



Opracowanie: Viktor Kobilke

Ilustracje: Dennis Lohausen

Śląsk, początek XX wieku: przenieś się w czasie do epoki lokomotyw parowych i rozkwitu górnictwa. Wciel się we właściciela kopalni, który zarządza wydobywaniem węgla, jego załadunkiem do pociągów towarowych i dostawą do odbiorców. Punkty zwycięstwa zdobywasz wtedy, kiedy dołączysz parowóz do wagonów z węglem zrealizujesz zamówienie. Wszystko to wymaga umiejętnego zarządzania oraz przydzielania zadań górnikom. Musisz zmieścić jak najwięcej surowca w ograniczonej przestrzeni ładunkowej pociągów. Zwycięży ten, kto zrealizuje najbardziej wartościowe kontrakty i pozyska najkorzystniejsze udziały.

XXXXXXXXXXXXXXXX ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

4 plansze gracza

Miejsce na twój chodnik

Rampa załadunkowa 1

Rampa załadunkowa 2

Rampa załadunkowa 3

Miejsce na twoją bocznicę

Miejsce na stos zrealizowanych zamówień

7 żetonów szycht



1 notes punktacji



Karty z czerwonym krzyżem są zbędne. Możesz je wyrzucić.

40 kart górników

- po 10 w każdym z 4 kolorów graczy



28 kart zamówień

- po 7 dla każdego z 4 rodzajów odbiorców: koszary, huty, fabryki, parowce



24 karty udziałów

- po 6 dla każdego rodzaju odbiorcy



40 kart wózków

- po 10 z każdym z 4 herbów (z 1 lub 2 wózkami)



40 kart wagonów

- po 6 dla każdego z 4 herbów - 16 uniwersalnych



28 kart parowozów

- po 7 w każdym z 4 kolorów



18 kart celów



16 kart ulepszeń



5 kart akcji:

- 3 karty akcji Wydobycie



- 1 karta akcji Dostawa



- 1 karta akcji Dociąganie



PRZYGOTOWANIE GRY

Rozdziel karty według rodzajów, a następnie rozłóż je na środku stołu, zgodnie ze schematem podanym poniżej. W tym układzie kart będziemy mówić o *górnym* i *dolnym* rzędzie.



Górny rząd:

- A** Potasuj karty **wózków**. Podziel je na dwa równoliczne stosy i połóż odkryte obok siebie.
- B** Potasuj karty **wagonów**. Podziel je na równoliczne stosy i połóż odkryte, po prawej stronie stosów kart wózków.
- C** Potasuj karty **parowozów** i ułóż je odkryte, jako stos, po prawej stronie stosów kart wagonów.
- D** Potasuj karty **zamówień** i ułóż je odkryte, jako stos, po prawej stronie stosu kart parowozów.

Dolny rząd (od prawej do lewej):

- E** Potasuj karty **udziałów** i ułóż je odkryte, jako stos, poniżej stosu kart zamówień.
- F** Potasuj karty **ulepszeń** i ułóż je odkryte, jako stos, po lewej stronie stosu kart udziałów.
- G** Potasuj karty **celów** i ułóż je odkryte, jako stos, po lewej stronie stosu kart ulepszeń.
- H** Połóż 5 odkrytych **kart akcji** obok siebie, po lewej stronie stosu kart celów.



Uwaga: w grze 2-osobowej karta akcji wydobycia „1/2” nie jest używana. Odłóż ją do pudełka.



← 1. Daj każdemu planszę gracza, którą kładzie przed sobą.

2. Daj każdemu 10 kart górników w jednym kolorze. Gracze trzymają te karty w ręce. Jeśli gracze w mniej niż 4 osoby, odłóż następujące karty do pudełka (nie będą brały udziału w grze):



- w grze 2-osobowej każdy odkłada karty górników z numerami 4 i 5,
- w grze 3-osobowej każdy odkłada karty górników z numerem 5.

