

BINARIO PÁRBAJ



BINARIO PÁRBAJ

A Binario párbaj egy stratégiai gazdasági játék, melyet két játékos játszhat. A játék során mindegyik játékosnak egy szállítási vállaltot kell létrehozni, utakat, hidakat, alagutakat, vasutat, hajózási útvonalakat, állomásokat, kikötőket kell építeni. A szállításhoz különböző közúti, vasúti, illetve vízi járműveket kell vásárolni, üzemeltetni és fuvarokat kell szervezni, aminek során termékeket, utasokat, postát kell elszállítani. A szállítmányozásért bevételre tesz szert a játékos, amiből finanszírozza a beruházásait.

A játék négy korszakra van felosztva. Az első korban az állati erővel vont járművek és a vitorlánhajók üzemeltethetőek földutakon, lóvasúton, illetve a tengereken. A második korba a gőzhajtás feltalálását követően jut el a játékos, ahol gőzzel hajtott vasúti, közúti és vízi járműveket vásárolhat, vasutat, aszfaltutat építhet. A harmadik kor a diesel és a benzin által hajtott járművek kora, ahol autóutakat, nagy sebességű vasúti pályákat lehet építeni, alagutakkal lehet áthaladni a hegyek, tavak, folyók, városok, ipari és mezőgazdasági területek alatt. Az utolsó korban az elektromos hajtású járművek jelennek meg, autópályákkal, mágnesvasúttal.

A négy kort játékvezérlő kártyák irányítják, az I. és a II. kor 24, a III. és a IV. kor 16 körből áll. A játék végén az a játékos nyer, akinek fejlettebb szállítmányozási vállalata van.

A játék egy szabadon felépített, négyszögletes területlapkából álló szárazföldön, az azt körbe ölelő tengereken, és az ehhez tartozó szigeteken játszódik. A szárazföldet a játék elején a két játékosnak pár szabálytól eltekintve véletlenszerűen kell felépíteni. A területlapkák mezőkből, erdőkből, folyókból, folyamokból, tavakból, hegyekből, sivatagokból, folyótorkolatokból, tengerekből, dombokból építhető fel. Külön területlapkák alkotják a városokat, mezőgazdasági, és ipari létesítményeket. A játék folyamán szintén területlapkából álló utakat, vasutakat, hidakat, állomásokat, kikötőket kell elhelyezni. A könnyebb mozgítás érdekében minden területlapkán található valamilyen kiemelkedés (fák, hegycsúcs, templomtorony, világítótorony stb.), aminél fogva a területlapka kiemelhető, és egy másik a helyére tehető. A játék összesen 600 területlapkából áll.

A játék másik felülete három fuvartáblákból áll, itt szervezhető a közúti, vízi és vasúti szállítások. Itt lehet nyomon követni, hogy egy-egy szállító jármű mit, mennyiért szállít, honnét, hová tart, és hol tartózkodik. Ezekkel a táblákkal lehet kiszámítani a szállításokból eredő nyereséget és a maximális szállítási távolságot.

A játék pénzneme az ezüst. Egyes, ötös, tízes és ötvenes érmékből áll az ezüst készlet.

A játékban üzemeltethető járművekhez tartozik egy tulajdonságlap, ami meghatározza, hogy mit és mennyit tud szállítani, milyen sebességgel haladhat a különböző úttípusokon, járműszerelvénnyé alakítható-e. A tulajdonságlap hátulján a jármű története olvasható.

Egy játékos egyszerre maximum hat közúti, öt vasúti és négy tengeri fuvar irányíthat.

A szállítható termékek, nyersanyagok, utasok, munkások és a posta szállításáért kérhető ezüst értéket a játék elején hat különböző variációból a kezdő játékos a színek dobásával határozza meg. Minden színhez tartozik egy azonos színű értéktáblázat, ebben vannak meghatározva az értékek. Ezeket egy adott körben a játékvezető kártyák egy része módosítja. Az ekkor kötött fuvarszerződésben a módosított értéket kell feltüntetni, egyébként a játék elején kiválasztott táblázat a mérvadó. A másik játékos a színek dobásával a kezdéskor rendelkezésre álló szállítható áruk, nyersanyagok, utasok, posta, járművek, ipari telepek, mezőgazdasági farmok, és a városok mennyiségét határozza meg a hat színű közös kezdőkészlet táblázattal. (A kezdő játékosra nincs általános szabály.)



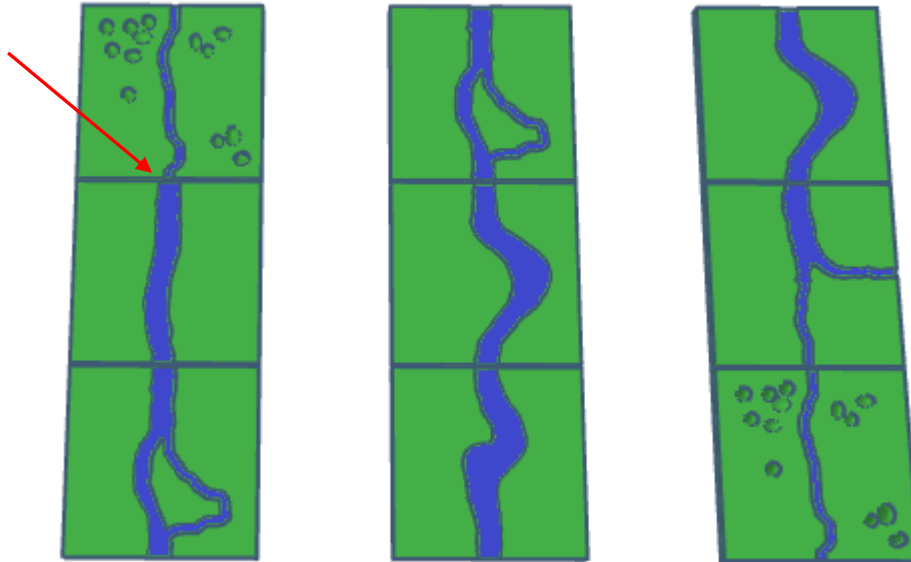
Az utakhoz tartozó általános szabályok:

Az állati erővel vont közúti járművek és a gőzmeghajtású közúti járművek nem közlekedhetnek az autóutakon és az autópályákon. A lóvasút, és az ökrös vasút csak a lóvasút pályákon közlekedhet, ahol más jármű nem haladhat. A mágnesvasúton csak az erre tervezett vonatokkal lehet közlekedni. A negyedik kor hajói csak modern, világító toronnyal és radarokkal ellátott kikötőkből indulhatnak, és köthetnek ki.

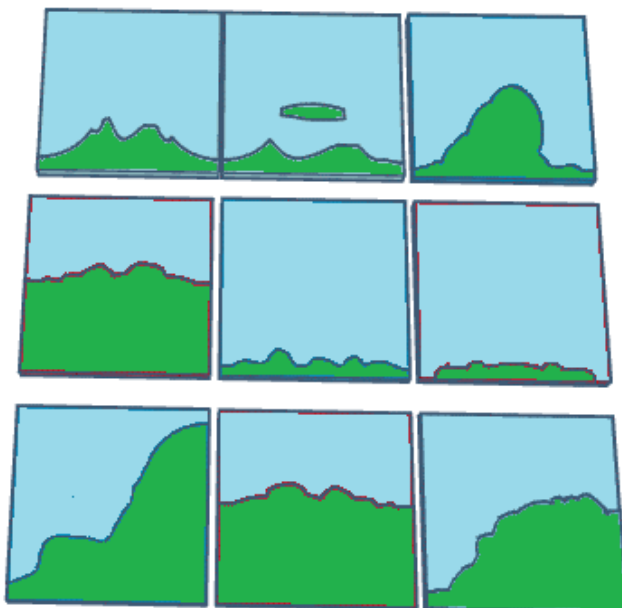
A területlapkák felépítésére vonatkozó általános szabályok:

A folyóknak és a folyamoknak forrásból, tóból kell kiindulnia, és folyó torkolatban, vagy tóban kell végződnie (tóból eredő és tóban végződő folyó nem lehet). A folyók és a folyamok (nagy folyók) csak az ezeket összekötő lapkákkal építhetők egybe. A szárazföldet a tengernek teljesen körbe kell zárnia. A tengerpart különböző lapkáinak partvonalának ne törjön meg, ne tolódjon el a part. Két város nem kerülhet közvetlenül egymás mellé, ipari és/vagy mezőgazdasági területek igen. A sólepárló üzemek mindig a tengerparton állnak. A sivatagot minden oldalánál egy sivatag-rét mezőnek kell körbevenni. A felépítést úgy kell elvégezni, hogy maradjon legalább egy beépítetlen rét és tó. A város, az ipari és mezőgazdasági

területlapkákból a közös kezdőkészletben megadott mennyiségű területlapkát kell elhelyezni. A kezdővárosok között Veneziának, Győrnek és Bernnek célszerű szerepelnie.



