

# The Castles of Burgundy

AZ EGYEDÜLÁLLÓ ÉPÍTKEZŐS JÁTÉK LEGELŐKKEL, ÁRUKKAL ÉS KOCKÁKKAL

## JÁTÉKÖTLET

**A** Loire-völgy a XV. században. A játékosok befolyásos hercegekként azon fáradoznak, hogy megfontolt kereskedelemmel és építkezéssel felvirágoztassák a birtokaikat.

Két kocka jelöli ki az akció-lehetőségeket, de a végső döntés mindig a játékosok kezében van. Kereskedelem vagy állattenyésztés, városépítés vagy tudományos kutatás, több különböző út vezet a játékosok jólétéhez és hírnevéhez!

A győzelmi pontok megszerzésének számos módja van ebben az építkezős játékban, melyekhez fordulóról fordulóra óvatos tervezés és előrelátás szükséges. A különböző birtokoknak köszönhetően a játék sokáig kihívást jelent a játékosoknak, mivel két játék lefolyása sohasem lesz egyforma.

**A játékot a játék végéig legtöbb győzelmi pontot összegyűjtő játékos nyeri.**

## JÁTÉKÖTLET

A játékosok a XV. századi burgundiai hercegek bőrébe bújnak.

A játék 5 fázisa alatt a játékosok kereskedelemmel, állattenyésztéssel, városépítéssel, vagy tudományos kutatással gyűjtik össze a játék végeredményét eldöntő győzelmi pontokat.

A játék végén legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes.

## A JÁTÉK ELEMELI

### 164 hatszögletű lapka:

- \_ 7x 8 épület (bézs, 16x fekete hátoldallal)
- \_ 7x 4 állat (világoszöld, 8x fekete hátoldallal)
- \_ 26x "tudás" (sárga, 6x fekete hátoldallal)
- \_ 16 vár (sötétzöld, 2x fekete hátoldallal)
- \_ 12 bánya (szürke, 2x fekete hátoldallal)
- \_ 26 hajó (kék, 6x fekete hátoldallal)

42 árulapka (négyyszögletű, 7 db mind a 6 színben)

20 ezüstpénz (nyolcszögletű)

30 munkáslapka (négyyszögletű)

12 bónuszlapka (négyyszögletű, 1 kicsi és 1 nagy mind a 6 színben)

4 győzelmi pont-lapka (100/200 pontos, 1 db mind a 4 játékoszínben)

8 játékosjelölő (2 db mind a 4 játékoszínben)

9 dobókocka (2 db mind a 4 játékoszínben plusz 1 fehér)

1 játéktábla

6 játékos tábla (kétoldalas, 4x 1-es számmal, 1-1 db 2-9-es számmal)



*Ha először olvasod a szabályokat, akkor azt ajánljuk, hogy egyelőre hagyd figyelmen kívül az oldalak jobb szélén lévő, vastagon szedett szöveget. Ezek a szövegek a szabályok összefoglalásának céljából készültek azért, hogy - akár egy hosszabb kihagyás után is - könnyebb legyen újra megérteni a játékot.*

# A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

(Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a lapkákat a kinyomótáblából!)

Helyezzétek a **játéktáblát** az asztal közepére!

A játéktáblán a következők láthatók:

**5 fázismező (A-E)**

**5 fordulómező**

**6 számozott depó (1-6)**, mindegyik négy mezővel a hatszögletű lapkáknak és egy nagy árumezővel

**1 központi fekete depó**

**12 mező a bónuszlapkáknak**

**1 játékosrend-sáv**

**1 győzelmi pont-sáv (0-100)**



A **20 ezüstpénzt**, a **30 munkáslapkát**, valamint a **fehér dobókockát** tegyétek a játéktábla mellé!

Válogassátok szét a **164 hatszögletű lapkát** a hátoldaluk színe szerint és rakjátok őket külön csoportokban *képpel lefelé fordított* készletnek a játéktábla mellé!

Keverjétek össze képpel lefelé fordítva a **42 áru lapkát** (négyzetű lapkák)! Ezután képezetek belőlük 5, képpel lefelé fordított oszlopot, mindegyikben **5 lapkával!** Tegyetek egy-egy oszlopot a játéktábla mind az 5 (A-E betűvel jelölt) fázismezőjére! A többi **17 lapka** egyelőre egy képpel lefelé fordított készletben marad.

Tegyétek a **12 bónuszlapkát** (négyzetű lapkák) a játéktábla megfelelő mezőire!

**Adjatok minden játékosnak:**

- **1 játékos táblát**, melyet mindenki az **1-es számú** oldalával felfelé fordítva maga elé tesz (a 2-es-től 9-esig számozott táblákkal kapcsolatban lásd a további információt a 12. oldalon);

- **1 várat** (= sötétzöld hatszögletű lapka), amit mindenki a játékos táblája középső (6-os kockaértékkel jelölt) mezőjére rak;

- **3 véletlenszerűen választott áru lapkát** (a maradék 17 lapkából), amik *képpel felfelé fordítva* a játékos táblák bal felső sarkában lévő három áru raktár-mezőre kerülnek: az egyforma típusú (= színű) árukat egy helyen kell tárolni, a különböző típusokat külön kell rakni;  
(A fennmaradó áru lapkákat visszatehetitek a dobozba. Ezekre már nem lesz szükség a játék során.)

