



BINARIO

PÁRBAJ



A Binario párbaj egy stratégiai gazdasági játék, melyet két játékos játszhat. A játék során mind-egyik játékosnak egy szállítási vállalatot 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, ebből az alapjáték az első két kort tartalmazza. Az első korban az állati erővel vont járművek és a vitorláshajók üzemeltethetők földutakon, lóvasúton illetve a tengereken. A második korba a gőzhajtás feltalálását követően jut el a játékos, ahol gőzzel hajtott közúti, vasúti és vízi járműveket vásárolhat, vasutat, aszfaltutat építhet.

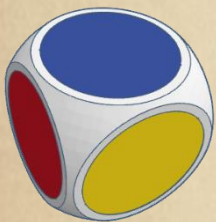
A korokat játékvezérlő kártyák irányítják, mindegyik kor 25 körből áll. A játék végén az a játékos nyer, akinek fejlettebb szállítmányozási vállalata van.

A játék hat különböző kezdő helyzetből indítható, amit a kezdő játékos a színekocka dobásával határoz meg. Minden színhez tartozik egy kezdő készlet, ami a játékosok számára rendelkezésre álló szállító járművek, szállítható termékek, nyersanyagok, utasok és munkások mennyiségét és a termékek fuvardíját határozza meg. Ezeket az értékeket a játékvezérlő kártyák a játék folyamán módosíthatják.

A játék elemei:

Személyiségkártyák:

A személyiségkártyáknak van egy kezdőhatásuk, és egy folyamatos hatásuk. A kezdőhatás során épületet, járművet, szállítható árut vagy plusz ezüstöt kap a játékos. A kártya által megadott járművet, vagy járműveket nem a közös kezdőkészletből, hanem a dobozból kell kivennie játékosnak. 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 a teljes játék alatt érvényesül, kivéve, ha azt a személyiségkártya máshogy nem definiálja.



Színekocka:

A színekocka a játék elején a közös kezdő készlet kiválasztásánál játszik szerepet, egyben a kezdő játékos jelölő is.

Területlapkák:

A játék egy szabadon felépített, 17x17 területlapkákból álló négyszögletes kontinensen, az azt körbe ölelő tengereken játszódik. (Haladó játékosok bármilyen formájú kontinenst felépíthetnek.)



A kontinenst a játék elején a két játékosnak pár szabálytól eltekintve véletlenszerűen kell felépíteni. A területlapka készlet mező, folyó, folyam, tenger, tó, tengerpart, sziget, hegy, sivatag terü-

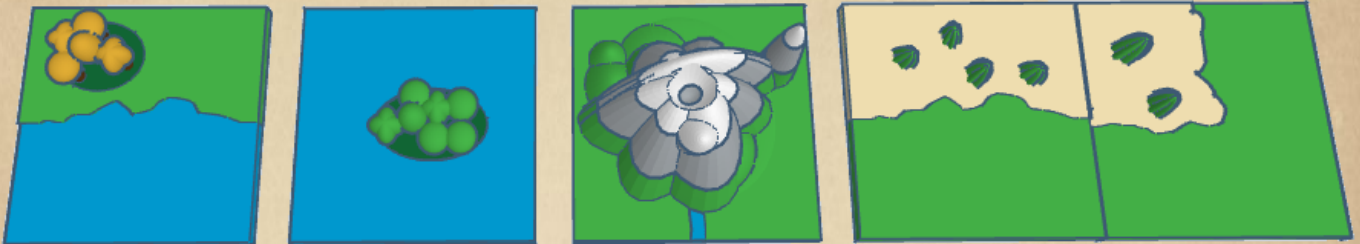
HAJÓSKAPITÁNY

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




Zseniális rakodás-technikai tudása miatt minden hajója egyel több árut tud szállítani.

letlapkákból áll. Külön területlapkák alkotják a városokat, mezőgazdasági, és ipari létesítményeket. A játék folyamán szintén területlapkákból álló utakat, vasutakat, hidakat, állomásokat, kikötőket kell elhelyezni. Állomásokat kell építeni azokhoz a városokhoz és mezőgazdasági telepekhez, és ipari vállalatokhoz ahonnan, és ahová a játékos termékeket kíván szállítani. A két állomás közé



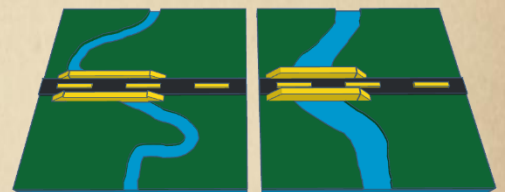
közutut vagy vasutat kell építeni. Az építkezés során ki kell fizetni az építkezés árát.

Azt a területlapkát, ahová építeni szeretnénk, levesszük a térképről, és a helyére tesszük az oda szánt utat, vasutat, állomást, főépületet.

Az olyan lebontott utak, vasutak, állomások, főépületek helyére, ahová a játékos nem épít, területlapkát kell visszatenni. Az ilyen bontások után bontási díjat kell fizetni.

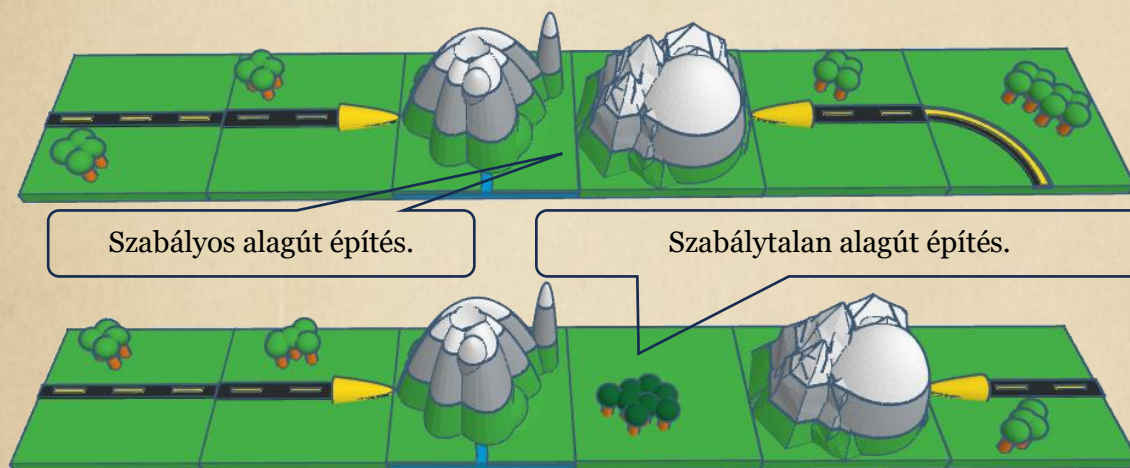
Az átépítés, bontás során levett utak, vasutak, állomások és főépületek visszakerülnek a játékoshoz, aki az adott korhoz tartozókat újra felhasználhatja.

A város, ipari létesítmény, hegy, folyó, folyam, sziget, tó, tenger és a sivatag területlapkák csak a vezérlőkártyák utasítása alapján mozdítható el, vehető el.



Az utak, vasutak építésének szabályai:

Hidak: Folyó felett csak kishíd, folyam felett csak folyamihíd vezethet át.



Alagutak: A Gőzhajtás korától kezdve alagutak építhetők. Az alagutak egyenes vonalban, a hegyterületek alatt haladnak. Egy alagút tetszőleges számú hegyterület

alatt vezethet át, feltéve, hogy ezek a területlapkák közvetlenül egymás mellett helyezkednek el.

Az alagút minden érintett lapkája egy úthossznak számít, beleértve a be- és kijárat lapkát is. (A felső képen a szabályos alagút hossza 4, kettő hegy-területlapka + az alagút be- és kijárat.) Az alagút építési költsége az így meghatározott hossz alapján kerül kiszámításra.

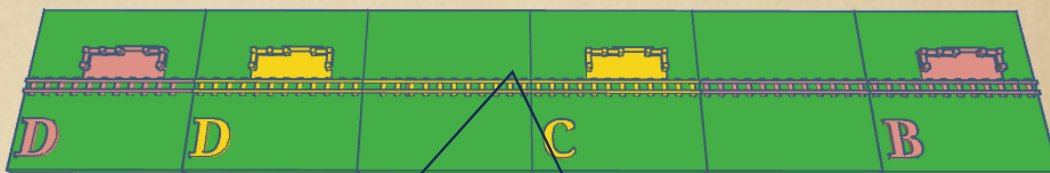
Az utak fejlettsége: A vasút és a gyorsvasút vasúti pályái kombinálhatók. A földút és az aszfaltút szintén összeépíthetők. A kombinált utak teljes hosszára és a hozzájuk tartozó állomásokra az alsóbb osztályú utak és állomások szabályai érvényesek, azaz az útvonal az útvonalat alkotó legalacsonyabb szintű útvonal és az azokhoz tartozó állomások fejlettségével azonosul. Például, ha egy útvonal aszfaltutakból áll, de egy területlapkáján egy földút van, akkor az egész útvonal földútnak



számít. Ugyanúgy földútnak számít az útvonal, ha minden eleme aszfaltút (gőzhajtás korabeli), de az egyik állomás földút fejlettségű (igavonó állatok korabeli).

