

Amerika ipari felvirágzása nem volt elképzelhető a vasút nélkül. Az óriási országot csak a vasút segítségével lehetett behálózni, mivel ez lehetővé tette a szükséges anyagok messzi földre való szállítását. Különböző cégek egyre terjedő vasútvonalai így kötötték össze lassan az ország különböző pontjait. Sok vasúti társaságot

alapítottak és befektetőket kerestek, hogy a társaságoknak biztosítsák a szükséges tőkét. Erről az időről olyan nevek tanúskodnak, mint Cornelius Vanderbilt, vagy Charles Morgan. Ám ezeknek a befektetőknek nem csak a vasút megvalósítása volt a céljuk, hanem vagyonuk gyarapítása a hatalmas osztalékok által.

# CHICAGO EXPRESS

## Kellékek

### • 1 játéktábla – ami ábrázol:

- egy térképet az USA keleti partjától Chicagoig, hatszögletű játékmezővel;

- egy skálát az 5 vasúti társaság bevételei nyilvántartására;

- 3 forgatható mutatót a játékosok akcióinak;

- egy ipari skálát, ami a 3 iparváros, Detroit, Wheeling és Pittsburgh fejlődését mutatja;

- egy mezőt a fejlődést jelző kövek, a házak általános készletének;

- a Wabash vasúti társaság tábláját;



A térkép a különböző játékkerületeket ábrázolja:



• 23 ház – 20 általános fejlődést jelző ház és 3 ház a 3 iparváros fejlődésének a jelölésére.



• 5 játékbélyeg „+50” – minden társaságnak egy



• 3 kartonmutató és 3 szegecs

• 20 részvény – 3 piros Pennsylvania Railroad Company [PRR], 4 kék Baltimore & Ohio [B&O], 5 zöld New York Central [NYC], 6 sárga Cheaspeake & Ohio [C&O] és 2 fekete Wabash.



• játékpénz – összesen 140 címlet, 1 \$-os, 5 \$-os és 25 \$-os bankjegyek.

• 103 mozdony a társaságok színeiben – a mozdonyok mutatják azokat a mezőket, amelyek a társaság vasúti hálózatához tartoznak:

a PRR 20 piros, a B&O 22 kék,  
a NYC 24 zöld, a C&O 26 sárga,  
és a Wabash 11 fekete mozdonya.



• 5 eredményjelző kő – az 5 vasúti társaság színeiben az osztalékok nyilvántartására.



• 4 tábla a 4 vasúti társaságnak – mutatja a társaság nevét és színét, illetve helyet ad a társaság mozdonyainak és részvényeinek. Itt kap helyet a pénz is, amit a játék során nyer a társaság.



Kiválaszthatjuk, hogy a tábla melyik oldalát használjuk – az egyik oldalon a mozdonyoknak van több hely, a másikon a játékpénzeknek. A Wabash táblája a játéktáblára van nyomtatva, ezt nem lehet megfordítani.

## A játék felállítása

Előkészítjük a játéktáblát és a 4 vasúti társaság tábláit.

Óvatosan kivesszük a 3 mutatót és az ábrának megfelelően a szegecsek segítségével a játéktáblára rögzítjük. A mutatókat a zöld "START" mezőre állítjuk.

Mindenyik társaság egy mozdonyát a megfelelő startmezőre állítjuk, a Wabash startmezője egyelőre üresen marad.

Ezután minden társaság mozdonyait és részvényeit elhelyezzük a táblákon. A Wabash mozdonyai és részvényei a játéktáblán kapnak helyet.

A társaságok eredményjelző köveit a megfelelő színű bevételi skálára helyezjük. A Wabash eredményjelző köve még nem kerül játékba. Előkészítjük a "+50" jelzésű játékbélyegeket.

