

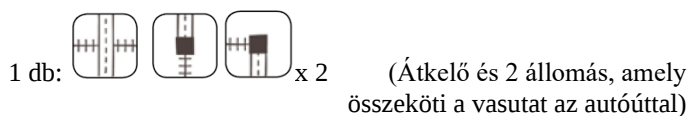
RAILROAD INK

Alapjáték 7 kör

A cél az, hogy a lehető legtöbb kijáratot kapcsoljuk össze egymással olyan útvonalak rajzolásával, amelyek aztán hálózatokat hozhatnak létre.

Játékmenet

Dobj a 4 útvonal kockával, majd rajzold be a kockákat a lapra (szabadon forgatható / tükrözheted)



Az alábbi szabályok érvényesek rajzolásnál:

1. Minden új útvonalnak **legalább az egyik oldala** össze kell hogy **kapcsolódjon** az egyik **kijárat**tal vagy egy **már létező útvonallal**. Ha nem tudsz útvonalat csatlakoztatni, nem rajzolhatod meg.
2. **Mind** a 4 útvonalat meg kell rajzolnod **egyszer**, ha lehetséges.
3. Nem lehet vasutat **összekötni** autóúttal, **csak az állomások** segítségével!

Minden játékos **6 speciális útvonalat** is felhasználhat, amelyek a táblák felső részére vannak rajzolva. Ezek nem jelennek meg az útvonal kockákon. Ezek az útvonalak lehetővé tehetik, hogy különböző hálózatokat kapcsoljunk össze és/vagy nagyobb hálózatokat hozzunk létre.

Fontos:

- **Minden körben csak 1 db speciális útvonalat lehet berajzolni** (húzd át a táblán)
- **Az egész játékban a 7 kör alatt maximum 3 útvonalat lehet felhasználni!**

Kör vége

Minden játékosnak meg kell jelölnie azokat a mezőket, amiket berajzolt ebben a körben. A felső jobb sarokban lévő fehér négyzetbe be kell írnia ennek a körnek a számát. Az előző körben rajzolt útvonalakat soha nem törölhetjük ki. Ezután jön a következő kör.

Játék vége

Jelölje be mindenki azokat az útvonalakat, amelyek a semmibe vezetnek egy ⊗ jellel. Ezután lépünk a pontozásra.

Pontozás

Számoljuk össze a pontokat:

↑ Hálózatok + leghosszabb autóút + leghosszabb vasút + közepső mezők - ⊗ hibák + ★ kiegészítők pontjai

Döntetlen esetén az nyer, aki a legkevesebb ⊗ hibával rendelkezik. Ha ezután is döntetlen, a játékosok osztoznak a győzelemben.

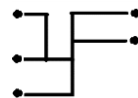
↑ - Hálózatok:

Ahány kijáratot összekötöttél egy útvonallal, annyi pontot kapsz a táblázat szerint.

↑	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40	45

Ebben az esetben 5 db kijárat ad 16 pontot. →

- Átjáró nem köt össze két útvonalat.
- Az állomások összeköti a vasutat az autóúttal



leghosszabb autóút

A leghosszabb autóút a leghosszabb töretlen sorozat a szomszédos terek között, amelyek kapcsolódnak egymáshoz (nem baj, ha kanyarodik vagy elágazik). 1 pontot kapsz minden mező után. Az állomások nem szakítják félbe az autóutat.

leghosszabb vasút

A leghosszabb vasút a leghosszabb töretlen sorozat a szomszédos terek között, amelyek kapcsolódnak egymáshoz (nem baj, ha kanyarodik vagy elágazik). 1 pontot kapsz minden mező után. Az állomások nem szakítják félbe a vasutat.

közepső mezők

A közepső mezők a 9 db mező a táblázat közepén. 1 pontot kapsz minden mező után, amire bármit is rajzoltál.

⊗ hibák

-1 pont minden berajzolt hiba (semmibe vezető útvonal) után

★ Kiegészítők

- Csak 1 db kiegészítőt használhatsz egyszerre.
- Dobj a 4 útvonal kocka mellett a 2 db kieg kockájával is.
- A kiegészítők megváltoztatják a körök számát.

Folyók 6 kör

A folyók is egy fajta utak. Nem kapcsolhatók össze a kijáratokkal, csak egymással. A folyón nem mehet át útvonal, kivéve, ha híd van rajta arca a folyón meghal lehetővé teszi, hogy erre. A célod velük az, hogy minél hosszabb folyót hozz létre.