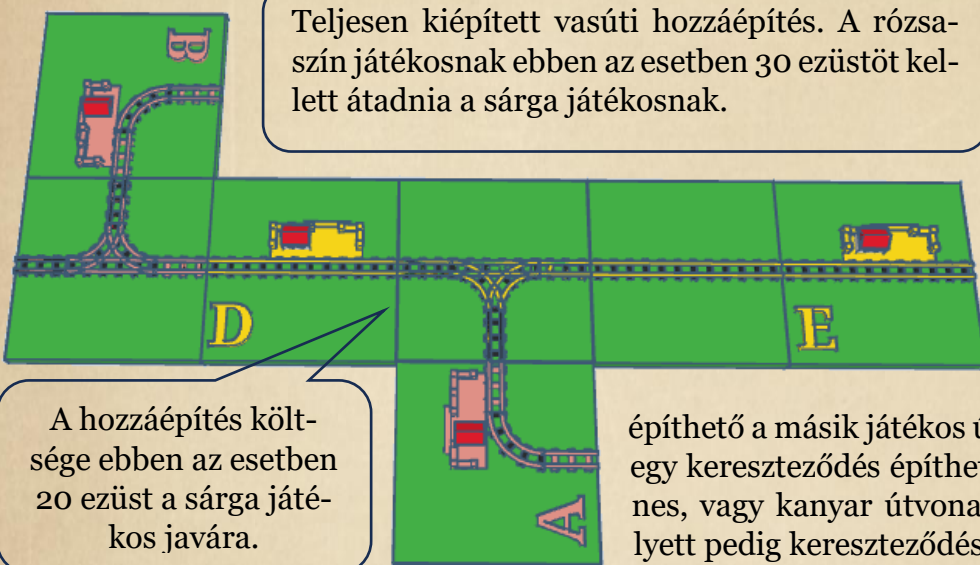
Másik játékos útvonalának használata: Minden játékos használhatja az ellenfél által épített utakat, ha arra rá tud szabályosan kapcsolódni. Ezt kereszteződéssel, elágazással vagy hozzáépítéssel lehet megvalósítani.

A sárga játékos vasútját úgy használja a rózsaszín játékos, hogy hoz-



Teljesen kiépített vasúti hozzáépítés. A rózsaszín játékosnak ebben az esetben 30 ezüstöt kellett átadnia a sárga játékosnak.

záépítette 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 át-

építhető 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.

A hozzáépítés költsége ebben az esetben 20 ezüst a sárga játékos javára.

Az átépítő játékosnak az útvonal használatáért egyszeri használati díjat kell fizetni. Minden területlapkányi út után, beleértve a kereszteződéseket is, 10 ezüstöt kell átadni a másik játékosnak. Az útvonal használatáért fizetendő díj nem az építéshez, hanem a másik játékos útvonalának használatához kapcsolódik; az építési költségeket ettől függetlenül meg kell fizetni. A közös útvonalra is érvényes, hogy az útvonal fejlettsége az azt felépítő legalacsonyabb útvonalelem fejlettségével azonos.

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

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

Városok úthálózata: A térképre lehelyezett városokban futó útvonalakat bármelyik játékos fel-



használhatja az útvonala építése során. A város útvonala nem befolyásolja a játékos útvonalának minőség-



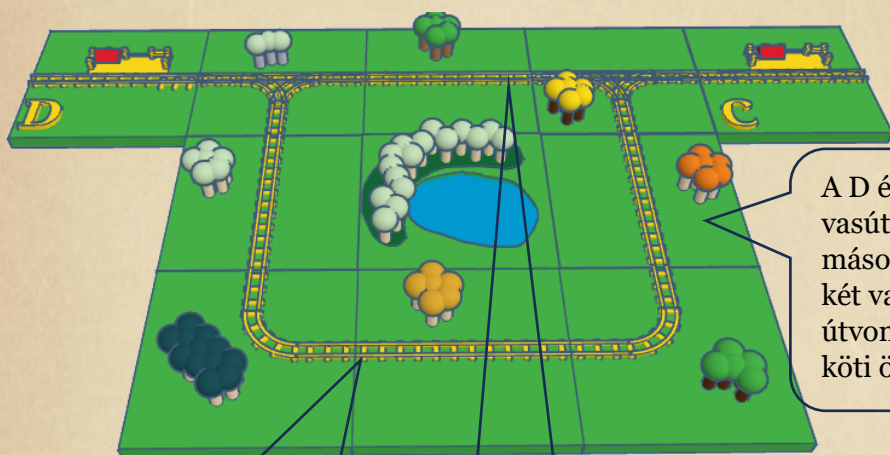
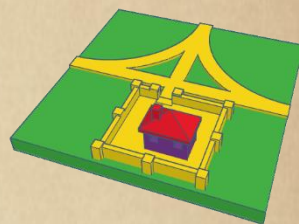
Helytelen állomás elhelyezések.

Szabályos állomás elhelyezések.

gét, azaz, ha a játékos földúthoz építi be a város útvonalát, akkor az is földútnak számít, ha autóúthoz építi be, akkor autóútnak. A beépített városi útvonal beleszámít az útvonal hosszába.

Átépítés: Bármelyik közutat, vasutat és állomást át lehet építeni. Áthelyezhető az egyik állomás a másik helyére, vagy egy még fel nem használtra kicserélhető. A II kortól átépítés során korszerűbb útvonalra is cserélhetők az utak vasutak, állomások és a főépületek.

Főépület: Amíg a játékos nem építette meg a főépületét az állomásokról, kikötőkből, és a vasúti állomásokról csak egy jármű indítható el, illetve egy jármű érkezhetsz oda. Az ilyen állomások tehát csak egy útvonallal állhatnak kapcsolatban. A fő épület megépítését követően bármennyi jármű indulhat, illetve az állomásokra bármennyi jármű érkezhetsz, azaz egy állomás több útvonal része is lehet.



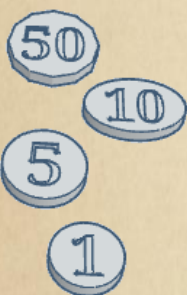
A D és C vasúti állomásokat két vasúti útvonal köti össze.

A játék végén a hosszabb útvonalat is pontozni kell teljes pontértéken.

A fuvartáblán feltüntetett rövidebb útvonal.

Építés csak játékvégi pontokért: Mivel az utak, vasutak a játék végén pontot érnek, ezért célszerű ezekből minél többet építeni. Az utak és a vasutak mindig állomásokat kötnek össze. Két állomást azonban több út is összeköthet, amit kereszteződésekkel, elágazásokkal lehet felépíteni. Ezek közül a legrövidebbet kell a fuvartáblán feltüntetni. A játék végén

az állomásokat összekötő összes utat be kell számítani a pontozásba.



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

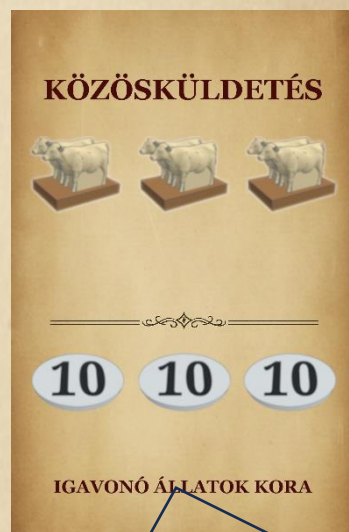
Közösküldetés-kártyák:

A közösküldetés-kártyákból 2 x 18 db van a játékban. A kártyát a játék elején húzzák a játékosok, játékosonként kettőt. A négy közösküldetés-kártyát a közösküldetés-kártya tartókra kell elhelyezni.

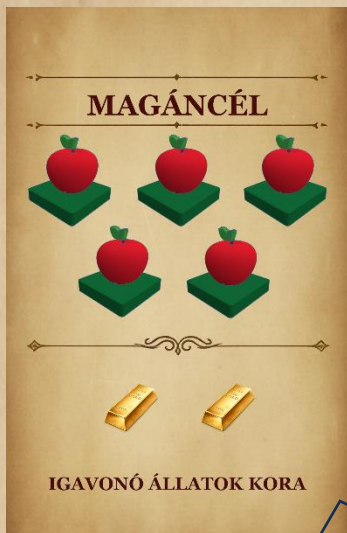
Amelyik játékos a kör végén pontosan teljesíti valamelyik kártya feltételeit, az elveszi azt, és annak az ezüst értékét és a pakli felső kártyát a teljesített kártya helyére teszi. Egy kör során több közösküldetés is teljesíthető, amennyiben a feltételek teljesülnek.

Ha a kör végén a közösküldetés-kártya feltételeit mindkét játékos teljesíti, akkor a kártyát a színekocka birtokosa kapja, a kártya értékét pedig elfelezik a játékosok.

Bármelyik közösküldetés-kártyát lecserélheti a színekockát birtokló játékos 5 ezüstre. Egy körben csak egy kártya cserélhető. Az új közösküldetés-kártyát a pakli tetejéről kell elvenni, a lecserélt kártyát pedig a pakli aljára kell visszatenni. A játék végén minden közösküldetés-kártya 10 pontot ér.



Ha a kör végén a játékos pontosan 3 ökrösfogattal rendelkezik, akkor megkapja a kártyát és 30 ezüstre.



Magáncél-kártyák:

A magáncél-kártyákból 2 x 18 db van a játékban. A kártyát minden körben a vezérlőkártyahúzást követően vehetik meg a játékosok 5 ezüstért. Az öt ezüst befizetése után a játékos pakli két felső lapját felhúzza. Az egyiket kiválasztja a másikat a pakli aljára visszateszi. A kiválasztott kártya titkos. A kártya tartalmazza azt a célt, amit a játék során el kell érnie, vagy azt meghaladnia a játékosnak. Amint ezzel rendelkezik, felfedi az addig a másik játékos számára titkos kártyát.

A teljesített kártya aranyrúd értékét elveszi a játékos a kártyát pedig a dobozba helyezi. Az aranyrudak a játék végén 20 ezüstöt érnek.

A magáncél-kártyákat nem kötelező teljesíteni, a teljesítetlen magáncél-kártyák pontlevonást nem eredményeznek.

Az aranyrudakat bármikor a játék közben a másik játékosnak el lehet adni 10 ezüstért.