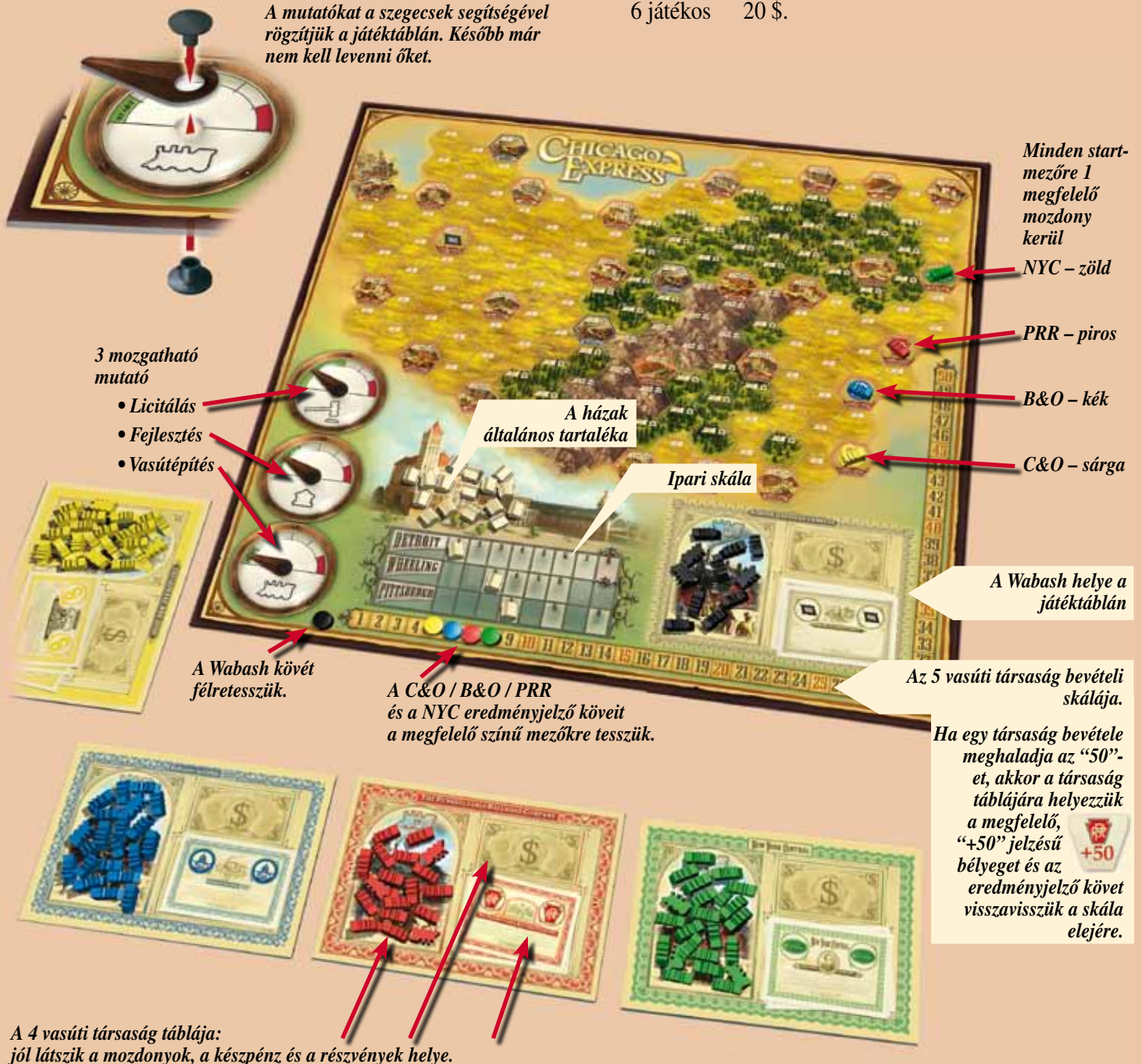
20 házat a játéktáblán kijelölt helyen általános tartalékba helyezünk.

3 házat az ipari skálára helyezünk, az "1" (Detroit), "3" (Wheeling), "4" (Pittsburgh) mezőkre.

