



LISBOA

JÁTÉKSZABÁLY

Credits:

Game Design: Vital Lacerda

Illustrations: Ian O'Toole

Head of development: Paul Incao

Lead developers: Julián Pombo and Nils Urdahl

Graphic Design & 3D Illustrations: Ian O'Toole

Rulebook & 3D Illustrations: Vital Lacerda

English Rules Editing: Nathan Morse

Official Rules Video: Paul Grogan, Gaming Rules!

Proofreading: Ori Avtalion, Paul Grogan

Project Managers: Rick Soued & Alex Soued

Many thanks to all players who playtested Lisboa for the last 4 years and sent so many suggestions.

Main playtesters:

Emanuel Diniz, Nuno Fonseca, Rafael Pires, Thomas Brygmann

The Author wishes to warmly thank for playtesting and suggestions:

Alexandre Bezerra, André Almeida, Brandon Kempf, Brian Frahm, Brian Tri, Carlos Paiva, Carolina Valença, Catarina Sarmento, Celine Gaudin, César Mendes, Clayton Ross, Chris Arnold, Chris Weiss, Cristina Antunes, Christophe Gaudin, Christopher Incao, David da Silva, Dave Moss, Derek Davis, Duarte Conceição, Eduardo Mendieta, Eisen Montalvo, Elsa Romão, Gary Perrin, Gonçalo Moura, Hugo Cabrita, Hugo Elias, Ian O'Toole, Jake Blomquist, Jason Grantz, João Monteiro, João Madeira, Jorge Blázquez, Jorge Deinos, Jorge Graça, Joze Reverente, Lars Helmersson, Luís Córias, Luís Severino, Ori Avtalion, Patrick Morrison, Paulo Renato, Paulo Terça, Pedro Almeida, Pedro Branco, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Pedro Sequeira, Pete King, Piero Cabral, Mal King, Malte Frieg, Manny Rodriguez, Matthew Dennison, Matthew James Goodwin, Mitch Chiappalone, Nicola Bocchetta, Nikolas Co, Nicholas Hjelmberg, Rafael Duarte, Rafael Maia, Rafael Theunis, Ralph Anderson, Réjean Ducharme, Ricardo Almeida, Ricardo Gama, Ricardo Moita, Rob Arntz, Roel Vaneerdeweg, Rodrigo Levin, Ruben Rodrigues, Sandra Sarmento, Sandrina Fernandes, Sara Rodrigues, Sébastien Charbonneau, Shay Rickman, Sofia Passinhas, Stephen Roberts, Steve Raab, Tiago Ribeiro, The Dice Men Cometh (Mark, Garth & Leon), Vasco Almeida, Vitor Pires, Warren Adams.

A very special thanks to Julián Pombo and Nils Urdahl for the infinite playtesting hours on Tabletopia, incredible ideas, great development and friendship. To Ian O'Toole for the amazing art and graphic ideas, to Nathan Morse, for all the support, ideas, and many working hours on the rulebook, Ori for his eagle eye on catching issues in the rules, all of the BGG community for their suggestions and support, and finally to Paul Incao, who keeps following me on this adventure, with many great ideas, and for being available at every hour for developing. To Alex, Rick Soued, and the entire EGG team for believing in this game. Without all of these people this game would not have been possible.

All my love to my beautiful daughters Catarina and Inês and to my muse and greatest friend, my wife Sandra, for their patience, support, inspiration, and many hours of discussion on this game.

LISBOA

Vital Lacerda játéka - 1-4 játékos részére - 30 perc / játékos - 14 éves kortól

1755. november 1-én, Mindenszentek napján Lisszabont 8,5-9-es erősségű földrengés rázta meg, majd szökőár és három napos tűzvész követte. A város majdnem teljesen megsemmisült.

A király az akkori miniszterelnökre, Pombal márkijára (azaz Sebastião José de Carvalho e Melora) bízta Lisszabon újjáépítésének vezetését.

A király és a miniszter azonnal megkezdték az újjáépítés szervezését. Bö egy hónappal később, 1755. december 4-én Manuel da Maia, a királyi főépítész bemutatta Lisszabon újjáépítési terveit. Maria öt lehetőséget vázolt fel, többek között a város teljes elhagyását, újjáépítést a romok felhasználásával, az utcák szélesítését, vagy akár egy teljesen új város felépítését. A választott terv a Baixa negyed lerombolása és teljesen újragondolt utcaszerkezet kialakítása lett.

A két megbízott vezető építész Eugénio dos Santos és Carlos Mardel lettek.

A várost kevesebb mint egy év alatt megtisztították a törmelékektől.

A király egy tökéletesen rendezett szabályos belvárost álmódott meg, ezért utasításba adta, hogy tágas tereket, hosszú, egyenes sugárutakat, széles utcákat tervezzenek, és minden utcában egy-egy mesterség képviselőinek legyen műhelye.

A Lisboa a város felépítésének 22 éves periódusát mutatja be. Befolyásos nemesek bőrébe bújhattok, akik túléltek a földrengést, árvizet és tűzvészt, és akik részt kívánnak venni a város újjáépítésében és gazdasági fellendítésében, hogy elnyerjék a király és a miniszter kegyét. Együtt fogtok dolgozni az építésszel Lisszabon újjáépítéséért, ezzel befolyást és ami a legfontosabb, parókákat szerezt.