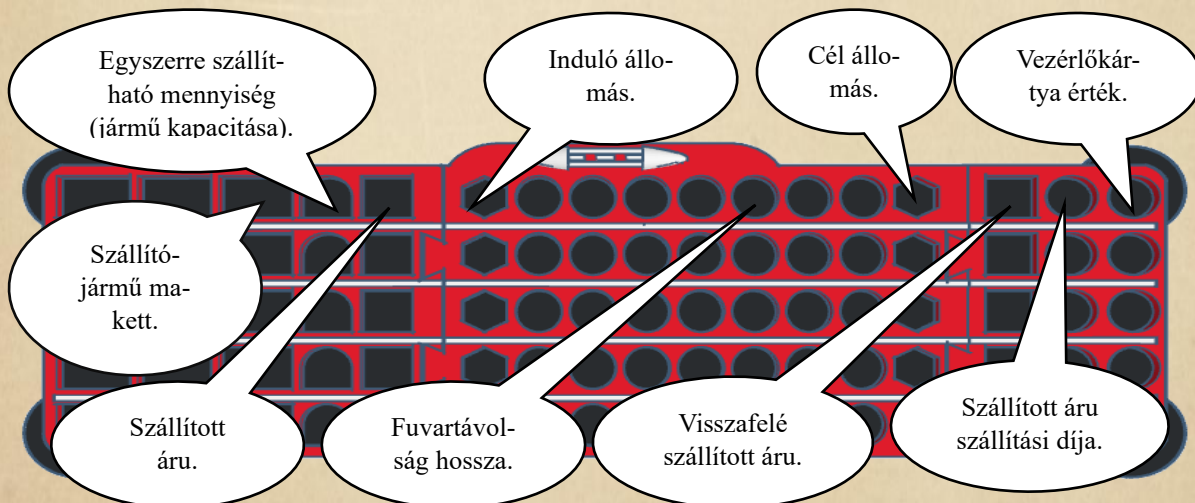
Amint a játékos a körben elérte azt, hogy az egyik járműve, vagy járműszerelvénye legalább öt almát szállít, megkapja a két aranyrudat.

Fuvar táblák:

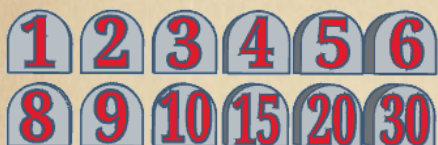
A játék másik felülete három fuvar táblából áll, itt szervezhető a vízi, vasúti és közúti szállítások. Itt lehet nyomon követni, hogy egy-egy szállító jármű mit, mennyiért szállít, honnan, hová tart, és hol tartózkodik. Ezekkel a táblákkal lehet kiszámítani a szállításokból eredő nyereséget és a fuvar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

Három különböző fuvar tábla áll minden játékos rendelkezésére. A játéktáblák felépítése azonos, azok működése egyforma. A három játéktábla a hajókhoz, vasúti járművekhez és a közúti járművekhez van párosítva. A táblák közötti különbségek a szállítmányozási út hosszának, az egyszerre teljesíthető fuvarok számának, és a sorba köthető járművek mennyiségének eltéréséből áll. A hajózási fuvar táblán három, a vasúti fuvar táblán négy, míg a közúti fuvar táblán öt szállítmányozás végezhető egy időben.

A fuvar tábla felépítése:



Az első helyen a szállító jármű vagy járműszerelvény makettje áll. A második helyen a jármű által szállítható mennyiség áll, vagyis a szállító jármű kapacitása, ami a járműkártyákon található. Ezt kapacitáskövel jelöljük. A harmadik helyre a célállomásról szállított áru makettja kerül. A negyedik helyre az induló állomás jelét kell elhelyezni, ami közúti járművek esetében egy arab szám, a vasúti járművek esetében római szám, a kikötők esetében egy betű. A szállítás útvonal hosszát az ovális helyek jelképezik. Az ezután következő hatszögletű helyre a célállomás jele kerül. A következő négyszögletes területre a célállomásról vissza szállítható áru makettje kerül, ha van ilyen, egyébként üresen marad. Az utolsó előtti kör alakú helyre a szállított áru szállítmányozási értékét helyezük el. A legutolsó körbe a vezérlőkártya fuvarérték módosító jele kerül.



A kapacitáskövek szürkék (vagy feketék), piros számokkal.

Az állomás jelölők fehér hatszögű kövek számokkal, betűkkel és római számokkal.



A szállítási árat zöld korongon lévő fehér számok jelölik.



Egy áru leszállítása esetén a szállításért kapott ezüst a jármű makettek számát meg kell szorozni a fuvar táblán lévő kapacitáskő értékével, majd ezt a számot össze kell szorozni a termék fuvarértékével.

Ha egy vezérlőkártya az éppen szállított áru értékét módosítja, akkor a fuvarértéket ezzel a számmal korrigáljuk.

Például: A téglaszállítás kétfogatos ökrösszekér (járműszerelvény) végzi. Az ökrösszekér egyszerre két egységnyi árut szállíthat, kétökrösszekér négyet. A téglaszállítás költsége három ezüst. A leszállított tégláért tehát $4 \times 3 = 12$ ezüstöt kap a játékos.

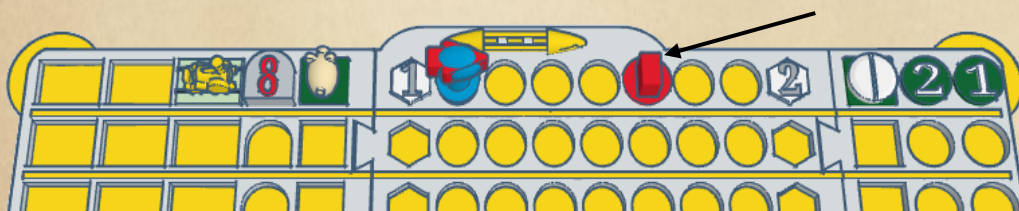
Abban az esetben, ha a vezérlőkártya módosította volna a téglaszállítás fuvarértékét úgy, hogy azt egy ezüstrrel növeli, akkor a szállításért kapott ezüst értéke $4 \times (3 + 1)$, azaz $4 \times 4 = 16$ ezüst.

A szállítási útvonal hosszának jelölése, fuvar távolság: Az útvonal hossza és a fuvar távolság nem mindig azonos. Egy úthossz, egy területlapkányi út, függetlenül attól, hogy az út vagy a vasút egyenes, kanyar, elágazás, alagút, tengeri út vagy kereszteződés. Az útvonal hossza a két állomás közötti területlapkák száma, plusz a két állomás.

Az útvonal hosszát a jármű sebessége módosítja, ez lesz a fuvar távolság, ezt jelöljük a fuvar táblán. A jármű haladási sebessége egy, az útvonal fejlettségétől függő szám, amit le kell vonni az útvonal hosszából. Az így kiszámított érték lesz a fuvar távolsága az adott járműnek, az adott útvonalon. A fuvar távolság azonban nem lehet rövidebb háromnál.

Amennyiben a fuvar távolság több, mint a fuvar táblán lévő ovális helyek száma, akkor ezzel a járművel ez a szállítás nem végezhető el.

Ha a fuvar távolság rövidebb a fuvar tábla ovális helyeinek számánál, akkor a fuvar távolság hosszát a megfelelő ovális helyre helyezett piros távolságjelzővel jelöljük. A fuvar távolság hosszát a fuvar táblán az első ovális helytől számítva számítjuk. A fuvar távolság hosszának megfelelő számú ovális helyet követő első helyre helyezük a piros távolságjelzőt, ami a fuvar távolság végét jelöli ki.

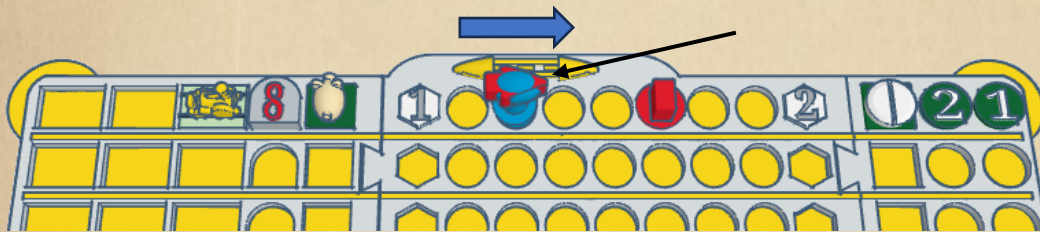


A kontinensen a két állomást a játékos által felépített négy lapkából álló földút

köti össze, így az útvonal hossza négy földút és a két állomás. A CASE 150 gőztraktor haladási sebessége a földúton **2** területlapkányi, így a fuvar távolság $6-2=4$. A piros távolságjelző ezért az ötödik ovális helyre kerül.

A jármű haladásának jelölése: A jármű haladási állapotát a kék-piros haladásjelzővel jelöljük. A haladásjelzőt minden körben egygel odébb helyezük. A képen a CASE 150 gőztraktor balról jobbra halad, a haladásjelző nyíl iránya alapján.

