

PacoMouseCYD by Paco



EN	<i>PacoMouseCYD – “Next Train” game</i>
ES	<i>PacoMouseCYD – Juego “Próximo tren”</i>
DE	<i>PacoMouseCYD – “Nächster Zug” Spiel</i>
CZ	<i>PacoMouseCYD – Hra “Další vlak”</i>

v0.12 06/2026

“Next Train” game

Next Train is a simplified adaptation for **PacoMouseCYD** of the prototypical model railway operation games based on transport cards and waybills, inspired by the rules of the card game *Voll abgefahren: Der nächste Zug*.

Collect passenger and freight transport orders at the operating points on your model railway and transport them with your trains to another operating point indicated on the order.

Prepare any number of trains with up to 4 cars at any operating point (platform, loading track, depot). It is recommended to have at least one passenger train and one freight train, or two mixed passenger and luggage trains for 1 or 2 players. For 3 or 4 players, the dimensions of the model railway and the routes that can be established must be taken into account to avoid trains becoming blocked.

A train journey begins and ends at a operating point, but must stop at its scheduled stops (passenger trains on platforms, freight trains on loading tracks, and mixed trains on both platforms and loading tracks). Only locomotives may stop in the depot. The train can continue its journey on the next round.

Plan your routes carefully, as the capacity of the operating points is limited. Only one train journey per stop is permitted per round.

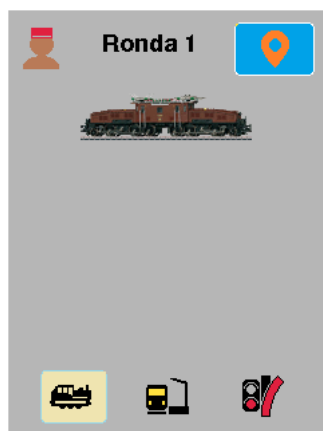






To play *Next Train*, you need to have an SD card inserted in **PacoMouseCYD**. The `/game` directory contains files 0 through 9, each with the cards for a different game.

With **GameEditor**, you can easily edit the games to adapt them to your model railway from your web browser.

Choose the game number (from 0 to 9) and the number of players (from 1 to 4) and press *Start*.


ONE ROUND SEQUENCE



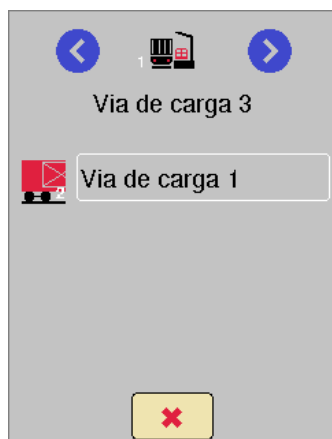
Each player (   ) is identified by a different cap color, and play continues in rounds until all available cards are used up.

The player and current round are displayed at the top.

- Choose your *next train* by tapping its image.

- The icon  shows the different order cards available at each point of operation:

Platform: , Loading Track: , Depot: .





Select the operating point where your train is located.

Next to the operating point icon, the wagon capacity (1 to 4) is displayed. New loading orders that exceed the loading point's capacity will be automatically discarded. Next to the wagon icon, the points you will earn upon delivering the cargo to the destination point are indicated.

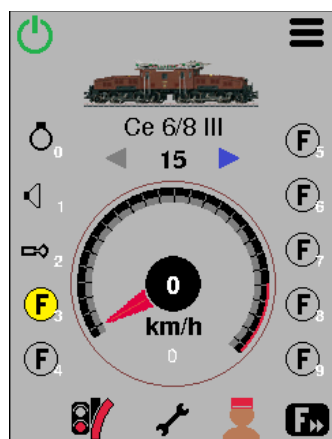
From the available loading orders, select those that correspond to the type of wagon your train is carrying, provided you have enough empty wagons to complete the loading.



Passengers: , Freight: , Luggage: , Post: 

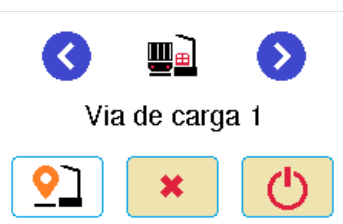


Press the buttons  and  to perform **one** of the following actions:


- DRIVE:** Choose a destination:
 - From the operating point in the current direction of travel to the next scheduled stop accessible from this track.
 - Set the route by activating the necessary track switches and signals to reach the next stop.
 - Drive to the next scheduled stop.
- CHANGE OF DIRECTION:** Activate the necessary track switches and signals at the operating point to uncouple the locomotive and maneuver it to the other end of the train to couple it. On a reversible train, simply change the driver's cab.
- SHUNTING:** At the operating point, perform the necessary shunting operations (shunting a car, etc.) to have the train ready to depart on the next run.






Tap the icon  to continue the game and tap the button  to indicate that the train movement for this round is finished.



Indicate the operating point your train has reached (platform, loading point or depot). A waybill is only considered complete when delivered to its destination point.


Tapping the icon  allows you to end the game at any time.

Press  and a new game card will appear:



To

From





Waybill: New order for the indicated wagon type, which will be placed at the origin point of operation if it has sufficient capacity.



Reward: These can be used to play when a related event appears. An unplayed rewards will increase your score at the end of the game.