TARTALOMJEGYZÉK

A játék tartozékai - 4

Előkészületek - 5

Előkészületek a játékos-táblákon - 5

Tábla előkészületek - 6

Kártya előkészületek - 7

A földrengés szimulációja - 7

A játék koncepciója - 8

Játékmenet - 8

A köröd - 8

Kikötnek a hajóid - 8

Szerzel 1 aranyat - 8

Egy akció végrehajtása - 9

Törmelékkeszletek az újjáépítésért - 9

A portfóliód - 9

Egy kártya kijátszása

a portfóliódba - 9

Portfólió és a raktár mérete - 9

Nemeskártya kijátszása

a portfóliódba - 10

Kincstárkártya kijátszása

a portfóliódba - 10

Befolyás - 10

Befolyás szerzés - 10

Befolyás elköltése - 11

Befolyást költeni Réis helyett - 11

Akció 1: Áruk eladása - 11

Akció 2: Kereskedés a nemesekkel - 12

Az állami akciók - 12

Állami hivatalnokok fel-fogadása - 12

Egy terv megszerzése - 12

Hajó építése - 13

Áruk termelése - 14

Találkozás a bíborossal - 14

A bíboros mozgása - 14

Egyházi pontozás - 15

Királyi szívesség szerzése - 15

Akció 3: Egy nemes meglátogatása - 16

Egy látogatás követése - 16

Befolyás elköltése egy nemes meglátogatásához - 16

A nemes akciók - 17

Egy üzlet építése - 17

Faház kiválasztása - 18

Paróka szerzése az új üzletért - 18

Egy rendelet elvétele - 19

Egy középület megnyitása - 20

Állami hivatalnokok fel-fogadása - 21

Akció 4: Egy esemény támogatása - 21

Egy politikakártya elvétele - 21

Kör vége - 22

Korszak vége - 22

A játék vége - 22

Játék végi pontozás - 23

A JÁTÉK TARTOZÉKAI



Játéktábla



Szabálykönyv + Játékossegédlet + szólo szabályok



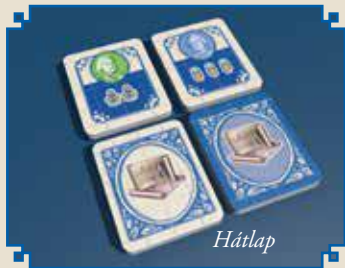
4 játékos tábla



68 árjelző: 17 arany, 17 kelme, 17 könyv, 17 szerszám



55 Real érme: 30 db 1 Real, 20 db 5 Reis és 5 db 10 Reis



20 terv - 4 ezekből kezdő terv, kék háttérrel



Zöld építész oldal

Kék építész oldal

16 kétoldali középület



22 városlapka



5 kisméretű városlapka



4 pontozólapka



12 királyisívség-lapka a három nemes színében



37 papságlapka és 1 bíboros figura



82 politikakártya 4 pakliban



12 hajókártya 4 színben



70 rendeletkártya



63 törmelék kocka 3 színben



1 kincstárjelölő



4 árjelző 4 színben



8 korong 4 játékos színben



20 törmelék készlet-jelölő 4 játékos színben



4 udvaronc figura, minden játékos színben 1



32 hivatalnok figura, minden játékos színben 8



32 fabház, minden játékos színben 8



1 kezdőjátékos-jelölő



Húzózsákok a papságlapkákhöz és törmelékekhez

ELŐKÉSZÜLETEK

Rakjatos játékosonként minden fajtából egy királyiszívesség-lapkát a törmelék zsákba. Rakjatos az összes papságlapkát a papságlapka zsákba.

Előkészületek a játékosláblakon

Minden játékos választ egy színt és magához veszi a következőket:

- 1 játékoslábla
- 1 játékossegédlet
- 5 törmelékészlet-jelölő (kockák)
- 8 faházikó
- 8 hivatalnok figura
- 1 lapka minden típusból (arany, könyvek, kelme, szerszámok)
- 10 Réis (ejtsd kb.: hréisz, ez a többes száma a Realnak, ejtsd kb.: hreal)
- 2 véletlenszerű papságlapka a papságlapka zsákból. Válaszd ki az egyiket, a másikat tedd vissza a zsákba
- 1 véletlenszerű királyi szívesség a zsákból
10. 1 véletlenszerű kezdő terv (amelyeknek sötétkék a hátoldaluk). Tegyétek vissza a maradék kezdő terv(ek)et a játék dobozába

(Minden komponensnek meghatározott helye van a játékosláblán vagy mellette, a jobb oldalt látható képnek megfelelően.)

És a játékosláblán (lásd a következő oldalt)

- 1 figura, melyet a királyi udvar egyik szabad helyére kell rakni.



- 1 parókajelölő, melyet a parókaszámláló sáv 5 mezőjére kell rakni.



A játék megjelenése, a Portugál Azulejo és a parókák

A játék grafikai munkáit Ian O'Toole készítette, a portugál mázas csempékből álló falfestmények ihlették. Ez a művészeti forma a 17. században alakult ki. A falfestmények a mai napig megtalálhatóak nem csak a palotákban, templomokban és nemesi kúriákban, hanem a középosztály épületein is. A csempék tömegtermelése a 18. században kezdődött, részben a növekvő portugál igények, részben a gyarmati Brazíliából érkező megrendelések miatt. A földrengés után váltak divatosá a kék és fehér szín dominálta képek és gyakran történelmi eseményeket jelenítettek meg mintás keretbe foglalva.

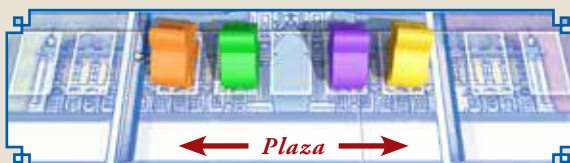
A csempék portugál neve Azulejos Portugueses. Ebben a játékban, a játék-, és játékosláblák, a kártyák mind ebben a stílusban készültek - bódolatul ennek a művészeti ágnak, hisz sok ember ezzel azonosítja Portugáliát.

A korra még inkább jellemző, mindenütt jelen levő divatos dolog, a paróka volt. A következő idézet pontosan kifejti, miért a parókákat választottuk a győzelmi pontok megnevezésére ebben a játékban: "A paróka a 1700-as évek általános körben használt férfi fogyasztási cikke volt, a boltostól a királyig mindenki viselte, nehéz volt a választás a férfiaknak. Míg egy boltos fiúnak csak egy darabra tellett, bölcsen kellett választania, a tartósságot szem előtt tartva, a népesség egy százalékát adó nemesek és gazdag városi polgárok tucatnyi darabot is megengedhettek maguknak. Legyen bár a divatot meghatározó személy, különc, vagy olyan gazdag hogy ennek a szeszélynek éljen, megvehették azokat a parókákat, melyekről a többség csak álmodott (vagy nem, az esettől függően).

Idézve a 'The Wig Business was Big Business in 18th Century'-ből (Lucinda Brant)



- Helyezzétek 1-1 hivatalnokotokat, a középső nemes, a márkai hivatalába (a sorrend mindegy).



Két játékos esetén helyeztetek egy nem használt játékosszínből 1-1 hivatalnokot mindhárom nemes hivatalába. Ezek a játék végéig ott maradnak és ellenfél játékos hivatalnokának számítanak.



- Az kapja meg a kezdőjátékos-jelzőt, aki legutóbb volt Lisszabonban. A játékos-sorrend óramutató járásának megfelelő.