- a saját színéhez tartozó **2 dobókockát**;

- **2 azonos színű játékosjelölőt**, amiből az egyik a győzelmi pont-sáv 0/100 mezőjére kerül (a másikat egyelőre mindenki maga elé teszi);

- **1 ezüstpénzt**, amit mindenki a játékos táblája bal felső sarkában lévő, erre a célra kijelölt mezőre tesz úgy, hogy a többiek számára látható legyen;

- **1 győzelmi pont-lapkát** (100 / 200 értékkel), amely egyelőre a játékos tábla mellé kerül!

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Tegyétek a **20 ezüstpénzt**, a **30 munkáslapkát**, a **164 hatszögletű lapkát** (színük szerint szétválogatva) és a **fehér dobókockát** a játéktábla mellé!

Rakjátok **5 oszlopot**, mindegyikben **5, képpel lefelé fordított áruval** az A-E fázismezőkre!

Tegyétek a **2 x 6 bónuszlapkát** a játéktábla megfelelő mezőire!

**Adjatok minden játékosnak:**

- **1 játékos táblát**,

- **1 kezdő várat**,

- **3 véletlenszerű áru lapkát**,

- **2 azonos színű dobókockát**,

- **1 játékosjelölőt** (a győzelmi pontokhoz),

- **1 játékosjelölőt** (a játékosrendhez),

- **1 győzelmi pont-lapkát**,

- **1 ezüstpénzt!**

Válasszatok **kezdőjátékost** kockadobással! Ez a játékos kap egy munkáslapkát, amit játékosablája bal alsó sarkában lévő, erre a célra kijelölt mezőre tesz úgy, hogy a többiek számára látható legyen. Az óramutató járásával megegyező irányban következő játékos 2, a harmadik játékos 3, míg a negyedik játékos 4 munkáslapkát kap.

A játékosok a másik játékos-jelölőjükkel a játéktábla játékosrend-sávjának első mezőjén jelzik az éppen megállapított játékosrendet: A kezdőjátékos jelölője kerül a torony tetejére, az utolsó játékosé pedig a torony aljára.

A kezdőjátékos megkapja a fehér dobókockát.

**Jelöljétek ki a kezdőjátékost és adjátok mindenkinek a játékosrendtől függően 1-4 munkáslapkát!**

**Jelöljétek a játékosok sorrendjét a játékosrend-sávon!**

**A fehér dobókocka a kezdőjátékosé.**

## A JÁTÉKOSTÁBLÁK



## A JÁTÉK MENETE

A játék öt fázison keresztül (A-tól E-ig) tart. Minden fázis öt fordulóból áll.

### Mindegyik fázis előkészítése

Minden fázis elején a következő előkészületeket kell megtenni:

- Vegyétek le az összes, a játéktáblán maradt hatszögletű lapkát és tegyétek őket vissza a dobozba (természetesen az első fázis előtt erre nincs szükség!) *(Megjegyzés: A hajó-, bányá- és várlapkák a helyükön maradhatnak, mivel ezek mind egyformák! A megmaradt árulapok is a játéktáblán maradnak!)*
- Véletlenszerűen húzzatok új hatszögletű lapkákat és tegyétek őket képpel felfelé fordítva a hat számozott depó azonos színű hatszögletű mezőire: 2 játékos esetén csak a 2-vel jelölt mezőkre (12 mező), 3 játékosnál a 2-vel és 3-mal jelölt mezőkre (18 mező), 4 játékosnál pedig mind a 24 mezőre kerülnek lapkák.

*Figyelem: Csak három játékos esetén, a 6-os depó sötétzöld mezőjének feltöltésére a következő kivétel vonatkozik: Az A, C és E fázisokban ide egy vár kerül (mint normálisan), azonban a B és D fázisokban ide egy bányát (szürke) kell tenni helyette!*



## A JÁTÉK MENETE

**Minden fázis elején:**

- az összes fennmaradt hatszögletű lapka lekerül (kivéve az első fázisban)
- a depók árumezőin lévő árulapok fennmaradnak
- új, képpel felfelé fordított hatszögletű lapkák kerülnek fel (játékoszámtól függően)
- 5 új, képpel felfelé fordított árulapok kerül a fordulómezőkre

- Véletlenszerűen húzzatok fekete hátoldalú hatszögletű lapkákat (játékoszámtól függően 4-8 darabot) és tegyétek őket képpel felfelé fordítva a játéktábla közepén lévő fekete depóra!

- Vegyétek fel az aktuális fázishoz tartozó 5 árulapkát és rakjátok őket képpel felfelé fordítva a fázismezők alatt található öt négyszögletű fordulómezőre!