Jeżeli gracze w więcej niż dwie osoby, odłóż do pudełka następujące żetony szycht:

- w grze 3-osobowej odłóż żeton 7. szychty.
- w grze 4-osobowej odłóż żetony 6. i 7. szychty.

Pozostałe żetony szycht ułóż w stos, zgodnie z rosnącą kolejnością (żeton 1. szychty musi znajdować się na górze, a żeton ostatniej szychty na dole stosu).

Tak przygotowany stos żetonów szycht połóż na karcie akcji wydobycia, oznaczonej „0/1”.



PRZEBIEG GRY

W zależności od liczby żetonów szycht, gra trwa 5, 6 albo 7 rund (zwanych szychtami). W pierwszej szychcie wybieracie gracza rozpoczynającego w dowolny sposób. W każdej kolejnej szychcie graczem rozpoczynającym będzie ten, kto w poprzedniej otrzymał nowy żeton szychty (patrz strona 7).

Każda szychta rozpoczyna się od tury gracza rozpoczynającego (posiadającego żeton szychty o najwyższej wartości), a następnie kolejni gracze (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) przeprowadzają swoje tury.

W swojej turze, przydzielasz górników (karty z ręki), do **jednej** karty akcji albo do **jednego** stosu kart ze środka stołu i wykonujesz odpowiednią akcję. Jeżeli nie możesz albo nie chcesz przydzielić górnika, twoja szychta się kończy. Kiedy wszyscy skończą swoje szychty, zabierają karty górników ze stołu do ręki i rozpoczyna się nowa szychta.

PRZEBIEG TURY

Podczas swojej tury wybierz **jeden** stos lub **jedną** kartę akcji, spośród stosów i kart na środku stołu, i przeprowadź odpowiednią **akcję** , kładąc pewną liczbę górników w **strefie kart górników** . (Opis wszystkich akcji znajdziesz w instrukcji, str. 4 do 6.)

Każda karta akcji oraz każdy stos kart leżących na środku stołu posiada swoją **strefę kart górników** , znajdującą się:

- **ponad nią** (dla górnego rzędu) albo
- **pod nią** (dla dolnego rzędu).

Liczba górników, wymagana do wykonania danej akcji, zależy od liczby górników, którzy zostali umieszczeni w odpowiedniej strefie wcześniej, w trakcie bieżącej szychty. Musisz położyć w wybranej strefie dokładnie **1 górnika** więcej, niż gracz, który użył tej akcji wcześniej (nawet jeśli ty byłeś tym graczem).



Jeżeli strefa dla wybranej akcji lub stosu jest **pusta** , musisz położyć w niej **dokładnie 1 górnika** z ręki.

Jeżeli strefa została użyta wcześniej 1 raz (więc jest tam **1 górnika**), musisz położyć w niej **dokładnie 2 górników** . Swoją kartę (karty) połóż tak, aby zakryć nimi większą część leżącej tam karty i zostawić widoczną tylko liczbę.

Jeżeli strefa została użyta dwa razy, musisz położyć w niej **3 górników** , w taki sposób, aby liczba górników na poprzednich kartach była widoczna.



Ważne: każda karta górnika, którą trzymasz w ręce, reprezentuje określoną liczbę górników (od 1 do 5). Możesz więc użyć kilku kart jednocześnie, aby otrzymać wyższą liczbę. Przykładowo, jeśli musisz położyć 3 górników, możesz użyć:

- jednej karty z 3 górnnikami albo
- jednej karty z 1 górnikiem oraz jednej karty z 2 górnnikami albo
- trzech kart z 1 górnikiem.

Jeżeli użyjesz więcej niż jednej karty górnika, połóż je na poprzednich kartach lekko rozsunięte, aby widoczna była liczba górników na każdej karcie.



Uwaga: musisz zawsze położyć dokładnie tylu górników, ile jest wymagane. Nie możesz położyć więcej nawet wtedy, kiedy chciałbyś to zrobić. Po położeniu kart górników w strefie, **musisz** wykonać odpowiednią akcję. Jeżeli nie masz takiej możliwości, nie możesz wybrać tej strefy.

