő textilgyárának termékét eladhatja, de minden gyárnál külön kell megnézni, hogyan, hová ad el. Egy textilgyár vagy egy képpel felfelé lévő kikötőben adja el termékét, vagy a távoli piacokon.

Ha egy gyár termékét egy képpel felfelé lévő kikötőben szeretné eladni, szükséges, hogy összeköttetésben legyen azzal a kikötővel. Ekkor mind a textilgyárat, mint a kikötőt át kell forgatni. Másik játékos kikötője is használható, ez ellen ő semmit sem tehet. Nem kötelező a legközelebbi kikötőt használni, a játékos szabadon eldöntheti, hogy melyik képpel felfelé lévő kikötőt használja – amennyiben összeköttetésben áll vele.

Ha egy gyár termékét a távoli piacokon szeretné eladni, szükséges, hogy összeköttetésben legyen egy működő kikötővel. Ekkor a játékos felfedi a legfelső exportlapot, és a textil iránti kereslet táblázatán eszerint mozgatja egy vagy több mezővel lefelé a jelzőt. Ha a henger még nem nincs a legalsó (szürke) mezőn, a játékos átforgatja textilgyárának lapkáját, ezután annyi **bevételt** kap, amennyi a henger helyzete szerint jár neki. A felfedett exportlap visszakerül az oszlop aljára. Minden távoli kereskedésnél így kell eljárni.

Ha a henger a legalsó mezőre kerül, a játékos nem forgatja át gyárának lapkáját. Ezután ebben a korszakban már senki sem adhat el textilt a távoli piacokon, az exportlapokat le kell venni a játéktábláról.

## Kölcsön felvétele

Ennél a cselekedetnél lényegtelen, hogy milyen kártyát játszik ki a játékos.

A játékos 10, 20 vagy 30 font kölcsönt vehet fel a banktól. Ahányszor 10 fontot vesz kölcsön, annyiszor eggyel csökkenti a játékos bevételét. A bevétel nem csökkenhet -10 font alá.

Miután a sínek korszakában kifogyott a húzópakli, már senki sem vehet fel kölcsönt.

## 3. lépés: Játéksorrend

A játéksorrend aszerint alakul, hogy ki mennyit költött ebben a fordulóban. Az a játékos kezd, aki a legkevesebbet költött, és az lesz az utolsó, aki a legtöbbet. Hogy ki mennyit költött, azt az elköltött pénzhez lerakott érmék mutatják.

Egyenlőség esetén az érintettek közül az jön hamarabb, aki a befejeződő fordulóban hamarabb volt.

Ezután az elköltött pénzekekről az érméket mind vissza kell tenni a bankba.

## 4. lépés: Kártyahúzás

Mindenki annyi kártyát húz, hogy nyolc kártya legyen a kezében. Ha kifogyott a húzópakli, senki sem húz kártyát. A forduló ekkor is addig következik egymás után, amíg mindenki kezéből el nem fogynak a kártyák. Ekkor ér csak véget az akciófázis.

## 3. fázis: Győzelmi pontok

Minden csatorna/sínpár annyi győzelmi pontot ér, ahány aranszín kör van azon két helyszínnél, amelyeket összeköt. Minden átfordított gyárlapka hátoldalán van egy ilyen kör, minden külső helyszínnél van kettő, és van kettő-kettő Blackpoolnál, Southportnál és Norwichnél.

Minden átfordított gyárlapka annyi győzelmi pontot ér, amennyi a hátoldalán, a hatszögben látható.

A sínek korszakának végén a játékosok emellett még minden 10 font készpénzüket után kapnak 1 győzelmi pontot.

Mindenki egy győzelmipont-lapkája segítségével jelzi a pontsávon, hogy hány győzelmi pontja van. A második lapkára akkor van szükség, ha valaki 100 győzelmi pont fölé kerül.



#### 4. fázis: A korszak vége

Miután a csatornák korszaka véget ért, le kell venni a játéktábláról minden csatornát, valamint minden 1-es technológiájú gyárlapkát (a rajtuk lévő kockákkal együtt). Az eltávolított csatornákat a játékosok visszakapják, a gyárlapok kikerülnek a játékból, de levételük nem csökkenti a bevételt.

Az összes exportlapot megkeverve vissza kell tenni a játéktábla jobb alsó sarkába. A textil iránti kereslet táblázatán a jelzőt a legfelső mezőre kell tenni.

Most kezdődik a sínek korszaka. Fontos, hogy itt az akciófázis első fordulójában is két kártyát játszik ki mindenki, és hogy még előtte a két vagy hat lapot félre kell tenni.

A sínek korszakának bevégeztével a játék is véget ér.

### A játék vége

A játék a sínek korszakának végén ér véget. Az a játékos győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Egyenlőség esetén az érintettek közül az a győztes, akinek a legnagyobb a bevétele; ha ez is egyenlő, az győz, akinek több pénze maradt. Ha még ez is egyenlő, meg kell nézni, ki jött volna közülük előbb, ha lett volna még egy forduló: ő **győzött**.