## AZ ÖT JÁTÉKFORDULÓ

A fázis előkészítése után öt játékforduló következik, melyek mindegyike ugyanúgy zajlik:

Először mindenki dob a két kockájával. A kezdőjátékos a fehér kockával is dob. Utána mindenki maga elé teszi a kockáit úgy, hogy mindenki jól láthassa őket.  
*Megjegyzés: Mivel mindenki egyszerre dob a kockáival, ezért akik később következnek, azok már előre megtervezhetik a saját körüket.*

A kezdőjátékos kezd. Először elveszi a legfelső árulapkát a fordulómezőkről és ráteszi a fehér kockával kidobott értékkel megegyező számú depó árumezőjére. Ezzel a fehér kocka "szereplése" erre a fordulóra véget ért; a kezdőjátékos nem használhatja fel segítségként a saját körében (és az értéke sohasem változtatható meg a munkáslapkákkal!).

Ezután a kezdőjátékos lejátssza a saját körét. Utána a *játékosrend szerinti következő játékoson* a sor (a játékosrend-sávon jobbról balra, illetve egymáson álló jelölők esetén fentről lefelé haladva). Amikor minden játékos lejátsszotta a körét, egy új forduló következik, stb.

Mivel minden fázisnál 5 árulapka kerül a játékba és ezek közül minden forduló elején egy lapka kerül valamelyik depóra, így könnyű eldönteni, hogy éppen melyik fordulónál tart a játék és hogy milyen hosszú lesz még az adott fázis (illetve az egész játék).

## AZ ÖT FORDULÓ

**Mindenki egyszerre dob.**

**A kezdőjátékos a fehér kocka értékének megfelelően helyezi el az árulapkát.**



## EGY JÁTÉKOS KÖRE

... pontosan két (kockánként egy) akció végrehajtásából áll. Amikor egy játékos felhasználta egy kockát, akkor azt a játékosablaja jobb felső sarkában lévő tárolómezőre teszi.

**Munkáslapkák:** Egy munkáslapka bármikor felhasználható arra, hogy a játékos 1 értékkel felfelé vagy lefelé módosítsa egy kocka értékét. A lapka ezután visszakerül az általános készletbe. Egy kocka értékének 1-ről 6-ra, illetve 6-ról 1-re módosítása is megengedett és ez is egy munkáslapkába kerül. A játékosok több lapkát is felhasználhatnak azért, hogy egy kocka értékét többször is megváltoztassák.

*Példa: 2 munkáslapka beadásával Anna a kockája értékét 2-ről 6-ra módosíthatja és ezután elvehet egy hatszögletű lapkát a 6-os depóról.*

**A kezdőjátékostól indulva és a játékosrendet követve minden játékos a kockáit használva két akciót hajt végre.**

**Minden felhasznált munkáslapka +/- 1-gyel módosítja a kocka értékét (beleértve az 1-ről 6-ra és a 6-ról 1-re módosítást is).**



## AZ AKCIÓK

Minden akcióhoz egy kockára van szükség. A körönkénti két akció bármilyen kombinációban és sorrendben végrehajtható (akár ugyanaz az akció kétszer is).



### ☞ "Hatszögletű lapka levétele a játéktábláról" akció

A játékos levehet egy tetszőleges hatszögletű lapkát arról a depóról, amelyiknek a száma megegyezik az akcióhoz használt kocka értékével.

A kiválasztott lapka a játékos táblája bal alsó sarkában levő raktár egyik üres mezőjére kerül (sohasem közvetlenül a birtokára!). Amennyiben az összes raktármező foglalt, akkor először le kell vennie onnan egy lapkát (ami így kikerül a játékból), majd ezután az üressé vált mezőre teheti az új lapkát (azonban ezt a megoldást érdemes inkább elkerülniük a játékosoknak).



### ☞ "Hatszögletű lapka lerakása a saját birtokra" akció

A játékos elvehet egy tetszőleges hatszögletű lapkát a játékos táblája bal alsó sarkában lévő raktárról és lerakhatja a saját birtokára.

Az akcióhoz kiválasztott kocka értéke jelzi, hogy a játékos melyik üres mező(k)re teheti le a lapkát. Minden újonnan lerakott lapkának közvetlenül szomszédosnak kell lennie legalább egy korábban lerakott lapkával. A lapka színének minden esetben meg kell egyeznie annak a mezőnek a színével, ahova a lapka kerül.

Az első lapka tehát mindig csak a "kezdővár" körüli hat mező egyikére kerülhet.

A lerakott lapka típusától függően a következők történnek a lapka lerakását követően (azonnal):

**"Tudás"** (sárga): 26 különböző sárga lapka van a játékban, amelyek funkciójának részletes leírása a 10. és 11. oldalon található.

**Hajó** (kék): Amikor egy játékos egy hajót tesz a birtokára (amit 6-szor tehet meg a játék során), akkor két dolog történik azonnal:

1. A játékos elveszi az összes árulapkát egy tetszőleges depó árumezőjéről és leteszi a játékos táblája bal felső sarkában lévő áruraktárra.

Fontos: A depó kiválasztása teljesen tetszőleges, vagyis független annak a kockának az értékétől, amit a játékos a hajó lerakásához használt!