Zarówno przed, jak i po położeniu kart górników i wykonaniu odpowiedniej akcji, możesz zagrać z ręki dowolną liczbę kart usprawnień. (Na stronie 5 opisujemy, jak otrzymać karty usprawnień, a na stronie 8 znajduje się lista wszystkich kart usprawnień.) Kiedy skończysz, swoją turę zaczyna kolejny gracz.

Jeżeli w swojej turze nie możesz lub nie chcesz zagrywać kart górników, musisz **spasować** . W ten sposób kończysz szychtę. (W tej szychcie nie możesz zagrać już żadnej karty usprawnień.) Przez resztę szychty pozostali gracze pomijają twoją turę.

AKCJE



Weź kartę wózków

Po położeniu kart(y) w strefie stosu kart wózków, weź **pierwszą kartę z wierzchu** tego stosu. Następnie połóż ją odkrytą z lewej strony swojej planszy gracza (*jako wózek w chodniku*). Jeżeli w chodniku znajdują się już karty wózków, połóż nową kartę z ich lewej strony.





Nie ma limitu kart wózków, które mogą znajdować się w chodniku.



Weź kartę wagonu

Po położeniu kart(y) w strefie stosu kart wagonów, weź **pierwszą kartę z wierzchu** tego stosu. Następnie połóż ją odkrytą przy jednej z trzech *ramp załadunkowych*, z prawej strony swojej planszy gracza.

Herby wskazują rampę załadunkową, przy której możesz położyć wagon:

-  Wagony z herbem koła możesz położyć przy rampie nr 1 albo 2.
-  Wagony z herbem koniczyny możesz położyć przy rampie nr 1 albo 3.
-  Wagony z herbem wieży możesz położyć przy rampie nr 2.
-  Wagony z herbem lisa możesz położyć przy rampie nr 3.

Wagon uniwersalny (z 4 herbami) możesz położyć przy dowolnej rampie.

- Jeżeli przy rampie leżą karty wagonów, połóż nową kartę po ich prawej stronie.
- Jeżeli przy rampie leży karta parowozu, przesun ją w prawo i połóż nową kartę wagonu po jej lewej stronie.
- Pojemność ramp jest nieograniczona. Mogą pomieścić dowolną liczbę wagonów. Kiedy położysz kartę wagonu przy rampie, nie możesz jej już przenieść na inną rampę.

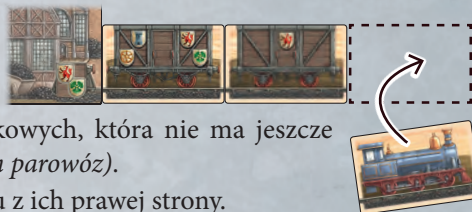


Weź kartę parowozu

Po położeniu kart(y) w strefie stosu parowozów, weź **pierwszą kartę z wierzchu** tego stosu.

Następnie połóż ją przy jednej z ramp załadunkowych, która nie ma jeszcze parowozu (*przy jednej rampie może być tylko jeden parowóz*).

- Jeżeli przy rampie leżą już karty wagonów, połóż kartę parowozu z ich prawej strony.
- Kiedy położysz kartę parowozu przy rampie, nie możesz jej przenieść na inną rampę, ani wymieniać na inną kartę parowozu. Nie możesz wybrać tej akcji, jeżeli przy każdej twojej rampie stoi już parowóz.



Weź kartę zamówienia

Po położeniu kart(y) w strefie stosu kart zamówień, weź **do ręki pierwszą kartę z wierzchu** tego stosu.

Karty zamówień są potrzebne do *akcji dostawy* (patrz strona 6). Każda karta zamówienia wskazuje minimalną

liczbę wymaganych wózków oraz jednego z czterech odbiorców: koszary, huty, fabryki, parowce. Na karcie widnieją także punkty zwycięstwa, które zyskujesz na koniec gry, jeśli w trakcie gry zrealizujesz dane zamówienie. Możesz mieć w ręce dowolną liczbę kart zamówień.