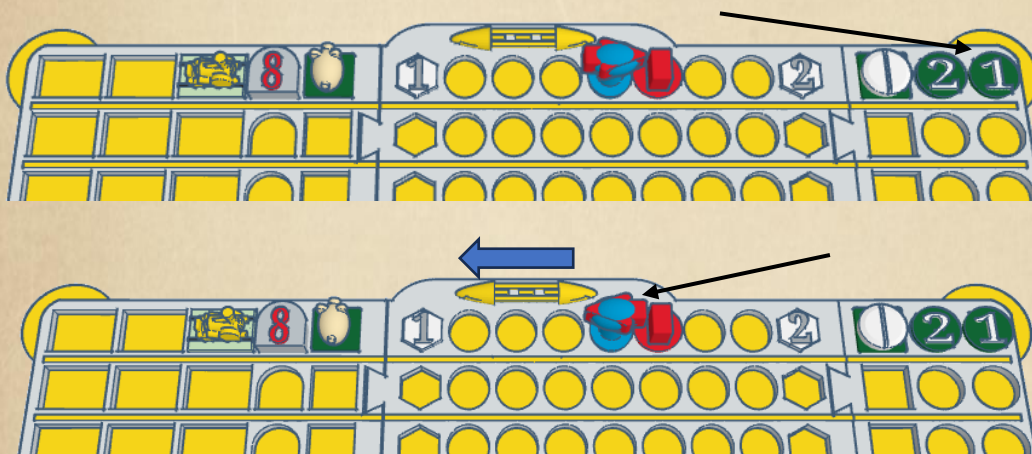
Fuvar értékének kiszámítása: Amikor az árut átvevő állomáshoz ér, kiszámítjuk a fuvar értékét



ezüstben, ez a központi készletből kerül kifizetésre. A képen lévő gőzhajtású traktornál ez $8 \times (2+1) = 24$ ezüstöt jelent.

Elvesszük a jobb oldali fuvarozási érték módosítót, mivel a vezérlőkártya módosítása csak erre az egy szállításra vonatkozott, majd 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, ismét megkapjuk a fuvar árát.



A járművet először, a jármű első útjánál mindig balról jobbra indítjuk.

Abban az esetben, ha csak „1” állomásról „2” állomásra szállít árut a jármű, akkor visszafelé üresen érkezik az „1” állomásra. Ilyenkor nem kapunk

ezüstöt, csak megfordítjuk a jármű irányát. A képen mindkét irányba szállít árut a CASE 150 gőztraktor, az „1” állomásról a „2” állomásra élő állatot, a „2” állomásról az „1” állomásra pedig állatgyógyszert.

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 harmadik helyére. A második megvásárolt járművet a második makett helyre, a harmadikat pedig az első makett helyre. Ezzel együtt módosítja a kapacitáskő értékét. (Vasútnál csak két járműből állhat egy szerelvény.)

A képen két gőztraktor egyszerre 16 árut képes szállítani.

Szállítmányozott áru és a jármű módosítása: Az állomáson tartózkodó járművek esetében lehetőség van a szállított áru megváltoztatására, illetve a jármű vagy járműszerelvény lecserélésére.

Például a játékosnak van egy szállítási útvonala, ami két várost köt össze, és azon utasokat szállít. A felhúzott vezérlőkártya a posta szállításáért egy ezüstrrel többet fizet utasítást tartalmazza. A játékos postakocsija éppen beér az egyik állomásra. A játékos ekkor lecserélheti az útvonalon haladó trojkáját egy, kettő vagy három lovasszekérre, a szállított árut pedig postára. Ebben az esetben a szállítási díjat megnöveli egy ezüstrrel.

Járművek:

A különböző járművek színei eltérőek. A járművekre jellemző szabályok a járműkártyákon vannak feltüntetve.

A járműkártya információi:

1. A jármű megnevezése, aminek a színe a jármű korára utal: igavonó állatok kora barna, gőzhajtás kora zöld.
2. A jármű makettje, amit a fuvar táblára lehet helyezni a jármű megvásárlását követően.
3. A jármű által szállítható termékek. Általában bármit szállíthat egy jármű, kivétel a posta, az utasok és a trágya lehet. Egyes járművek csak utasokat és/vagy postát szállíthatnak. Az a jármű, ahol nincs feltüntetve semmilyen áru, mindenféle árut szállíthat. (A CASE 150 gőztraktor nem szállíthat utast és postát.)
4. A jármű különböző útvonalakhoz kapcsolódó haladási sebessége. (A CASE 150 gőztraktor földúton és aszfalt úton is 2 sebességgel halad, ennél fejlettebb útvonalon nem közlekedhet. Ez a gőztraktor esetében azt jelenti, hogy az útvonal hosszából le kell vonni 2. Ez lesz a fuvar távolsága, ami azonban nem lehet háromnál rövidebb.)
5. Kapacitás: a jármű által egyszerre szállítható áru mennyisége. (A CASE 150 gőztraktor 8 egységnyi árut tud szállítani.)
6. A jármű vásárlási értéke. Használtan ennek a fele. Használt járművet a játékos társától lehet megvásárolni. (A CASE 150 gőztraktor ára 16 ezüst.)
7. Járműszerelvény jelölése: a lófejek számával egyező számú azonos jármű köthető össze egy járműszerelvénnyé. Nem minden járművet lehet sorba kötni. A sorba kötött járművek sebessége nem változik, csak a szállítási mennyiség nő. (A CASE 150 gőztraktor esetében legfeljebb kettő járművet lehet járműszerelvénnyé sorba kötni. A kettő CASE 150 gőztraktor sebessége azonos egy gőztraktor sebességével, de egyszerre nem 8, hanem 16 árut szállítására képes.)
8. A jármű alján lévő makettszám azonos a járműmakett alján lévő számmal.



Vezérlőkártyák:

Mindegyik korhoz 63 vezérlőkártya tartozik. Az igavonó állatok korának kártyái barna, a gőzhajtás korának kártyái zöld színűek.

Az igavonó állatok kora vezérlőkártyái tartalmaznak három speciális vezérlőkártyát, kettő darab zöld feliratú kezdőkártyát és egy piros feliratú városkártyát.

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

Igavonó állatok kora



Kitörött egy szekér kereke. A javítási költség a kezdő játékosnak 3 ezüst, a másik játékosnak 4 ezüst (ha van szekered).

Gőzhajtás kora



A kikötők építése ebben a körben tíz ezüsstel olcsóbb a szén árának csökkenése miatt.

Az igavonó állatok korban 22 vezérlőkártyát választanak a játékosok, a többi kártya visszakerül a dobozba, nem vesz részt a játékban. A kiválasztott kártyák közé kell helyezni a városkártyát, majd meg kell azokat keverni és pakliba helyezni, írással lefelé. A két kezdőkártyát a pakli tetejére kell tenni. Az első kor addig tart, amíg el nem fogy a vezérlőkártya. Amint a vezérlőkártya-pakli elfogy, a következő kor lép életbe.

A gőzhajtás kor vezérlőkártyáiból 25-öt kell kiválasztani, megkeverni, és pakliba lehelyezni a játéktérre. Amint a gőzhajtás

kora utolsó kártyáját felhúzza az egyik játékos, a játék a kör végén lezárul.

- A vezérlőkártyák hatása általában csak az adott körre vonatkozik. Kivételt képeznek azok a kártyák, amelyek egy áru szállítási értékét véglegesen módosítják.
- Egyes vezérlőkártyák nem befolyásolják a játék menetét – ezek kijátszása nem jár tényleges hatással.
- Az áru szállítási árát módosító kártyák csak azokra a járművekre hatnak, amelyek az adott árut szállítják, vagy abban a körben azt pakolják fel.
- A módosított értéket a játékos a fuvarablán az utolsó helyre tett értékjelzővel jelöli. Amikor a fuvarot kifizetik, ezt az értékjelzőt le kell venni a tábláról.
- A két területlapnyi haladást előíró kártyák esetében, ha a jármű csak egy mezőre van az állomástól vagy kikötőtől, akkor először beérkezik oda, a játékos elvégzi a szükséges lépéseket, majd a jármű megfordul, és egy mezőt visszafelé halad. Így összesen két mezőt mozog.
- A mozdulatlanságot előíró kártyák minden érintett járműre vonatkoznak, függetlenül attól, hogy azok úton vannak, vagy állomáson állnak, illetve kikötőben horgonyoznak. Ha a jármű állomáson vagy kikötőben van, a kártya hatására nem hagyhatja el azt.
- A kontinens negyedeire utaló kártyákat mindig a játékos saját nézőpontjából kell értelmezni. Ezért a két egymással szemben ülő játékos számára a „jobb felső negyed” nem ugyanazt a területet jelenti.
- Ha egy kártya város-, ipari- vagy mezőgazdasági területlap elhelyezésére utasít, és meghatározza a kontinens negyedét, akkor a lapot ott kell letenni, ha van szabad, szabályos hely.
- Ha nincs ilyen hely, a területlap a kontinens bármely szabályos pontjára elhelyezhető.
- Ugyanez érvényes a tengerpart melletti elhelyezésre is.

Értéktábla:

Az értéktábla mutatja a játékosok számára a szállítható áruk fuvarértékét, amit a korok elején kell aktualizálni, illetve a vezérlőkártyák egy része módosításra utasíthatja a játékosokat.

Az értéktáblának öt oszlopa van.

Az első, a harmadik és a negyedik oszlopba a szállítható áruk makettjét kell elhelyezni.

Az ötödik oszlopba az első, a harmadik és a negyedik oszlopban lévő áruk azonos fuvarértékét kell feltüntetni.

A fuvaréklán a második oszlop jelöli a kétirányú szállítást nyilakkal.

Ha két áru kétirányú szállítása lehetséges, akkor az érintett áruk mindig egy sorba kerülnek.

A kétirányú szállítást azt jelenti, hogy a jármű mindkét állomárról szállíthat árut.

Például: a farm és a major a két állomás. A szekér a farmról a majorba szalmát szállít, visszafelé pedig trágyát a majorból a farmra. Ebben az esetben a jármű soha nem közlekedik üresen.

Az így szállítható árukat a játékban kapcsolt áruknak nevezzük.

Kapcsolt árunak számít az utas és a posta is, mivel ezek mindig mindkét irányba szállíthatók.

A kapcsolt áruk fuvarértéke azonos, amelyet a vezérlőkártyák egy-egy körre módosíthatnak.

A fuvaréklán egy sorba kerülnek azok az áruk is, amelyek fuvarértéke azonos, de nem számítanak kapcsolt áruknak.