Egy játékos átveszi a bank szerepét és összesen 120 \$ kezdőtőkét oszt ki a játékosok között. A résztvevő játékosok számától függően mindenki a következő összegeket kapja:

|           |        |           |       |
|-----------|--------|-----------|-------|
| 2 játékos | 60 \$  | 3 játékos | 40 \$ |
| 4 játékos | 30 \$  | 5 játékos | 24 \$ |
| 6 játékos | 20 \$. |           |       |

A mutatókat a szegecsek segítségével rögzítjük a játéktáblán. Később már nem kell levenni őket.



## A játék előkészítése

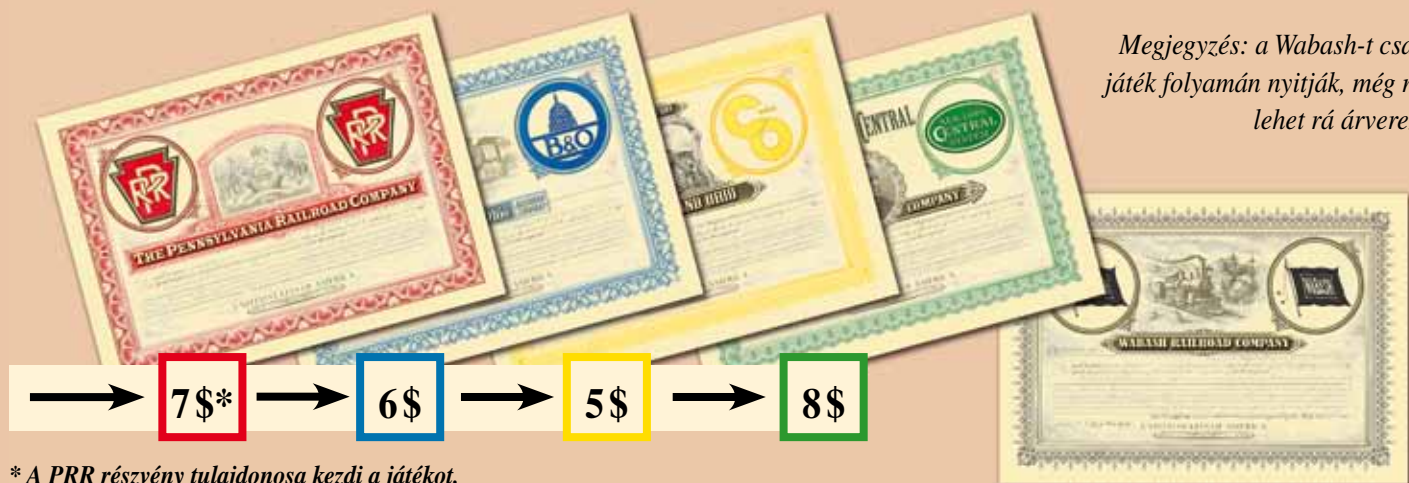
Mielőtt elkezdődik a játék, árverezésre bocsátják minden vasúti társaság (PRR – B&O – C&O – NYC) egy részvényét (a Wabash kivételével).

Az első árverésen a bank szerepét játzó játékos licitálhat elsőnek.

Legelőször egy **PRR** részvényt licitálnak **7 \$-os** áron.

Az első licitáló felajánlja a kikiáltási árat vagy passzol. A játékosok sorra licitálnak, az óramutató járásával meg egyező irányban, minden játékos az előzőnél nagyobb ajánlatot kell, hogy tegyen, vagy passzol. Aki passzol, az később már nem szállhat be ugyanennek a részvénynek az árverésébe. A licitálás addig folytatódik, míg sorra passzol minden játékos, egy kivételével.

A kezdő ajánlatok és a licitálás sorrendje:



A legjobb ajánlatot tevő játékos megkapja a részvényt, leteszi felfordítva maga elé és kifizeti az összeget a vasúti társaságnak. (A pénzt a megfelelő táblára helyezik).

Ha a részvényre senki sem licitál, akkor az árverező megkapja azt ingyen.

Az árverést megnyerő játékos teszi meg a következő licit első ajánlatát. Minden árverés egyformán folyik le a következő sorrendben: egy **B&O** részvény **6 \$-ért**, egy **C&O** részvény **5 \$-ért**, és egy **NYC** részvény **8 \$-ért**.