Weź kartę udziałów

Po położeniu kart(y) w strefie stosu kart udziałów, weź **pierwszą kartę z wierzchu** tego stosu i połóż ją **odkrytą przed sobą**. Na koniec gry możesz przypisać tę kartę do jednego ze swoich zrealizowanych zamówień dla danego rodzaju odbiorcy (patrz sekcja „Zakończenie gry” na stronie 7). Możesz mieć dowolną liczbę kart udziałów leżących na stole przed tobą.



Weź kartę ulepszeń

Po położeniu kart(y) w strefie stosu kart ulepszeń, **weź do ręki pierwszą kartę z wierzchu** tego stosu.

Są 2 typy kart ulepszeń: *karty ulepszeń akcji* i *karty ulepszeń górników*. Karty ulepszeń akcji pozwalają na korzystanie z kart akcji ze środka stołu, bez zagrywania kart górników. Karty ulepszeń akcji możesz zagrywać jako darmowe akcje **dotatkowe**, poza zwykłą akcją w swojej turze (*patrz sekcja „Przebieg tury”, na dole strony 3*). Karty ulepszeń górników możesz zagrywać w strefie kart górników, tak jak zwykle karty górników (*Patrz strona 8 - opis kart innowacji*).

Możesz mieć w ręce dowolną liczbę kart ulepszeń.



Weź kartę celu

Po położeniu kart(y) w strefie stosu kart celów, weź **pierwszą kartę z wierzchu** tego stosu i połóż ją **odkrytą przed sobą**. Każda karta celu jest inna i pozwala na otrzymanie punktów zwycięstwa na koniec gry, zależnie od poziomu wypełnienia danego celu (*patrz str. 8, opis kart celów*). Możesz trzymać przed sobą na stole dowolną liczbę kart celów.



Wykonaj akcję Wydobyć

Po położeniu kart(y) w strefie jednej z kart akcji *Wydobyć*, **musisz** wykonać kroki wydobywania węgla, w liczbie wskazanej na danej karcie (*0 albo 1 | 1 albo 2 | 2 albo 3*). Ta akcja pozwala przeładować węgiel z jednego lub więcej wózków z twojego chodnika do wagonów na rampie załadunkowej.

Pamiętaj o następujących zasadach:

- Możesz rozładować węgiel z kart wózków tylko w takiej kolejności, w jakiej zostały położone (*możesz więc tylko rozładować wózek, znajdujący się na prawym końcu twojego chodnika*).
- Jeżeli na karcie widnieje 1 wózek, rozładowanie kosztuje 1 krok wydobywania. Jeżeli pozostał ci 1 krok, nie możesz rozładować karty z 2 wózkami.
- Musisz rozładowywać węgiel z karty wózka do **pustego** wagonu, który:
 - posiada **ten sam herb**, co karta wózka **ORAZ**
 - stoi przy rampie załadunkowej, oznaczonej tym samym herbem.
 Wsuń kartę wózka pod kartę wagonu tak, aby widać było stertę węgla. W jednym wagonie może znajdować się tylko jedna **karta** wózka. Po przeniesieniu karty wózka do wagonu, nie możesz jej już więcej przesunąć.

Przykład:



Maciek wybrał akcję *Wydobyć* „2/3” i umieścił jednego górnika w jej strefie (*jest pierwszym graczem, który użył tej akcji w bieżącej szychcie*).