A képen lévő értéktábla felső sorába egy postaláda egy kétirányú szállítást jelző, egy postaláda és egy 2-es érték került, mert a postát mindkét irányba lehet szállítani (városból-városba), aminek a fuvarértéke 2 ezüst.

A második sorba egy állatgyógyszer, egy kétirányú szállítást jelző, egy élő állat (malac), egy hal és egy 3-as érték került, mert az állatgyógyszer kétirányú szállításban áll az élő állattal (város-major) és a hallal (város-halásztelep), illetve mindhárom áru fuvarértéke 3 ezüst.

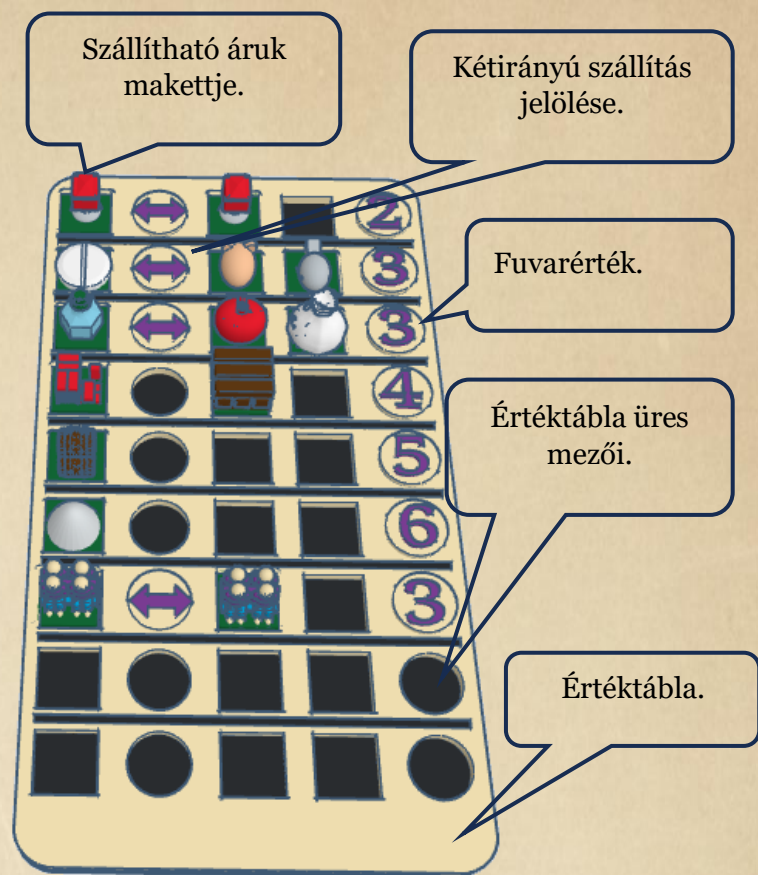
A harmadik sorba egy növényvédőszer, egy kétirányú szállítást jelző, egy alma, egy zsák és egy 3-as érték került, mert a növényvédőszer kétirányú szállításban áll a gyümölcscsel (város-gyümölcsös) és a gabonával (város-mezőgazdasági farm), valamint fuvarértékük 3.

A negyedik sorba a téglák, a gerenda és egy 4-es jelző került, mert a téglák és a gerenda fuvarértéke 4 ezüst, de nem állnak egymással kétirányú szállításban.

Az ötödik sorban egy hordó és egy 5-ös jelző van, mert a hordó fuvarértéke 5 ezüst. A következő sorba a sóderkupac és egy 6-os jelző került, mert a sóder fuvarértéke 6 ezüst.

A hetedik sorba utas kétirányú szállítást jelző, utas és egy 3-as érték került elhelyezésre, mert az utasok mindkét irányban szállíthatók (városból-városba) és a fuvarértékük 3 ezüst.

A nyolcadik és a kilencedik sor a képen üres, de a játékban általában ezek is tartalmaznak árukat, fuvarértékeket.



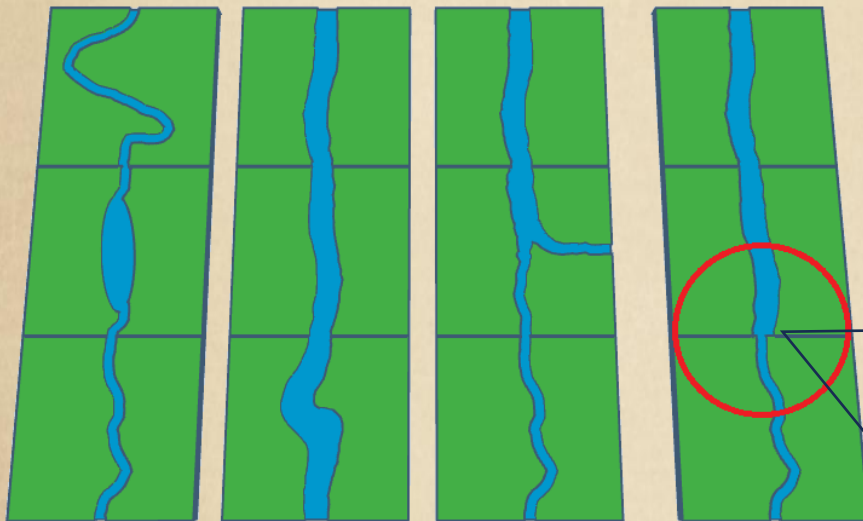
A játék indítása:

A játék elején mindkét játékos húz három személyiségkártyát a megkevert pakliból. Miután átnézte azokat egyet-egyet visszatesznek a pakliba, eggyel pedig draftolnak. A kézben maradt két kártyából egyet megtartanak, a másikat visszateszik a személyiség pakliba. A kiválasztott személyiség kártyák nyilvánosak. A személyiség kártyapaklit visszateszik a dobozba, arra már nem lesz szüksége a játék folyamán.

Fel kell építeni a 17x17-es méretű kontinenst, de bármilyen más oldalarányt vagy területi formát is lehet alkalmazni. Célszerű a tengernek a szárazföldet körbe zárnia.

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 sem kizárt).
- A folyók és a folyamok (széles folyók) csak az ezeket összekötő lapkával építhetők egybe.
- A sivatagot minden oldalánál egy sivatag-rét mezőnek kell körbevenni.
- Maradnia kell legalább egy rét-területlapkának és kettő tó-területlapkának



Folyó területlapkák illesztése megfelelően, illetve szabálytalanul. Az első lapka trió egy folyó, a második területlapka trió egy folyam, a harmadik területlapka trió szabályos átmenet folyóból folyamává. Az utolsó folyólapka trió esetében átmenet nélkül lesz a folyóból folyam, ez helytelen.

Tanuló játék (első játékhoz ajánlott):

A tanuló játék célja a játékmenet és az útvonalépítés megismerése. Ebben a játékmódban a személyiségkártya húzás és a színekocka dobás kimarad.

A kontinens kialakítását követően a kontinensre helyezetek le

- 6 db várost, ebből hármat a tengerpartra;
- 2 db farmot;
- 2 db majort;
- 2 db sólepárlót;
- 3 db halászt;
- 1 db kavicsbányát.



A közös árukészletbe helyeztetek el mindenből kettő kivételével az összes utas-, posta-, gabona-, élőállat (malac)-, só-, hal-, sóder-, állatgyógyszer-, növényvédőszer-, szalma- és trágya árut.

A közös járműkészletet az összes igavonó állatok kora járművei alkotják.

Az áruk fuvarértéke a posta, az utas és a sóder kivételével egységesen három. A posta, az utas és a sóder fuvarértéke négy.

Az igavonó állatok korának vezérlőkártyái közül vegyétek ki azokat, melyek utasítása a közös járműparkra vonatkoznak (Például „Helyezz el a közös járműparkban egy ökrösszekeret”). Ezután állítsátok össze belőle a kezdő paklit.

A tanuló játék akkor ér véget, ha az összes igavonó állatok kora vezérlőkártya paklija elfogytak, a tanuló játék nem folytatódik a gőzhajtás korában.

I: Kor: Az igavonó állatok

- Mindegyik játékos maga elé teszi az igavonó állatok kora területlapkáit tartalmazó tárolókat, a fuvartáblákat és a sűgőkártyát.
 - A közös-küldetés megkevert paklijából mindkét játékos húz kettőt, amit a közös-küldetés tárolón kell elhelyezni. A közös küldetés paklit helyezétek az asztalra képpel lefelé.
 - Az első játékos a színek dobásával kiválasztja a közös kezdőkészletet. A járműveket a közös járműkészletbe, a szállítható árut a közös árukészletbe kell tenni. A kezdő területlapkákat felváltva véletlenszerűen helyezétek le a kontinensre. (Célszerű a városok, az ipari telepek, mezőgazdasági területek helyezésénél figyelemmel lenni arra, hogy mellé lehessen legalább egy állomást építeni). Azokból a kezdő ipari területlapkákból, melyekből kettő van, az egyiket tengerpart mellé kell elhelyezni. Két városnak is a tengerparton kell lennie.
 - Össze kell állítani a vezérlőkártya paklit, azaz válasszatok ki 22 kártyát, a piros városkártyát tegyétek a kiválasztott kártyákhoz, azt keverjétek meg, majd képpel lefelé tegyétek az asztalra, a két kezdő kártyát tegyétek a pakli tetejére.
 - Az asztalra rakjátok ki az igavonó állatok kora járműkártyáit.
 - Keverjétek meg a magáncél-kártyákat és helyezétek le a játéktérre, képpel lefelé.
 - Az első játékos magához veszi a színek kockát, ami egyben a kezdőjátékos jelölő is.
 - Mindkét játékos kap 250 ezüstöt.
-
- Az igavonó állatok kora járművei megvásárolhatók: vitorlášajók és állati erővel vont járművek.
 - Építhető földút, közúti állomás, lóvasút, lóvasút állomás, főépület.
 - A tengerpartokra az első kor kikötőit lehet felépíteni.