Brigada obras

La brigada puede reparar fallos de elementos y vías



Robo

El tren ha sufrido un robo y tiene desperfectos






Event: Perform the action described within.

May result in lost rounds.



Losing rounds can be avoided if you have the appropriate reward to redeem it.


It is a new player's turn  if they are not penalized with loss of turns.



END OF GAME


The game ends when there are no more cards.


Each player's final score will be displayed based on the score of the orders delivered and the unused reward cards.


Proximo tren












PacoMouseCYD Game Editor



English

Game: 9

CSV File: game/ Seleccionar archivo 9.csv

Load ...

Operation points

Type: Platform

Name: ?

Capacity: ?

Add

1 Platform Reus 2

0 Platform Salou 2

ID Type Name Capacity

Waybills

Type: Passengers

ID From: ?

ID To: ?

Points: ?

Add

Passengers 1 0 1

Passengers 0 1 1

Type From To Points

Rewards

Name: ?

Add

Description: ?

0 Maintenance crew The maintenance crew can repair faults in components and tracks

ID Name Description

Events

Name: ?

ID Reward: ?

Rounds: ?

Add

Description: ?

Track work There is track work. Proceed at reduced speed to the next stop.

Signal failure The departure signal is not working

Name Description ID Reward Rounds

Save ...

Design by Paco

The cards for the game *Next Train* are defined in a `.csv` file in the `/game` directory of the SD card, which can be edited with Excel.

Card Type	Card Subtype	Card Description
0 (Operation point)	0	Platform
	1	Loading point
	2	Depot
1 (Waybill)	3	Passenger
	4	Freight
	5	Luggage
	6	Post
2 (Event)	7	Event
	8	Reward

Name: Name (operation points, rewards, and events)

Description: Description of rewards and events

NOTE: Do not use `;` in these fields. Use `|` to indicate a line break

Depending on the card type, the following fields will have different values:

Card Type	Column E	Column F	Column G
0	Capacity		
1	From	To	Points
2	Reward	Rounds	

To facilitate modifying the data for the *Next Train* game cards to adapt them to your model railway in a more visual way than you would in Excel, the **PacoMouseCYD GameEditor** has been included on the SD card. This allows you to easily modify the data from your web browser.

Open the **GameEditor.html** file from the SD card.

Enter the game number (from 0 to 9) to be defined.

You can also select an existing `.csv` file from the `/game` folder on the SD card. Pressing the **Load...** button will read the stored data.

You can define the cards for loading points with their capacity (from 1 to 4), the transport orders indicating the type of wagon to use (passengers, goods, luggage, post) with the origin and destination IDs, and the points that will be earned when the order is completed.

Reward cards allow you to avoid losing rounds from a related event card. Event cards add variety to the game by presenting unusual situations (positive or negative) that can result in the player losing turns.

Once you have all the data for your card game, click the **Save...** button to download the `.csv` file to your computer. Copy it to the `/game` folder on your SD card so that it is available for **PacoMouseCYD**.

Juego “Próximo tren”

Próximo Tren es una adaptación simplificada para **PacoMouseCYD** de los juegos prototípicos de operación en maquetas basados en cartas y órdenes de transporte inspirado en las reglas del juego de cartas *Voll abgefahren: Der nächste Zug*.

Recoge las órdenes de transporte de pasajeros y mercancías en los puntos de operación de tu maqueta y transpórtalas con los trenes de la maqueta a otro punto de operación consignado en la orden.

Prepara cualquier número de trenes con hasta 4 vagones en cualquier punto de operación (andén, vía de carga, depósito). Se recomienda disponer al menos de un tren de pasajeros y otro de mercancías o bien dos trenes mixtos de pasajeros y equipajes para 1 o 2 jugadores, para 3 o 4 jugadores se ha de tener en cuenta las dimensiones de la maqueta y los recorridos que se puedan establecer para evitar que los trenes puedan quedar bloqueados.

Un recorrido de tren empieza y termina en un punto de operación, pero ha de detenerse obligatoriamente en sus paradas programadas (trenes de pasajeros en andenes, trenes de mercancías en vías de carga, trenes mixtos en andenes y vías de carga). En el depósito sólo pueden detenerse las locomotoras. Podrá continuar su recorrido en la siguiente ronda.

Planifica tus recorridos porque la capacidad de los puntos de operación es limitada. Por ronda solo se permite un recorrido de tren por parada.

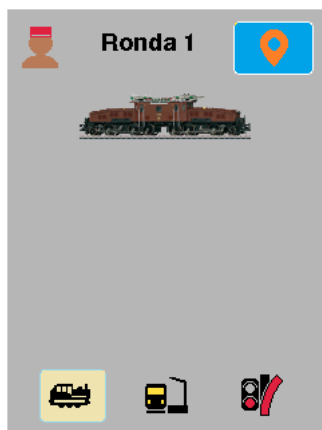



Para jugar a *Próximo Tren* se necesita una tener insertada una SD en **PacoMouseCYD**. En el directorio `/game` están los archivos 0 a 9 que contienen cada uno las cartas de un juego diferente.

Con **GameEditor** puede editar los juegos para adaptarlos a su maqueta cómodamente desde el navegador web.