- W jego chodniku skrajna prawa karta przedstawia 1 wózek z herbem wieży. Maciek musi więc wykorzystać 1 krok wydobywania, żeby rozładować ten wózek do wagonu stojącego przy rampie załadunkowej nr 2 (która również posiada herb wieży). To jedyny wagon do którego może przenieść tę kartę wózka. Przy rampie nr 1 jest wagon uniwersalny, ale sama rampa nie posiada herbu wieży, więc wózek nie może zostać tam rozładowany.
- Następna skrajna prawa karta wózka posiada herb koniczyny i 1 wózek. Maciek wykorzystuje kolejny krok, żeby rozładować wózek do wagonu przy rampie nr 1 (zarówno rampa jak i wagon posiadają herb koniczyny).
- W tym momencie został mu tylko 1 krok, który jednak nie wystarczy, do rozładowania węgla ze skrajnej prawej karty z 2 wózkami. Maciek kończy więc swoją turę, a pozostały krok przepada.

- Jeżeli nie możesz albo nie chcesz rozładować węgla ze skrajnej prawej karty wózka do odpowiedniego wagonu, możesz wykorzystać zwykłą liczbę kroków, aby przesunąć tę kartę na *bocznice*. Bocznica może pomieścić nieograniczoną liczbę kart.
- Zamiast rozładowywać skrajną prawą kartę wózka z chodnika, możesz rozładować dowolną kartę wózka z bocznicy do właściwego wagonu, wykorzystując odpowiednią liczbę kroków.



- Po rozładowaniu dozwolonej liczby kart wózków, przesuń wszystkie karty wózków w chodniku w prawo, aby zakryć powstałą lukę.



Wykonaj akcję *Dostawa*

Po położeniu kart(y) w strefie akcji *Dostawa*, odpraw przynajmniej jeden pociąg, oczekujący przy jednej z twoich ramp załadunkowych.

Aby pociąg mógł odjechać, musi posiadać parowóz, a ty musisz zagrać z ręki jedną (*odpowiednią*) kartę zamówienia. Pociąg musi mieć załadowanych **co najmniej** tyle wózków, ile wymaga zamówienie (1, 2, 3 lub 4). Połóż kartę zrealizowanego zamówienia (*odkrytą*) obok pociągu, który odjeżdża.

Uwaga: za pomocą jednej akcji możesz zwolnić więcej niż jedną rampę załadunkową pod warunkiem, że pociągi mają **ten sam kolor parowozu**, a dla każdego z nich zagrasz osobną kartę zamówienia (*nie możesz odprawić dwóch pociągów za pomocą jednej karty zamówienia*).

Na koniec tej akcji, zbierz **wszystkie** karty pociągu, który odjechał z rampy załadunkowej (*włączając w to ewentualne puste wagony i/albo nadmiarowe wózki*) i połóż je razem z kartą zrealizowanego zamówienia na stosie *zrealizowanych zamówień*. Możesz przeglądać karty z tego (*swojego*) stosu w każdym momencie gry. Te karty przyniosą ci punkty na koniec gry.

Przykład:

Gosia korzysta z akcji *Dostawa*. Realizuje jedno zamówienie z ręki, z pociągiem znajdującym się przy rampie nr 1, oraz kolejne, z pociągiem znajdującym się przy rampie nr 2. Może to zrobić, ponieważ oba pociągi posiadają ten sam typ parowozu.

Następnie Gosia zabiera wszystkie karty pociągów z ramp nr 1 i 2 i kładzie je poniżej swojej planszy, na stosie *zrealizowanych zamówień*.



Wykonaj akcję *Dociąganie*

Po położeniu kart(y) w strefie akcji *Dociąganie*, wybierz jeden ze stosów znajdujących się na środku stołu i przejrzyj 4 (*lub mniej*) karty z jego wierzchu. Następnie wybierz jedną z nich i dołącz ją do swoich kart, w odpowiedni dla niej sposób. (*Jeżeli jest to karta zamówienia lub ulepszenia, możesz ją dodać do kart trzymanyh w ręce i nie pokazać innym graczom.*) Na koniec, odłóż niewykorzystane karty **pod spód** odpowiedniego stosu.

Uwaga: pierwszy gracz, który będzie korzystał z akcji *Dociąganie*, musi położyć w jej strefie 2 górników, ponieważ na karcie wydrukowany jest już 1 górnik.