Az adott kor utolsó vezérlőkártyájának felhúzását követően a kört lejátsszák a játékosok, ekkor ér véget az Igavonó állatok kora, és a Gőzhajtás kora kezdődik.

A Gőzhajtás kora:

A Gőzhajtás korában a játék szabályai nem változnak. A meglévő járművek, útvonalak és állomások továbbra is használhatók, továbbá gőzhajtású járművek vásárlására, aszfaltút, vasút építésére, a földút, a lóvasút, állomások és a főépület fejlesztésére is lehetőség nyílik.

Előkészületek:

- Tegyétek vissza a játék dobozába az Igavonó állatok kora
 - közös jármű készletét,
 - útvonal készletét,
 - vezérlőkártyáit,
 - közös küldetés kártyáit,
 - magáncél kártyáit
- Vegyétek ki a dobozból a Gőzhajtás kora
 - útvonal készletet,
 - közös küldetés kártyapaklit,
 - magáncél kártyapaklit,
 - járműkártyáit.
 - A közös kezdőkészlettel azonos színű kiegészítő készletében megadott
 - járműveket (ez lesz az új közös járműkészlet),
 - szállítható árukat (ezekkel kell feltölteni a közös árukészletet),
 - városokat és ipari létesítményeket (ezeket felváltva helyezzétek el a kontinensen),
- Össze kell állítani a második kor vezérlőkártya pakliját, azaz válasszatok ki 25 darab vezérlőkártyát.
- Helyezzetek ki négy közös küldetés kártyák a kártyatartóra.
- A Gőzhajtás kora játékfejezetet nem a kezdő játékos indítja, hozzá kerül a színekocka.



A játék folyamata:

A játék körökből áll, a körök lépésekből. Az 1. lépést a színekockát birtokló játékos hajtja végre először, a többi lépést a két játékos párhuzamosan is elvégezheti.

- 1.** Vezérlőkártya húzás, a kártya utasításának végrehajtása (a húzó, vagy mindkét játékosra vonatkoztatva). Kötelező végrehajtani.
- 2.** Járművek mozgatása: Ha van járműve a játékosnak, akkor kötelező végrehajtani. Minden játékos lép egyet minden járművével a fuvartáblán. Ha állomáshoz ért a jármű, és szállított árut, elveszi a játékos a fuvardíjat a központi ezüstkészletből.
- 3.** Útvonal építés, korszerűsítés. Egy útvonal két állomás, és a két állomást összekötő útlapkákból

áll. Tengeri útvonal esetén csak a két állomásból. Egy körben csak egy útvonal építhető vagy korszerűsíthető. Ezt nem kötelező végrehajtani, csak lehetőség. A fuvartáblán nem lehet két olyan

útvonalat rögzíteni, melyeknek mindkét állomása azonos. Például nem lehet A állomásról B állomásra haladó útvonalat kétszer, vagy A állomásról B állomásra és B állomásról A állomásra haladó útvonalat felállítani a fuvartáblán.

- Építhető, vagy korszerűsíthető a játékos főépülete.
- Felépíthető egy teljes új útvonal, illetve annak egy része. A játékosok sorrendben eldönthetik, hogy milyen útvonalat építenek fel, milyen árut fognak fuvarozni és azt, hogy mivel fogják azt szállítani.
- A már meglévő bármelyik útvonal -de csak egy - átépíthető.
- Elvégezhető egy útvonal teljes vagy részleges korszerűsítése. A fejlettebb útvonal csak abban az esetben veszi fel a korszerűbb útvonal tulajdonságokat, ha minden elemére kiterjedt a korszerűsítés. Például a földút csak akkor lesz aszfaltút a korszerűsítés során, ha az útvonalhoz tartozó mindkét állomás és az útlapok is aszfaltútból állnak. Amennyiben az útvonalba a főépület is beletartozik, akkor annak is aszfaltút minőségűnek kell lennie.

Ha a két játékos szállítási útvonala ütközne, akkor a színek birtokosának van elsőbbségi építési joga.

Bontási költséget kell fizetni azokért a lebontott útvonalakért, állomásokért, melyek helyébe nem egy másik útvonal, vagy állomás kerül, hanem térképlapka.

Új útvonal teljes felépítését, vagy egy meglévő útvonal módosítását követően aktualizálni kell a fuvartáblákat.

4. Lehetséges egy útvonalon a szállított áru kicserélése egy másik árura. A lecserélt áru visszakerül a közös készletbe.
5. A közös járműkészletből az éppen felépített útvonalhoz és a korábbi útvonalakhoz is lehet járművet vásárolni. Fel lehet ajánlani a másik játékos részére a saját járműparkban lévő járművet vagy járműveket, féláron történő megvételre. Az igavonó állatok korának járművei a gőzhajtás korában is értékesíthetők. A felajánlott jármű megvétele nem kötelező. Mindegyik útvonalon

ÉPÍTÉSI ÉS BONTÁSI KÖLTSÉGEK EZÜSTBEN

IGAVONÓ ÁLLATOK KORA:

típus	építés
földút egyenes, kanyar	5
földút kereszteződés	10
földút elágazás	15
földút híd	10
földút állomás	25
kikötő I.	30
lóvasút egyenes, kanyar	5
lóvasút elágazás	10
lóvasút kereszteződés	15
lóvasút híd	15
lóvasút-földút kereszteződés	10
lóvasút állomás	25
főépület I.	35

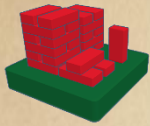
Bontási költség: 5

ÉPÍTÉSI ÉS BONTÁSI KÖLTSÉGEK EZÜSTBEN

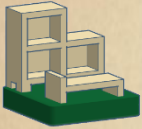
GŐZHAJTÁS KORA:

típus	építés
aszfaltút egyenes, kanyar	10
aszfaltút kereszteződés	15
aszfaltút elágazás	20
aszfaltút híd	20
aszfaltút folyami híd, alagút	25
aszfaltút állomás	50
Kikötő II.	60
vasút egyenes, kanyar	10
vasút elágazás	15
vasút kereszteződés, híd	20
vasút folyami híd	25
vasút földút kereszteződés	10
vasút aszfaltút kereszteződés	15
vasútállomás	50
főépület II.	70

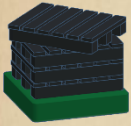
Bontási költség: 10



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



Bútor: A bútorgyárban készítik és a városokba lehet elszállítani.



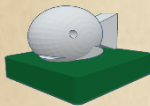
Raklap: A bútorgyárban készítik, a sólepárlókhoz és a téglagyárba lehet elszállítani.



Kerítés: A fa feldolgozóban készül és a városokba szállítható.



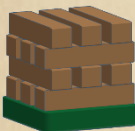
Utások: Városokból városokba lehet fuvarozni az utasokat.



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



Só: A sólepárló üzemekben készítik a tengerparton. A városokba szállítható.



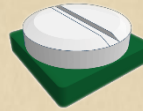
Gerenda: A fűrésztelepeken készítik és a bútorgyárba és hordógyárba szállítható.



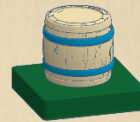
Farönk: A favágótelepeken termelik ki és a fűrésztelepekre lehet elszállítani.



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



Állatgyógyszerek: A városban készítik és a majorba és a halásztelepekre lehet szállítani.



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



Gabona: A farmokon termelik, a városokba szállítható.

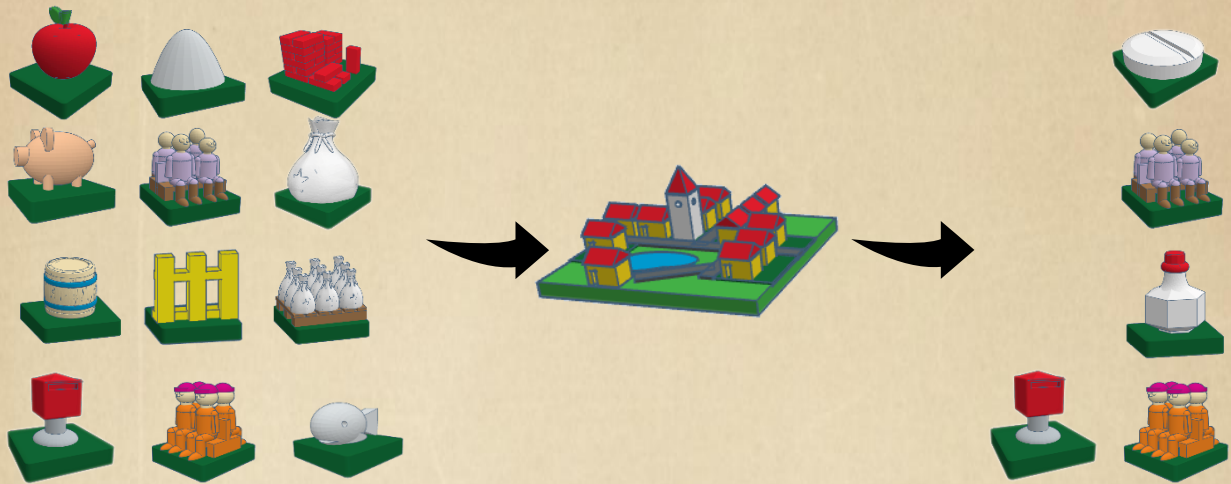


Munkás: Városokból az ipartelepekre szállíthatóak a gőzhajtás korában (Farm, Major, Favágó, Fűrésztelep, Bútorgyár, Hordógyár, Sólepárló telep, Halásztelep, Gyümölcsös, Kavicsbánya, Téglagyár, Borászat).