### Lexikon

**Akciók:** A soron lévő játékosnak ki kell játszania két kártyát (az egyetlen kivétel ez alól a játék legelső fordulója, ahol mindenki csak egy kártyát játszik ki), és mindegyik kijátszott kártyáért végrehajt egy cselekedetet. A kijátszott kártya milyensége csak gyár építésénél számít; az összes többi cselekedetnél gyakorlatilag csak el kell dobni a kézből egy kártyát. A lehetséges cselekedetek: **gyár építése, csatorna ásása, sínpár építése, textil eladása, kölcsön felvétele.**

**Elköltött pénz:** A játékosok az általuk az akciók során elköltött összes pénzt a játéktábla megfelelő részeire rakják. Pénzt gyáralapításakor kell fizetni, valamint ha a szükséges vasat vagy szenet a táblázatról kell elvenni.

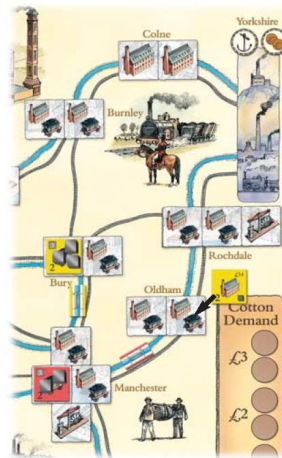
#### Amount Spent



**Barrow-in-Furness:** Itt csak azután építhető hajógyár vagy hengermalom, ha sínen ide lehet szállítani szenet. Ez azt is jelenti, hogy csak a sínek korszakában épülhet itt gyár.

**Gyár építése:** Gyár építéséhez a játékosnak ki kell játszania egy megfelelő kártyát, és ha szükséges, ide kell szállítania szenet/gondoskodnia kell vasról, továbbá ki kell fizetnie a gyáralapítás teljes költségét.

**Példa:** A sárga játékos textilgyárat szeretne építeni. Kijátszik egy oldhami helyszinkártyát. A megépítendő textilgyárhoz szükség van egy szénhez. A játékos megépítheti a gyárat, mert Oldhamben van megfelelő szimbólumos üres gyárhely, és mert a vörös játékos szénbányájáról ide tud szállítani egy szenet. A szenet nem veheti el saját szénbányájáról, mert az messzebb van, mint a vörös játékos szénbányája. A szén szállításához bármelyik játékos csatornája, sínpárja használható.



Ha a játékosnál nem lett volna oldhami helyszinkártya, csak egy textilgyárkártya, csupán Manchesterben alapíthatott volna textilgyárat, mert csak azzal van összeköttetése (vezet oda csatornája). Buryben azért nem építközhet, mert a csatornák korszakában egy helyszínen egy játékosnak csak egy gyára lehet, Oldhamben pedig azért nem, mert nem vezet oda csatornája. Colne-ban akkor sem építközhetne, ha lenne colne-i helyszinkártyája, mert nem tud szenet odajuttatni. A sárga játékosnak 14 fontot kell fizetnie a gyár felépítéséért

**Birkenhead:** Csak akkor lehetséges Birkenheadben hajógyárat építeni, ha már megépült az ide vezető sínpár, amelyen ide lehet hozni a szenet. Birkenhead és Liverpool között „virtuális” összeköttetés van: ez a gyár megalapítása szempontjából úgy működik, mintha csatorna vagy sínpár lenne, de szén vagy textil szállítására nem használható. Csak a sínek korszakában épülhet meg a birkenheadi hajógyár.

**Példa:** A sárga játékos kijátszik egy hajógyárkártyát. Minthogy a játékosnak van kikötője Liverpoolban, összeköttetésben áll Birkenheaddal, és megépítheti ott a hajógyárat – amennyiben képes szenet odaszállítani (tehát már valakinek meg kellett építenie a Birkenhead és Ellismore Port közötti sínpárt).

**Csatornák:** Bizonyos helyszínek között csatornák áshatóak. A csatornák korszakában nem építhető sínpár, csak csatorna ásható. Egy csatorna kiásása 3 fontba kerül. A játékos olyan helyszínről kiindulva áshat csatornát, ahol van gyára, vagy ahová vezet már kiásott csatornája. A csatornák lehetővé teszik a szén szállítását, gyárak építését, valamint a korszak végén győzelmi pontok járnak értük.

**Példa:** A képen látható, hogy a sárga játékos (akinek már van Liverpoolban egy kikötője) hol áshat Liverpoolból kiinduló csatornát. Ha például kiásna a Wiganbe vezető csatornát, akkor utóbb onnét kiindulva kiáshatja például a Prestonba vezető csatornát akkor is, ha Wiganben nincs gyára.



**A csatornák korszaka:** A csatornák korszakában nem építhető sínpár, csakis csatorna ásható. Ebben a korszakban nem építhetőek 2-es technológiai szintű hajógyárak. Egy helyszínen egy játékosnak csak egy gyára lehet. A korszak végén a játéktábláról le kell venni az összes csatornát, valamint az 1-es technológiai szintű gyárlapokat. Ez nem azt jelenti, hogy a csatornák megsemmisültek, hanem hogy teljes kapacitással „dolgoznak”, így az újabb szállítmányok célba juttatásához már sínpárokat kell építeni.