Elija el número de juego (de 0 a 9) y el número de jugadores (de 1 a 4) y pulse *Iniciar*





SECUENCIA DE UNA RONDA

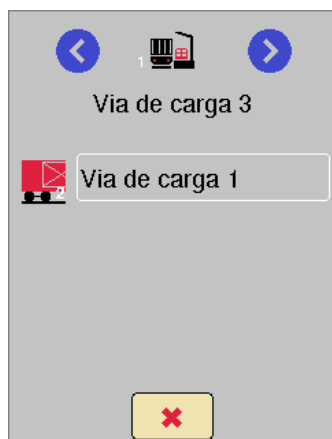


Cada jugador () se identifica por un color diferente de la gorra y se juega por rondas hasta que se acaben las cartas disponibles.

En la parte superior se indica el jugador y la ronda actual.

- Elija su *próximo tren* pulsando su imagen.

- Con el icono  podemos ver las diferentes cartas de orden disponibles en cada punto de operación: Andén: , Vía de carga: , Depósito: .





Seleccione el punto de operación en el que esta su tren.

Junto al icono del punto de operación se muestra la capacidad de vagones del mismo (de 1 a 4), las nuevas cartas de orden que superen la capacidad del punto de carga serán descartadas automáticamente. Junto el icono del vagón se indica los puntos que obtendremos al entregar la carga en el punto de destino.

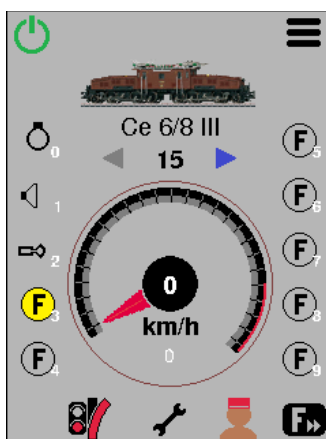
Recoja entre las órdenes de carga disponibles las que corresponden al tipo de vagón que lleva su tren si tiene suficientes vagones vacíos para poder realizar la carga.



Pasajeros: , Mercancías: , Equipaje: , Postal: 



Pulse los botones  y  para realizar **una** de las siguientes acciones:


- CONDUCIR:** Elija un destino:
 - Punto de operación en la dirección actual de viaje hasta la siguiente parada programada y accesible desde esta vía.
 - Establezca la ruta activando los cambios de vía y señales necesarias para llegar a la siguiente parada.
 - Conduzca hasta la siguiente parada programada.
- CAMBIO DE DIRECCION:** Active los cambios de vía y señales necesarias del punto de operación para poder desacoplar la locomotora y maniobrar hasta el otro extremo del tren para acoplarla. En un tren reversible simplemente cambie de cabina de conducción.
- MANIOBRAS:** En el punto de operación realice las maniobras necesarias (maniobrar un vagón, etc.) para tener un tren listo para partir en la siguiente ronda.

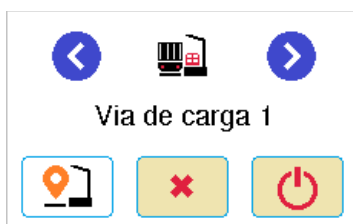



Pulse el icono  para continuar con el juego y pulse el botón  para indicar que ha terminado el movimiento del tren de esta ronda.

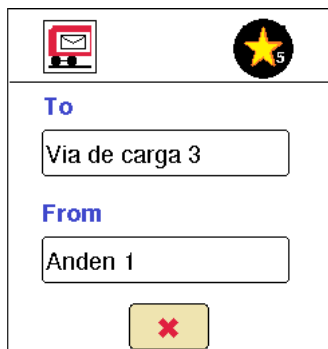
Indique el punto de operación al que ha llegado su tren (andén, vía de carga o depósito).

Una carta de orden solo se considera completada cuando se entrega en su punto de destino.

Pulsando el icono  permite finalizar el juego en cualquier momento.



Pulse  y aparecerá una nueva carta del juego:



Order card interface. At the top left is a train icon, and at the top right is a star icon with the number 5. Below these are two input fields: 'To' with the text 'Via de carga 3' and 'From' with the text 'Anden 1'. At the bottom is a yellow button with a red 'X'.



Orden: Nueva orden para el tipo de vagón indicado que se situará en el punto de operación de origen si tiene la suficiente capacidad para ella.



Recompensa: Sirven para jugarlas cuando aparezca un evento relacionado. Las que no se hayan jugado aumentarán nuestra puntuación al final del juego.



Brigada obras card. The background is blue. The title 'Brigada obras' is at the top. The text 'La brigada puede reparar fallos de elementos y vías' is in the center. At the bottom is a yellow button with a red 'X' and a star icon.



Robo card. The background is blue. The title 'Robo' is at the top. The text 'El tren ha sufrido un robo y tiene desperfectos' is in the center. At the bottom is a yellow button with a red 'X' and a hand icon with the number 1.




Evento: Realice la acción descrita en ella.

Puede conllevar pérdida de rondas.



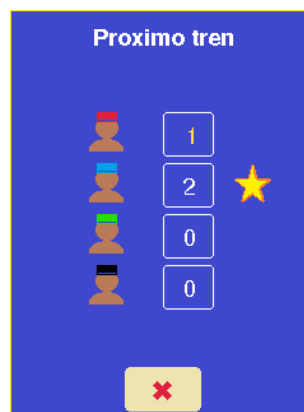
La pérdida de rondas se evita si dispone de la recompensa adecuada para canjearla.