Minden játékos legfeljebb három különböző típusú (= színű) árut tarthat az áruraktárban. Az azonos színű lapkákat mindig egymás tetejére kell tenni, a különböző színű lapkák külön mezőkre kerülnek. Ha ezen korlátozás miatt egy játékos nem képes eltárolni a kiválasztott depón lévő összes árulapkát, akkor a raktárába be nem férő árut egyszerűen a depón hagyja.

Példa: Carla lerakott egy hajót a birtokára, ami után árulapkákat vesz fel a képen jelölt árumezőről: a türkizkék (amit rátesz a többi türkizkék árujára), valamint egy másikat (rózsaszínt vagy barnát) amit a még üresen álló raktármezőjére tesz.

2. A játékos a jelölőjét egy mezővel jobbra mozgatja a játékos sorrend-sávon. Amennyiben ez a mező foglalt, úgy a játékos a jelölőjét a többi jelölő tetejére rakja. Ha ez azt eredményezi, hogy ő lesz a következő forduló kezdőjátékos, akkor a fehér kockát is megkapja.



### ☞ Hatszögletű lapka levétele a játéktábláról

A kocka mutatja, hogy melyik depóról lehet lapkát levenni; tedd a lapkát a játékos táblád bal alsó sarkában lévő egyik üres raktármezőre!

### ☞ Hatszögletű lapka lerakása a saját birtokra

A kocka mutatja, hogy melyik üres mező(k)re tehető a lapka; a lapkának szomszédosnak kell lennie egy korábban lerakott lapkával és színben is passzolnia kell az üres mezőhöz.

"Tudás" (sárga):

lásd a 10. + 11. oldalon

Hajó (kék):

1.) A játékos elveszi az általa választott depóról az összes árulapkát és ráteszi az áruraktárra.



2.) A játékos egy mezővel jobbra lép a játékos sorrend-sávon.

**Állat** (világoszöld): Amikor egy játékos egy állatot tesz le a birtokára (ami 6-szor történhet meg a játék során), akkor azonnal győzelmi pontokat kap (és a jelöljét ennek megfelelően előre mozgatja a győzelmi pont-sávon). Minden lapkán 2-4 állat látható és a játékos az állatok számával azonos mennyiségű győzelmi pontot kap.

Amennyiben a játékosnak van már ugyanolyan típusú állata azon a legelőn (= egy összefüggő világoszöld mezőkből álló régió), amelyekre az új lapkát rakta, akkor az új lapkáért járó pontokon *felül* az azonos állatokat ábrázoló, ugyanazon a legelőn lévő lapkákért is újból megkapja a pontokat (lásd a lenti példát).

*Figyelem:* Az állatlapkáknak ugyanahhoz a legelőhöz kell tartozniuk, de nem kell közvetlenül szomszédosnak lenniük az új lapkával.

Ugyanolyan típusú állatokat ábrázoló, *másik* legelőn lévő lapkákért ilyenkor nem jár pont.

*Példa: Benno a felső sorban látható, 4 tehenet ábrázoló lapkát teszi le a birtokára. Ezért  $4 + 3 = 7$  győzelmi pontot kap. Ha később letenne egy újabb 4 tehenet ábrázoló lapkát, akkor  $4 + 4 + 3 = 11$  győzelmi pontot kapna érte.*



**Állat** (világoszöld):

A rajta ábrázolt állatok száma szerint ad győzelmi pontokat.



Egy megkezdett legelő bővítésekor az előzőleg már ott lévő, azonos típusú állatokért újra pont jár.

**Vár** (sötétzöld): Amikor egy játékos egy várat tesz le a birtokára (ami 3-szor történhet meg a játék során), akkor azonnal végrehajt egy további *tetszőleges* akciót úgy, mintha lenne plusz egy kockája egy *tetszőleges* értékkel.

*Például azonnal feltehetne egy másik hatszögletű lapkát a birtokára, vagy ...*

**Vár** (sötétzöld):

Azonnal ad egy további *tetszőleges* akciót.



**Bánya** (szürke): Ez a lapkafajta (néhány sárga lapka kivételével) az egyetlen, amelyiknek nincsen *azonnali* hatása, amikor a játékos lerakja a birtokára (ami 3-szor történhet meg a játék során). Helyette a játékos *minden* fázis végén 1 ezüstpénzt kap a készletből mindegyik, a birtokán lévő bányáért.

**Bánya** (szürke):

1 ezüstpénz bevételt jelent minden fázis végén.



**Épület** (bézs): Amikor egy játékos egy épületet tesz le a birtokára (ami 12-szer történhet meg a játék során), akkor azonnal megkapja az épületért járó *egyszeri* előnyt.

*Figyelem:* A 8 épületfajta mindegyike csak *egyszer* fordulhat elő egy városban (= egy összefüggő bézs mezőkből álló régió). A birtoktól függően 2-6 darab különböző méretű (1-8 mezőből álló) város lehet egy birtokon.