**Szén:** A fekete kockák a szenek. A szenet szénbányákban fejtik.



Szén sínek, valamint bizonyos gyárak építéséhez kell. A szenet mindig csatornákon vagy síneken kell szállítani; kivéve, ha ugyanannál a helyszínnél van rá szükség, ahol fejtik. Ha egy játékosnak szénre van szüksége, a felhasználható legközelebbi (sínpárok/csatornák száma) Lancashire-i szenet kell elvennie; ha kettő vagy több ugyanolyan messze van, választhat közülük. A szén keresztszállítható külső helyszínen. Ha nincs szén Lancashire-ben, vagy van, de nem elérhető, a szén iránti kereslet táblázatáról kell levennie egyet, de ekkor szükséges, hogy a felhasználás helye összeköttetésben legyen egy működő kikötővel, ráadásul ki kell fizetni a szén árát. A másik játékos szénbányájáról elvett szénért nem kell fizetni.

**Szénbányák:** Csak szénbányaikonos gyár-helyen építhető szénbánya. A lapka előlapján látható, hogy hány szénkockát kell a szén-bányára rakni. Miután az utolsó szénkocka is lekerül a szénbányáról, a lapkát át kell forgatni. A fejlettebb szénbányákhoz már vas is kell, ti. a gőzpumpákhoz.



**Akciók összevonása:** A soron lévő játékos két akcióját összevonhatja: ilyenkor ott épít gyárat, ahol akar, a többi korlátozást és szabályt betartva. A játékos két kártyát dob el (két kártya afféle dzsöker-helyszínkártya).

**Példa:** A játékos Colne-ban szeretne gyárat építeni, de nincs ilyen helyszínkártyája, sem pedig textilgyárkártyája (vagy ha van is, nincs összeköttetésben Colne-nal). A játékos kijátszik egy manchesteri helyszínkártyát és egy szénbányakártyát, bejelenti, hogy összevonja a két akciót, és épít egy textilgyárat Colne-ban. Ha ehhez szén kell, úgy azt még mindig ide kell juttatnia valahogy.

**Összeköttetés:** Két helyszín akkor van összeköttetésben egymással, ha az egyikből csatornákon és sínpárokon át el lehet jutni a másikba. Az adott helyszíneken belüli gyárhelyek természetesen összeköttetésben vannak egymással.

**Működő kikötő:** Minden létező Lancashire-i kikötő működő kikötő, valamint a külső helyszínek kikötői is azok. Kikötőlapkánál teljesen mindegy, hogy melyik oldala van felül. Az üres kikötőhely **nem** működő kikötő, így nem használható szén ki- vagy textil behajózására.

**Textilgyárak:** Csak textilgyárikonos gyárhelyen építhető textilgyár. A lapka akkor fordul át, amikor a játékos a textil eladása akciót választja, és át tud forgatni egy, a gyárral összeköttetésben lévő kikötőjelzőt, vagy pedig a játékos a távoli piacokon történő eladást választja. Az első textilgyárak még inkább csak kallómalmok, ezért még nem kell hozzájuk szén, a legfejlettebbekhez viszont már vas is kell.



**Fejlesztés:** Ha a játékos ezt az akciót hajtja végre, oszlopai tetejéről eldobhat legfeljebb két gyárlapkát. Ha két lapkát dob el, azt megteheti ugyanazon oszlop tetejéről, de eldobhat egy-egy gyárlapkát két különböző oszlop tetejéről is. Ahány gyárlapkát eldob a játékos, annyi vasat kell levennie a játéktábláról. A fejlesztéssel felgyorsítható a technológiai fejlődés. A képen látható, hogy mely gyárlapkák voltak az oszlopok tetején a fejlesztés előtt és után (a játékos már felépített két textilgyárat). A fejlesztés során eldobott gyárlapka kikerül a játékból.



**Távoli piacok:** Textil eladásánál a játékos megteheti, hogy nem forgat át kikötőlapkát, hanem a távoli piacokon ad el. Ennek feltétele, hogy a textilgyár összeköttetésben legyen egy működő kikötővel (amely lehet külső helyszínen is). Ezután a játékos felcsapja a legfelső exportlapot. A lapon egy 0 és -4 közötti szám látható; a játékos ennek megfelelően mozgatja a jelzőt a textil iránti kereslet táblázatán (pl. -2-nél két mezővel mozgatja lefelé a jelzőt). Ezután az exportlap visszakerül az oszlop aljára. Ha a jelző még nincs a legalsó mezőn, a játékos eladja textilét: annyi pénzt kap, amennyi annál a mezőnél látható, amelyen a jelző van. Ha viszont a jelző a legalsó mezőre kerül, a játékos nem forgatja át textilgyáranak lapkáját, és az eladási akció azonnal véget is ér; ráadásul e korszak során már senki sem adhat el textilt a távoli piacokon, az exportlapok oszlopát le kell venni a játéktábláról. Lancashire-i kikötők átforgatásával továbbra is el lehet adni textilt.