A játékos, aki a PRR részvényt megkapja, kezdi a játékot.

Külön szabály: licitálás esetén, ha valaki olyan összeget licitált, amivel nem rendelkezik, és ő nyeri meg a licitet, akkor elveszti minden pénzét és a legtöbb osztalékot fizető részvényét licitálásra kell bocsátania.

## A játék célja

A 19. századvégi Amerika befektetőiként a játékosok megpróbálnak minél nagyobb profitot elérni a feltörekvő vasúti társaságok részvényei segítségével.

A játékosok pénzüikkel licitálnak a vasúti társaságok részvényeire, a részvény birtokában befolyásolják a társaságok fejlődését és nyereségre tesznek szert az osztalékokon keresztül.

Minden vasúti társaság rendelkezik egy bizonyos bevétel fölött, ami az osztalék fázisban a részvényesek (játékosok) között kerül kiosztásra. Egy társaság bevételeit kétféleképpen lehet növelni:

1. A meglévő vasúthálózatához új városok és hegyvidékek csatolása és a vasúthálózat vidékeinek a fejlesztése.

2. Egy vasúti társaság a szükséges tőkét tulajdonképpen a részvények eladásával szerzi meg.

Csak az számíthat nagy osztalékra, aki okosan választja meg a befektetéseit és helyes fejlesztéseket eszközöl. Az nyer, akinek a játék végén a legtöbb készpénze marad.



## A játék menete

A játékosok sorra kiválasztanak egy akciót és eldöntik, hogy véghezviszik-e a választott akciót vagy sem.

Bizonyos számú akció után a játék megszakad és következik egy osztalék fázis.

A következő akciókat lehet választani:

- Egy részvény licitálása
- Vasútépítés egy vasúttársaságnak
- Egy játékmező fejlesztése

Először egy mezővel jobbra állítjuk a mutatót, majd a játékos eldönti, hogy elvégzi-e az akciót vagy inkább kihagyja.

Ha egy mutató **pirosan** áll, akkor a soron következő játékos nem választhatja meg azt a típusú akciót.

Ha két mutató is pirosan áll, akkor beiktatunk egy **osztalék fázist**, utána pedig visszaállítjuk zöldre a mutatókat. A játékos csak ezután léphet.

Licitálás



Vasútépítés



Fejlesztés



Minden akciónál 1 mezővel tovább állítjuk a mutatót.

**Megjegyzés:** az **osztalék fázis** leírása a 7. oldalon

*Megjegyzés: minden játékosnak kötelező egy akciót kiválasztani és ezt a mutatóval jelezni, de nem köteles, hogy az akciót véghez is vigye. Így egy meneten belül bizonyos akciók szándékosan lerövidíthetők.*

*Példa: egy játékosnak kevés pénze van. Egy árverésen nem tudná a többiekkel felvenni a versenyt. Ezért a "Licitálás" akciót választja ki, de nem kínál részvényt árverésre. Így, habár lemond egy akcióról, hozzájárul ahhoz, hogy az aktuális játékmenetben eggyel kevesebb árverés legyen.*

## Az akciók egyenként

### ■ Egy részvény licitálása

A játékos árverésre bocsáthatja egy tetszőleges vasútépítő társaság egy részvényét.

#### **Kivétel:**

A Wabash Társaság (fekete) részvényei csak azután állnak rendelkezésre, miután a társaságok egyikének vasúthálózata elérte Chicagot (lásd a 8. oldalt).

Saját maga felajánlja **legalább** a kikiáltási árat vagy passzol.

A kikiáltási ár: a társaság a bevételi skálán jelzett jelenlegi jövedelme osztva a forgalomban lévő részvények számával. Ide tartoznak a már eladott részvények, sőt, az árverésre bocsátott részvény is. Az eredmény adja a kikiáltási árat, és a részeredményeket felkerekítjük.