*Például az 1-es számú birtokon 4 város van: egy 1-es, egy 5-ös és két 3-as méretű.*

Mindegyik épület rögtön a megépítése után adja a hozzá tartozó előnyt.

Ezeket az előnyöket a játékos tábla bal oldali része mutatja.



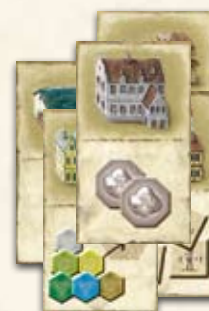
**Épület** (bézs):

Típustól függően különböző módon használható.



Ne feledd

**Egy városban nem lehet két egyforma épület**



# AZ ÉPÜLETEK

## Raktár

Amikor egy játékos egy raktárat tesz le a birtokára, akkor azonnal (egy kocka felhasználása nélkül!) eladhat egy *tetszőleges árutípust* a raktárából, pontosan úgy, mintha az 'Áruk eladása' akciót választotta volna (lásd a 9. oldalon).

## Asztalosműhely

Amikor egy játékos egy asztalosműhelyt tesz le a birtokára, akkor azonnal elvehet egy *tetszőleges, bézs színű épületlapkát* bármelyik számozott depóról (*nem a fekete depóról!*), amit utána a játékosablaja bal alsó sarkában lévő üres raktármezőinek egyikére rak.

## Templom

Amikor egy játékos egy templomot tesz le a birtokára, akkor azonnal elvehet egy *tetszőleges bánya- (szürke), "tudás"- (sárga), vagy várlapkát (sötétzöld)* bármelyik számozott depóról (*nem a fekete depóról!*), amit utána a játékosablaja bal alsó sarkában lévő üres raktármezőinek egyikére rak.

## Piac

Amikor egy játékos egy piacot tesz le a birtokára, akkor azonnal elvehet egy *tetszőleges hajó- (kék), vagy állatlapkát (világoszöld)* bármelyik számozott depóról (*nem a fekete depóról!*), amit utána a játékosablaja bal alsó sarkában lévő üres raktármezőinek egyikére rak.

## Lakóház

Amikor egy játékos egy lakóházat tesz le a birtokára, akkor azonnal elvesz 4 munkáslapkát az általános készletből és lerakja őket a saját készletébe.

## Bank

Amikor egy játékos egy bankot tesz le a birtokára, akkor azonnal elvesz 2 ezüstpénzt az általános készletből és lerakja őket a saját készletébe.

## Városháza

Amikor egy játékos egy városházát tesz le a birtokára, akkor azonnal felrakhat egy további, bármilyen színű, *tetszőleges hatszögletű lapkát* a saját raktáráról a birtokára (ennek a lapkának is érvényesül a hatása!).

## Őrtorony

Amikor egy játékos egy őrtornyot tesz le a birtokára, akkor azonnal 4 mezővel előbbre mozgatja a jelölőjét a győzelmi pont-sávon.

## Raktár

A játékos elad egy *tetszőleges árutípust*.



## Asztalosműhely

A játékos elvesz egy *tetszőleges épületlapkát* a játékosabláról.



## Templom

A játékos elvesz egy *tetszőleges bánya-, "tudás"-, vagy várlapkát* a játékosabláról.



## Piac

A játékos elvesz egy *tetszőleges hajó-, vagy állatlapkát* a játékosabláról.



## Lakóház

A játékos elvesz 4 munkáslapkát.



## Bank

A játékos elvesz 2 ezüstpénzt.



## Városháza

A játékos feltesz egy további, *tetszőleges hatszögletű lapkát* a birtokára.



## Őrtorony

A játékos 4 győzelmi pontot kap.



**Alapvetően** mindegyik épület lehelyezésekor a következők érvényesek:

- A speciális hatások a lerakással "aktíválódnak", kockadobás eredményére (= akcióra) ehhez már nincs szükség!
- Amennyiben egy játékos nem tudja kihasználni az épület nyújtotta előnyt (pl. mert a számozott depókon már nincs több kék vagy világoszöld lapka, amikor lerak egy piacot), attól még az épületet leteheti (azonban ilyenkor az épület előnyét elveszíti).
- A munkáslapkák és ezüstpénzek készlete nincs korlátozva. Abban a ritka esetben, ha a készlet kifogyna, használjatok valamilyen helyettesítő eszközöket a pótlásra!

### További szabályok a hatszögletű lapkák lehelyezésekor:

- Amikor a játékos elvesz egy hatszögletű lapkát a játéktábláról, akkor azt először mindig a játékostáblája bal alsó sarkában lévő raktárra kell tennie. Ez akkor is igaz, ha a második akcióját arra használja fel, hogy az újonnan megszerzett lapkát azonnal a birtokára tegye.

- A hatszögletű lapkák, miután a birtokra kerültek, már nem vehetők le és nem mozgathatók.

- Amint egy játékos teljesen lefed egy azonos színű lapkákból álló régiót, – annak méretétől függetlenül – az adott régió befejezettnak számít és győzelmi pontok járnak érte a következő két értékelés szerint:

1. A méretétől (1-8 mező) függően, a befejezett régió 1-36 győzelmi pontot ér, amit a játékos azonnal lelép a győzelmi pont-sávon.