**Kereslet-táblázatok:** Ha nincs elvehető szén/vas Lancashire-ben, a szén, illetve a vas iránti kereslet táblázata az alternatív „előhelyek”. Ha valaki elvesz egy kockát egy mezőről, meg kell fizetnie a mellette látható árat. Szén csak akkor vehető el, ha a játékos egy működő kikötőből csatornák vagy sínek segítségével el tudja juttatni azt a felhasználás helyszínére. Ha nincs szén vagy vas a táblázaton, 5 fontért vásárolható a bankból (szénnel továbbra is szükséges az összeköttetés). Ha egy játékos épít egy szénbányát, ha lehetséges, a szénnel fel kell tölteni a táblázatot. Hengermalom építésénél mindig fel kell tölteni a táblázatot. Feltöltésnél minden felrakott



kockáért a játékos megkapja a bankból az ellenértéket. Feltöltésre csak a megépítéskor kerül sor, utóbb már nem: már megépült gyárlapokról később nem kerülhetnek szén- vagy vaskockák a táblázatra.

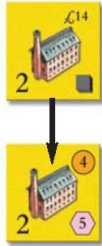
Ha a táblázatok épp így vannak feltöltve, a játékos, aki elvesz egy szenet, 2 fontot fizet, és 3 fontot, ha vasat vesz el. Ha viszont épít egy szénbányát, és az összeköttetésben áll egy működő kikötővel, akkor a szénbánya lapkájáról három szén a táblázatra kerül, és a játékos 4 fontot kap a bankból.



**Külső helyszínek:** Három külső helyszín van, Yorkshire, Midlands és Skócia. Egyfelől mindben van működő kikötő, másrészt pedig értékesebbé teszik az ide vezető csatornákat és sínpárokat. Összeköttetés létrehozható külső helyszínen át; ha például valaki kiásta a csatornát Colne és Yorkshire között, akkor utána kiáshatja a Yorkshire-ből Rochdale-be vezető csatornát is. Szén is keresztülzállítható külső helyszínen. A külső helyszínek nem részei Lancashire-nek.



**Lapka átforgatása:** Ahhoz, hogy a játékosok győzelmi pontokat gyűjtsenek, valamint bevételük növeléséhez át kell forgatniuk lapkáikat. Textilgyár jelzője akkor fordul át, amikor tulajdonosa textilt termel ott. Kikötő akkor, ha valaki elad ott textilt. A szénbányák és a hengermalmok jelzői akkor fordulnak át, ha lekerült róluk az utolsó kocka is. A hajógyárak lerakásuk után nyomban átfordulnak.



A lapka átfordulása után a lapka tulajdonosának annyi mezővel kell előremozgatnia jelzőjét a bevételsávon, amilyen szám látható a lapka hátoldalán, arany szín körben.

A képen egy textilgyár lapkája látható. Átforgatásához tulajdonosának textilt kell eladnia, valamint át kell forgatnia egy kikötő lapkáját. Miután átforgatta a textilgyár lapkáját, a játékos négy mezővel előrébb mozgatja jelzőjét a bevételsávon; emellett a korszak végén 5 győzelmi pontot kap majd.

**Bevételsáv/pontsáv:** Ugyanaz a sáv szolgál a bevétel, valamint a győzelmi pontok számontartására. Minden mezőn két szám látható, felül a győzelmi pont, alul a bevétel. Több, egymás melletti mező is ugyanannyi bevételt jelent, az ilyen mezők („mezőcsoport”) azonos színűek. Amikor egy játékos kölcsönt vesz fel, visszafelé mozgatja jelzőjét, és előre felé, amikor megnő a bevétele.



**A bevétel növelése:** Mindannyiszor megnő egy játékos bevétele, amikor átfordul egy gyárlapkája. Ekkor jelzőjével annyi mezőt lép előre, amilyen szám látható arany szín körben a lapka hátoldalán. A példában a játékos olyan lapkáját forgatta át, amelynek hátoldalán egy 5-ös szám volt, így a játékos 5 mezőt lép előre jelzőjével.



**Gyárkártya:** Minden gyárkártyán látható egy gyárikon. Ha valaki ilyen kártya segítségével alapít gyárat, az csak ilyen ikonú gyár lehet. A csatornák korszakában csak olyan helyszínen lehet így építkezni, ahol a játékosnak még nincs gyára, valamint ahová vezet csatornája. A sínek korszakában csak olyan helyszínen lehet így gyárat alapítani, ahol a játékosnak már van gyára, vagy ahová vezet sínpárja.



**Példa:** A sárga játékos kijátszik egy textilgyárkártyát. Preston-ban már van egy kikötője, valamint már van több csatornája. A textilgyár kép helyszínen alapítható csak meg, Lancasterben vagy Warrington /Runcornban, minthogy ezek azok a textilgyárikonos helyszínek, ahová a játékosnak vezet csatornája. Wiganban nincs textilgyárnak helye; Prestonban van, de a játékosnak már van itt gyára, és a csatornák korszakában egy helyszínen egy játékosnak csak egy gyára lehet. Blackburnbe nem vezet a játékosnak csatornája, így nem építhet ott – a vörös játékos csatornája erre nem jogosítja fel.



