

# PASZIÁNSZ SZABÁLYOK

## Előkészületek

Lacerda – egy MI játékos – ellen fogsz játszani. Válassz egy színt Lacerdának.

Tedd meg az előkészületeket a 2 fős játékhoz a következő változtatásokkal:

- Add magadnak a Kezdőjátékos jelzőt.
- Lacerda nem használ sem játékosablát, sem kártyákat, sem pénzt. Nem kezd semmit az áruval. A Hivatalnokon, faházakon és egy véletlenszerű Királyi kegyen kívül kap 2 véletlenszerű Kezdőtervet; ezeket rakd az ő játéktérére.



- Amikor leteszed a Pontozólapkákat, figyelj arra, hogy azonos értékűek ne kerüljenek egymás mellé.



- Fogj egy olyan Hivatalnokot, akinek a színe más, mint a tiéd és Lacerdáié: ő lesz Lacerda Segítője. Csapj fel egy kártyát a kék pakliból, és tedd a **Segítőt** a kék kártyán látható figurával azonos lap fölé a piros pakliban. Ezután dobd el a kártyát.



- Ha a Segítő az Építőmester vagy a Miniszter fölött kezd, tedd a kék építész legfelső Középület lapkáját a D sortól nyugatra. Ha a Segítő a Király vagy a Kincstárpakli fölé kerül, tedd a zöld építész legfelső Középület lapkáját a D sortól keletre. A mezőkön lévő kockákat dobjátok el.



- Vegyél el egy újabb kártyát a kék pakli tetejéről és tedd Lacerda udvaroncát a kártyán látható Nemes arcképére. Ha Kincstárkártyát húztál, addig húzz lapokat, amíg fel nem csapsz egy Nemeskártyát.



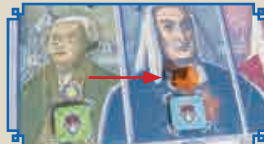
## Lacerda köre:

Miután a megszokott szabályok szerint lement a köröd, Lacerda sorrendben a következőket teszi:

1. **Mozgatja Udvaroncát.**
2. **Végrehajt egy Állami akciót.**
3. **Végrehajt egy Nemesi akciót.**
4. **Eldob egy kártyát.**
5. **Mozgatja a Segítőjét.**

## 1. Mozgatja az Udvaroncát.

Lacerda egy Nemessel jobbra mozgatja az udvaroncát. Ha az Udvaronc a Király arcképénél volt, akkor átlépteti az Építőmesterre.

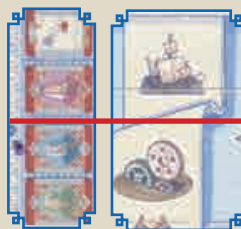


## 2. Végrehajt egy Állami akciót.

Lacerda a 2 Állami akció közül végrehajt 1-et annak a Nemesnek a hivatalából, ahol az Udvaronc áll. Ha ez nem lehetséges, kihagyja az akciót.

A legfelső Állami akciót hajtja végre, ha a Segítő a Király- vagy a Kincstárpakli felett áll.

A legelső Állami akciót hajtja végre, ha a Segítő az Építőmester- vagy a Miniszterpakli felett áll.



## Állami akciók

- **Tervek:** Felveszi a legtöbb Hivatalnokot ábrázoló legfelső Tervet, és leteszi a saját játéktérére. Döntetlen esetén a kék építész tervét veszi fel.
- **Hivatalnokok:** 2 Hivatalnokot áthelyez a játéktéréről abba a 2 Hivatalba, ahol a legkevesebb Hivatalnoka van; döntetlen esetén a bal oldali hivattal kezd. Lacerda hivatalnokai soha nem kerülnek le.
- **Hajó:** Elveszi a legfelső hajót a pakliból, és lerakja a saját játéktérére. Ezt a hajót te is használhatod, a szokásos szabályok szerint. Lacerda emellett a kincstárt is egy mezővel feljebb teszi; ezután annyi befolyást kap, amennyi a hajón lévő befolyása, plusz a **te** Mappádban lévő összes befolyásod értéke.



- **Termelés:** Lehelyez minden, a játéktérén legyártott árut, és a szokásos szabályok szerint csökkenti az árakat.

- **Bíboros:** A Bíborost 2 mezőt mozgatja, elveszi és eldobja a Bíboros előtti lapkát, így megkapja a lapka hátulján lévő parókákat.

Ha a Bíboros a Kincstár szimbólumra lép vagy áthalad rajta, a kincstárt egy mezővel feljebb mozgatja. Ha a Befolyásikonon halad át, aktiválja az Egyházért járó pontokat. A pontozás során Lacerda nem dob el semmilyen lapkát (mert nincs is neki), de mindig annyi befolyást kap, amennyi a **te** Mappád tetején lévő befolyás plusz a Lacerda hajóin lévő befolyás.

- **Királyi kegy:** Lacerda mindig olyan Királyi kegyet választ, amilyenje nincs, az Építőmestertől indulva jobbra haladva.

Lacerda mindig arra használja Királyi kegyeit, hogy kövesse a látogatásodat. A szokásos szabályok szerint fizet befolyást. Amikor egy látogatást követ, Lacerda mindig a Nemesi akciót választja.