Uwagi ogólne: jeżeli w którymś stosie skończą się karty, nie możesz już kłaść górników w jego strefie. Jeżeli skończą się karty w jednym z dwóch stosów wózków albo wagonów, podziel drugi stos na pół i połóż część kart na miejscu tego, który się wyczerpał.

❖❖❖❖❖❖❖❖❖❖ KONIEC SZYCHTY ❖❖❖❖❖❖❖❖❖❖

Szychta kończy się, kiedy wszyscy gracze spasowali.

Daj żeton szychty, leżący na karcie akcji wydobywania „0/1” (z wierzchu stosu) graczowi, który jako ostatni wysłał tam swoich górników (na przykładzie po prawej stronie, jest to czerwony gracz). Jeżeli żaden gracz nie położył tam swojego górnika w tej szychcie, przekaż żeton temu, kto był graczem rozpoczynającym w poprzedniej szychcie.

Gra kończy się w momencie, w którym został zabrany ostatni żeton szychty. Jeśli to nie był ostatni żeton szychty, wszyscy gracze zbierają ze stołu (do rąk) wszystkie swoje karty górników. Nową szychcę rozpoczyna gracz, który otrzymał przed chwilą żeton szychty.



❖❖❖❖❖❖❖❖❖❖ ZAKOŃCZENIE GRY ❖❖❖❖❖❖❖❖❖❖

Gra kończy się po ostatniej szychcie.

Podlicz punkty zwycięstwa (PZ) w następujący sposób:

1. Zbierz wszystkie karty wózków, wagonów i parowozów, które leżą po lewej i prawej stronie twojej planszy i odłóż je na odpowiednie stosy na środku stołu. Nie przynoszą one żadnych punktów zwycięstwa.
2. Odłóż na stos zamówień (na środku stołu) wszystkie karty zamówień, które zostały Ci w ręce. One też nie przynoszą żadnych punktów zwycięstwa.
3. Weź karty ze stosu zrealizowanych zamówień, pogrupuj je według rodzaju i rozłóż przed sobą. Odłóż na odpowiednie stosy, na środku stołu, wszystkie karty wagonów oraz karty z 2 wózkami (ale nie z 1 wózkiem).
4. Weź karty udziałów i dopasuj je (jeżeli to możliwe) do swoich zrealizowanych zamówień. Do każdej karty zamówienia możesz dopasować tylko **jedną** kartę udziału. **Odbiorcy** na obu kartach muszą być **jednakowi**. Odłóż na stos kart udziałów, na środku stołu, wszystkie karty, których nie dopasowałeś.

Gdy wszyscy gracze przygotują w ten sposób swoje karty, weź notes punktacji i zapisz w nim punkty zwycięstwa dla każdego gracza i każdej z 5 kategorii. Policz:

- A) Sumę PZ wskazaną na kartach z **1 wózkiem** (1 lub 2 PZ za każdą kartę z 1 wózkiem).
- B) Sumę PZ wskazaną na **kartach zrealizowanych zamówień** (3, 5, 7 lub 10 PZ za każde zamówienie).
- C) Sumę PZ wskazaną na **kartach dopasowanych udziałów** (3 PZ za każdą kartę udziałów).
- D) Sumę PZ wskazaną na **żetonach szychty** (1 PZ za każdy żeton szychty).
- E) Sumę PZ wskazaną na **kartach zrealizowanych celów** (zobacz opis na stronie 8).



Zsumuj PZ z tych 5 kategorii dla każdego gracza. Grę wygrywa ten, kto zdobył największą liczbę PZ. W przypadku remisu wygrywa ten, kto jako ostatni otrzymał żeton szychty (żeton szychty z największym numerem).