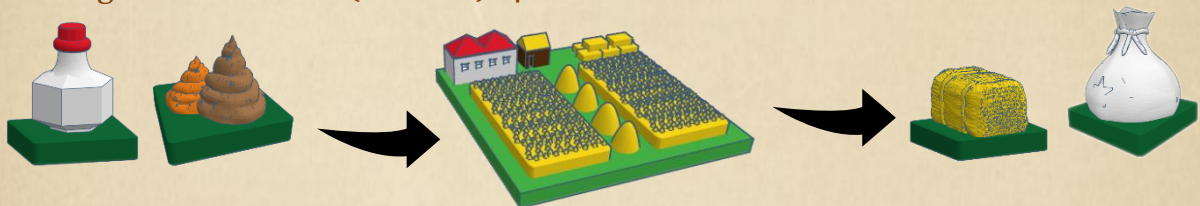
A munkások fuvarértéke mindig 1 ezüst.

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

Városok: 9 db.



Farm - gabonatermesztő (GRANO): 4 db



Major - állattenyésztő telep (BESTIAMI): 4 db



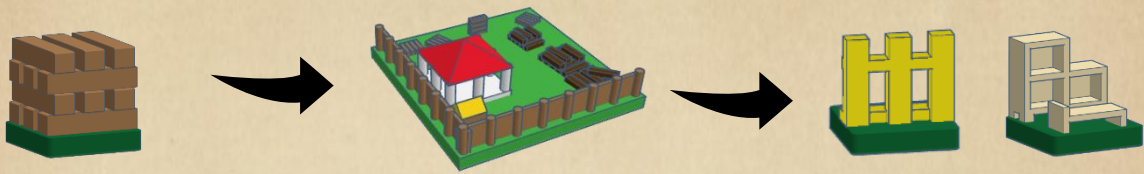
Favágó (TAGLIA LEGNA): 2 db



Fűrésztelep (SEGHERIA): 2 db



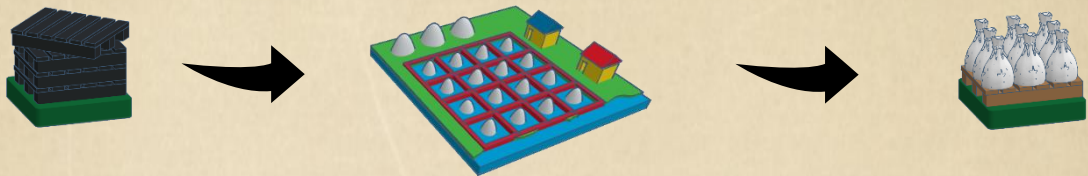
Bútorgyár (FABBRICA DI MOBILI): 2 db



Hordógyár (kádár) FABBRICA DI BOTTI: 2 db



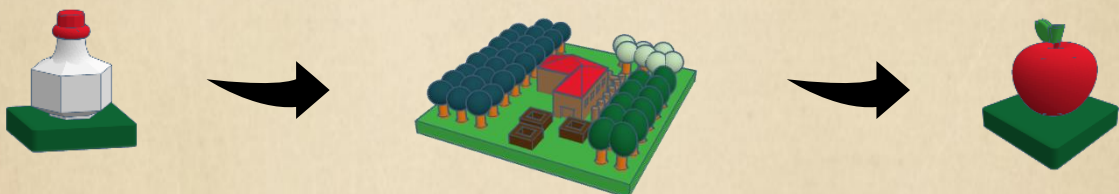
Sólepárló telep (SALE): 2 db



Halásztelep (PESCATORE): 4 db



Gyümölcsös (FRUTTATA): 2 db



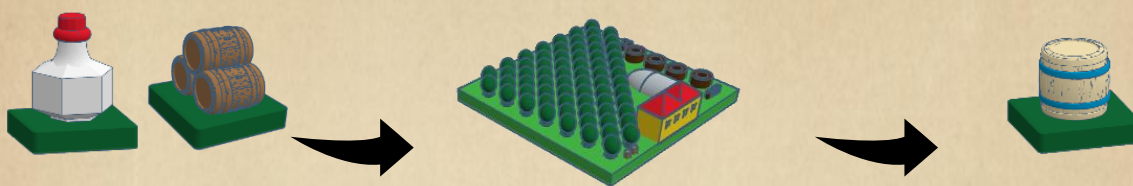
Kavicsbánya (GHAIA): 2 db



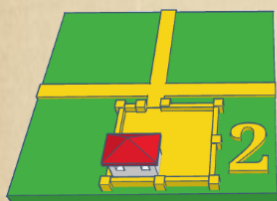
Téglagyár (MATTONE): 2 db



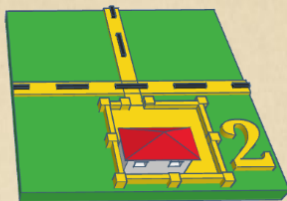
Borászat (VITICOLTURA): 2 db



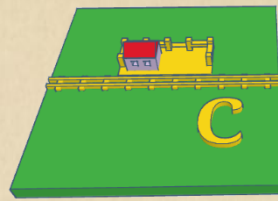
Közúti állomások:



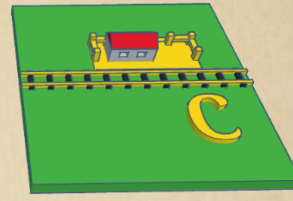
Igavonó állatok kora



Gőzhajtás kora

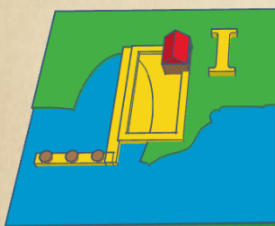


Igavonó állatok kora

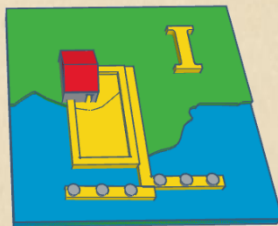


... Gőzhajtás kora

Kikötők:

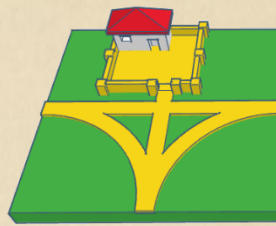


Igavonó állatok kora

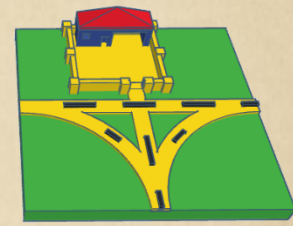


Gőzhajtás kora

Főépületek:



Igavonó állatok kora



... Gőzhajtás kora

A játék vége:

A gőzhajtás kora 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;

Közösködés-kártya: 10 pont;

Minden igavonó állatok korabeli jármű és megépített szárazföldi útvonal-terület-lapka: 10 pont.;



Minden gőzhajtás korabeli jármű, szárazföldi útvonal területlapka: 20 pont;

Aranyrúd: 20 pont;

Igavonó állatok kora állomásai, kikötői: 20 pont;

Gőzhajtás kora állomásai, kikötői: 40 pont;

Igavonó állatok kora főépülete: 50 pont

Gőzhajtás kora főépülete: 100 pont

Haladó játék:

Az alapjáték szabályai az alábbiak szerint módosulnak:

Építési szabályok: A kontinens felépítésénél nem lehet olyan folyó, amelyik tóból fakad, és tóban végződik.

A kontinens bármilyen alakú lehet.

Az állomások, utak lapkáinak lehelyezésénél figyelemmel kell lenni a többirányú utakra, vasutakra. Nem vezethetnek olyan területlapkára, melyen az utat, vasutat később nem lehet tovább építeni.



Szabályos állomás lehelyezés, minden irányban folytatható az útépítés.



Szabálytalan állomás lehelyezés. Az állomás a jobboldali irányban a tó miatt nem építhető tovább.

Szabálytalan állomás lehelyezés. A rózsaszín játékos állomása nem építhető baloldali irányban. Ebben az esetben, a később lehelyezett állomás játékosja járt el szabálytalanul.

A fuvardíj számítása: Egy áru leszállítása esetén a szállításért kapott ezüst a jármű, vagy járműszerelvény kapacitáskő értékével össze kell szorozni a termék fuvarértékével, **amihez még hozzá kell adni az útvonal hosszát.**

Például: A téglá szállítását kétfogatos ökrösszekér (járműszerelvény) végzi. Az ökrösszekér egyszerre két egységnyi árut szállíthat, a két ökrösszekér tehát négyet. A téglá fuvarértéke három ezüst. A szállítási út hossza hat területlapkányi. A leszállított tégláért tehát $4 \times 3 + 6 = 18$ ezüstöt kap a játékos.

Abban az esetben, ha a vezérlőkártya módosította volna a téglá fuvarértékét úgy, hogy azt egy ezüstrrel növeli, akkor a szállításért kapott ezüst értéke $4 \times (3 + 1) + 6$ azaz $4 \times 4 + 6 = 22$ ezüst.

Vezérlőkártya pakli összeállítása: Az igavonó állatok kor vezérlőkártyái közül 32-öt kell választani, ehhez kell adni a piros városkártyát, és a megkevert pakli tetejére kell elhelyezni a két kék kezdőkártyát.

A gózhajtás kor vezérlőkártyái közül 35-öt kell választani, és ebből kell képezni a gózhajtás korának vezérlőkártya pakliját.