2. Továbbá, a régió – az aktuális fázistól függően – 10-2 győzelmi pontot ér: Az üres fázismező (A-E, a játéktábla bal felső sarkában) jelzi, hogy az aktuális fázisban

mennyi plusz győzelmi pont jár minden befejezett régióért (a méretétől függetlenül!): az érték az első (A) fázisban kapható 10 ponttól az utolsó (E) fázisban kapható 2 pontig változik.

- Az első játékos, akinek először sikerül lapkákkal teljesen lefednie egy adott színhez tartozó összes mezőt az egész birtokán (például a harmadik bánya-, vagy a hatodik állatlapkája lerakásával), azonnal elveszi a játéktábláról a színhez tartozó nagy bónuszlapkát. A játékos azonnal, a játékoszámától függően mennyiségű győzelmi pontot kap: 5 győzelmi pontot (2 játékos esetén), 6 győzelmi pontot (3 játékosnál), vagy 7 győzelmi pontot (4 játékosnál).

A második játékos, aki ugyanezt a szintet befejezi, megkapja a kis bónuszlapkát és az érte járó 2-4 győzelmi pontot. A harmadik és negyedik helyért nem jár semmi.

Megjegyzés: Amint egy játékos eléri vagy meghaladja a 100 győzelmi pontot a győzelmi pont-sávon, felteszi a győzelmi pont-lapkáját a 100-as értékkel felfelé fordítva a játékostáblájára (a jobb felső sarokra, a felhasznált kockák tárolója mellé).

Amikor a játékos eléri a 200 győzelmi pontot, akkor megfordítja a lapkáját



**Az épületek nyújtotta előnyök kihasználásához soha nincs szükség egy kockadobás eredményére.**

**Soha ne tegyetek lapkát közvetlenül a játéktábláról a birtokotokra!**

**A birtokra letett lapkák a játék végéig a helyükön maradnak.**

**Amint valaki lapkákkal teljesen lefed egy régiót, kétféleképpen kap győzelmi pontokat érte:**

- 1.) A méretétől függően (1-8 mező): 1-36 győzelmi pont
- 2.) Az aktuális fázistól függően (A-E): 10-2 győzelmi pont

**Az első játékos, aki egy adott színhez tartozó összes mezőt lefed a birtokán, megkapja a színhez tartozó nagy bónuszlapkát és a hozzátartozó győzelmi pontokat (2-4 játékosnál: 5-7 GyP).**

**Akinek ezt másodjára sikerül elérnie, az megkapja a kis bónuszlapkát és a hozzátartozó győzelmi pontokat (2-4 játékosnál: 2-4 GyP).**





### ➔ “Áruk eladása” akció

A játékos eladhatja a raktárából az egyik *típushoz* tartozó összes árut. Az akció végrehajtásához választott kocka értéke jelzi, hogy milyen típusú (= színű) árut lehet eladni. *Minden*, a játékos áruraktárában lévő, az adott árutípushoz tartozó lapka, *képpel lefelé fordítva*, a játékos táblájának erre a célra fenntartott raktármezőjére kerül. Ezért a játékos a következőket kapja:

- pontosan egy ezüstpénzt a készletből, függetlenül az eladott (= átfordított) áruk mennyiségétől, valamint
  - *árulapként* 2, 3, vagy 4 győzelmi pontot (kettő, három, illetve négy játékosnál).
- Megjegyzés: A játékosnak az összes áruját el kell adnia az adott típusból, még akkor is, ha néhányat szívesen megtartana belőle.*



### ➔ “Munkáslapok elvétele” akció

A játékos bármelyik kockát felhasználva elvehet 2 munkáslapát az általános készletből. Ebben az esetben a kocka értéke nem számít.

### A központi fekete depó

A két kockához tartozó akcióján *kívül* minden játékos, körönként *egyszer*, *vásárolhat* egy hatszögletű lapkát a központi fekete depóról. A játékos ezt a saját körében *bármikor* megteheti: a kockákhoz tartozó akciók előtt, között, vagy után.

Ehhez be kell adnia 2 ezüstpénzt az általános készletbe, majd az újonnan vásárolt hatszögletű lapkát, mint az összes többi, a játékos tábláról szerzett hatszögletű lapkát, a játékos táblája bal alsó sarkában lévő raktárra kell tennie.



### Egy fázis vége

Egy fázis öt forduló után ér véget. A bányákkal rendelkező játékosok *ilyenkor* kapják meg a megfelelő számú ezüstpénzt. Néhány sárga “tudás”-lapkának is érvényesülhet a hatása. Utána elkezdődik a következő fázis.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék az ötödik fázis befejezése után ér véget. Ekkor következnek a végső értékelés, melynek során a játékosok a következőkért kapnak győzelmi pontokat:

- minden eladatlan árujátékosért: 1 győzelmi pont
  - minden megmaradt ezüstpénzért: 1 győzelmi pont
  - minden két megmaradt munkáslapjátékosért: 1 győzelmi pont
  - minden GyP-ot adó sárga lapjátékosért (lásd a 10. és 11. oldalon).
- (Figyelem: A játékos tábla raktármezőin maradt hatszögletű lapjátékosért nem jár pont!)*

A győzelmi pont-sávon legmesszebbre jutó játékos a győztes. Egyenlőség esetén az érintett játékosok közül a birtokán több üres hellyel rendelkező játékos nyer. Ha még így is egyenlőség van, akkor a döntetlenben résztvevők közül a játékos sorrend szerint később következő játékos a győztes.