Es el turno de un nuevo jugador  si no está penalizado con pérdida de turnos

FIN DE JUEGO

El juego finaliza cuando no haya más cartas.

Se mostrará la puntuación final de cada jugador según la puntuación de las órdenes entregadas y las cartas de recompensa no usadas.



Proximo tren screen. The background is blue. The title 'Proximo tren' is at the top. Below it are four player icons with corresponding score boxes: 1, 2, 0, and 0. A star icon is next to the score 2. At the bottom is a yellow button with a red 'X'.

PacoMouseCYD Game Editor

English

Game: 9

CSV File: game/ Seleccionar archivo 9.csv

Load ...

Operation points

Type: Platform Name: ? Capacity: ? Add

1	Platform	Reus	2
0	Platform	Salou	2

ID Type Name Capacity

Waybills

Type: Passengers ID From: ? ID To: ? Points: ? Add

Passengers	1	0	1
Passengers	0	1	1

Type From To Points

Rewards

Name: ? Add

Description: ?

0	Maintenance crew	The maintenance crew can repair faults in components and tracks
---	------------------	---

ID Name Description

Events

Name: ID Reward: Rounds: ? Add

Description: ?

Track work	There is track work. Proceed at reduced speed to the next stop.		
Signal failure	The departure signal is not working	0	1

Name Description ID Reward Rounds

Save ...

Design by Paco

Las cartas del juego *Próximo tren* se definen en un archivo .csv en el directorio /game de la SD que se puede editar con Excel.

Card Type	Card Subtype	Descripción carta
0 (Punto de operación)	0	Andén
	1	Vía de carga
	2	Depósito
1 (Orden de Transporte)	3	Pasajeros
	4	Mercancías
	5	Equipaje
	6	Correo
2 (Evento)	7	Evento
	8	Recompensa

Name: Nombre (puntos de operación, recompensas y eventos)

Description: Descripción de las recompensas y eventos

NOTA: No use ; en estos campos. Use | para indicar un cambio de línea

Dependiendo del tipo de carta tendrá diferentes valores en los siguientes campos:

Card Type	Columna E	Columna F	Columna G
0	Capacidad		
1	Origen	Destino	Puntos
2	Recompensa	Turnos	

Para facilitar la modificación de los datos de las cartas del juego *Próximo tren* para adaptarlas a su maqueta de una manera más visual de lo se haría en Excel, en la SD se ha incluido el **PacoMouseCYD GameEditor** que permite modificar los datos cómodamente desde el navegador web.

Abra el archivo **GameEditor.html** desde la SD.

Introduzca el número de juego (de 0 a 9) a definir.

También puede seleccionar un archivo .csv existente en la carpeta /game de la SD, al pulsar el botón **Cargar...** se leerán los datos almacenados.

Puede definir las cartas para los puntos de carga con su capacidad (de 1 a 4), las órdenes de transporte indicando el tipo de vagón a utilizar (pasajeros, mercancías, equipaje, correo) con el ID del origen y del destino del transporte y los puntos que se conseguirán cuando se complete la orden.

Las cartas de recompensa permiten evitar una pérdida de rondas de una carta de evento relacionada. Las cartas de evento permiten dar variedad al juego al proponer situaciones anormales (positivas y negativas) que pueden conllevar pérdida de turnos del jugador.

Una vez tenga todos los datos de su juego de cartas, pulse el botón **Guardar...** para descargar el archivo .csv en su ordenador. Cópelo en la carpeta /game de su SD para que esté disponible para **PacoMouseCYD**.

“Nächster Zug“-Spiel

Nächster Zug ist eine vereinfachte Adaption der klassischen Modellbahn-Betriebsspiele für **PacoMouseCYD**, basierend auf Transportkarten und Frachtbrieffen und inspiriert von den Regeln des Kartenspiels *Voll abgefahren: Der nächste Zug*.

Sammeln Sie Personen- und Gütertransportaufträge an den Betriebspunkten Ihrer Modellbahn und transportieren Sie diese mit Ihren Zügen zu einem anderen, im Auftrag angegebenen Betriebspunkt.

Stellen Sie beliebig viele Züge mit bis zu 4 Wagen an jedem Betriebspunkt (Bahnsteig, Verladegleis, Depot) bereit. Für 1 oder 2 Spieler empfiehlt sich mindestens ein Personenzug und ein Güterzug oder zwei gemischte Personen- und Gepäckzüge. Bei 3 oder 4 Spielern müssen die Abmessungen der Modellbahn und die möglichen Streckenführungen berücksichtigt werden, um Zugblockaden zu vermeiden.

Eine Zugfahrt beginnt und endet an einem Betriebspunkt, muss aber an den planmäßigen Haltestellen halten (Personenzüge auf Bahnsteigen, Güterzüge auf Verladegleisen und gemischte Züge sowohl auf Bahnsteigen als auch auf Verladegleisen). Nur Lokomotiven dürfen im Depot halten. Der Zug kann seine Fahrt in der nächsten Runde fortsetzen.