*Megjegyzés: a játék folyamán megtörténhet, hogy egy vasúti társaság összes részvényeit elárverezték. Ebben az esetben az adott társaság részvényei nem állnak többet rendelkezésre.*

*Példa: András a New York Central egy részvényét árverezi. A társaság jelenlegi bevétele 22 \$. Ferinek és Karcsinak már van 1-1 New York Central részvényük. Ez 8 \$-os kikiáltási árat jelent ( $22 : 3 = 7,33$  felkerekítve = 8).*

Sorra licitál minden játékos, minden ajánlat nagyobb kell, hogy legyen az előzőnél, vagy a játékos passzol.

Aki egyszer passzolt, az már nem licitálhat többet. A legnagyobb összeget licitáló játékos kifizeti a részvényt (a pénzt odateszi a vasúttársaság táblájára) és leteszi maga elé.

Ha minden játékos passzol, akkor a részvény a társaság tábláján marad és senki nem fizet semmit.



*Megjegyzés: egy részvény alacsony áron való megvétele nem jelent mindig előnyt. A vasúti társaságoknak az árverések bevételei teszik lehetővé a vasúthálózatuk bővítését és így ezen keresztül növelik a részvényeik után fizetendő osztalékot.*

## ■ Egy társaság hálózatának fejlesztése

A játékos fejlesztheti egy társaság vasúthálózatát, ha legalább 1 részvénye van.

### A vasúthálózat fejlesztése

A vasúthálózatot legfeljebb 3 mezővel lehet bővíteni. Minden új mezőre az illető társaság egy mozdonyát kell állítani.

A társaság minden új mezőjének összeköttetésben kell lennie a startmezővel a mozdonyok által. A startmezőket nem szabad beépíteni. Az elágazások megengedettek.

▶ A városokban, iparvárosokban és síkságokon több társaságnak is állhat mozdonya.

▶ Erdő- és hegyvidéken csak egy mozdony állhat, más társaság nem építhet ott.



*Megjegyzés: egy mezőben egy társaság csak 1 mozdonya állhat. Minden vasúti társaságnak van bizonyos számú mozdonya. Ha ezeket felhasználják, akkor a társaság nem bővítheti tovább a vasútvonalait.*

A következő mezőkön több vasúti társaság mozdonya is állhat:



Város



Iparváros



Síkság

A következő mezőkön csak 1 társaság mozdonya állhat:



Hegyvidék



Erdő



**Figyelem!** Minden alkalommal, mikor egy társaság egy mozdonyt tesz Chicagora (ott bővíti a vasúthálózatát), a játék megszakad és beiktatunk egy Chicago-fázist.

*Megjegyzés: a Chicago-fázis a 8. oldalon.*

### Mennyibe kerül a vasútvonal építése



Ha egy mozdony elfoglal egy mezőt, akkor a vasúttársaság köteles kifizetni azt a banknak a saját kasszájából (a készpénzből a táblán).

Egy mező ára egyenlő a pirossal írt érték és a mezőn lévő mozdonyok számának a szorzatával (a saját mozdonyt is beleszámolva).

*Megjegyzés: egy társaság csak a saját pénzét költheti, a játékosok nem támogathatják a saját pénzükből.*

**Szigorúan el kell választani a játékosok és a vasúttársaság készpénzét!**



*Példa: András a NYC hálózatát bővíti. Elhatározza, hogy a New Yorktól 2 mező távolságra, Binghampton irányába terjeszkedjen és tesz 1-1 zöld mozdonyt az erdőbe és Binghampton városába. Az erdő 2 \$. A város is 2 \$, mozdonyonként. Mivel itt már a PRR egy mozdonya áll (piros), a NYC a következő összeget kell fizesse:*

*2 \$ (erdő) + 2 x 2 \$ (város) = 6 \$. Az NYC-nek ezt az összeget kell kifizetnie a banknak a saját kasszájából.*

## A vasúti társaság jövedelmének növelése

Ha egy társaság egy mozdonyát egy mezőre helyezi, növelheti jövedelmét. A jövedelemnövekedést a bevételi skálán jelöljük:

- **Városi és hegyvidéki mezők (még nem fejlett, vagyis ház nélküli mezők)** esetén a bevételt a mozdonyon

található második szám jelöli.



- **Városi és hegyvidéki mezők (fejlett, vagyis házzal rendelkező mezők)** esetén a bevétel a mozdonyon

található második szám + a ház szimbólum



értéke.