### ➔ Áruk eladása

A kocka értéke jelzi az árutípust: ebből a típusból az összes árut el kell adni (= átfordítani):

- + 1 ezüstpénz *eladásonként*
- + 2-4 GyP *árulapként* (2-4 játékos esetén)

### ➔ Munkáslapok elvétele

A játékos, a kocka értékétől függetlenül, elvesz 2 munkáslapát az általános készletből.

Körönként *egyszer* 2 ezüstpénz befizetésével minden játékos *vásárolhat* egy *tetszőleges* lapkát a fekete depóról.

Egy fázis 5 forduló után ér véget: Minden bányával rendelkező játékos újabb ezüstpénzeket kap (és figyeljetelek a “tudás”-lapkákra!).

## A JÁTÉK VÉGE

A játék az 5. fázis után ér véget (= 25 forduló / 50 kockaakció)

A következőkért jár pont:

- megmaradt árujátékosként: 1 GyP
- ezüstpénzenként: 1 GyP
- 2 munkáslapjátékosként: 1 GyP
- a sárga lapjátékosért: X GyP

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes.

## A SÁRGA LAPKÁK ("TUDÁS")

A játék 26 különböző sárga lapkát tartalmaz. Ezek közül többnek olyan hatása van a birtokra helyezést követően, ami megváltoztat bizonyos szabályokat. Mások hatása viszont csak a játék végi pontozásnál érvényesül.

1) Aki ezt a lapkát teszi le a birtokára, az figyelmen kívül hagyhatja azt a szabályt, mely szerint típusonként csak egy épület tehető le egy városra. Tehát innentől kezdve, *korlátozás nélkül*, bármennyi egyforma épületet lerakhat a városaira.

2) Aki ezt a lapkát teszi le a birtokára, az minden bányáért kap egy munkáslapkát is az általános készletből a szokásos ezüstpénzen kívül mindegyik fázis végén.

3) Aki ezt a lapkát teszi le a birtokára, az minden árueladásnál 2 ezüstpéntzt kap 1 helyett az általános készletből (egy kocka akcióját használva, vagy egy raktár birtokra helyezésekor).

4) Aki ezt a lapkát teszi le a birtokára, az minden árueladásnál egy munkáslapkát is kap az általános készletből a szokásos ezüstpénzen kívül (egy kocka akcióját használva, vagy egy raktár birtokra helyezésekor).

5) Aki ezt a lapkát teszi le a birtokára, az, mikor egy hajólapkát rak le a birtokára, nem csak egy, hanem két *szomszédos* árumezőről is elvehet áru lapkákat, amik utána az áru raktárába kerülnek.

6) Aki ezt a lapkát teszi le a birtokára, az nem csak a központi fekete depóról vásárolhat, hanem *a többi hat* depóról is (vagyis mind a hétről). Azonban ez a játékos is körönként csak *egyszer*, egy lapkát vásárolhat.

7) Aki ezt a lapkát teszi le a birtokára, az 1 győzelmi ponttal többet kap *minden* olyan állatlapkáért (vagyis nem minden egyes állatért!), amelyikért pont jár egy új állatlapka lerakásakor.

*Példa: Benno egy 3 birkát ábrázoló lapkát tesz le egy olyan legelőre, amelyen már van egy 4 birkát ábrázoló lapka. Ezért  $(3+1) + (4+1) = 9$  győzelmi pontot kap. Ha később erre a legelőre lerakna egy 2 disznót ábrázoló lapkát, akkor azért 3 győzelmi pontot kapna.*

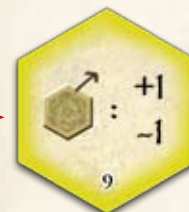
8) Aki ezt a lapkát teszi le a birtokára, az minden beadott munkáslapkáért +/- 2-vel módosíthatja egy kocka értékét.

*Példa: Ahhoz, hogy egy 3-as értékű kockából egy 6-ost csináljon, Carlának már csak 2 munkáslapkára van szüksége.*

9) Aki ezt a lapkát teszi le a birtokára, az *mindegyik* épület (bézs lapka) lerakásakor +/- 1-gyel módosíthatja az adott lapka lerakásához használt kocka értékét (úgy, mintha beadott volna egy munkáslapkát).

10) Aki ezt a lapkát teszi le a birtokára, az *mindegyik* hajó és állat (kék és világoszöld lapka) lerakásakor +/- 1-gyel módosíthatja az adott lapka lerakásához használt kocka értékét (úgy, mintha beadott volna egy munkáslapkát).