- Befolyáskorongok: A kezdőjátékos befolyáskorongja a 4-es mezőre kerül, a következő játékosé az 5-ösre és így tovább...



ELŐKÉSZÜLETEK *(folyt.)*

Tábla előkészületek:

Középületek

1. A középületlapkák egyik oldala kék, a más-ik zöld. Fordítsátok mind a 16 középületet a kék oldalára és keverjétek meg. Osszátok a kupacot két 8-as kupacra, és az egyiket fordítsátok a zöld oldalára. Helyezzétek mindkét kupacot a játéktábla - és az azonos színű terveknek fenntartott helyek - mellé.
2. Rakjátok mindkét kupac legfelső lapkáját a táblán az építhető középületeknek fenntartott helyre. Így a játékosok mind az elérhető, mind a következő **középületet** láthatják, mindkét színből.



Tervek

3. Képezzetek két kupacot a **tervekből** színek szerint, képpel felfelé. A kupacokat rendeztétek úgy, hogy a tetején legyenek a kettő, alatta a három, majd a négy végül az öt hivatalnokot ábrázoló tervek. Rakjátok a kupacokat a nekik fenntartott helyekre.



Üzletek

4. Helyezzétek a 4 **ár jelzőt** a piac sávon a megjelölt helyekre.



5. Helyezzétek egy városlapkát minden helyre (sárga, rózsaszín, barna, kék, kicsi kék), a játékos táblán a városi építés kínálati területén. A többi lapkát tegyétek a tábla mellé.
6. Keverjétek meg a 4 parókát ábrázoló pontozólapkát és véletlenszerűen rakjátok a belváros területe alá, a kijelölt helyekre.
7. **Két játékosnál** az E sorra a 2 játékos fedlapot *(lásd Játékvariáns és addon lapon)*.

Egyház

8. Húzzatok 6 papságlapkát a papságlapka zsákból és tegyétek képpel felfelé (parókás oldallal lefelé) az egyházsáv sötét mezőire.
9. Helyezzétek a bíboros figurát az egyházsávra a befolyás szimbólumra (boríték).



Egyéb előkészületek

10. Vegyétek ki a megmaradt királyiszívesség-lapkákat a törmelék zsákból és színenként rakjátok a megfelelő személy portréja alá.
11. Tegyétek a nagy kincstárjelölőt a kincstársáv 3-as mezőjére.
12. Tegyétek az összes megmaradt árut és pénzt a játéktábla mellé, általános készletet és királyi kincstárat alkotva belőlük.



Megjegyzés: Az áruk és a Réis nem korlátozott tartozékok, ha elfogytak, helyettesítsd azokat valamivel.



F. Keverjétek meg a rendelet-paklit és tegyétek képpel lefelé a játéktábla mellé.

G. Fedjétek fel a legfelső nyolc lapot a rendelet pakliból és rakjátok a lpokat a játéktábla mellé.



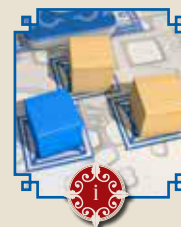
Két játékos esetén az ezzel a szimbólummal jelölt rendeleteket tegyétek félre és húzzatok helyette másikat.

A földrengés szimulációja

A barna (inkább nyers fa - a ford.) színű kockák jelképezik a földrengés, a kék kockák a szökőár és a piros kockák a három napig tomboló tűzvész romboló hatását.

Tegyétek minden törmelék-kockát a törmelékes zsákba.

- Tegyétek véletlenszerűen törmelék-kockákat minden helyre a belváros térképén az oszlopok alján és a sorok jobb oldalán (**két játékosnál** hagyjátok ki az E sort).
- Tegyétek két véletlenszerű törmelék-kockát a középületek építési helyeire a belváros körül (**két játékosnál** hagyjátok ki az E sort). Ezek jelképezik a belváros körüli területeket.
- Rakjátok 6 véletlenszerű törmelék-kockát a törmelék értékjelző sáv mellé (**két játékosnál** a maradék kockákat rakjátok vissza a dobozba) .



Kártya előkészületek



A. Válogassátok szét a politika-kártyákat szín szerint, négy pakliba. Keverjétek meg és egyelőre tegyétek félre a paklikat.

B. Osszátok 5 kártyát a kék pakliból (1755–1757) minden játékosnak, és a maradékot tegyétek vissza a dobozba.

Tapasztaltabb játékosok draftolhatják is a kezdő lapjaikat. Ebben az esetben minden játékos megtart két lapot, és hármat továbbad balra, majd megtart egyet és kettőt továbbad balra, majd megtart egyet és egyet továbbad balra.

C. Válogassátok szét a piros paklit (1758–1762) képpel lefelé a négy, szimbólummal jelölt kártyahelyre. Mindegyik pakli 5 lapot fog tartalmazni. Mindegyik így kialakított pakli legfelső lapját fordítsátok fel.



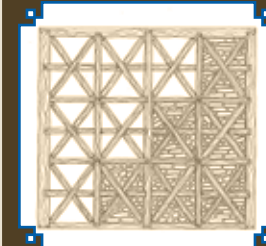
D. Minden hajókártya típusnak három példánya van a játékban. Négy játékos esetén mind a játékba kerül, három játékos esetén típusonként kettő-kettő, két játékosnál típusonként egy-egy. A megmaradó hajókártyákat tegyétek vissza a dobozba.

E. Tegyétek a kék hajókártyákat a piros hajókártyákra és tegyétek az egészet a hajógyárba. A többi hajókártyát tegyétek félre, később lesz rájuk szükség.



Gaiola Pombalina

A belváros épületeit a régi épületek romjaira építették. A törmelék volt az egyik legértékesebb építőanyag. A "Gaiola Pombalina" néven ismert falak belsejébe fa rácsszerkezetet van építve és a belseje törmelékkel feltöltve. A fal így ellenáll a földrengésnek és a téglá borítás miatt tűzálló is.