**Vas:** A narancsszín kockák a vasak.

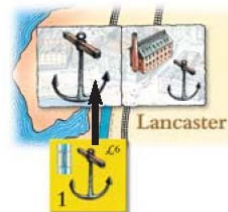
Bizonyos gyárak megalapításához vas kell. A vasat nem kell csatornákon vagy sínen szállítani.



**Hengermalmok:** Csak hengermalomikonos gyárhelyen építhető hengermalom. A lapka előlapján látható, hogy hány vaskockát kell a megépült hengermalomra rakni. Miután az utolsó vaskocka is lekerül a hengermalomról, a lapkát át kell forgatni. A hengermalom nem nyersvasat termelnek, hanem szerszámokat, motorokat, építőanyagot, stb. Ezért is kell vas a fejlesztéshez.



**Lancaster:** Ha egy játékos itt kikötőt épít, azt a bal oldali gyárhelyen kell megépítenie, amennyiben az üres (ilyenkor nem lehet a jobb oldali gyárhelyen kikötőt építeni csak azért, hogy más ne építhessen itt textilgyárat).



**Kölcsön:** Az egyik lehetséges cselekedet a kölcsönfelvétel. A felvehető kölcsön 10, 20 vagy 30 font. Ahányszor 10 font kölcsönt vesz fel egy játékos, annyival csökken a bevétele. A kölcsönt nem kell visszafizetni. A példában a sárga játékos 30 font kölcsönt vesz fel, ezért bevétele 3-mal csökken. A jelzőt mindig úgy kell visszafelé mozgatni, hogy az adott „mezőcsoport” legutolsó mezőjére kerüljön (arra, amelyiken a legtöbb győzelmi pontot érné).



**Helyszínek:** Lancashire-ben tizenkilenc helyszín van, ahol építkezni lehet. A helyszíneken 1-4 gyárhely van. Minden gyárhelyen látható egy vagy két gyárikon, meghatározva, hogy milyen gyár épülhet ott.

**Példa:** Manchester egyike a helyszíneknek. Három gyárhely van itt, amelyek mindegyikén épülhet textilgyár vagy szénbánya; emellett van még egy gyárhely, amelyen csak hengermalom építhető.



**Helyszínkártyák:** Minden helyszínkártyán olvasható egy Lancashire-i helyszín neve. Ha egy játékos ilyen kártya segítségével alapít gyárat, a gyárnak ezen a helyszínen kell megépülnie.

Ha a játékos a képen látható kártyát játssza ki, a gyárat Manchesterben kell megépítenie. A gyár (a még üres gyárhelyek függvényében) lehet textilgyár, szénbánya vagy hengermalom. Ilyenkor nem szükséges, hogy a helyszín összeköttetésben legyen a játékos egy másik lapkájával; azonban előfordulhat, hogy a gyáralapításnak feltétele az, hogy a játékos ide tudjon szállítani egy szentet.



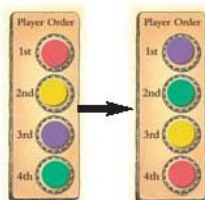
**Mersey:** Az öbölben két „csatorna” van: ezek nem csatornák igazából, hanem apró kikötők, partmenti hajóutak és más effélék.



**Játéksorrend:** Minden forduló végén meg kell határozni a következő forduló játéksorrendjét. Ehhez azt kell megnézni, hogy ki mennyi pénzt költött ebben a fordulóban – ezért kellett az elköltött pénzt mindenkinek a játéktábla megfelelő mezőire raknia. Minél kevesebb pénzt költött valaki, annál hamarabb jön majd a következő fordulóban. Egyenlőség esetén az illetők egymáshoz viszonyított sorrendje nem változik.



**Példa:** A vörös játékos 23, a lila 6, a zöld szintén 6, a sárga pedig 12 fontot költött ebben a fordulóban – a játéksorrend eszerint változik. A lila és a zöld játékos egymáshoz viszonyított sorrendje nem változott.



**Kikötő:** Kikötő csak kikötőikonos gyárhelyen építhető. Kikötő akkor fordul át, ha textilt adnak el ott.



**Preston:** Ha egy játékos itt kikötőt épít, azt a felső gyárhelyen kell megépítenie, amennyiben az üres (ilyenkor nem lehet a bal alsó gyárhelyen kikötőt építeni csak azért, hogy más ne építhessen itt textilgyárat).

**Sínpárok:** Egyes helyszínek között sínépítésre nyílik lehetőség. Sínpár építésére csak a sínek korszakában kerülhet sor. Egy sínpár építése 5 fontba kerül, azonban egy cselekedet során két sínpár is építhető, összesen 15 fontért – ilyenkor a két sínpárnak nem kell összeköttetésben lennie egymással! Minden sínpár megépítéséhez kell egy szén, amelyet el kell juttatni a sínpár valamelyik végére. Így például külső helyszíne vezető sínpár mindenképp megépíthető, mert az ottani működő kikötő miatt a szén iránti kereslet táblázatáról levehető a szén.