- **Iparvárosok** az ipari skálán szereplő értékkel növelik a vasúti társaság bevételének értékét.



- **Erdők és síkságok** nem növelik a társaság bevételét.

Város és hegyvidék  
(még nem fejlesztett)

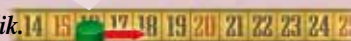


Bevétel (a zöldnek):

+2

+1

Példa: a zöld 2-vel emelkedik.



Város és hegyvidék  
(már fejlesztett)



Bevétel (a zöldnek):

+3

+3

Iparvárosok



Bevétel (a zöldnek): +3

## Játékmező fejlesztése

A játékos fejleszthet egy játékmezőt.

### Egy játékmező fejlesztésének feltételei

A következő mezők fejleszthetők:

▶ **Város / Hegyvidék / Erdő** – ezeken a mezőkön legalább egy mozdony kell, hogy legyen. Minden mezőt csak egyszer lehet fejleszteni. Az általános készletből egy házat helyezünk a mezőre.

▶ **Iparváros** – ezeken a mezőkön legalább egy mozdony kell, hogy legyen. Egy iparvárost többször is lehet fejleszteni. Az iparvárosok fejlettségi szintjét az ipari skálán jelöljük. Minden fejlesztésért egy mezővel jobbra helyezzük a jelzőkövet.

**Kivétel: Detroit** – az osztalék fázis végén ez az iparváros fejlődik egy mezőt, akkor is, ha nincs rajta mozdony.

Detroit az egyetlen játékmező, amit nem a játékosok fejlesztenek.

### Egy játékmező fejlesztésének hatása

**Város / Hegyvidék** – az összes, ott lévő vasúti társaság bevételei megnövekednek a jobb felől álló ház szimbólum értékével. A növekedést a bevételi skálán jelöljük. (Az érintett társaságok jelzőköveit a növekedésnek megfelelő számú mezővel előre állítjuk.)



Megjegyzés: síkságok, startmezők (*New-York, Philadelphia, Baltimore és Washington*) és Chicago város nem fejleszthetők.


*Fort Wayne*, habár a Wabash startmezője, fejleszthető és beépíthető, mert városnak számít.



Megjegyzés: ha az eredményjelző kő a skála utolsó mezőjén áll, akkor ott is marad. Az illető iparváros bevétele többet már nem növelhető.

Példa: Charleston fejlesztésével (+1) a C&O társaság (sárga) bevétele 12 \$-ról 13 \$-ra nő. (A növekedést a bevételt nyilvántartó skálán jelöljük.)




▶ **Iparváros**  – minden vasúti társaság bevétele, amelyik ebben a mezőben képviselve van, emelkedik az ipari skála régi és új mezője közötti különbség értékével.

(Pl. Detroitban és Wheelingben minden fejlesztéssel emelkedik 1-gyel a bevétel, Pittsburgh esetében ez az érték 2.)



*Példa: Wheelinget 3-ról 4-re fejlesztik. A PRR (piros) és a B&O (kék) bevétele 1-1 \$-ral nő. A PRR 17 \$-ról 18 \$-ra, míg a B&O 14 \$-ról 15 \$-ra emelkedik.*

▶ **Erdő**  – az illető vasúti társaság kap 2 \$-t a bankból (a pénz a táblára kerül). A társaság bevétele nem változik.



## Osztalék fázis

Ha egy játékos sorra kerül és már két mutató a piroson van, akkor a játék megszakad és következik az osztalék fázis. A játékos csak ezután léphet.

Ebben a fázisban egymás után három lépés történik:

### ▶ Általános osztalék fizetés

A játékosok minden egyes részvényükért osztalékot kapnak. Az osztalék értékét megkapjuk, ha a vasúti társaság a bevételi skálán jelzett pillanatnyi bevételét elosztjuk az eladott részvények számával. A részegységeket felkerekítjük. A pénzt a bank fizeti ki a játékosoknak.