Folyó területlapkák illesztése helytelenül, illetve helyesen. Az első folyólapka trió esetében átmenet nélkül lesz a folyóból folyam, ez helytelen. A középső lapka trió egy folyam, megfelelő elhelyezésben. A harmadik folyólapka triónál a középső lapka képezi az átmenetet a folyó és a folyam között, ez is helyes elhelyezés.



A felső három tengerpart lapka megfelelően van elhelyezve, míg a második két sor láthatóan nem egymáshoz illő lapokból áll. A helyes lapka sorra a part 90 fokos elfordulásánál is figyelni kell.

Korokra jellemző általános szabályok:

Minden korra érvényes szabályok: Az alacsonyabb korban meghatározott vásárlási, és építési tilalmak a magasabb korokban is érvényben maradnak. Például a harmadik kortól nem építhető földút, ez a negyedik korra is érvényes. Az alsóbb korokban meghatározott építési engedélyek mindaddig érvényesek míg nem kerülnek megtiltásra. Például a második körben építhető aszfaltút, az a későbbi korokban is építhető, mert nem kerül megtiltásra.

Első kor: Vitorlášhajók és állati erővel vont járművek vásárolhatók. Földút, ehhez tartozó közúti alap és bővített állomások, lóvasútpályák és állomásaik építhetők. A tengerpartokra alap kikötőket lehet felépíteni. Megépíthető a játékos központi épülete (székháza).

Második kor: A II. kor járművei, ökrös szekér, lovasszekér megvásárolható. Építhetők az első korban meghatározottak, valamint aszfaltút, és ehhez tartozó állomások, vasút és állomásai, kikötők. Megépíthető továbbá a játékos központi épületének második generációs változata.

Harmadik kor: Nem vásárolhatóak meg az első kor járművei. Nem építhető földút és lóvasút. Építhetők a második kor épületei köz- és vasútjai, állomásai, kikötői, a központi épület második vagy harmadik generációs változata, gyorsvasút, autótút. Megvásárolhatóak II. és a III. kor járművei

Negyedik kor: Nem építhető az I és a II kor köz- és vasútjai, azok állomásai, kikötői, a központi épület első és második generációs változata. Építhető mágnesvasút, autópálya, ultramodern állomások, kikötők és harmadik és negyedik generációs központi épület. Nem vásárolhatóak meg az I. és II. kor járművei.

A járművekre jellemző szabályok a járműkártyákon vannak feltüntetve.

A járműkártya információi:

- A járműkártya keretének, és a jármű megnevezésének a színe a jármű korára utal: kor barna, II. kor zöld, III. kor piros, IV. kor kék.
- A jármű neve után lévő nyilas zárójelben lévő szám, ami a jármű makettjének alján van.
- A jármű makettje, amit a fuvartáblára lehet helyezni a jármű megvásárlását követően.

SZEKÉR {1}



- ár: 8 ezüst
- szállítható mennyiség: 1
- sebesség földúton: 1 - (4-1)
aszfaltúton: 1 - (3-1)
- sorba köthető: max. 3
- szállítható termékek:
összes termék

I – II – III – IV

- A jármű vásárlási értéke. Használtan ennek a fele. Használt járművet a játékosoktól lehet megvásárolni, ha az felajánlja eladásra.
- A jármű által egyszerre szállítható egységnyi áru mennyisége. Például egy fuvarral a lóvasút egy egységnyi téglát, szalmát, hordó bort, utast stb. tud elszállítani.
- A jármű haladási sebessége. Azt jelenti, hogy egy körben mennyi területlapkán tud keresztülhaladni a jármű a jelzett út típusokon. A sebesség két részből állhat. Az első az alapérték, ami minden járműnél szerepel. A második rész a kötőjel utáni zárójelbe tett érték, ez nem minden járműnél található. A zárójelben lévő érték gyorsítja a jármű haladását. Azt jelenti, hogy mennyi lapka esetében kell eggyel növelni a sebességet. A szekér például három területlapkán három körben halad át, minden negyedik területlapkát pedig átlép. A sebesség részletes leírása a fuvarlapkánál kerül leírásra.
- Maximálisan ennyi jármű köthető össze egy járműszerelvénnyé. Nem minden járművet lehet sorba kötni. A szekér esetében legfeljebb hatos fogatot lehet felállítani. A hatos fogat azonos sebességgel halad, mint a kettes fogat, azonban nem egy, hanem három egységnyi terméket tud egyszerre szállítani.
- A jármű által szállítható termékek. Általában bármit szállíthat egy jármű, kivétel általában a posta és az utasok, de a kivétel lehet bármilyen áru vagy nyersanyag. Egyes járművek csak utasokat és/vagy postát szállíthatnak.
- A jármű vásárlási és használhatósági kora. A zöld színűek a vásárlási kor(ok), a használhatósági kor a zöld és a fekete, a piros áthúzott pedig az a kor, ahol sem vásárolni, sem használni nem lehet a járművet. A piros jelzést azonban csak a haladó játékban kell alkalmazni, az alapjátékban azonos jelentése van, mint a fekete színnek. Például az alapjátékban a szekeret az I. és a II. korban lehet megvásárolni, használni az I., a II., a III. és a IV. korban is lehet.
A haladó játékban a IV. korban nem használható a szekér.

A vezérlőkártyák:

A vezérlőkártyák öt különböző pakliból állnak. Az első két korhoz 56, a harmadik és a negyedik korhoz 46 vezérlőkártya tartozik. A kártyák koronkénti színei azonosak a járműkártyák koronkénti színeivel, akár csak a járművek makettjeinek színe.

A vezérlőkártyákból minden körben kell egyet húzni, felváltva a játékosoknak. A vezérlőkártyák kétfajta utasítást tartalmaznak, vonatkozhat az utasítás csak a húzó játékosra, vagy mindkét játékosra.

Az első kártya utasítása mindkét játékosra vonatkozik, a második kártya utasítása csak a húzó játékosra vonatkozik.

Az első kártyán lévő utasítást az a játékos veheti igénybe, aki éppen bort szállít, vagy ebben a körben köt szállítási szerződést arra az árura.

Az első kor kezdetén az 56 kártyából véletlenszerűen ki kell választani mindegyik játékosnak 13-at, a második korban 12-öt. A többi kártya visszakerül a dobozba, nem vesznek részt a játékban. A maradék kártyát meg kell keverni és két pakliba helyezni. A két pakliból a játékosok szabadon választhatnak. A harmadik és a negyedik körben fejenként 10-et választanak ki, a többi nem vesz részt a játékban. Egy kor addig tart, amíg el nem fogy a kártya. Amint elfogy egy új kor következik. Minden kor a vezérlőkártyáival ugyanúgy kell eljárni, mint az elsővel.

Amint a negyedik kor utolsó kártyáját veszi fel az egyik játékos, a játék a kör végén lezárul.