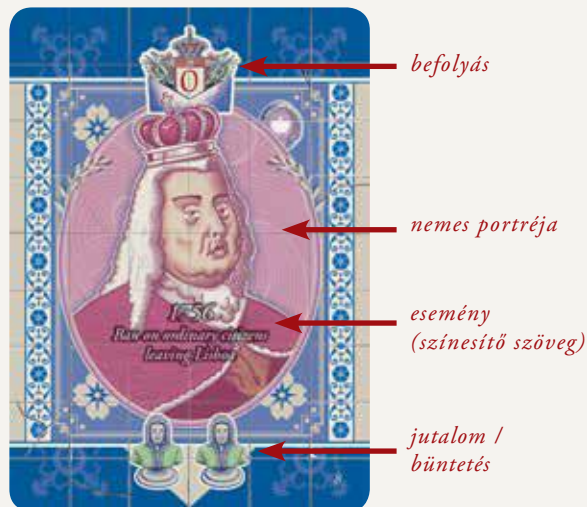
Erre reflektálva az összegyűjtött törmelék növeli a raktárainak és a portfóliótok méretét, valamint a játék menetét is ütemezi.

Politikai kártyák

Kétféle politikakártya van:

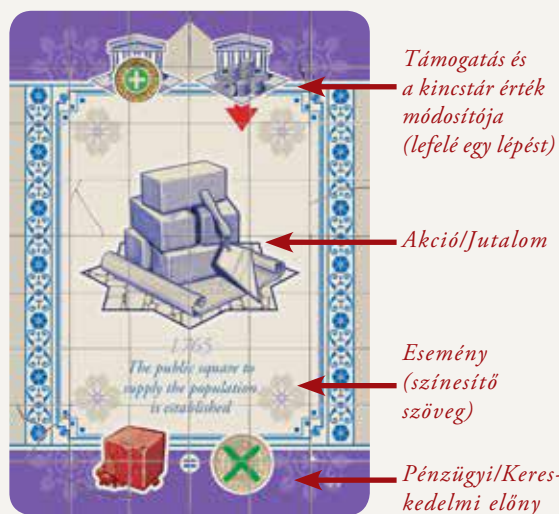
Nemeskártyák: minden nemeskártya egy játékban szereplő nemest ábrázol a hátról, egy befolyást jelző borítékkal a kártya tetején, valamint egy jutalom/büntetést jelző képpel egy nyílban, a kártya alján.

A nemeskártyák egy politikai eseményt jelképeznek, amelyben az ábrázolt nemessel együtt vesztek részt. A kártyákat kijátszhatjátok a királyi udvarba, hogy meglátogassátok a nemest, vagy a portfóliótokba, a jutalomért és a későbbi befolyásért.



Kincstárkártyák: minden kincstárkártya tetején két ikon található. Az egyik alatt egy nyíl, a másikon pedig egy Real, plusz jellel. Továbbá a kártyák közepén egy akció/jutalom büntetés, valamint alul egy pénzügyi/kereskedelmi előny.

A kincstárkártyák a királyi udvar nektek nyújtott támogatását jelképezik. Kijátszhatjátok ezeket a királyi udvarba akcióért/jutalomért, vagy a portfóliótokba helyezhetitek, azonnali támogatást szerezve a királyi kincstárból, valamint folyamatos pénzügyi/kereskedelmi előnyt kapva.



A JÁTÉK KONCEPCIÓJA

Az új Lisszabon felépítésén és a gazdaság fellendítésén fogtok együtt dolgozni a király (D. José I), a királyi építész (Manuel da Maia) és a miniszterelnök (Marquis de Pombal) közreműködésével. Az áruk termelése érdekében üzleteket kell építenetek a belvárosban, de parókat csak akkor kaptok értük, ha a megfelelő középületek megnyitják, amelyek a vásárlókat a ti boltjaitokba irányítják. Tervekre lesz szükségetek a két építész valamelyikétől, hogy megnyitathassátok a megfelelő középületeket,

JÁTÉKMENET

Áttekintés

A Lisboa játékmenete két korszakot ölel fel, melyek különböző számú fordulón keresztül tartanak.

A körödben kijátszol egyet az öt politikakártyából, hogy végrehajts egyet a négy elérhető akcióból, vagy hogy kapj 1 aranyat; ezután húzol egy új kártyát a készletből. Végül a következő játékos köre kezdődik.

Amikor egy játékos sikeresen összegyűjt két készlet (barna, piros, kék) törmelék, vagy három pakliból elfogynak a politikakártyák

valamint megfelelő számú állami hivatalnokra a középületekbe. Latba kell vetnetek a befolyásokat a nemeseknél, hogy nemes akciók segítségével végrehajthassátok a feladatot. De "üzlethettek" is velük, árukat ajánlva állami akciókért cserébe. Találkozhattok a bíborossal, hogy papságlapkákat szereztek, amelyek folyamatos előnyt biztosítanak nektek. Végül, de nem utolsósorban meggyőzhetitek a márkít, hogy számotokra kedvező rendeleteket bocsásson ki, amelyek által több parókat szerezhetitek a játék végén.



(amelyik előbb bekövetkezik), az első időszak végét ér **annak a játékosnak a köre végén.**

Amint végre lett hajtva az időszakváltás, a játék halad tovább, amíg a játék végét ki nem váltja 4 törmelékészlet összegyűjtése vagy ismét: 3 politikai pakli kifogyása.

Annak a fordulónak a végét követően amikor ez bekövetkezik, minden játékos végrehajt még egy kört, aztán végrehajtatok a végső pontozást.

A játékot a legtöbb parókat összegyűjtő játékos nyeri.

A KÖRÖD

A körödben először **kikötnek a hajóid**, azután **szerzel 1 aranyat vagy végrehajtasz egy akciót**, majd **húzol egy politikakártyát**, végül elvégzel néhány feltöltést a **köröd végén.**



Kikötnek a hajóid

Ha vannak hajók a portfóliódban és "úton vannak" (a rakterük tele van és az áruk a raktérben le vannak fordítva, ládába rakodva), tedd az árukat a raktérből az általános készletbe. Az úton lévő hajóid visszatértek!

Szerzel 1 aranyat

Kétségbeesett lépésként szerezhetsz 1 aranyat, akció végrehajtása helyett, a következő lépéseket követve:

1. **Dobj el egy politikakártyát** a kezedből.
2. **Vegyél el 1 aranyat** az általános készletből.

Megjegyzés: Amikor egy kártyát eldobsz, végleg kikerül a játékból.

Példa

Zöld úgy dönt, **szerez 1 aranyat**. Kiválaszt egy lapot a kezéből, eldobja és elvesz egy aranyat az általános készletből. Húz egy másik kártyát és ezzel köre véget ér.



Ha az áruk képpel lefelé vannak, akkor a hajó a tengeren van.