A haladó játékra egyébként az alapjáték szabályai érvényesek.

don Gioco

Rátkai Károly & Erika

Igavonó állatok kora: piros kezdőkészlet

	szekér	14			só	3	5
	ökrösfogat	14			hal	3	4
	postakocsi	13			hordó	3	3
	lóvasút	6			élő állat	3	4
	ökrösvasút	9			állatgyógy- szer	3	4
	kogge	3			növény- védő szer	3	3
	karavella	4			fűrésztelep	1	
	fregatt	4			favágótelep	1	
	utas	4	2		major	2	
	posta	5	3		farm	2	
	gyümölcs	3	3		sólepárló	2	
	bor	3	3		hordógyár	1	
	gabona	4	3		halásztelep	3	
	szalmabála	3	3		gyümölcsös	1	
	trágya	3	3		borászat	2	
	farönk	3	6		város	5	
	gerenda	3	5				

Igavonó állatok kora: fekete kezdőkészlet

	szekér	13			só	3	5
	ökrösfogat	11			hal	3	3
	postakocsi	13			hordó	2	4
	lóvasút	10			élő állat	3	3
	ökrösvasút	10			állatgyógy- szer	3	3
	kogge	2			növény- védő szer	3	3
	karavella	3			fűrésztelep	1	
	fregatt	3			favágótelep	1	
	utas	4	4		major	2	
	posta	4	4		farm	3	
	gyümölcs	3	3		sólepárló	2	
	bor	2	3		hordógyár	1	
	gabona	6	3		halásztelep	4	
	szalmabála	3	2		gyümölcsös	1	
	trágya	3	2		borászat	1	
	farönk	3	5		város	6	
	gerenda	3	6				

Igavonó állatok kora: kék kezdőkészlet

	szekér	13			só	4	2
	ökrösfogat	15			hal	3	3
	postakocsi	11			kerítés	2	6
	lóvasút	8			élő állat	3	3
	ökrösvasút	8			raklap	2	5
	kogge	3			állatgyógy- szer	3	3
	karavella	4			növény- védő szer	2	4
	fregatt	3			fűrésztelep	1	
	utas	3	3		favágótelep	2	
	posta	6	3		major	2	
	gyümölcs	3	4		farm	3	
	tégla	2	4		sólepárló	2	
	gabona	6	4		téglagyár	1	
	szalmabála	3	3		halásztelep	3	
	trágya	3	3		gyümölcsös	1	
	farönk	3	5		bútorgyár	1	
	gerenda	3	5		város	5	

Igavonó állatok kora: sárga kezdőkészlet

	szekér	13			só	4	5
	ökrösfogat	15			hal	3	4
	postakocsi	15			sóder	2	4
	lóvasút	8			élő állat	3	4
	ökrösvasút	8			állatgyógyszer	3	4
	kogge	3			növényvédőszer	3	3
	karavella	3			fűrésztelep	1	
	fregatt	4			favágótelep	1	
	utas	5	5		major	3	
	posta	3	3		farm	2	
	gyümölcs	3	3		sólepárló	2	
	tégla	2	6		kavicsbánya	1	
	gabona	6	3		halásztelep	4	
	szalmabála	3	3		gyümölcsös	1	
	trágya	3	3		téglagyár	2	
	farönk	3	5		város	5	
	gerenda	3	5				

Igavonó állatok kora: zöld kezdőkészlet

	szekér	13			só	4	6
	ökrösfogat	15			hal	3	2
	postakocsi	13			bor	2	3
	lóvasút	8			élő állat	3	2
	ökrösvasút	8			állatgyógy- szer	3	2
	kogge	3			növény- védő szer	3	3
	karavella	3			fűrésztelep	1	
	fregatt	4			favágótelep	1	
	utas	4	5		major	2	
	posta	3	5		farm	2	
	gyümölcs	3	3		sólepárló	2	
	tégla	2	6		borászat	1	
	gabona	6	3		halásztelep	3	
	szalmabála	3	4		gyümölcsös	1	
	trágya	3	4		téglagyár	1	
	farönk	3	5		város	7	
	gerenda	3	5				

Igavonó állatok kora: lila kezdőkészlet

	szekér	13			hal	6	3
	ökrösfogat	15			élő állat	5	3
	postakocsi	15			állatgyógy- szer	5	3
	lóvasút	8			növény- védő szer	5	4
	ökrösvasút	8			kerítés		3
	kogge	3			raklap		3
	karavella	3			fűrésztelep	1	
	fregatt	3			favágótelep	1	
	utas	5	5		major	3	
	posta	5	4		farm	3	
	gyümölcs	3	4		sólepárló	2	
	gabona	6	4		halásztelep	3	
	szalmabála	2	6		gyümölcsös	2	
	trágya	2	6		bútorgyár	1	
	farönk	3	5		város	5	
	gerenda	3	5				
	só	4	2				

Gőzhajtás kora: piros

	Case 150	13		utas	3	3
	Bollée gőz- teher	7		posta	3	4
	Thomson gőzteher	4		tégla	3	4
	DG 80	5		hordó	3	6
	Bollée gőz- busz	4		farönk	2	5
	Thomson gőzbusz	5		sóder	2	4
	Rocket	4		növényvédő- szer	2	3
	Derű	9		munkás	6	1
	Union Pacific	7		téglagyár	1	
	Flying Scotsman	10		hordógyár	1	
	vízkeres gőzhajó	3		major	1	
	csavargőzös	4		kavicsbánya	1	
	gőzturbinás hajó	4		város	1	

Gőzhajtás kora: fekete

	Case 150	16		utas	3	3
	Bollée gőz- teher	10		posta	2	4
	Thomson gőzteher	5		bútor	3	4
	DG 80	6		hordó	3	6
	Bollée gőz- busz	4		farönk	2	5
	Thomson gőzbusz	5		raklap	3	6
	Rocket	5		kerítés	2	5
	Derű	10		állatgyógy- szer	2	3
	Union Pacific	9		munkás	5	1
	Flying Scotsman	10		bútorgyár	2	
	vízkeres gőzhajó	4		hordógyár	1	
	csavargőzös	5		major	1	
	gőzturbinás hajó	5		város	2	

Gőzhajtás kora: kék

	Case 150	18		utas	2	4
	Bollée gőz- teher	10		posta	2	4
	Thomson gőzteher	5		tégla	3	4
	DG 80	8		hordó	3	6
	Bollée gőz- busz	4		bútor	3	5
	Thomson gőzbusz	4		sóder	2	3
	Rocket	5		munkás	6	1
	Derű	8		élő állat	4	3
	Union Pacific	16		téglagyár	1	
	Flying Scotsman	12		hordógyár	1	
	vízkeres gőzhajó	4		major	1	
	csavargőzös	3		kavicsbánya	1	
	gőzturbinás hajó	3		város	3	

Gőzhajtás kora: sárga

	Case 150	20		utas	2	4
	Bollée gőz- her	6		hal	2	5
	Thomson gőzteher	6		tégla	3	5
	DG 80	6		trágya	2	4
	Bollée gőz- busz	5		raklap	4	6
	Thomson gőzbusz	5		hordó	2	4
	Rocket	6		munkás	6	1
	Derű	6		élő állat	4	3
	Union Pacific	14		halásztelep	2	
	Flying Scotsman	14		farm	1	
	vízkeres gőzhajó	3		major	1	
	csavargőzös	3		bútorgyár	1	
	gőzturbinás hajó	3		város	3	

Gőzhajtás kora: zöld

	Case 150	20		sóder	4	6
	Bollée gőzteher	6		hal	2	5
	Thomson gőzteher	6		tégla	3	5
	DG 80	6		trágya	3	5
	Bollée gőzbusz	3		gyümölcs	4	3
	Thomson gőzbusz	3		szalma	3	5
	Rocket	6		munkás	6	1
	Derű	6		élő állat	3	3
	Union Pacific	14		halásztelep	1	
	Flying Scotsman	14		farm	1	
	vízkerekes gőzhajó	3		major	1	
	csavargőzös	3		gyümölcsös	1	
	gőzturbinás hajó	3		kavicsbánya	1	

Gőzhajtás kora: lila

	Case 150	18		gerenda	2	6
	Bollée gőz- teher	5		hal	2	5
	Thomson gőzteher	7		állatgyógy- szer	2	3
	DG 80	8		hordó	3	5
	Bollée gőz- busz	2		gyümölcs	4	4
	Thomson gőzbusz	4		bútor	3	5
	Rocket	7		munkás	7	1
	Derú	4		élő állat	3	3
	Union Pacific	10		halásztelep	1	
	Flying Scotsman	16		farm	1	
	vízkeres gőzhajó	5		hordógyár	1	
	csavargőzös	5		gyümölcsös	1	
	gőzturbinás hajó	4		város	1	

Figyelmeztetések és Használati Útmutató:

1. Fulladásveszély – Apró Alkatrészek!
 - A játékot 8 éves kor alatt nem ajánljuk. A játék apró elemeket (kisbékákat, dobókockát, lepkéket stb.) tartalmaz, amelyek lenyelve fulladásveszélyt okozhatnak, különösen a 3 év alatti gyermekek számára.
2. Sérülésveszély – Éles szélek:
 - Bár igyekeztünk minden elemet gondosan utólagosan feldolgozni, a 3D nyomtatás során előfordulhatnak enyhén élesebb szélek vagy kiálló szálak. Kérjük, minden használat előtt vizsgálja meg az alkatrészeket, és távolítsa el az esetleges laza vagy éles részeket.
3. Hőhatás és Tisztítás:
 - A PLA anyag érzékeny a magas hőmérsékletre. Kérjük, tartsa távol a játékot közvetlen napfénytől, fűtőtestektől, forró felületektől, gőzölő vagy mosogatógép használatától, mivel ez deformálódáshoz vezethet.
 - Tisztításhoz elegendő egy enyhén nedves ruha, vagy szükség esetén antibakteriális törlőkendő használata. Ne áztassa vízbe!
4. Tartósság és törés:
 - A 3D nyomtatott alkatrészek erősebb ütésekre vagy leejtésre eltörhetnek. Ha egy darab eltörik, azonnal távolítsa el a gyermek környezetéből, mivel az éles, törött szélek sérülést okozhatnak.

Don Gioco

Rátkai Erika @ Carlo