Egyes vezérlőkártyák semmilyen hatással nincsenek a játékokra. Azok a kártyák, melyek megnövelik egy áru szállítási árát azokra a járművekre hatnak, melyek pont olyan árut szállítanak, vagy pont abban a körben olyan árut pakolnak fel. A kártya által jelölt szállítási árát zöld színű kör alakú jelzővel jelezzük a fuvartáblán. Amint a fuvart kifizették visszaállítjuk az eredeti szállítási árát a fekete, vagy a kék színű kör alakú jelző visszahelyezésével.

A fuvartáblák:

Három különböző fuvartábla áll minden játékos rendelkezésére. A játéktáblák felépítése azonos, azok működése egyforma. A három játéktábla a közúti járművekhez, a vasúti járművekhez és a hajókhöz van párosítva. A táblák közötti különbségek a szállítmányozási út hosszának eltéréből, és az egyszerre teljesíthető fuvarok számának különbözőségéből áll.

II. KOR

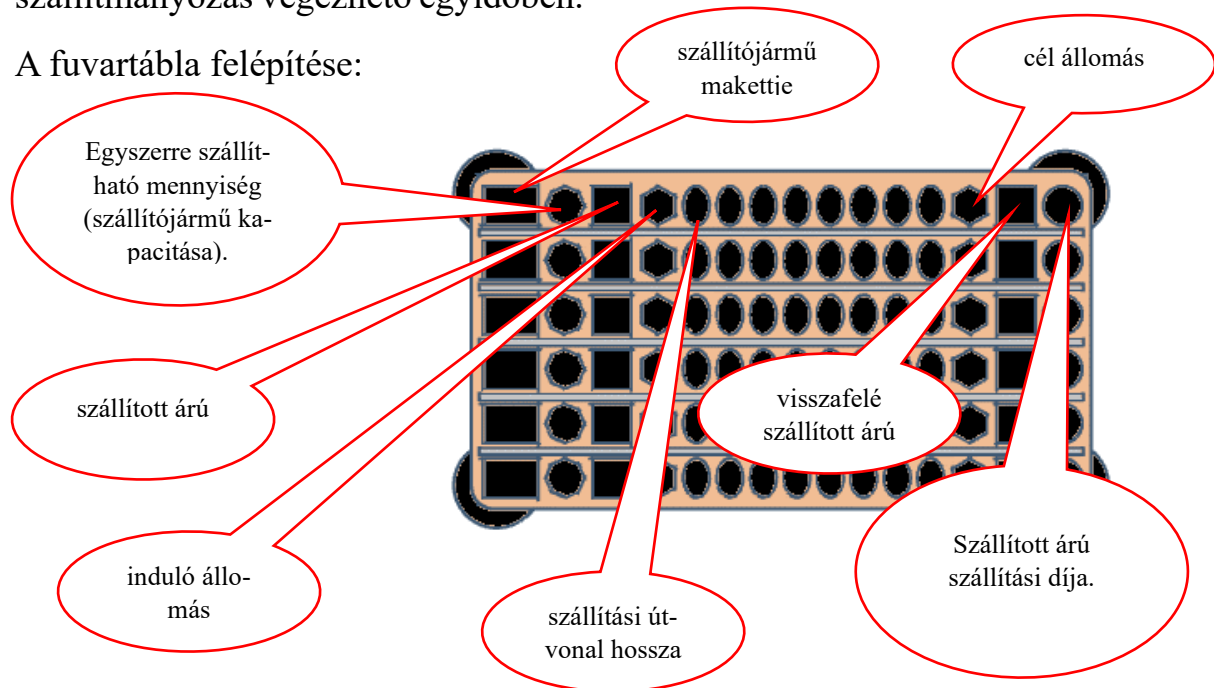
Ebben a körben kétszer több ezüstöt fizetnek a bor szállításáért.

III. KOR

Kiraboltak egyik postakocsit. A biztonság érdekében fegyveres őröket alkalmazol, ami négy ezüstbe kerül.

A közúti fuvarablán öt, a vasúti fuvarablán négy, míg a hajó fuvarablán három szállítmányozás végezhető egyidőben.

A fuvarábla felépítése:



Az első helyen a szállító jármű makettje áll. Az egyszerre szállítható maximális mennyiség, vagyis a szállító jármű kapacitása a járműlapokon található. Azzal megegyező értékű nyolc szögletű számot kell elhelyezni a második helyre. A harmadik helyre a célállomásról szállított árú kerül. A negyedik helyre az induló állomás jelét kell elhelyezni, ami közúti járművek estében egy arab szám, a vasúti járművek estében római szám, a kikötők esetében egy betű. A szállítás útját az ovális helyek jelképezik. Az ezután következő hatszögletű helyre a célállomás jele kerül. Az utolsó előtti négyszögletes területre a célállomásról elszállítható árú kerül, ha van ilyen, egyébként üresen marad. Az utolsó kör alakú helyre a szállított árú szállítmányozási értékét helyezzük el. Egy árú leszállítása esetén a szállításért kapott ezüst az első és az utolsó szám szorzata, plusz az útvonal hossza.

Például az ökrös szekér egyszerre két egységnyi árut szállíthat. A szekér téglát szállított, amiért három ezüstöt fizetnek. A szállítási út hossza hat területlapkányi. A leszállított tégláért tehát $2 \times 3 + 6 = 12$ ezüstöt kap a játékos.



A kapacitás jelző nyolc szögletű fekete lap, fehér számokkal.



Az állomás jelölők fekete hatszögű lapok piros betűkkel arab vagy római számokkal.

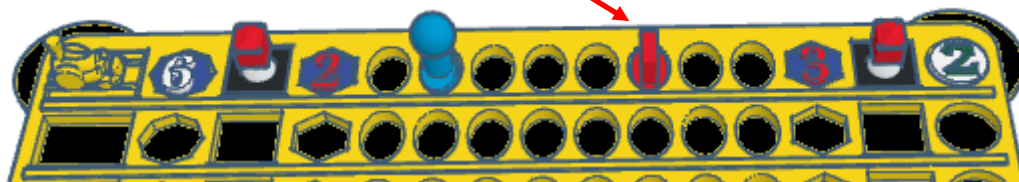


A szállítási árat fehér körben lévő zöld, vagy kék számok jelölik.

A szállítási útvonal hosszának jelölése:

Egy úthossz, egy területlapkányi út, függetlenül attól, hogy az út egyenes, kanyar, elágazás, vagy kereszteződésből áll. A szállítási útvonal hossza a két állomás közötti területlapkák száma, plusz a két állomás. Ezt az úthosszt el kell osztani a jármű adott útvonal típusra megadott sebességével, ha az eredmény nem egész szám, akkor az értéket felfelé kell kerekíteni. Például az úthossz 11 területlapkányi, az út aszfaltút, jármű sebessége pedig aszfalt úton $2 - (1)$, akkor az eredményt $11/2 = 5.5$, kerekítve 6. Ebből kell még levonni a jármű zárójelben elhelyezett sebesség értékét, ami jelen esetben (1). Vagyis a 6-ból elveszünk 1-et. Eredményként 5-öt kapunk. Jelen esetben tehát az út hossza 5.