Egy akció végrehajtása

Játssz ki egy kártyát a kezedből, hogy végrehajts **egy**et a 4 alább részletezett **akcióból** (végre kell tudnod hajtani az akciót, hogy kiválaszthasd).



Az **1-es** vagy **2-es** akció végrehajtásához a kártyát a **portfóliódba** játszod ki, a **3-as** vagy **4-es** akció végrehajtásához a kártyát a **királyi udvarba** játszod ki.

Kártya kijátszása a portfóliódba

1. bármilyen kártya **áruk eladásához**;
2. bármilyen kártya, hogy **kereskedj a nemesekkel**;

Kártya kijátszása a királyi udvarba

3. egy **nemeskártya**, hogy **meglátogass egy nemes**;
4. egy **kincstárkártya** **egy esemény támogatásához**.

A portfóliód

Ha kártyákat adsz a portfóliódban az egyrészt az üzleti lehetőségeidet növeli, másrészt a hatalmat és befolyásodat a koronánál.

A játékosablak **felső részén 3 széles kártyahely (dokkok)**, és az **alsó részén 3 keskeny kártyahely (az irodád)** van. Ez a 6 kártyahely a portfóliód, és minden helyén egyszerre egy kártya lehet. A **felső helyek (dokkok) a nemeseknek és hajóknak** vannak fenntartva, és az összesített **befolyást** biztosítják neked. Az **alsó helyek (az irodád) a kincstárkártyáidnak** vannak fenntartva és kedvezményeket, kereskedelmi előnyöket adnak.



A játék kezdetén csak **2 kártyának van hely a portfóliódban**; lehet mindkettő fent, lent vagy egyik fent, másik lent.

A játéktervező tanácsa

Miután egy kártyát tettél a portfóliódba, végre **kell** hajtani a következő akciók valamelyikét: **áruk eladása** vagy **kereskedés a nemesekkel**. Mindkét akció **legalább egy árut igényel**. Bizonyosodj meg róla, hogy van legalább 1 áru, miután megkaptad a becslésért a jutalmat, különben nem rakhatsz kártyát a portfóliódba.

Egy kártya kijátszása a portfóliódba

Amikor egy kártyát adsz a portfóliódban, a kártya nyíllal jelölt részét csúsztasd be a játékosablak alá. Mielőtt becslésztadod, hajtásd végre a jutalmat vagy büntetést, ami a kártya fedésbe kerülő részén van.



Portfólió és a raktár mérete

A típusonként raktározható áruk mennyisége és a portfóliódba tehető kártyák száma megegyezik és az általad összegyűjtött törmelék-készletek által limitált (lásd oldalsó hasáb).

A raktárad kezdetben minden árutípusból 2 darabot tud tárolni. Minden törmelék-készlet, amit összegyűjtöttél még 1-1 áru raktározását teszi lehetővé. (Amit nem tudsz elhelyezni, elvész. Rakd vissza az általános készletbe.)

A portfóliódba 2 kártya helyezhető + 1 minden összegyűjtött törmelék-készletért (lásd oldalsó hasáb).

Ha a portfóliód már tele van, de szeretnél új kártyát beletenni, először egy másikat ki kell dobnod belőle.

Ha az eldobott kártya egy hajó, az alatta (a dokkon) levő árukat is ki kell dobnia.

Példa

Zöldnek 3 kártya van a portfóliójában és csak egy törmelék-készlete. Egy másik kártyát szeretne a portfólióba helyezni. Először el kell dobnia egy ott lévő kártyát.

Megjegyzés: Ha nincs elég helyed a játékosablakban, hogy lerakj egy törmelék-kockát, egyszerűen dobd ki. Soha sem lehet 5 törmelék-kockánál több egy fajtából a táblán.

Megjegyzés: A szürke nyíl, ikonokkal a kártya tetején vagy alján megmutatja, hogy alulról vagy felülről tudod a kártyát a portfóliódba csúsztatni.

Törmelék-készletek az újjáépítésért, avagy Gaiola Pombalina

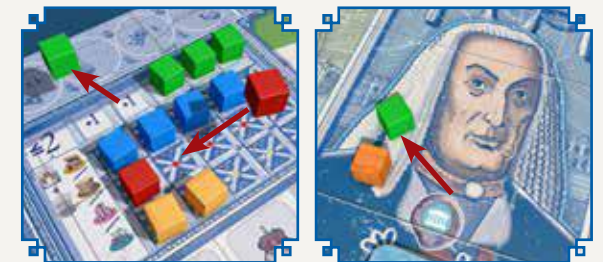
A három katasztrófából származó törmelék arányos használatával új épületeket építhetsz, ha fa keretbe töltöd és körbefalazod, amely így ellenáll a földrengésnek, a **tűzvésznek** és a **szökőárnak**.

Törmelék-kockákat **üzletek építésével** (17. oldal) vagy **középületek megnyitásával** (20. oldal) szerezhetsz.

Minden 1 földrengés törmelék, 1 **tűzvész** törmelék és 1 **szökőár** törmelék, amelyet összegyűjtesz, **azonnal** megnöveli a portfóliód és raktárad méretét.

$$\text{Start} \leq 2 \left(\begin{array}{c} \text{[Grid]} \\ \text{[Chest]} \\ \text{[Chest]} \end{array} \right) + 1 \left(\begin{array}{c} \text{[Grid]} \\ \text{[Chest]} \\ \text{[Chest]} \end{array} \right)$$

Amikor egy készletet összeszedsz, vedd el a készlet feletti törmelék-készlet-jelölőt a +1-es helyről, ezzel jelezve egyrészt, hogy a portfóliód másrészt a raktárad mérete megnőtt 1-gyel. A törmelék-készlet-jelölőt tedd Pombal márkijának arcképére a játékosablakban. Ezt később eldobhatod a „Vegyél el egy rendeletet” akció során, hogy szerezz még egy rendeletet. A rendeletekkel a játék végén szerezhetsz parókákat.