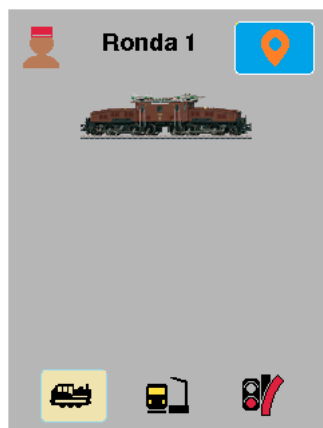




Um *Nächster Zug* zu spielen, benötigen Sie eine SD-Karte, die in **PacoMouseCYD** eingelegt ist. Das Verzeichnis */game* enthält die Dateien 0 bis 9, die jeweils die Spielkarten für ein anderes Spiel enthalten.

Mit dem **GameEditor** können Sie die Spiele ganz einfach über Ihren Webbrowser an Ihre Modelleisenbahn anpassen.

Wählen Sie die Spielnummer (von 0 bis 9) und die Anzahl der Spieler (von 1 bis 4) und drücken Sie *Starten*.

ONE ROUND SEQUENCE



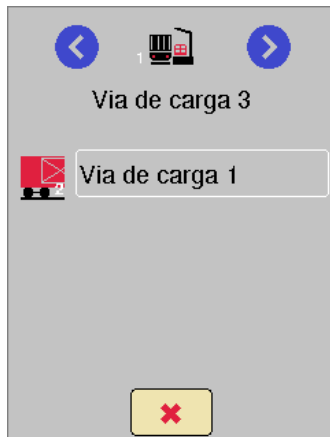
Jeder Spieler (   ) ist durch eine andere Kappenfarbe gekennzeichnet. Das Spiel geht in Runden weiter, bis alle verfügbaren Karten aufgebraucht sind.

Spieler und aktuelle Runde werden oben angezeigt.

- Wähle deinen *nächsten Zug*, indem du auf sein Bild tippst.

- Das Symbol  zeigt die verschiedenen Auftragskarten an jedem Betriebspunkt an:

Bahnsteig: , Ladestelle: , Betriebswerk: .





Wählen Sie den Betriebspunkt aus, an dem sich Ihr Zug befindet.

Neben dem Symbol des Betriebspunkts wird die Waggonkapazität (1 bis 4) angezeigt. Neue Ladeaufträge, die die Kapazität des Ladepunkts überschreiten, werden automatisch verworfen. Neben dem Waggonssymbol werden die Punkte angezeigt, die Sie für die Zustellung der Fracht am Zielort erhalten.

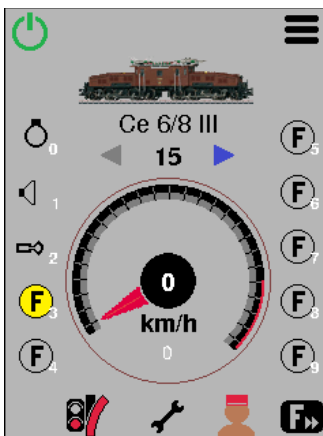
Wählen Sie aus den verfügbaren Ladeaufträgen diejenigen aus, die dem Waggentyp Ihres Zuges entsprechen, vorausgesetzt, Sie verfügen über genügend leere Waggon für die Beladung.



Personen: , Stückgut: , Gepäck: , Post: 

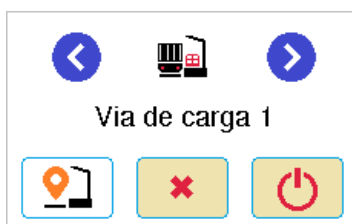


Drücken Sie die Tasten  und  um **eine** der folgenden Aktionen auszuführen:

- a) **FAHRT:** Ziel auswählen:
 - Vom Betriebspunkt in Fahrtrichtung zur nächsten planmäßigen Haltestelle, die von diesem Gleis aus erreichbar ist.
 - Stellen Sie die Route ein, indem Sie die erforderlichen Weichen und Signale aktivieren, um die nächste Haltestelle zu erreichen.
 - Fahren Sie zur nächsten planmäßigen Haltestelle.
- b) **RICHTUNGSWECHSEL:** Stellen Sie die erforderlichen Weichen und Signale am Betriebspunkt ein, um die Lokomotive abzukoppeln und sie zum anderen Ende des Zuges zu manövrieren, um sie dort anzukoppeln. Bei einem reversiblen Zug wechseln Sie einfach das Führerhaus.
- c) **RANGIEREN:** Am Betriebspunkt sind die notwendigen Rangierarbeiten (Rangieren eines Wagens usw.) durchzuführen, damit der Zug für die nächste Fahrt bereit ist.




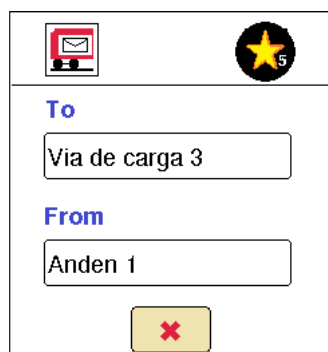
Tippe auf das Symbol  um das Spiel fortzusetzen, und tippe,  um anzuzeigen, dass die Zugbewegung für diese Runde beendet ist.




Geben Sie den Betriebspunkt an, den Ihr Zug erreicht hat (Bahnsteig, Ladestelle oder Betriebswerk).

Ein Frachtbrief gilt erst dann als vollständig, wenn er am Bestimmungsort zugestellt wurde.