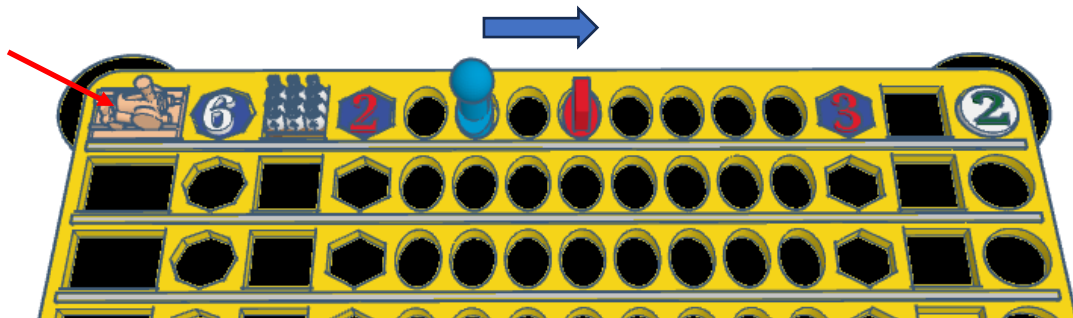
Az így kiszámított szállítási hosszt jelöljük a fuvartáblán. Amennyiben ez az úthossz hosszabb, mint a fuvartáblán lévő ovális helyek száma, akkor ezzel a járművel ez a szállítás nem végezhető el. Ha az útvonal rövidebb a fuvartábla ovális helyeinek számától, akkor az útvonal hosszát a megfelelő ovális helyre helyezett piros útjelzővel jelöljük. Az útvonal hosszát az első ovális jeltől számítva kiszámoljuk, majd az utolsó ovális helyet követő első helyre helyezük a piros úthosszjelzőt, ami az útvonal végét jelöli ki.



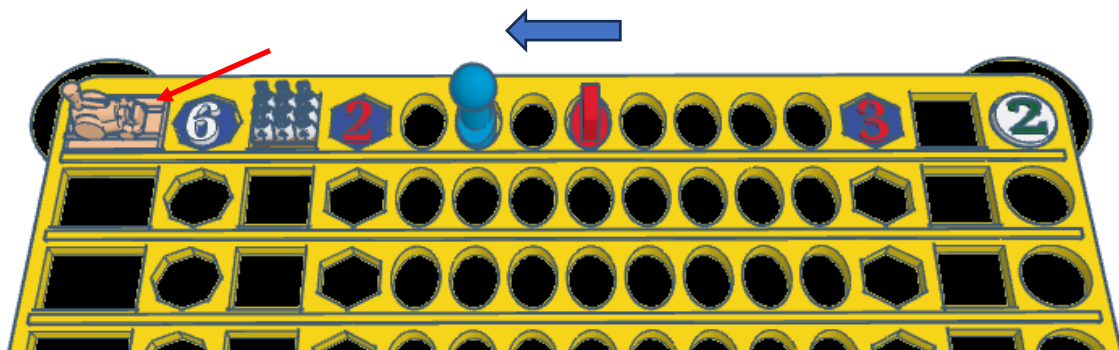
Az illusztrált fuvartáblán a szállítási útvonal a „A” állomás és a „B” állomás között három területlapkányi, A két állomást hozzá adva öt lesz. A két állomást földút köti össze. A gőztraktor haladási sebessége földúton egy területlapkányi, így a hatodik ovális helyre kerül a piros úthosszjelző.

A jármű haladásának jelölése:

A jármű haladási állapotát a kék vagy fekete haladásjelzővel jelöljük. A haladásjelzőt minden körben egygel odébb helyezük. Amikor az árut átvevő állomáshoz ér, kiszámítjuk a fuvar értékét ezüstben, ezt elvesszük a központi tartalékból. Ezután megfordítjuk a makett haladási irányát. Amikor a következő állomáshoz kerül a haladás jelző, a makett ismét visszafordul a másik állomás felé. Ha ekkor is szállítottunk árut, kiszámítjuk a fuvar árát, és elvesszük a központi tartalékból. A járművet a feladási állomásról kel, először elindítani, balról jobbra.



Az állomásra érkezéskor megfordítjuk a jármű irányát, ezzel jelöljük, hogy merre halad. A 2-es állomásról a 3-as felé, vagy a 3-as állomásról a 2-es irányába.



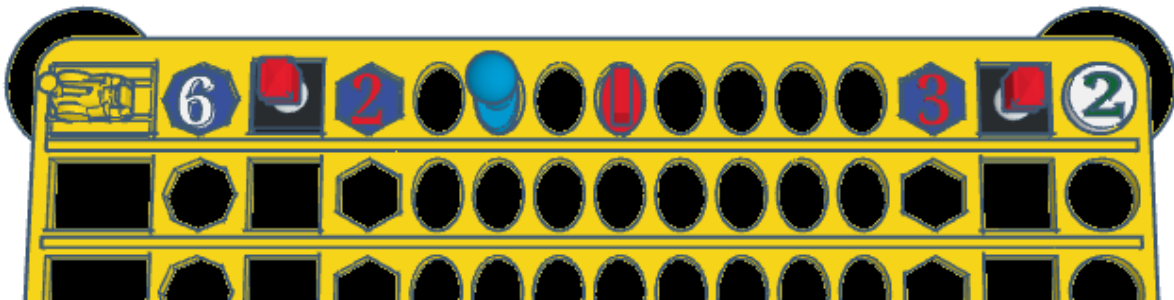
Abban az esetben, ha mindkét állomáson van elszállítandó áru, akkor mindkét oldalra elhelyezzük a szállítandó árut. Például két város között mindkét állomás küld és fogad postát. Egyébként csak az induló állomás mellé helyezzük el az árut.

A vezérlőkártya hatását a kék szám elhelyezésével jelöljük, amit a fuvartábla mellé helyezzük, a hatás megszűnésekor visszahelyezzük a tartóba.

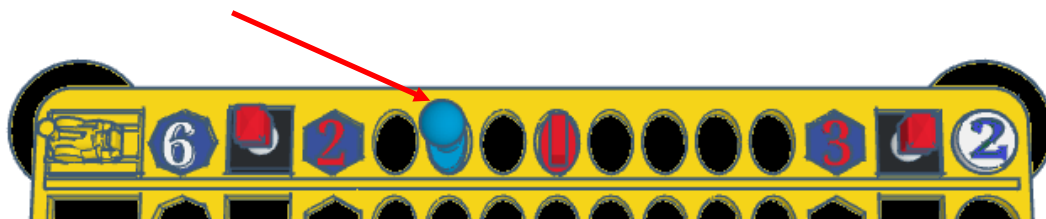
Vezérlő kártya szállítási érték növelésének jelölése kék számmal.



Azoknál az útvonalaknál, ahol mindkét irányban lehetséges a szállítás, ott mindig azonos a szállítási érték mindkét irányban, amit a vezérlőkártyák azonban ideiglenesen felül írhatnak.

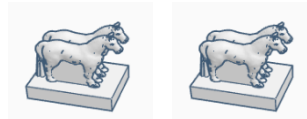


Azokon az útvonalakon, ahol a másik játékos részére is kell a fuvar költségből úthasználatért átadni ezüstöt, fekete útvonaljelzőt használunk a kék helyett, így ezt nem kell állandóan ellenőrizni a térképen. Egyébként kék színű útvonaljelzőt használunk.



Járműszerelvények:

A játékos azokból a szállító járművekből, melyek egymás után köthetőek egy fuvarhoz többet is megvásárolhat, és elhelyezhet. A megvásárolt első jármű makettjét elhelyezi a fuvar tábla első helyére. A második megvásárolt járművet a saját járműparkjába helyezi (egy hely a játékasztalon, vagy egy doboz), a második helyen lévő kapacitás számot pedig kicseréli. Ezt mindaddig megismételheti, amíg a szerelvény növelhető.



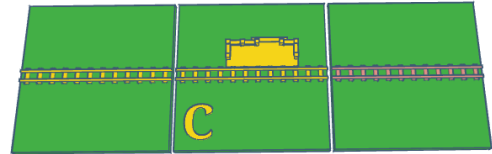
Például a hatos fogat három postát tud egyszerre szállítani.

Építési szabályok:

-Másik játékos útvonalának használata:

Minden játékos használhatja az ellenfél által épített utakat, ha arra rá tud szabályosan kapcsolódni. A közutakat kereszteződéssel, elágazással és hozzáépítéssel lehet összekötni. A vasutaknál ezt csak az elágazással vagy hozzáépítéssel lehet megvalósítani.

A sárga játékos vasútját úgy használja a rózsaszín játékos, hogy hozzáépítette a saját útvonalát a sárga játékos útvonalához.