**Példa:** A vörös játékos épít egy Manchesterbe vezető sínpárt; a szükséges szentet leveheti a szén iránti kereslet táblázatáról, minthogy a sínpár egyik vége összeköttetésben áll egy működő kikötővel



**A sínek korszaka:** A sínek korszakában csak sínpár építhető, csatorna már nem ásható. E korszak során nem építhető 1-es technológiai szintű gyár; azonban az ilyen lapkák az oszlopok tetején maradnak mindaddig, amíg a játékosok fejlesztéssel meg nem szabadulnak azoktól.

**Textil eladása:** A textileladás egyike a cselekedeteknek, és a játékos a cselekedet során bárhány textilt eladhat. A textilek csak az ő textilgyáraiból származhatnak, és ekkor a játékos átforgatja textilgyárlapkáit. Azonban minden textilgyárral együtt egy kikötő lapkáját is át kell forgatni, ráadásul a textilgyárnak és a kikötőnek összeköttetésben kell lennie (csatornák vagy sínpárok révén). Más játékosok csatornáit, sínpárjait is felhasználhatók a textil szállítására, miként más játékos kikötő is átforgathatók. Emellett textil eladható a távoli piacokon is (lásd ott). A játékos szabadon meghatározhatja, hogy milyen sorrendben adja el textiljeit, például mondhatja azt, hogy előbb eladja egy kikötőben egyik textilt, majd a távoli piacokon egy másikat. Ez azért lehet fontos, mert ha valaki a távoli piacokon próbál textilt eladni, de ott már nincs több textilre kereslet, a cselekedet azonnal véget ér.



a textil eladása előtt



a textil eladása után

**Hajógyárak:** Hajógyár csak hajógyárikonos gyárhelyen építhető. A hajógyár lapkáját a megépítés után azonnal át kell forgatni.

Az oszlopok tetején 0-s technológiai szintű hajógyárak vannak, ezért hajógyár építéséhez előbb ki kell fejleszteni az 1-es technológiai szintű hajógyárakat. A csatornák korszakában csak 1-es technológiai szintű hajógyárak építhetőek, a sínek korszakában csak 2-es technológiai szintűek. A csatornák korszakában csak Liverpoolban épülhet hajógyár; a sínek korszakában már Barrow-in-Furnessben és Birkenheadben is, amennyiben már megépültek a sínpárok, amelyeken ide lehet szállítani a szükséges szentet.

**Errata:** Az 1-es technológiai szintű hajógyárak lapkáiról lemaradtak a csatornaikonok.



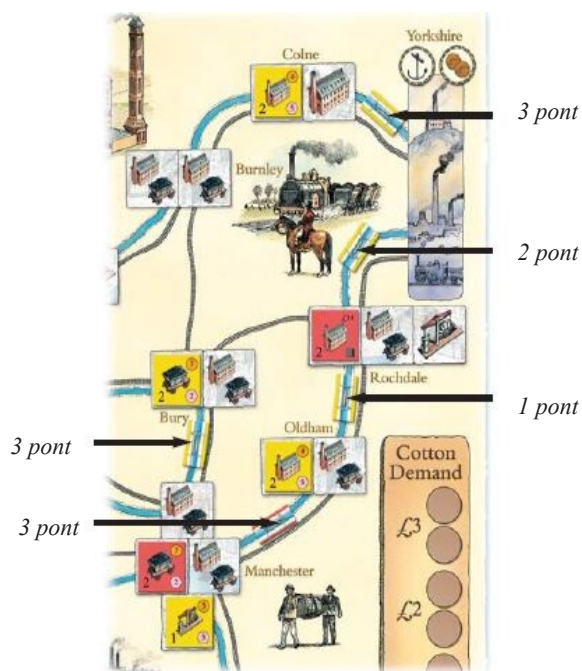
**Technológiai szint:** Minden gyárlapkán látható, hogy melyik technológiai szinthez tartozik (0-4). Az oszlopokat eszerint kell összeállítani, alul a nagyobb, felül a kisebb számokkal. Minél magasabb a technológiai szint, annál jobb a gépek, hatékonyabb a termelés. 0-s technológiai szintű gyár nem építhető, az ilyen lapkákat fejlesztéssel el kell távolítani. Az oszlopok tetejéről két módon vehető csak le gyárlapka: fejlesztéssel, vagy pedig a gyár megépítésével.

A játék kezdetén az oszlopok tetején ezek a lapkák lesznek:



**Győzelmi pontok:** A játékosok minden korszak végén győzelmi pontokat kapnak a csatornákért/sínpárokért, valamint a gyárlapkákért. Minden csatorna/sínpár annyi győzelmi pontot ér, ahány aranyszín kör van azon két helyszínen, amelyeket összeköt (az aranyszín körök mennyisége számít, nem a körökben látható számok). A gyárlapkákért járó győzelmi pontok a lapkák hátoldalán lévő hatszögekben láthatóak.