Durch Antippen des Symbols  können Sie das Spiel jederzeit beenden.



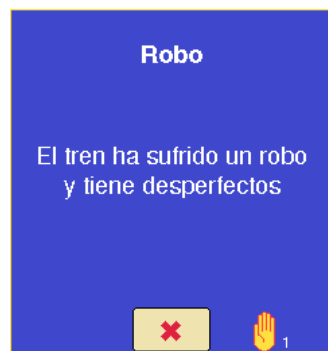
Drücken Sie die Taste  und eine neue Spielkarte erscheint:



Frachtbrief: Neue Bestellung des angegebenen Waggontyps, der am Ausgangspunkt des Einsatzes platziert wird, sofern er über ausreichende Kapazität verfügt.



Belohnung: Diese können bei entsprechenden Ereignissen eingesetzt werden. Nicht eingelöste Belohnungen erhöhen deine Punktzahl am Spielende.




Ereignis: Führe die beschriebene Aktion aus.



Dies kann zu Rundenverlusten führen.

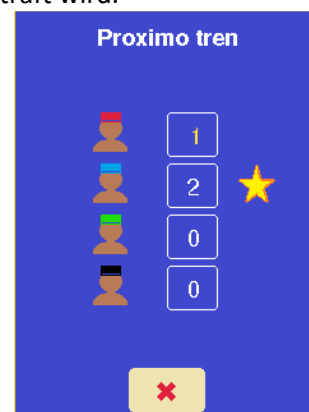
Rundenverluste können vermieden werden, wenn du die entsprechende Belohnung zum Einlösen besitzt.

Ein neuer Spieler ist  an der Reihe, sofern er nicht mit einem Zugverlust bestraft wird.

SPIELENDEN

Das Spiel endet, sobald keine Karten mehr im Spiel sind.

Die Endpunktzahl jedes Spielers wird anhand der ausgelieferten Bestellungen und der nicht verwendeten Belohnungskarten angezeigt.



PacoMouseCYD Game Editor

English

Game:

CSV File: game/ 9.csv

Operation points

Type: Name: Capacity:

ID	Type	Name	Capacity
1	Platform	Reus	2
0	Platform	Salou	2

Waybills

Type: ID From: ID To: Points:

Type	From	To	Points
Passengers	1	0	1
Passengers	0	1	1

Rewards

Name:

Description:

ID	Name	Description
0	Maintenance crew	The maintenance crew can repair faults in components and tracks

Events

Name: ID Reward: Rounds:

Description:

Name	Description	ID Reward	Rounds
Track work	There is track work. Proceed at reduced speed to the next stop.		
Signal failure	The departure signal is not working	0	1

Design by Paco

Die Karten für das Spiel *Nächster Zug* sind in einer .csv-Datei im Verzeichnis /game der SD-Karte definiert, die mit Excel bearbeitet werden kann.

Card Type	Card Subtype	Card Description
0 (Betriebstellen)	0	Bahnsteig
	1	Ladestelle
	2	Betriebswerk
1 (Transportaufträge)	3	Personen
	4	Stückgut
	5	Gepäck
2 (Ereignis)	6	Post
	7	Ereignis
	8	Belohnungen

Name: Name (Operationspunkte, Prämien und Events)

Description: Beschreibung der Belohnungen und Veranstaltungen

HINWEIS: Verwenden Sie in diesen Feldern kein ;
Verwenden Sie |, um einen Zeilenumbruch anzuzeigen.

Je nach Kartentyp haben die folgenden Felder unterschiedliche Werte:

Card Type	Spalte E	Spalte F	Spalte G
0	Kapazität		
1	Von	Zu	Punkte
2	Belohnungen	Runden	

Um die Daten der Nächster Zug-Spielkarten einfacher an Ihre Modelleisenbahn anzupassen und dabei eine anschaulichere Darstellung als in Excel zu ermöglichen, ist der **PacoMouseCYD GameEditor** auf der SD-Karte enthalten. Damit können Sie die Daten bequem über Ihren Webbrowser bearbeiten.

Öffnen Sie die Datei **GameEditor.html** von der SD-Karte.

Geben Sie die gewünschte Spielnummer (0 bis 9) ein.

Alternativ können Sie eine vorhandene .csv-Datei aus dem Ordner /game auf der SD-Karte auswählen. Durch Klicken auf **Laden...** werden die gespeicherten Daten geladen.

Sie können die Karten für die Verladestellen mit ihrer Kapazität (1 bis 4), die Transportaufträge mit Angabe des Waggontyps (Passagiere, Güter, Gepäck, Post) sowie der Start- und Ziel-IDs und die Punkte, die bei Abschluss des Auftrags gutgeschrieben werden, definieren.

Mithilfe von Belohnungskarten können Sie Rundenverluste durch zugehörige Ereigniskarten vermeiden. Ereigniskarten sorgen für Abwechslung im Spiel, indem sie ungewöhnliche Situationen (positiv oder negativ) darstellen, die zum Verlust von Runden führen können.

Sobald Sie alle Daten für Ihr Kartenspiel haben, klicken Sie auf **Speichern...**, um die .csv-Datei auf Ihren Computer herunterzuladen. Kopieren Sie sie in den Ordner /game auf Ihrer SD-Karte, damit sie für **PacoMouseCYD** verfügbar ist.