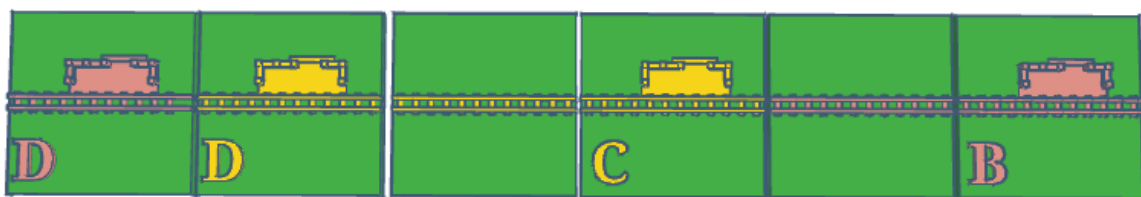


Amennyiben már van lehelyezve elágazás vagy kereszteződés, akkor az szabadon használható.

Ha nincs elágazás vagy kereszteződés, és szükséges lenne, akkor átépíthető a másik játékos útvonala. Egy elágazás vagy egy kereszteződés építhető be a másik játékos egyenes, vagy kanyar útvonala helyett. Az elágazás helyett pedig kereszteződés építhető.

Az átépítő játékosnak a bontás és az építési árának a felét kell kifizetnie. A két játékos útvonalait összekötő elágazások és keresztezések használata mindkét játékos részére ingyenes, ezért nem kell díjat fizetni a másik játékos felé. (Azoknak a keresztezéseknek, és elágazásoknak a használatáért, melyek nem a két játékos útvonalainak kapcsolódását biztosítják fizetni kell.)

Az átépített útvonal területlapkát visszakapja az útvonal eredti tulajdonosa, azt később újra felhasználhatja.

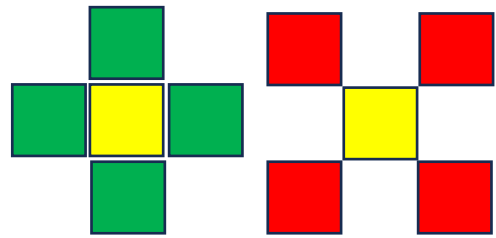


Teljes kiépítésében így nézhet ki egy teljes hozzáépítés. A rózsaszín játékosnak ebben az esetben azonban minden fuvar bevétele után annyi ezüstöt kell átadnia a sárga játékosnak, ahány területlapkányi útját használta. Jelen esetben hármat.

- Állomások, kikötők építése:

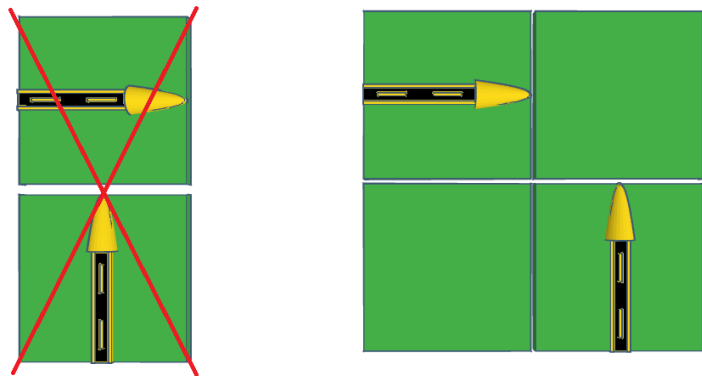
Az állomások akkor tudnak árut szállítani, ha egy város, ipari terület, vagy egy mezőgazdasági terület közvetlen szomszédságában vannak. A sarkon való érintkezés nem megfelelő, csak az oldal érintkezés.

Sárga a mezőgazdasági területlapka. A zöld a megfelelő, a piros a helytelen állomás lehelyezés. A piros mezőn álló állomáson nem lehet felrakni, vagy lerakni az árut, nem lehet utasokat felvenni, vagy leszállítani.



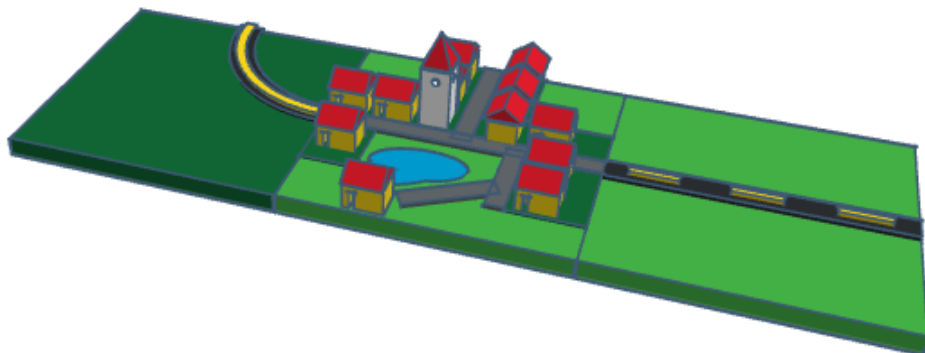
- Alagutak építése:

A III. és a IV. korban lehet alagutakat építeni az autóutaknak, az autópályáknak, a gyorsvasútnak, és a mágnesvasútnak. Az alagút csak egyenesen haladhat, vagy kanyarodhat, nem ágazhat el és nem lehet benne kereszteződés. Az alagút hossza nincs korlátozva, az áthaladhat bármi alatt (hegy, város, út, folyó, vasút, másik alagút stb.). Az alagút-kanyar építésénél is be kell tartani az útépítés szabályait. Az alagút képzeletben halad a lapok alatt. A két alagút lapka közötti távolság az alagút hossza, amit az építés során szintén meg kell fizetni.



- Városok úthálózata

A térképre lehelyezett városokban futó útvonalakat bármelyik játékos felhasználhatja az útvonala építése során, kivéve az autópálya építéskor. A város útvonala nem befolyásolja a játékos útvonalának minőségét, azaz, ha a játékos földúthoz építi be a város útvonalát, akkor az is földútnak számít, ha autóúthoz építi be, akkor autóútnak. Az autópálya nem kapcsolódhat a városok útvonalához, azt kikerüli, vagy alatta halad el. A beépített útvonal beleszámít az útvonal hosszába.

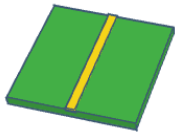


- *Átépités:*

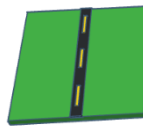
Bármelyik közutat, vasutat és állomást át lehet építeni. Ez alól kivétel az, a területlapka amelyik a másik játékosal kereszteződésben áll (ez alagúttal kiküszöbölhető). Áthelyezhető az egyik állomás a másik helyére, vagy egy még fel nem használtra kicserélhető. Az átépítésnél azonban mindig be kell fizetni az adott út vagy állomás bontási költségét, majd a helyére épített új út vagy állomás építési, vagy fejlesztési költségét. A lebontott út, vasút, állomás területlapka visszakerül a játékos készletébe. Amennyiben a lebontott területlapka helyére nem épít a játékos, akkor oda egy mező, vagy erdő területlapkát kell visszahelyezni.

A lóvasút és a mágnesvasút nem építhető össze más út típussal. A vasút, és a gyorsvasút vasúti pályái kombinálhatók, a földút, az aszfaltúttal, az aszfaltút az autóúttal, az autóút az autópályával szintén kombinálható. A kombinált utak teljes hosszára és a hozzájuk tartozó állomásokra az alsóbb osztályú utak és állomások szabályai érvényesek.