## 3. Végrehajt egy Nemesi akciót

Lacerda mindig a szokásos módon költ befolyást ennek az akciónak a végrehajtására. Ha nincs elég befolyása, akkor parókákkal fizet, a szokásos szabályok szerint.

## Nemesi akciók

Lacerda akcióját a megfelelő Királyi kegygel követheted.

## Boltot épít

- Lacerda mindig azt a szabad mezőt választja a belvárosban, amelyik azonnal a legtöbb parókát adja neki.

- Holtverseny esetén a legfelső sorban balról a legelső üres helyet választja.

- Ha két különböző típusú bolt is illik a kiválasztott mezőre, Lacerda mindig a balra nézőt választja.



- Lacerda figyelmen kívül hagyja a mező bónuszát.

- Lacerda nem fizet a mezőért, és mindig a mezőhöz tartozó legolcsóbb kockát választja, amelyet átszsz a saját játéktérére.



- Ha mind az oszlopban, mind a sorban van legolcsóbb kocka, Lacerda mindig az oszlop alján lévő törmelékét választja.

- Lacerda boltjait a szokásos módon kell pontozni.

## Dekrétumot választ

- Lacerda elvesz 2 dekrétumot a sor bal oldalról, és a játékterére teszi. Ezután az összes kártyát balra tolja, és feltölti a sort további kettővel.



- Az általa felvett Dekrétumok egyenként 3 parókát érnek a játék végén.
- Ha a 69. számú Dekrétumkártyát csapja fel, dobjátok el, és húzzon egy másikat.

## Megnyit egy Középületet

- Lacerda mindig azon az építési mezőn nyit meg Középületet, ami viszonyítottan azonnal a legtöbb pontot adja neki (a parókákat, amelyeket Lacerda kap, mínusz az általa szerzett parókák száma).

Holtverseny esetén az épületet a D sor nyugati végéhez legközelebb eső üres építési mezőre helyezi, az óramutató járása szerint haladva.



Abban az esetben, ha mindkét felhasználható Középület viszonyítottan ugyanannyi pontot hoz, a Segítő pozíciója határozza meg, hogy melyik lapkát kell lehelyezni.



Ha a Segítő a Király- vagy a Kincstárpakli felett van, akkor a zöld építészlapkát helyezi le; egyéb esetben a kékét.

Amikor Lacerda Megnyit egy Középületet, figyelmen kívül hagyja a jutalmat, de mindkét törmelékkockát áthelyezi a játékterére. Lacerda nem mozgat/fogad fel egyetlen Hivatalnokot sem a hivatalokból, és nem használ Terveket.

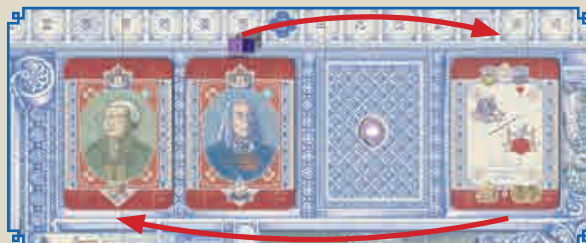
## 4. Eldob egy kártyát

Lacerda eldobja a Segítője alatti pakliból a legfelső lapot, ha van ott lap.



## 5. Mozgatja a Segítőjét.

Lacerda a Segítőjét a következő paklira teszi, és alul fordul vissza, figyelmen kívül hagyva azokat a mezőket, ahol nincs lap.



## Időszakváltás

Lacerda 1 parókát kap minden egyes Törmelékkocka után, ami a játékterén van.

## A játék vége

Úgy számold a pontokat, mintha ez egy 2 fős játék lenne.

## Lacerda pontjai:

- A tulajdonában lévő hajók értéke.
- Egy paróka minden egyes Törmelékkockáért a játékterén.
- Bolttöbbség (ha van).
- Lacerda sem pénzért, sem befolyásért nem kap pontot.
- 3 parókát kap minden egyes Dekrétumáért.
- A 2 fős játéknál használt szabály a legtöbb felfogadott Hivatalnokért (minden terv, amelyet Lacerda begyűjt, „Befejezettnek” számít a játék végén).
- 2 paróka minden egyes Királyi kegyéért.

És most nézzük, milyen állást foglalsz el az új Lisszabon udvarában:

## UDVARI BOLOND

- Ha kevesebb parókád van, mint Lacerdának;
- vagy 4-nél kevesebb boltod;
- vagy sehol nincs többséged;
- vagy 5-nél kevesebb réised van;
- vagy 4-nél kevesebb dekrétumod.

## UDVARI SZOLGA

- Több parókád kell, hogy legyen, mint Lacerdának;
- és 4 vagy több boltod;
- és 1 vagy több többséged;
- és 5 vagy több réised;
- és 6 vagy több dekrétumod.

## KIRÁLYI KEGYENC

- Több parókád kell, hogy legyen, mint Lacerdának;
- és legalább annyi boltod, mint Lacerdának;
- és 2 vagy több többséged;
- és 10 vagy több réised;
- és 7 vagy több dekrétumod;
- és 1 vagy több hajód.

## A MÁRKI JOBBKEZE

- Több parókád kell, hogy legyen, mint Lacerdának;
- és több boltod, mint Lacerdának;
- és 3 vagy több többséged;
- és 20 vagy több réised;
- és 8 vagy több dekrétumod;
- és 2 vagy több hajód.