Példa

Zöld lerakott egy törmelék-készletet, befejezve a második készletét. Mostantól 4-et raktározhat minden árutípusból és a portfóliójába is 4 kártya fér (2+1+1). A törmelék-készlet-jelölőt a márkijára rakja. Később elvesz egy rendeletet és lehetősége van még egyet megszerezni, ha eldobja a jelölőt (lásd „Vegyél el egy rendeletet”, 19. oldal)

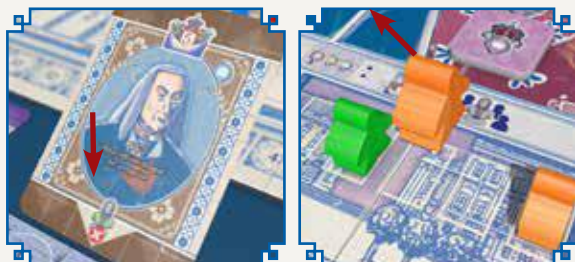
Nemeskártya kijátszása a portfóliódba - Példák

Jutalom példa: *Lila* kijátszik egy Manuel da Maia kártyát a portfóliójába. A játékosablaka felső részén becsúztatja az egyik kártyahelyre, amely így lefed egy arany ikont, ezért *Lila* kap egy arany árulapkat. Ez a lap a továbbiakban 3 befolyást ad, amikor *Lila* befolyást szerez a játék későbbi részében. *Lila* úgy dönt, hogy a most megszerzett aranyat felhasználja, hogy kereskedjen a nemesekkel (2. akció).



Lila becsúztatja a kártyát felülről a portfóliójába és ezzel aranyat szerez. A továbbiakban 3 befolyást kap, mindig amikor befolyást szerez.

Büntetés példa: Amikor *Narancs* kijátsza az 5 befolyást adó márkli kártyáját a portfóliójába, el kell vennie egy hivatalnokát valamelyik nemes hivatalából/térről, és a játékosablakjára helyezni, ha meg tudja tenni. Ez a kártya büntetése. (Ha nincs hivatalnok a semelyik hivatalban/téren, nem kell visszavenni sehonnan). Ezután az „Áruk eladása” akciót választja, hogy pénzt szerezzen (1. akció).



Az esemény jutalom helyett büntetéssel jár. *Narancs* visszavesz 1 hivatalnokot a király hivatalából és a kártyát felülről a portfóliójába csúztatja.

Kincstárkártya kijátszása a portfóliódba - Példa

A kincstár értéke 3 Réis. *Zöld* kijátszik egy kincstárkártyát a portfóliójába, azután elvesz 3 Réist a királyi kincstárból, majd a kincstárjelölőt egy mezővel lentebb lépteti. A kártya alsó része egy Realt ábrázol, azaz a továbbiakban, ha pénzt költ, mindig egy Real kedvezményt kap. Ezután kereskedik a nemesekkel (2. akció).



Zöld 3 érmét kap a kincstárból és 1 érme kedvezmény kerül a portfóliójába. A kincstár értéke 2 Réisre változott (2. akció).



Nemeskártya kijátszása a portfóliódba

A nemeskártyákat a portfóliód felső kártyahelyeinek egyikébe kell kijátszanod. Egy nemeskártya portfóliódba történő kijátszásához kövesd a következő lépéseket:

- Vedd el a jutalmat/fizesd ki a büntetést** ami a kártya alján szerepel. Ha az ábrán szerepel, akkor az **büntetés**, és be kell fizetned, ahelyett hogy megkapnád. Ha nem tudsz büntetést fizetni, attól még kijátszhatod a kártyát. A büntetések a nagyobb befolyást adó kártyákon vannak azonos paklin belül. (Lásd „**Politika-kártyák leírása**”, *Játékossegédlet* 7. oldal.)
- Válassz ki egy üres kártyahelyet a játékosablak felső részén** (mindegy melyiket), vagy dobj el egy kártyát ezen helyek egyikéből, ezután csúsztasd be a helyére az új kártyát, hogy a kártya jutalmat/büntetést ábrázoló része fedésbe kerüljön.
- Ezután végre **kell** hajtani egy „Áruk eladása” akciót** (1. akció) **vagy** egy „**Kereskedés a nemesekkel**” akciót (2. akció).



A nemeskártyákon szerepel mennyi befolyást fognak adni, a kincstárkártyákon pedig az állandó pénzügyi/kereskedelmi előny.

Mielőtt folytatnánk a játék szabályainak ismertetését fontos, hogy megértsd a befolyás működését. Befolyás szükséges néhány nagyon fontos akcióhoz és nagy hatással van a játék több lépésére.



BEFOLYÁS

Befolyásra van szükség, hogy az udvarban elfogadjanak. A befolyás használata a legjobb és néha az egyetlen módja, hogy eljuss a nemesekhez és az általuk juttatott dolgokhoz.

Befolyás szerzés

Amikor befolyást szerzel, mindig megkapod a portfóliód felső lapjain (nemes- és hajókártyák) ábrázolt befolyás értékek összegét. A befolyás jelződet mozgassd jobbra a befolyás sávon a kapott értékkel.



Lila kapott 2 befolyást.



Kincstárkártya kijátszása a portfóliódba

Kincstárkártyákat a portfóliód alsó kártyahelyeinek egyikébe kell kijátszanod. Egy kincstár kártya portfóliódba történő kijátszásához kövesd a következő lépéseket:

- Azonnal megkapod a királyi kincstárból** a kincstár értékének megfelelő **Réist**. Ez az érték a kincstárjelölő jobb oldalán látható.
- Mozgassd I felé a kincstárjelölőt 1 értékkel**, mert pénzt kaptál a királyi kincstárból. A kincstárjelölő nem megy lentebb, ha a sáv legalsó mezőjén van.
- Válassz ki egy üres kártyahelyet a játékosablak alsó részén** (mindegy melyiket), vagy dobj el egy kártyát ezen helyek egyikéből, ezután csúsztasd be a helyére az új kártyát, hogy a kincstáríkonok fedésbe kerüljenek.
- Ezután végre **kell** hajtani egy „Áruk eladása” akciót** (1. akció) **vagy** egy „**Kereskedés a nemesekkel**” akciót (2. akció).

A kincstárkártyák a kártya alján lévő pénzügyi/kereskedelmi előnyt is nyújtják. Az előny addig él, amíg a kártya a portfóliódban van, és hatása összeadódik más kártyák hatásával (ha azok is a portfóliódban vannak). (Lásd „**Politika-kártyák leírása**”, *Játékossegédlet* 7. oldal.)

Fontos: A befolyásod nem mehet 10 fölé, minden efelett szerzett érték elvész.