### A sárga lapkák



11) Aki ezt a lapkát teszi le a birtokára, az *mindegyik* vár, bánya és "tudás" (sötétzöld, szürke és sárga lapka) lerakásakor +/- 1-gyel módosíthatja az adott lapka lerakásához használt kocka értékét (úgy, mintha beadott volna egy munkáslapkát).



12) Aki ezt a lapkát teszi le a birtokára, az *minden* esetben, mikor egy új hatszögletű lapkát vesz el a játéktábláról, +/- 1-gyel módosíthatja az adott lapka elvételéhez használt kocka értékét (úgy, mintha beadott volna egy munkáslapkát).



13) Aki ezt a lapkát teszi le a birtokára, az *mindig*, mikor a "Munkáslapkák elvétele" akciót választja, kap egy ezüstpénzt is a szokásos 2 munkáslapkán kívül.

*Megjegyzés: Ennek a lapkának nincs hatása a lakóház lerakásakor.*



14) Aki ezt a lapkát teszi le a birtokára, az (a szokásos 2 helyett) 4 munkáslapkát kap, amikor a "Munkáslapkák elvétele" akciót választja.



15) Aki ezt a lapkát teszi le a birtokára, az a játék végén 3 győzelmi pontot kap minden olyan *áru típusért*, amiből legalább egy áru lapkát eladott. Az eladatlan áruk nem számítanak.

*Megjegyzés: A játékosok a saját eladott áruikat bármikor megnézhetik.*

*Példa: Dario a következő áru lapkákat adta el: 4x piros, 3x lila, 3x rózsaszín és 1x narancssárga. Ezekért 4 típus x 3 győzelmi pont = 12 GyP-ot kap.*



16-23) Aki ezen lapkák valamelyikét teszi le a birtokára, az a játék végén 4 győzelmi pontot kap minden olyan, az adott lapkán ábrázolt épületért, amit a birtokára tett.

*Példa: Benno birtokán a 17-es (őrtornyok) és 22-es (bankok) sárga lapkák, valamint 2 őrtorony és 4 bank található a játék végén. Ezekért  $(2 \times 4) + (4 \times 4) = 24$  győzelmi pontot kap.*



24) Aki ezt a lapkát teszi le a birtokára, az a játék végén 4 győzelmi pontot kap minden olyan *állat típusért*, ami megtalálható a birtokán.

*Példa: Annának a játék végén 1 tehén-, 1 tyúk- és 3 birkalapkája van. Ezekért 3 típus x 4 győzelmi pont = 12 GyP-ot kap.*



25) Aki ezt a lapkát teszi le a birtokára, az a játék végén 1 győzelmi pontot kap minden eladott áru lapkáért. Az eladatlan áruk nem számítanak.

*Ha Darionál lenne ez a lapka is, akkor 11 pontot kapna érte (lásd a példát a 15-ös lapkánál).*



26) Aki ezt a lapkát teszi le a birtokára, az a játék végén 2 győzelmi pontot kap minden megszerzett bónusz lapkáért, függetlenül attól, hogy nagyok, vagy kicsik.



## AKIK MÁR JÓL ISMERIK A JÁTÉKOT

... a következő módosítást alkalmazhatják a **játék előkészítések**or: Miután a szokásos előkészületek befejeződtek és a játékosok sorrendje is meghatározásra került, minden játékos kap egy véletlenszerűen választott játékosábrát. A játékosok szabadon eldönthetik, hogy a tábla melyik oldalát (elülső- vagy hátoldalát) szeretnék használni, valamint hogy melyik (sötétzöld) mezőre teszik le a kezdővárukat. A játékosoknak előre meg kell állapodniuk, hogy ezeket *nyíltan* (a játékosrend szerint egymás után következve), vagy pedig *titkosan* (minden játékos egyszerre) döntik el.

A SZERZŐ ÉS A KIADÓ KÖSZÖNETET MOND A SOK JÁTÉKTESZTELŐNEK AZ ELKÖTELEZETTSÉGÜKÉRT ÉS JAVASLATAIKÉRT, KÜLÖNÖSEN A KÖVETKEZŐKNEK:

Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann, valamint a játékcsoportok Bacharachban, Bödefeldben, Gengenbachban, Grassauban, Münchenben, Offenburgban, Reutteban és Siegsdorfban

Angol fordítás: Patrick Korner  
Magyar fordítás: BZ

AMENNYIBEN KRITIKÁD, KÉRDÉSED VAGY JAVASLATOD VAN EZZEL A JÁTÉKKAL KAPCSOLATBAN, AKKOR VEDD FEL VELÜNK A KAPCSOLATOT:

alea  
Postfach 1150  
83233 Bernau am Chiemsee  
Telefon: 08051 - 970720  
Fax: 08051 - 970722  
E-Mail: [info@aleaspiele.de](mailto:info@aleaspiele.de)

Kérjük, látogass el a honlapunkra is:  
[www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de)

© 2010 Stefan Feld  
© 2011 Ravensburger Spieleverlag



228846