**Példa:** A sárga játékos csatornahálózatáért 9 győzelmi pontot kap (az egyes csatornák értéke a képen látható). Két textilgyárért, a szénbányájáért és a hengermalmáért pedig 15 győzelmi pontot kap. A vörös játékos csatornájaért 3 győzelmi pontot kap, gyárlapkáiért pedig 2-t. Textilgyárért, minthogy az nincs átfogatva, nem kap győzelmi pontot.



## Taktikai tanácsok

Talán a legnehezebben felfogható része a játéknak, hogy hol és milyen gyárak épülhetnek. Ha ezt megérted, a többi már könnyű. A fő probléma, hogy sok mindenre kell figyelni gyáralapításnál. A kijátszott kártya lehetővé teszi az adott helyszínen a gyáralapítást? A gyárlapokkal nehezebb az építkezés, mert összeköttetésre is szükség van, méghozzá saját csatornákkal vagy sínpárokkal. Aztán ugye ott a szén problémája, és ha kell szén, azt valahogy oda is kell juttatni. Először emiatt talán érdemesebb is csak olyan gyárakat alapítani, amihez nem kell szén, így ezzel még nem kell foglalkozni. A vas egyszerűbb, azt nem kell szállítani, legrosszabb esetben is csak fizetni kell érte.

A játék kezdetén nem szabad túlságosan ambiciózus terveket kovácsolni. Elsőként vagy kikötőt, vagy textilgyárat érdemes építeni, s ha textilgyárat, azt a lehető legközelebb Manchesterhez; kikötő esetén Liverpool vagy Preston a legjobb választás. Textilgyár alapításához vagy egy helyszínkártyát kell kijátszani, és az adott helyszínen alapítani meg a gyárat, vagy pedig egy megfelelő gyárlapját. Ez utóbbi esetben bárhol megépíthető a textilgyár, persze erre alkalmas gyárhelyen, hiszen még nincs a játékosnak semmilyen jelzője a térképen.

Ha már van egy gyár valahol, érdemes onnét csatornákat ásítani, mert minél több csatornája van egy játékosnak, annál könnyebben alapít újabb gyárakat a gyárlapokkal, ráadásul győzelmi pontokat is adnak.

Miután megépültek a szén nem igénylő gyárak, ideje a szén igénylőkkel is foglalkozni. Itt már gondos tervezést igényel az elhelyezés, hogy legyen a gyárhellyel összeköttetésben szén. A legjobb, ha ez saját szén, de ha nem, az sem olyan nagy baj. Kikötő vagy külső helyszín közelében is jó építkezni, mert ekkor a szén beszerezhető a szén iránti kereslet táblázatáról.

A textilgyáraknál az a jó, ha összeköttetésben vannak kikötőkkel. A legjobb, ha saját kikötőkkel, mert akkor a saját textil saját kikötőben adható el. Minél több textil adható el egyetlen cselekedet során, annál jobb – kevés cselekedetük van csak a játékosoknak. Ha azonban valaki túl soká várakozik, a többiek addig elhasználják a kikötőket és telítik a piacot. Emellett azért is célszerű hamar textilt eladni, mert megnő a bevétel, és így lehetőség nyílik kölcsön felvételére anélkül, hogy a bevétel negatívba fordulna.

A textilgyárak több profitot termelnek, mint a kikötők; a kikötők azonban olcsóbbak, és sosem kell hozzájuk se szén, se vas. Sosem árt, ha valakinek van néhány kikötője, mindazonáltal nem ezek a legfontosabb létesítmények.

Miután már felépült néhány textilgyár és kikötő, ideje a vas felé fordítani a figyelmet. A legjobb talán akkor hengermalmot alapítani, amikor már hiányzik néhány vas a vas iránti kereslet táblázatáról, vagyis az alapítás költségének egy része azonnal visszajön, és kevesebb vas lesz csak a lapkán, így hamarabb lesz átfordítható.

A csatornák korszakában még nem olyan nagy a szén iránti kereslet, de a sínek korszakában nagyon megugrik. Érdemes egy már megalapított (és nem elvesző) szénbányával kezdeni befejezni a csatornák korszakát – innét lehet majd expandálni.

A hajógyárak sok győzelmi pontot adnak, ám sokba kerülnek, és nem csupán anyagiak tekintetében, hanem „cselekedetben” is – és bizony egyetlen hajógyár építése nélkül is megnyerhető a játék. Ha azonban a többiek nem foglalkoznak a hajógyártással, úgy érdemes lecsapni a lehetőségekre.

Időről időre fejleszteni kell. A sínek korszakát érdemes úgy kezdeni, hogy nincs probléma az építkezéssel; még jobb, ha a csatornák korának végén már vannak 2-es technológiai szintű gyárak a térképen, hiszen azoktól kiindulva lehet expandálni. Ráadásul a sínek korszakában egy helyszínen egy játékosnak több gyára is lehet. A legnagyobb problémát a szén jelenti – jó, ha van a közelben működő kikötő vagy külső helyszín.