Folyó szakaszok: Hidak:

A kiegészítő így módosít a normál játékszabályokon:

- A játék 6 fordulóig tart.
- Amikor a mezőkre rajzolsz, a folyó kockáiból nem muszáj berajzolni egyet se, ha nem akarsz (ám a 4 útvonal kockát muszáj).
- A folyónak nem kell csatlakoznia egy már korábban lerakott folyószakaszhoz.
- A folyót nem csatlakoztathatod már meglévő útvonalakhoz és kijáratokhoz.
- Ha a folyód a játék végén nem csatlakozik a tábla külső széléhez, hanem csak a semmibe vezet az a vége, az ⊗ hibának számít.
- A játék végén válassz 1 db folyót. 1 pontot nyersz minden egyes mezőért, amin a folyó áthalad. Ha a folyó mindkét vége a tábla külső széléhez kapcsolódik, további +3 pontot kapsz!

Tavak 6 kör

A tavakkal több hálózatot is összekapcsolhatsz, hogy még nagyobb hálózatot hozz létre. Ebben a dokkok segítenek. A legkisebb tóért kapsz pontot.



A kiegészítő így módosít a normál játékszabályokon:

- A játék 6 fordulói tart.
- Amikor a mezőkre rajzolsz, a tó kockáiból nem muszáj berajzolni egyet se, ha nem akarsz (ám a 4 útvonal kockát muszáj).
- A tónak nem kell csatlakoznia egy már korábban lerakott tószakaszhoz és/vagy útvonalhoz.
- Ha egy mezőnek a 3 oldala már tavakkal szomszédos, azonnal be kell tölteni vízzel.
- Nyitott tó oldalak nem számítanak hibának a játék végén.
- Azok a hálózatok, melyek ugyanahoz a tóhoz kapcsolódnak a dokkokkal, egymáshoz is kapcsolódnak.
- A játék végén 1 db pontot kapsz minden mező után, amit a legkisebb tavad kitölt.

Meteor 6 kör

Minden körben becsapódik 1 db meteor, ami krátert üt a játéktéren, és elpusztít minden útvonalat, ami az útjába kerül. Ám ha utakat vezetsz a kráterekbe, akkor értékes nyersanyagokat gyűjthetsz onnan pontokért.

Távolság:



Írány:



A kiegészítő így módosít a normál játékszabályokon:

- A játék 6 fordulói tart.
- Az egyik kockán látod az irányt, a másikon, hogy hol csap be az előző becsapástól számítva. Első becsapódásnál a középső mezőt vegyük számba.
- Amikor a meteor becsap egy mezőbe, oda krátert kell rajzolnod, ha volt ott útvonal korábban, azt töröld ki.
- Jelöld meg a meteor által eltalált mezőt egy ponttal a bal felső sarokban, emlékeztetőül. Mindig töröld ki az előző körben rajzolt pontot! (Hogy ne zavarjon meg honnan kell számolni.)
- Ha a következő cél felé haladva a meteor eléri a tábla szélét, akkor visszapattan, és az ellenkező irányba fog haladni, hogy befejezze a mozgását.
- Ha a Meteor olyan helyet fog eltalálni, amely már krátert tartalmaz, folyamatosan tovább mozog addig, amíg el nem talál egy szabad helyet. Ha ezzel megint elérné a tábla szélét, visszapattan.
- A kör elején áthúzhatsz egy speciális útvonalat a táblán, hogy figyelmen kívül hagyd a meteor kockát ebben a körben (ez is beleszámít a max 3 speciális útvonal használatba).
- A körben bármikor kiradírozhatsz egy krátert, hogy új útvonalat rajzolj a helyére.
- A játék végén 2 db pontot kapsz minden útvonal után, ami kráterbe vezet. (Ezek nem számítanak hibának!)

Láva 6 kör

Vulkánok törnek ki, de meg kell akadályoznod a lávát, hogy elpusztítsa az útvonalaid. Zárd el a lávafolyamok útját pontokért. A legnagyobb lávatóért kapsz pontot.



A kiegészítő így módosít a normál játékszabályokon:

- A játék 6 fordulói tart.
- A játék elején rajzolj egy vulkánt a táblád közepére.

- Amikor a mezőkre rajzolsz, a láva kockákból 1 dbot muszáj berajzolni, 2.-at nem kell (ám a 4 útvonal kockát muszáj).
- A láva kockát, amit berajzolsz, össze kell kötnöd egy már meglévő lávával.
- A körben bármikor ha akarsz, rajzolhatsz egy új vulkánt egy olyan mezőbe, ami nem szomszédos egy már meglévő láva mezővel.
- Ha nincs szabad hely a nyitott láva tó mezője mellett, akkor vagy egy új vulkánt kell rajzolnod, vagy ki kell törölnöd egy útvonalat, hogy helyet biztosíts neki.
- A nyitott lávató oldalak ⊗ hibáknak számítanak a játék végén.
- A játék végén 5 db pontot kapsz minden zárt láva tó után (a tábla széle is lezárja a lávatavat). Ezen kívül kapsz még 1 db pontot minden mező után, amit a legnagyobb tavad kitölt.