Azonban minden alkalommal, amikor a befolyás jelződ eléri a parókaikont (10-es befolyás érték), kapsz egy parókat - akkor is ha a befolyás szerzés előtt már 10-es értéken volt a befolyásod. Hasonlóképpen, a befolyás érték nem mehet 0 alá. Nem jár büntetés azért, ha a befolyásod 0.

Befolyás szerzés - Példa

Sárga összesen 5 befolyást kap a nemes és hajó-kártyájáért. Már 7 befolyása volt, és $7+5=12$. Tehát összesen 3 befolyást szerez, de mivel a befolyás jelző elérte a 10-es értéket, kap egy parókat is.



A befolyás szerzés két fő módja a következő:

1. Amikor építesz egy hajót (lásd „*Hajó építése*”, 13. oldal).
2. Amikor megtörténik az egyházi pontozás (lásd „*Egyházi pontozás*”, 15. oldal).

Szerezhetsz még befolyást kártyán, építési területen, vagy papságlapján szereplő jutalomként.

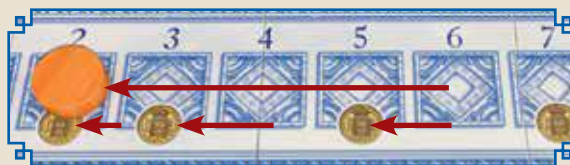
Befolyás elköltése

Két módja van a befolyás elköltésének:

1. Nemes meglátogatásakor (lásd „*Befolyás elköltése egy nemes meglátogatása során*”, 16. oldal).
2. Amikor befolyással fizetsz Réis helyett (lásd lentebb).

Befolyást költeni Réis helyett

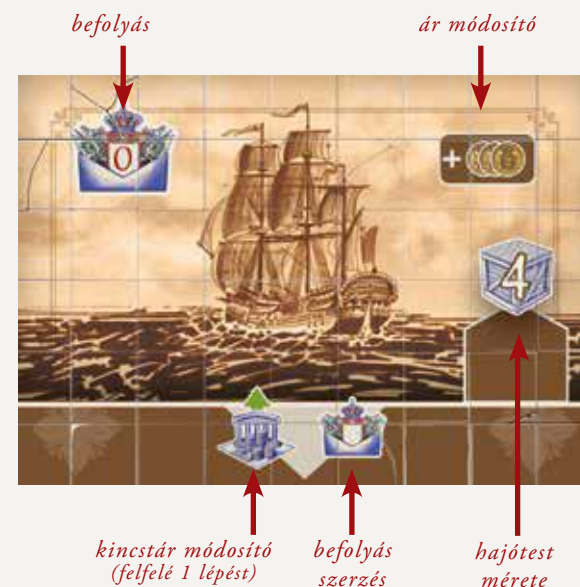
Ha Réist kell költened, megvan a lehetőség, hogy az összeg bármekkora részét befolyásból fizess. Minden Realért, amely helyett befolyással fizetnél, léptesd balra, a jelződet a befolyás sávon a következő Realt ábrázoló mezőig. Ha a befolyásod 0, nem élhetsz ezzel a lehetőséggel.



Narancs 3 Réist szerez, befolyása elköltésével.

Hajó kártyák

Négyféle hajó van a játékban, melyek a színükben és a hajótestük méretében térnek el egymástól.



AKCIÓ 1: ÁRUK ELADÁSA - Példa

A könyvek 5 Réis érnek; a kelme és arany 4 Réis; a szerszámok 3 Réis. *Zöld* úgy dönt, hogy elad két aranyat a saját hajójára 8 Réisért. A vörös hajó +1 Realt fizet eladott áruként, így 10 Réist kap és a hajó megtelik.

Zöld elad továbbá 2 könyvet *Lila* hajójára, amely +2 Réist fizet eladott áruként, így *Zöld* 14 Réist kap az áruért. A hajó még nem telik meg.

Zöldnek van még szerszáma is a raktárban, amit eladni remélt, azonban úgy dönt hogy mégsem. Így *Lila* hajója nem telik meg, nem hajózik el és ezzel nem kap parókat. *Zöld* kap 2 parókat, mert az ő hajója elhajózik.



Emlékeztető: Az úton lévő hajóid (az alattuk lévő dokkokon lefordítva vannak az áruk, ládába pakolva) a köröd elején térnek vissza üres raktérrel a dokkjaidba.

AKCIÓ 1: ÁRUK ELADÁSA

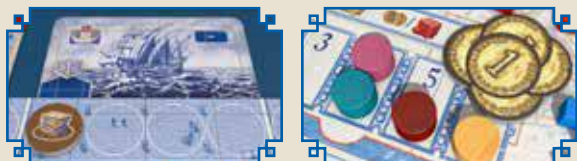


Csak Portugália gyarmataival (különösen Brazíliával) és Európával fennálló kereskedelmi kapcsolatok tették lehetővé, hogy a teljesen megsemmisült várost, ilyen modern és felvilágosult módon építsék fel, rövid idő alatt.

Amikor az „Áruk eladása” akciót választod, eladhatsz egy vagy több árut. Minden áru esetében, melyet eladsz, hajtsd végre a következő lépéseket:

1. Válassz egy kikötött hajót (egy hajókártya **bármely** játékos portfóliójában, melynek még van helye áruk berakodására).
2. Rakd az árut (arany, könyvek, kelme vagy szerszámok) a raktáradból egy üres dokk mezőre a hajó alatt.
3. Az áru aktuális piaci értékének megfelelő összeget (módosítva a hajón lévő értékkel) vedd el a királyi kincstárból.

Az áruk piaci ára a tábla alján található piac sávról olvasható le.



Ha a hajó alatti dokkon levő áruk mennyisége eléri a hajótest méretét, a hajó azonnal „útra kel”, és a **hajó tulajdonosa** hajtsa végre a következőket:

1. fordítsa meg a hajó alatti dokkon lévő áru jelölőket, hogy azt mutassák, ládába lettek pakolva;
2. kap 1 parókat minden így ládába rakott áruért.

Akármenyi árut eladhatsz, akármelyik hajóra (amíg van hova rakodni). A hajókba rakodható áruk mennyisége megegyezik a hajótest méretével. A hajó alatti dokkon mindaddig képpel felfelé maradnak az áruk, amíg a hajó meg nem telik és útra nem kel.