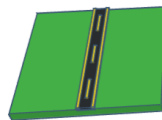
Közút típusok:



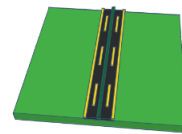
földút



aszfaltút

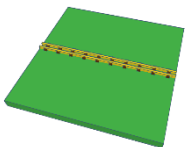


autóút

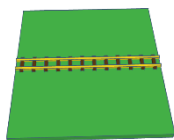


autópálya

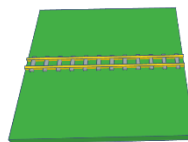
Vasút típusok:



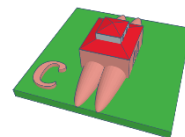
lóvasút



vasút



gyorsvasút



mágnesvasút

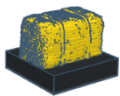
Építés csak játékvégi pontokért: Mivel az utak, vasutak a játék végén pontot érnek, ezért célszerű ezekből minél többet építeni. Arra figyelemmel kell lenni, hogy az utak, vasutak mindig állomásokat kössenek össze. Két állomást azonban több út is összeköthet, ezek közül a legrövidebbet kell a fuvarablán feltüntetni. Több azonos állomásokat összekötő utat kereszteződésekkel lehet felépíteni. A másik lehetőség a plusz utak és a vasutak felépítésére olyan állomások összekötése, amelyeket már nem tud a játékos felvinni a fuvarablára, ezekért azonban csak a pontok fele jár.

-Korszerűsítés:

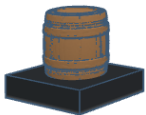
Fejleszteni az állomásokat, az utakat, és a központi épületet lehet. Nem fejleszthető a lóvasútpálya, a gyorsvasút pálya, a földalatti mágnesvasút pálya, az autópálya és ezek állomásai.

Amíg a játékos meg nem építette a központi épületét az állomásokról, a tengeri kikötőkből, és a vasúti állomásokról csak egy jármű indítható, illetve egy jármű érkezhetsz oda, olyan, ami az állomás korával azonos, vagy annál alacsonyabb korú. A központi épület megépítését követően bármennyi jármű indulhat, illetve az állomásokra bármennyi jármű érkezhetsz.

Szállítható áruk, nyersanyagok:



Szalmabála: A szalmabála a mezőgazdasági farmokon készül, és az állattenyésztő telepre lehet elszállítani.



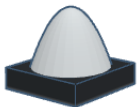
Boros hordó: A hordógyárban a kádárok készítik a hordókat, és a borászatba (szőlészetbe) lehet elszállítani.



Posta, csomag: A városokból lehet elszállítani egy másik városba.



Gyümölcs: A gyümölcsöskertekben termesztik, innét lehet elszállítani a városokba és az élelmiszergyárakba.



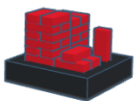
Sóder: A sódert a kavicsbányában termelik ki, és a városokba lehet elszállítani.



Trágya: Az állattenyésztő farmokról lehet elszállítani a mezőgazdasági farmokra az I és a II. korban. A III. és a IV korban nem szállítható.



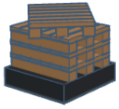
Élő állat: Az állattenyésztő telepekről szállítható a városokba, vagy az élelmiszer gyárakba.



Tégla: A téglagyárakban állítják elő, és a városokba lehet elszállítani.



Bútor: A fafeldolgozóban készítik és a városokba lehet elszállítani.



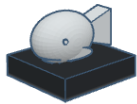
Raklap: A fafeldolgozóban állítják elő, és a sólepárlókhoz, illetve a gyümölcsösökbe lehet elszállítani.



Kerítés: A fa feldolgozóban készül, és az állattenyésztő telepekre vagy a városokba szállítható.



Utasok: Városokból városokba lehet fuvarozni az utasokat.



Hal: A halászati telepeken fogják és innét lehet elszállítani a városokba és az élelmiszer üzemekbe.



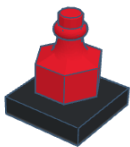
Só: A sólepárló üzemekben készítik a tengerparton. A városokba és az élelmiszergyárakba szállítható.



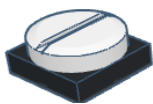
Gerenda: A fűrésztelepeken készítik, és a fafeldolgozóba, a városba és a kikötőkbe szállítható.



Farönk: A favágótelepeken termelik ki, és a fűrésztelepekre és hordógyárba lehet elszállítani.



Növényvédő szer: A városokban készítik és a gyümölcsösbe, szőlészetbe és a farmokra lehet szállítani.



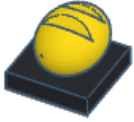
Állatgyógyszerek: A városban készítik, és az állattenyésztő telepekre lehet szállítani.



Bor: A borászatból (szőlészetből) lehet szállítani a városokba.



Munkás: A II. kortól lehet szállítani a munkásokat az ipari és a mezőgazdasági létesítményekbe, és onnét vissza a városokba.



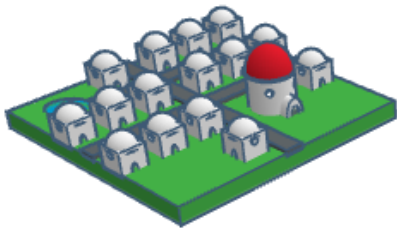
Élelmiszer: csak a III. kortól szállítható a városokba.



Gabona: A farmokon termelik, a városokba, állattenyésztő telepekre és az élelmiszergyárba szállítható.

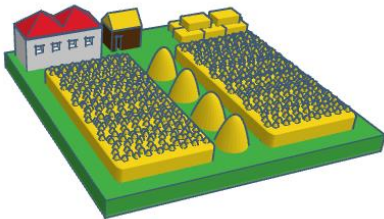
Városok, mezőgazdasági farmok, ipari területek, állomások, kikötők:

Városok: 11 db.



A városokban növényvédő szert, és állatgyógyszereket készítenek, melyeket innét el lehet szállítani. A városokból a városokba posta és utas szállítható, illetve a III. és a IV. korban munkások szállíthatók az ipari és mezőgazdasági telepekre és onnét vissza a városokba. Ide lehet szállítani élelmiszert, élő állatot, gyümölcsöt, bort, bútort, kerítést, sót, sódert, téglát, halat, gerendát és gabonát.

Mezőgazdasági farm: 6 db



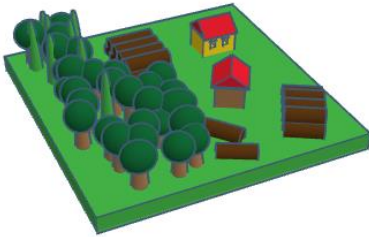
Felirat:	GRANO
Innét szállítható termékek:	gabona, szalmabála
Ide szállítható termékek:	növényvédőszer, trágya

Állattenyésztő telep: 4 db



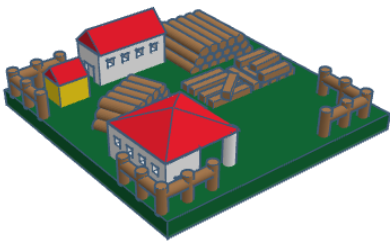
Felirat:	BESTIAMI
Innét szállítható termékek:	élő állat, trágya
Ide szállítható termékek:	állatgyógyszer, gabona, kerítés, szalmabála

Favágó: 2 db



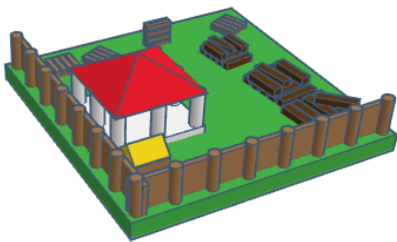
Felirat:	TAGLIALEGNA
Innét szállítható termékek:	farönk
Ide szállítható termékek:	-

Fűrésztelep: 2 db



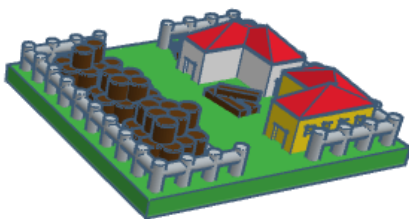
Felirat:	SEGHERIA
Innét szállítható termékek:	gerenda
Ide szállítható termékek:	farönk