A kártyák milyensége ténylegesen csak a gyáralapításnál számít, a korlátok azonban gondos tervezéssel azonban „megkerülhetőek”. Érdemes a kezdő lapokat tanulmányozni, keresni a térképen közeli, beépíthető helyszíneket – minél közelebb vannak egymáshoz a gyárak, annál könnyebb megépíteni közöttük az összeköttetéseket. A haszontalan lapokat pedig a többi cselekedet során kell elhasználni.

A játék csak a végén dől el, és könnyen lehet a győztes, akinek a legkevesebb pontja van a csatornák korszakának végén. A sínek korszakában sokkal több győzelmi pont gyűjthető!



# Segédlet

## Fázisok

1. Kártyák
2. Akciók
3. Győzelmi pontok
4. Új korszak

## Az akciófázis lépései

1. Bevétel
2. Kártyakijátszás
3. Játéksorrend
4. Kártyahúzás

## Akciók

gyáralapítás  
csatornaásás/sínépítés  
fejlesztés  
textil eladása  
kölcsön felvétele






## A gyáralapítás korlátozásai

1. Lehetővé teszi a kijátszott kártya a gyáralapítást az adott helyen?
2. A gyárhelyen lehet ilyen gyár?
3. Ha szükség van szénre, ide lehet szállítani?
4. Ha szükség van vasra, honnét lehet szerezni?
5. Van fedezet a gyáralapítás teljes költségére (a szükséges nyersanyagokkal együtt)?

## Gyakorta elfeledett szabályok

- A korszak elején a pakliból félre kell tenni bizonyos számú kártyát.
- A csatornák korszakának első fordulójában csak egy kártya játszható ki.
- A csatornák korszakának végén Lancahisre-ről le kell venni az összes 1-es technológiai szintű iparlapkát, valamint az összes csatornát.
- Mindig ellenőrizni kell az iparlapkán, hogy az adott gyár megépíthető-e ebben a korszakban.
- Szénbánya vagy hengermalom alapításakor meg kell nézni, fel kell-e tölteni a keresletláblázatot.
- Fejlesztésnél minden eltávolított lapkához egy vasat kell valahonnét „szerezni”.
- Az elköltött pénzt mindig a játéktábla megfelelő mezőire kell tenni, nem közvetlen a bankba.
- A csatornák korszakában egy játékosnak egy helyszínen csak egy gyára lehet.
- Saját gyár felülépíthető.
- Ha elegendő nagy a kereslet a szén, illetve a vas iránt, más játékos szénbányái, illetve hengermalmi is felülépíthetőek.
- Két akció összevonható egyé, hogy bárhol lehessen építkezni.
- Ha a sínek korszakában már kifogyott a húzópakli, már nem lehet kölcsönt felvenni.
- Ha a textil iránti kereslet táblázatán a jelző a legalsó mezőre kerül, többé nem lehet textilt eladni a távoli piacokon.

## Az iparjelzők

Textilgyár	T. szint	Ár	GyP	Bevétel	Szén?	Vas?	Kockák	Korszak	Db.
	1	12	3	5	-	-	-	csatornák	3
	2	14	5	4	1	-	-	mindkettő	3
	3	16	9	3	1	1	-	mindkettő	3
	4	18	12	2	1	1	-	mindkettő	3
Kikötő	T. szint	Ár	GyP	Bevétel	Szén?	Vas?	Kockák	Korszak	Db.
	1	6	2	3	-	-	-	csatornák	2
	2	7	4	3	-	-	-	mindkettő	2
	3	8	6	4	-	-	-	mindkettő	2
	4	9	9	4	-	-	-	mindkettő	2
Szénbánya	T. szint	Ár	GyP	Bevétel	Szén?	Vas?	Kockák	Korszak	Db.
	1	5	1	4	-	-	2	csatornák	1
	2	7	2	7	-	-	3	mindkettő	2
	3	8	3	6	-	1	4	mindkettő	2
	4	10	4	5	-	1	5	mindkettő	2
Hengermalom	T. szint	Ár	GyP	Bevétel	Szén?	Vas?	Kockák	Korszak	Db.
	1	5	3	3	1	-	4	csatornák	1
	2	7	5	3	1	-	4	mindkettő	1
	3	9	7	2	1	-	5	mindkettő	1
	4	12	9	1	1	-	6	mindkettő	1
Hajógyár	T. szint	Ár	GyP	Bevétel	Szén?	Vas?	Kockák	Korszak	Db.
	0	-	-	-	-	-	-	egyik sem	2
	1	16	10	2	1	1	-	csatornák	2
	2	25	18	1	1	1	-	sínek	2

**Ár:** A gyáralapítás költsége.

**Bevétel:** A lapka átforgatásakor ennyivel megnő a bevétel.

**Szén:** Ennyi szén kell a gyáralapításhoz.

**Vas:** Ennyi vas kell a gyáralapításhoz.

**Kockák:** Ennyi kocka (szén vagy vas) kerül fel a lapkára.

**Korszak:** Mely korszakban, korszakokban alapítható meg a gyár.

**Db.:** Ennyi ilyen iparjelzője van a játékosnak.