Hra “Další vlak”

Další vlak je zjednodušená adaptace prototypové hry o provozu modelové železnice pro **PacoMouseCYD**, založené na dopravních kartách a nákladních listech, inspirovaná pravidly karetní hry *Voll abgefahren: Der nächste Zug*.

Sbírejte objednávky osobní a nákladní dopravy v stanicích vaší modelové železnice a přepravujte je svými vlaky do jiné stanice uvedené v objednávce.

Připravte libovolný počet vlaků s až 4 vozy v jakékoli stanici (nástupiště, nákladní kolej, depo). Doporučuje se mít alespoň jeden osobní vlak a jeden nákladní vlak, nebo dva smíšené osobní a zavazadlové vlaky pro 1 nebo 2 hráče. Pro 3 nebo 4 hráče je třeba zohlednit rozměry modelové železnice a trasy, které lze stanovit, aby se zabránilo zablokování vlaků.

Cesta vlaku začíná a končí v stanici, ale musí zastavit na plánovaných zastávkách (osobní vlaky na nástupištích, nákladní vlaky na nákladních kolejích a smíšené vlaky na obou nástupištích i nákladních kolejích). V depu mohou zastavit pouze lokomotivy. Vlak může pokračovat v jízdě v dalším kole.

Pečlivě si plánujte trasy, protože kapacita stanic je omezená. V každém kole je povolena pouze jedna cesta vlakem na zastávku.

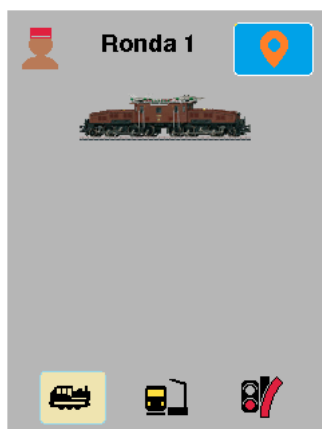






Pro hraní hry *Další vlak* potřebujete vložit SD kartu do **PacoMouseCYD**. Adresář */game* obsahuje soubory 0 až 9, každý s kartami pro jinou hru.

S **GameEditor** em můžete hry snadno upravovat a přizpůsobit je vaší modelové železnici z webového prohlížeče.

Vyberte číslo hry (od 0 do 9) a počet hráčů (od 1 do 4) a stiskněte *Spustit*.


POŘADÍ JEDNOHO KOLA






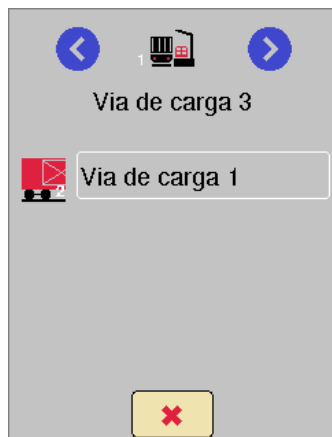
Každý hráč (   ) je označen jinou barvou čepice a hra pokračuje v kolech, dokud nejsou vyčerpány všechny dostupné karty.

Hráč a aktuální kolo se zobrazují nahoře.

- Vyberte si *další vlak* klepnutím na jeho obrázek.

- Ikona  zobrazuje různé karty objednávek dostupné v každém operačním bodě:

Nástupiště: , Nakládací kolej: , Depo: .



Stanici, kde se váš vlak nachází.

Vedle ikony stanice se zobrazuje kapacita vagónu (1 až 4). Nové nákladové příkazy, které překračují kapacitu nakládacího bodu, budou automaticky zahozeny. Vedle ikony vagónu jsou uvedeny body, které získáte za doručení nákladu do cílového bodu.

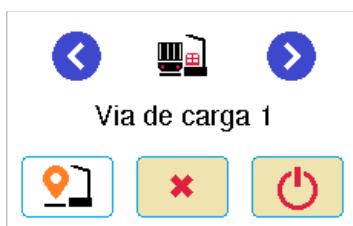
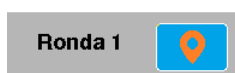
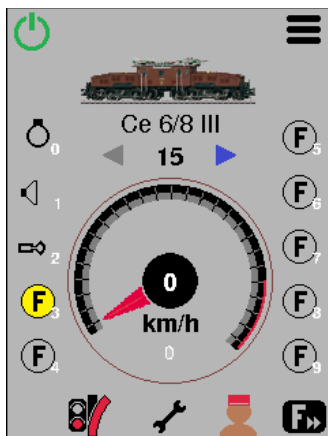
Z dostupných nákladových příkazů vyberte ty, které odpovídají typu vagónu, který váš vlak přepravuje, za předpokladu, že máte dostatek prázdných vagónů k dokončení nákladky.