Fafeldolgozó gyár: 2 db



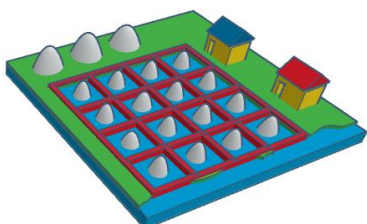
Felirat:	FABBRICA DI MOBILI
Innét szállítható termékek:	bútor, raklap, kerítés
Ide szállítható termékek:	gerenda

Hordógyár (kádár): 2 db



Felirat:	FABBRICA DI BOTTI
Innét szállítható termékek:	hordó
Ide szállítható termékek:	gerenda

Sólepárló telep: 2 db



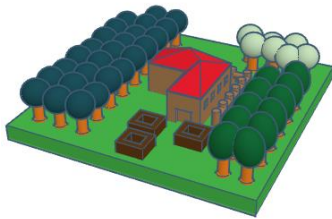
Felirat:	SALE
Innét szállítható termékek:	só
Ide szállítható termékek:	raklap

Halásztelep: 6 db



Felirat:	PESCATORE
Innét szállítható termékek:	hal
Ide szállítható termékek:	-

Gyümölcsös: 2 db



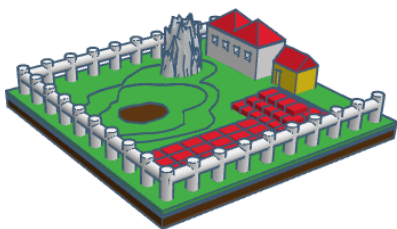
Felirat:	FRUTTATA
Innét szállítható termékek:	gyümölcs
Ide szállítható termékek:	növényvédő szer, raklap

Kavicsbánya: 2 db



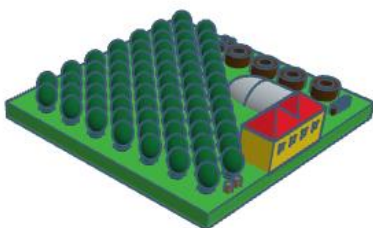
Felirat:	GHAIA
Innét szállítható termékek:	sóder
Ide szállítható termékek:	-

Téglagyár: 2 db



Felirat:	MATTONE
Innét szállítható termékek:	tégla
Ide szállítható termékek:	-

Borászat: 2 db



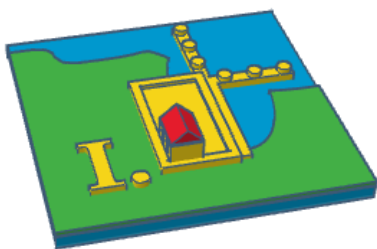
Felirat:	VITTOCULTURA
Innét szállítható termékek:	bor
Ide szállítható termékek:	növényvédő szer, hordó

Élelmiszergyár: 2 db (csak a III. és a IV. korban)



Felirat:	III, IV
Innét szállítható termékek:	élelmiszer
Ide szállítható termékek:	gabona, hal, só gyümölcs, élő állat

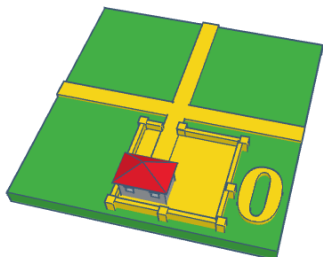
Kikötő:



A kikötők az I. kortól a IV. korig építhetők fel. A lapka hátuljáról leolvasható, hogy melyik korhoz tartozik.

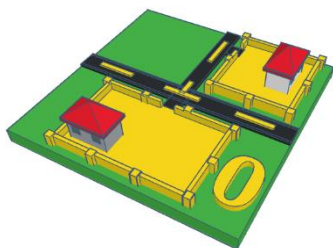
A kikötők egyedi tulajdonsága, hogy lehet oda gerendát szállítani.

Közúti állomás:



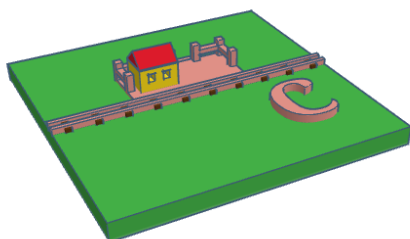
A közúti állomások az I. kortól a IV. korig építhetők fel. A lapka hátuljáról leolvasható, hogy melyik korhoz tartozik. A 0-s számú egyben a játékos által vezetett cég székhelye is.

Központi épület:



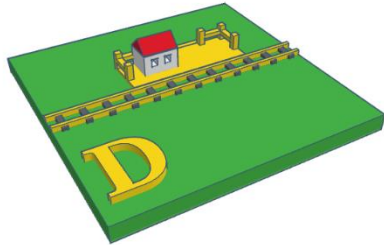
A központi épület a 0-s számú közúti állomásra (székhelyre) építhető fel. Alapfeltétele annak, hogy bármilyen állomás vagy kikötő több mint egy járművet fogadhasson, azaz csak a felépítése után indulhat egy állomásról, vagy kikötőből több szállítási útvonal.

Lóvasút állomás:



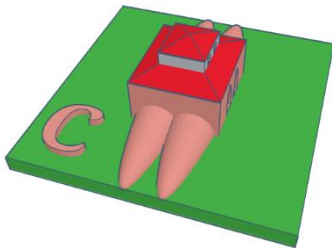
A lóvasút állomás és a lóvasúti sínek csak az I-es korban építhetők.

Vasútállomás:



A vasútállomások és a hozzá tartozó vasutak a II. kortól építhetők.

Mágnesvasút állomás:



A mágnesvasút állomás csak a IV. korban építhető. A mágnesvasút csak a föld alatt halad, és csak az állomásokon bukkan fel a felszínre.

A játék indítása:

Mindegyik játékos maga elé teszi az I. kor területlapkait, az I. kor járműkártyáit.

Az első játékos dobásával kiválasztják az aktuális szállítási árakat, a második játékos a közös kezdő készletet. (Az aktuális rendelkezésre álló szállító járművek kiválasztását minden kor elején felváltva megteszik a játékosok.)

Fel kell építeni a kontinenst, a városok, az ipari telepek, mezőgazdasági területek elhelyezésénél figyelni kell, hogy mellé lehessen legalább egy állomást szabályosan elhelyezni.

Megkeveri a kezdő játékos az első kör vezérlőkártya pakliját, és mindkét játékos kivesz a pakliból 12-öt, a tartalmának ismerete nélkül. Ezek alkotják első kör vezérlőkártya pakliját. Ezt fejjel lefelé elhelyezik az asztalon két pakliban.

Az első játékos magához veszi a start kockát, mindkét játékos kap 200 ezüstöt.

A játék menete:

A játék körökből áll, a körök lépésekből.

1. Vezérlőkártya húzás, a kártya utasításának végrehajtása (a húzó, vagy mindkét játékosra vonatkoztatva). Kötelező végrehajtani.