Przykład: w 5 kategoriach Martyna uzyskała następujące PZ, które w sumie dają jej 59 PZ:

A)		= 6 PZ	E) 3 x 2 PZ 2 x 2 PZ 1 x 2 PZ = 12 PZ
B)		= 30 PZ	
C)		= 9 PZ	
D)		= 2 PZ	
6 PZ + 30 PZ + 9 PZ + 2 PZ + 12 PZ = 59 PZ			

Opis kart celów



Otrzymujesz 3 PZ za każdą parę posiadanych żetonów szychty.



Otrzymujesz 1 PZ za każdą posiadaną kartę celu (łącznie z tą kartą oraz niezależnie od tego, czy przyniosły ci punkty zwycięstwa).



Otrzymujesz 2 PZ za każdą posiadaną kartę parowozu, przedstawiającą taki sam parowóz, jaki jest na karcie celu.



Otrzymujesz 2 PZ za każdą przypisaną do zamówienia kartę udziałów (zrealizowaną), na której widnieje **ten sam odbiorca**, co na karcie celu.



Otrzymujesz 2 PZ za każdą zrealizowaną kartę zamówienia, na której widnieje **ten sam odbiorca**, co na karcie celu.



Zsumuj liczbę wózków na **kartach zrealizowanych zamówień**, na których widnieje **ten sam odbiorca**, co na karcie celu. Otrzymujesz 4 PZ jeżeli ta liczba wynosi co najmniej 5.

Opis kart ulepszeń



Karty ulepszeń górników:

Karty ulepszeń górników zagrywasz (do strefy kart górników), wykonując akcję, tak samo, jak zwykle karty górników. Karty te dają jednak większą elastyczność, ponieważ możesz ich użyć jako karty dowolnej liczby górników, w podanym na nich przedziale (1, 2 albo 3 | 1, 2, 3 albo 4 | 1, 2, 3, 4 albo 5).

Karty ulepszeń górników nie zmieniają liczby górników wymaganych do zagrania w danej strefie. (Na przykład, jeżeli karta ulepszenia górników zastępuje kartę z 3 górnikaми, to następną kartę górników musi mieć wartość 4.)

Na zakończenie szychty, gdy wszyscy zabierają swoich górników, odłóż do pudełka (usuń z gry) wszystkie karty ulepszeń górników, które wykorzystaliście w tej szychcie. Nie biorą one udziału w dalszej grze.

Karty ulepszeń akcji:

W swojej turze, oprócz zwykłej akcji, możesz zagrać z ręki dowolną liczbę kart ulepszeń akcji. Po zagraniu karty ulepszenia akcji odłóż ją do pudełka (usuń z gry). Nie biorą one udziału w dalszej grze.



Weź pierwszą kartę z jednego stosu wózków i połóż ją zgodnie ze zwykłymi zasadami.



Weź pierwszą kartę z jednego stosu wagonów i połóż ją zgodnie ze zwykłymi zasadami.



Jeżeli masz mniej niż 3 parowozy przy swoich rampach załadunkowych, weź wierzchnią kartę ze stosu parowozów i połóż ją zgodnie ze zwykłymi zasadami.



Weź do ręki wierzchnią kartę ze stosu zamówień.



Weź wierzchnią kartę ze stosu udziałów i połóż ją przed sobą.



Przeprowadź jedną akcję **Wydobycie**, zgodnie ze zwykłymi zasadami. Masz aż 4 kroki do wykonania!



Przeprowadź jedną akcję **Dostawa**, zgodnie ze zwykłymi zasadami.

Autorzy: Wolfgang Kramer i Michael Kiesling

Ilustracje: Dennis Lohausen

Opracowanie i układ: Viktor Kobilke **Projekt instrukcji:** Matthias Nagy

Tłumaczenie: Małgorzata Wajda-Kulińska

Copyright: © 2016 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Niemcy, wszelkie prawa zastrzeżone

Wersja polska: Wydawnictwo Lacerta

skr. poczt. 57003, ul. Czarnieckiego 15, 53-638 Wrocław

facebook.com/LacertaPL | www.LACERTA.pl | kontakt@lacerta.pl