Cestující: , Náklad: , Zavazadla: , Pošta: 



Stisknutím tlačítek  a  provedte **jednu** z následujících akcí:

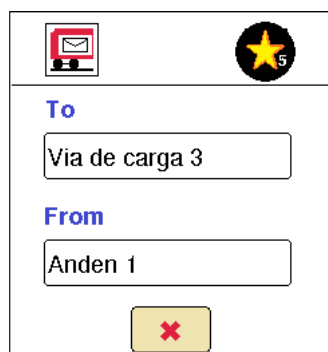
- JÍZDA:** Vyberte cíl:
 - Z provozního bodu v aktuálním směru jízdy k další plánované zastávce přístupné z této koleje.
 - Nastavte trasu aktivací potřebných výhybek a signálů pro dosažení další zastávky.
 - Jedte k další plánované zastávce.
- ZMĚNA SMĚRU JÍZDY:** Aktivujte potřebné výhybky a návěstidla v obslužném bodě pro odpojení lokomotivy a její přesun na druhý konec vlaku pro její připojení. U reverzibilního vlaku jednoduše vyměňte kabinu strojvedoucího.
- POSUN:** V místě obsluhy proveďte nezbytné posunovací operace (posun vozu atd.), aby byl vlak připraven k odjezdu na další jízdu.




Klepnutím na ikonu  pokračujte ve hře a klepnutím na tlačítko označte , že pohyb vlaku v tomto kole je dokončen.

Uvedte stanici, do které váš vlak dorazil (nástupiště, místo nákladky nebo depo). Nákladní list se považuje za kompletní pouze tehdy, je-li doručen do místa určení.

Klepnutím na ikonu  můžete hru kdykoli ukončit.



Stiskněte  a objeví se nová herní karta:



Nákladní list: Nová objednávka na uvedený typ vozu, který bude zadán na výchozím místě provozu, pokud bude mít dostatečnou kapacitu.



Odměna: Tyto odměny lze použít k zahrání, když se objeví související událost. Neohraná odměna zvýší vaše skóre na konci hry.




Událost: Proveďte akci popsanou v něm.



Může vést ke prohraným kolům.

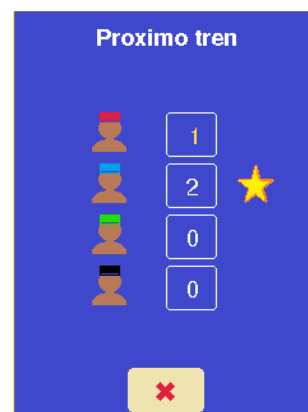
Prohraným kolům se lze vyhnout, pokud máte vhodnou odměnu, kterou si můžete uplatnit.

je na tahu nový hráč , pokud není penalizován ztrátou tahu

KONEC HRY

Hra končí, když už nejsou žádné karty.

Konečné skóre každého hráče se zobrazí na základě skóre doručených objednávek a nevyužitých karet odměn.



PacoMouseCYD Game Editor

English

Game:

CSV File: game/ 9.csv

Operation points

Type: Name: Capacity:

ID	Type	Name	Capacity
1	Platform	Reus	2
0	Platform	Salou	2

Waybills

Type: ID From: ID To: Points:

Type	From	To	Points
Passengers	1	0	1
Passengers	0	1	1

Rewards

Name:

Description:

ID	Name	Description
0	Maintenance crew	The maintenance crew can repair faults in components and tracks

Events

Name: ID Reward: Rounds:

Description:

Name	Description	ID Reward	Rounds
Track work	There is track work. Proceed at reduced speed to the next stop.		
Signal failure	The departure signal is not working	0	1

Design by Paco

Karty pro hru *Další vlak* jsou definovány v souboru .csv v adresáři /game na SD kartě, který lze upravovat v Excelu.

Card Type	Card Subtype	Card Description
0 (Obslužné místo)	0	Nástupišť
	1	Místo nakládky
	2	Depo
1 (Nákladní list)	3	Cestující
	4	Náklad
	5	Zavazadla
	6	Pošta
2 (Událost)	7	Událost
	8	Odměna

Name: Název (operační body, odměny a události)

Description: Popis odměn a událostí

POZNÁMKA: V těchto polích nepoužívejte znak ; Pro zalomení řádku použijte znak |.

V závislosti na typu karty budou mít následující pole různé hodnoty:

Card Type	Column E	Column F	Column G
0	Kapacita		
1	Od	Do	Body
2	Kola	odměn	

Pro usnadnění úpravy dat herních karet *Další vlak* a jejich přizpůsobení vašemu modelovému vlaku vizuálnějším způsobem než v Excelu je na SD kartu zahrnut **GameEditor** her **PacoMouseCYD**. To vám umožní snadno upravovat data z webového prohlížeče.

Otevřete soubor **GameEditor.html** z SD karty.

Zadejte číslo hry (od 0 do 9), které chcete definovat.

Můžete také vybrat existující soubor .csv ze složky /game na SD kartě. Stisknutím tlačítka **Načíst...** se načtou uložená data.

Můžete definovat karty pro stanice s jejich kapacitou (od 1 do 4), přepravní příkazy s uvedením typu vagónu, který se má použít (cestující, zboží, zavazadla, pošta) s ID místa odjezdu a cíle a body, které budou získány po dokončení příkazu.

Karty odměn vám umožňují vyhnout se ztrátě kol z související karty události. Karty událostí zpestřují hru tím, že představují neobvyklé situace (pozitivní nebo negativní), které mohou vést ke ztrátě tahu hráče.

Jakmile budete mít všechna data pro svou karetní hru, klikněte na tlačítko **Uložit...** a stáhněte si soubor .csv do počítače. Zkopírujte jej do složky /game na SD kartě, aby byl k dispozici pro **PacoMouseCYD**.