2. Járművek mozgatása: Minden játékos lép egyet minden járművével a fuvartáblán. Ha egy jármű beér a rakományával, akkor a játékos annak árát átveszi a játék pénztárából. Kötelező végrehajtani, ha van járműve a játékosnak. (Ezt a két játékos akár egyszerre is végrehajthatja.)
3. Bontás és építkezés, vagy fejlesztés: Ezt nem kötelező végrehajtani, csak lehetőség. Ebben a játékrészben a következő lehetőségek közül lehet választani:
 - Lebontható és/vagy felépíthető egy útvonal, illetve annak egy része. Az útvonal maximum két állomásból, és az azt összekötő utakból vagy vasutakból áll. Tengeri szállítás esetén csak a két kikötőből. Amennyiben a játékos bontani is akar egy útvonalat, vagy egy útszakaszt, akkor azzal kezdi, majd, ha építeni kíván, azt utána teheti meg. Egy lépésben maximum egy útvonal bontható le részben vagy egészben, és egy másik építhető meg részben vagy egészben. Ki kell fizetni az útvonal bontási, és/vagy építési árát ezüstben. Amennyiben az útvonal egy részét építi meg, ebben az esetben a másik játékos keresztezheti a tervezett nyomvonalát, így az építkezés folytatása során lehet, hogy módosítania kell a tervezett útvonalat. Új útvonal felépítése előtt célszerű megvizsgálni, hogy a közös árukészletben van-e olyan árú, amit a kiválasztott helyről el tud szállítani.
 - Építhető, vagy fejleszthető a játékos központi épülete.
 - Választható a korszerűsítés, ekkor egy útvonal teljes vagy részleges fejlesztése végezhető el. A korszerűsített útvonal csak abban az esetben veszi fel a fejlettebb útvonal tulajdonságait, ha minden elemére kiterjedt a korszerűsítés.
4. Új jármű, vagy járművek vásárlása, illetve a már meglévő járművek felajánlása a másik játékos részére, fele áron történő megvételre. Ez a lépés kihagyható. A közös járműkészletből nem csak az éppen felépített útvonalhoz lehet járművet vásárolni. A járművet a vásárlást követően, a készletébe teszi, vagy a fuvartáblára helyezi a játékos. Bármilyen útvonalon vagy útvonalakon lehet cserélni járművet vagy járműveket, illetve a járműszerelvény járműveinek száma növelhető vagy csökkenthető, ha az adott jármű vagy járműszerelvény valamelyik állomáson áll. Szállítás közben ez nem lehetséges. Amennyiben a másik játékos hajlandó a felajánlott jármű megvételére, akkor végrehajtvák az adás-vételt.
5. Új útvonal teljes felépítését, vagy egy meglévő útvonal módosítását követően aktualizálni kell a fuvartáblákat. Kikötők esetében a legrövidebb tengeri utat kell alapul venni a két kikötő közötti úthosszra. Amennyiben egy új útvonalat teljesen felépített a játékos, de még nincs hozzá járműve, akkor a fuvartáblát erre az útvonalra is módosítja. A járművet pedig abban a körben helyezi el, amikor azt megvásárolta. Ezt a lépést a két játékos párhuzamosan is végrehajthatja.

A 3. és a 4. lépést minden esetben sorban kell elvégezni, egymást követően.

Ezzel egy kör véget és a start kocka átvándorol a másik játékoshoz.

A következő körben minden azonos a fentiekben leírtakkal, kivéve, hogy a másik játkos húz vezérlőkártyát és ő hajtja végre elsőnek a lépéseket (mindig az, akinél a start kocka van).

Az adott kor utolsó vezérlőkártyájának felhúzását követően a kört lejátsszák a játékosok, ekkor ér véget az adott kor.

A II. kor kártyát megkeveri a második játékos, majd mindkét játékos kivesz a pakliból 12 kártyát. Kiveszik a II. kor útvonal lapkáját és a II. kor járműkártyáit. Az első játékos a színekockával kiválasztja a II. kor közös kezdőkészletét.

A III. korban a III. kor vezérlőkártya paklijából mindkét játékosnak 8 kártyát kell választani. Az I. kor útvonal lapkáját vissza kell tenni a dobozba, a III. kor útvonal lapkáját és járműkártyáit pedig ki kell venni. A második játékos a színekocka dobásával kiválasztja a III. kor kezdőkészletét. Az első játékos elhelyez egy élelmiszergyárat a területen, és négy élelmiszert tesz a közös készletbe. A közös készletből, és a fuvartáblákról ki kell venni a trágyát, a trágya tovább nem szállítható.

A IV. korban a IV. kor vezérlőkártya paklijából mindkét játékosnak 8 kártyát kell választani. A II. kor útvonal kártyáit vissza kell tenni a dobozba, IV. kor útvonal lapkáját és járműkártyáit pedig ki kell venni. Az első játékos a színekocka dobásával kiválasztja a IV. kor kezdőkészletét. A második játékos elhelyez egy élelmiszergyárat a területen, és két élelmiszert tesz a közös készletbe.

A játék vége:

A IV. kor utolsó kártyájának felhúzását követően még a kört lejátsszák a játékosok és véget ér a játék.

A játék végét követően összeszámolják a játékosok a pontjaikat, és az a játékos nyer, akinek több pontja van:

10 ezüst: 1 pont.

I kor járművei, szárazföldi útvonalai: 10 pont

II kor járművei, szárazföldi útvonalai: 20 pont

III kor járművei, szárazföldi útvonalai: 30 pont

IV kor járművei, szárazföldi útvonalai: 40 pont

Alap állomások, alapkikötők: 10 pont

Bővített alapállomások, bővített kikötők: 20 pont

II. kor állomásai, kikötői: 30 pont

III. kor állomásai, kikötői: 40 pont

IV. kor állomásai, kikötői: 50 pont

I. kor központi épülete: 30 pont

II. kor központi épülete: 50 pont

III. kor központi épülete: 70 pont

IV. kor központi épülete: 90 pont

Azokért az állomásokért és közutakért jár az összes pont, melyek a fuvar táblán szerepelnek, a többiért fele pont jár.

Haladó játék:

A lóvasutak és a vasutak azonos játékos esetében nem keresztezhetik egymást, mindig csak a másik játékos vágányát lehet keresztezni.

A III. és IV. korban az ökrös szekér, lóvasút, postakocsi és az ökrös vasút nem üzemeltethető.

A IV. korban nem üzemeltethetők a közúti gőzmeghajtású járművek, lovaskocsik és a vitorláshajók.

Az állomások lehelyezésénél figyelemmel kell lenni az többirányú utakra, vasúttakra. Nem vezethetnek olyan területlapkára, melyen az utat, vasutat később bármelyik játékos ne tudná tovább építeni.



Szabályos állomás lehelyezés, minden irányban folytatható az útépités.



Szabálytalan állomás lehelyezések. Az út a baloldali képen a tenger miatt nem építhető tovább, a jobboldali képen pedig a másik játékos állomása miatt. Ebben az esetben, a később lehelyezett állomás játékosja járt el szabálytalanul.

A játék elején minkét játékos véletlenszerűen kiválaszt három-három személyiségkártyát. Miután átnézte azokat egyet-egyet visszatesznek a pakliba, egyel pedig draftolnak. A kézben maradt két-két kártyából kiválasztanak egyet-egyet a másikat visszateszik a személyiség pakliba. A kiválasztott személyiség kártyák nyilvánosak, a rajtuk lévő kezdő értéket, és a játékban kifejtett hatásukat mindkét játékos ismerje meg.

A személyiségkártyáknak van egy kezdőhatásuk, és egy folyamatos hatásuk. A kezdőhatás során épületet, járművet vagy plusz ezüstöt kap a játékos. A kezdő járművet a saját színekészletéből kell kivennie, és a saját kezdőkészletéhez adnia. Ez nem csökkenti a közös járműkészlet mennyiségét. A kezdő épületet a saját készletéből kell elvennie, és azt bármikor lehelyezheti, amikor a játékban az építkezés fázisban van. A folyamatos hatás az teljes játék alatt érvényesül, kivéve, ha azt a személyiségkártya máshogy nem definiálja.

A játék során figyelemmel kell lenni a járművek megvásárolhatóságára, amit a járműkártyák alján található pirosszínű áthúzott kor jelez.

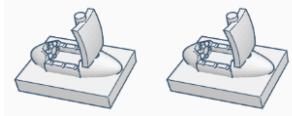
Véget ér a játék a IV. kor utolsó kártyájának felhúzását követően, vagy annak a körnek a végén, amelyikben valamelyik játékos felépíti a IV. szintű központi épületét.

A haladó játékokra egyébként az alapjáték szabályai érvényesek.

Hajókapitány

Mint hajóskapitány vág bele a szállítmányozási cég alapításába. Ehhez felhasználja a családjá tulajdonában lévő hajóit.

- Rendelkezik két Kogeeval.



- Minden hajója eggyel kevesebb körben ér célba. Azok a rendszeres karbantartás miatt soha nem vesztegelnek. Zseniális rakodás-