*Példa: Andrásnak van 2, Janinak 1 NYC részvénye. A jelenlegi bevételük 16 \$. Minden részvény után kapnak  $16 \$ : 3 = 5,33 \$$  osztalékot. A két NYC részvényéért András 12 \$-t, Jani egy részvényéért pedig 6 \$-t kap.*

*Egy második példa: András az egyedüli, akinek 2 db NYC részvénye van. A társaság jelenlegi bevétele 17 \$. András 18 \$ osztalékot kap.*

*Mivel először az egyes részvények értékét számolják ki, illetve kerekítik fel és csak utána adják össze a játékos által birtokolt részvények számát, a felkerekítés során valamivel nagyobb osztalék jön ki:  $8,5 + 8,5$  megfelel  $9 \$ + 9 \$ = 18 \$$ .*

*Megjegyzés: ha a játék végét jelentő négy feltétel valamelyike teljesül, akkor a játék befejeződik (lásd 8. oldalon).*

### ▶ A mutatók visszaállítása

Az általános osztalékok kiosztása után a három mutatót lenullázzuk, vagyis visszaállítjuk őket a zölddel jelzett részre.



### ▶ Detroit fejlesztése

Ezután a detroiti ipari skála eredményjelző követ 1 mezővel előbbre állítjuk és a bevételi skálán 1-gyel növeljük az ott jelenlévő társaságok bevételét.



*Detroit jövedelme minden általános osztalék után 1-gyel növekszik (max. 8-ig).*

Ezután a soron következő játékos folytatja a játékot.

## Chicago-fázis

### Chicago-osztalék

**Minden alkalommal**, mikor egy vasúti társaság a vasúthálózatát Chicagoig bővíti (oda egy mozdonyt helyez), **majd** a társaság bevételeit megfelelően megemelik a bevételi skálán, a játék megszakad.

Az illető társaság részvényesei között egy különleges osztalékot osztanak ki. Az osztalékot a szokott módon számolják ki.

### Megnyílik a Wabash

Mikor az első társaság eléri Chicagot, a Chicago-osztalék kiosztása után megnyílik a Wabash vasúti társaság. "Fort Wayne"-re egy fekete mozdony kerül és a fekete követ a bevételi skála "1"-es mezőjére helyezik. Ha Fort Wayne már fejlesztett, akkor a kő a skála 3-ik mezőjére kerül.

### Az első Wabash részvény árverése

A játékos, aki elérte Chicagot, árverésre bocsátja az első Wabash részvényt és elsőnek licitálhat. A kikiáltási ár és az árverés a 3-4. oldalon leírt szabályok szerint történik.

Mostantól az aukciók során figyelembe veszik a Wabash-t is.



*Megjegyzés: megtörténhet, hogy Chicago elérésével egy általános osztalék fázis is sorra kerül. Ebben az esetben először lejátszuk a Chicago fázist, utána az általános osztalék fázist.*



*Megjegyzés: a Wabash-nak semmit sem kell fizetni, amikor az első mozdonyuk a "Fort Wayne" mezőre kerül.*



*Megjegyzés: ha egy játékos sem licitál a Wabashra, a társaság akkor is nyitottnak számít és a részvény a táblán marad.*

Az árverés után a játékot a következő játékos folytatja.

## A játék vége

Ha a négy feltétel bármelyike megvalósul:

- 3 vagy annál több társaságnak nincs több mozdonya,
- 3 vagy annál több társaságnak nincs több részvénye,
- az általános készletben már csak 3 vagy annál kevesebb ház van,
- Detroit bevétele elérte a 8-at,

Akkor a játék rögtön a következő "általános osztalék" kifizetése után befejeződik.

A játékosok összeszámolják a készpénzüket: akinek a legtöbb készpénze van, az nyer.

Egyenlőség esetén több játékos is nyerhet.

*Megjegyzés: a nyertes játékos megállapításánál nem számítanak a részvények.*



[www.m-agnes.hu](http://www.m-agnes.hu)



Minden jog fenntartva: Queen Games  
A termék kizárólagos magyarországi forgalmazója: M-Ágnes Bt.  
© Copyright 2008 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany  
© Copyright John Bohrer 2007. All rights reserved.