Miért fontosak az állami akciók:



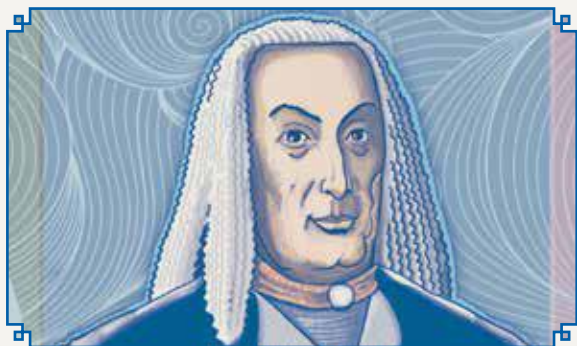
Manuel da Maia (az építő) hivatala



Állami hivatalnokok: Az állami hivatalnokaidat elküldheted középületekbe dolgozni, amikor a király nemes akcióját hajtod végre. Valamint a nemesek hivatalaiban lévő állami hivatalnokaid, megnehezítik a többi játékos dolgát a nemes meglátogatásakor.



Tervek: A terveidet a király nemes akciójánál használod középületek megnyitásakor. A terven feltüntetett mennyiségű Állami hivatalnokot kell hozzárendelned, felfogadnod az épület működtetéséhez. Jó esély a játék végi paróka szerzésre, ha több Állami hivatalnok van a használt terveiden.



Pombal márkijának (a miniszter) hivatala



Hajók: A hajóiddal befolyást szerzel, és bármely játékos használhatja azokat áru eladásához, ezzel szerezve neked parókákat, amikor a Hajó megtelik és elhajózik.



Áruk termelése: Az árukat hajó vásárlásához költheted el, kereskedhetsz a nemesekkel állami akciók végrehajtásáért, és eladhatod hajó segítségével pénzhez jutva ezzel. Nagyon fontos, hogy mindig legyen árud. Az üzleteidben készíted az áruidat.



AKCIÓ 2: KERESKEDÉS A NEMESEKKEL

A nemesek segítségével gyorsabban mennek a dolgok, a hivatalos út megkerülésével. Feltéve, ha megfelelő árut kapnak cserébe...

Amikor végrehajtod a „Kereskedés a nemesekkel” akciót, beadsz **1 vagy 2** árut. **Minden beadott áruért** hajtsd végre a következő lépéseket:

1. Válassz egyet a hat állami akciók közül azokból, melyek nincsenek áruval lefedve.
2. Határozd meg, melyik nemes hajtja végre ezt a z Állami akciót, majd vedd el egy olyan árut a raktáradból, amit ez a nemes kedvel és fedd le vele az akciót. A nemesek a következő árukat fogadják el:



a. Manuel da Maia (az építő) **szerszámokat** fogad el - ezzel jelképezve az alkotást és az építést - **vagy aranyat**.



b. Marquis de Pombal (a miniszter) **könyveket** fogad el - ezzel jelképezve a bölcsességet és törvényeket - **vagy aranyat**.



c. Rei D. José I (a király) **kelmét** fogad el - ezzel jelképezve a királyi hiúságot - **vagy aranyat**.

3. Hajtsd végre az állami akciót.



A 6 állami akciót a nemesek hivatalaiban, a fehérr zászlokon találod.



Egy szerszámért cserébe egy terv.

Megjegyzés: Egy körben nem hajthatod végre kétszer ugyanazt az állami akciót. Azért kell lefedni az első akciót áruval, hogy ez ne fordulhasson elő véletlenül.

Az állami akciók



Manuel da Maia (az építő) hivatala



Állami hivatalnokok felfogadása

Az állami hivatalnokok a középületek működtetésével a rend helyreállításában működtek közre.

Az állami hivatalnokok felfogadásakor vedd el 2 állami hivatalnokot a játékosabládról és rakd azokat 2 **különböző** nemes hivatalába. Ha nincs hely, határozd meg, melyik színből van a legtöbb állami hivatalnok az adott hivatalban, és ezekből egyet tegyél át a hivatal előtti térre, egyenlőség esetén mindegyik érintett színből.



Egy terv megszerzése

Carlos Mardel és Eugénio dos Santos építészek elképesztően rövid idő alatt olyan sok új épület tervével álltak elő, mint senki más Portugália egész történelme során.

Egy terv megszerzéséhez hajtsd végre a következő lépéseket:

1. Vedd el a legfelső tervet valamelyik építész kupacából.
2. Helyezd színhelyesen a játékosablád terveknek fenntartott részére. Mindkét építészről, akármennyi terved lehet.





Hajó építése

A megtermelt áruk exportja Flandriába, Nagy Britanniába és Brazíliába, javarészt fedezte Lisszabon újjáépítésének költségeit.

Egy hajó megépítéséhez hajtsd végre a következő lépéseket.

1. Fizess a hajótest méretének megfelelően a kikötőben feltüntetett mennyiségű **különböző** árut (vagy a méret különbségnek megfelelőt, ha a portfóliódban lévő hajót lecseréled). (Nézd meg a kikötő feletti táblázatot.)

Megjegyzés: Amikor lecserélsz egy hajót, hagyd a korábbi hajó rakományát a dokkokon, ez(eke)t automatikusan átpakolják az új hajóra.

2. Válassz egy üres kártyahelyet a játékos táblád felső részén, vagy dobj el onnan egy kártyát, azután csúsztasd be az új kártyát a helyére úgy, hogy a kártya alsó részén lévő kincstár- és befolyásikon takarva legyen.
3. Mozgasd a kincstárjelölőt egy mezővel fentebb, mivel az új hajók több kereskedést tettek lehetővé, ezáltal növelve a korona bevételét. Akincstárjelölő nem mehet a sávon kívülre.
4. Megkapod a nemes- és hajókártyáidon feltüntetett befolyás értékek összegét (1-3 kártya a játékos táblád felső sorában) (lásd „Befolyás szerzés” 10. oldal), **beleértve az újonnan szerzett hajó befolyásértékét.**

Egy hajó építése – Példa

Sárga egy királykártyát játszik ki a kezéből a portfóliójába, és kap 1 arany jutalmat.

Úgy dönt, hogy kereskedik a nemesekkel (2. akció). Ezzel az akcióval a 6 állami akció bármelyikét kiválaszthatja a nemesek hivatalaiból, ha tud cserébe adni megfelelő árut.

Már van egy hajója, de úgy dönt, ez nem elég. Ad a márkinak egy könyvet, és ezzel lehetősége lesz megvenni a legnagyobb, a legutolsó hajót.

A hajó a hajógyárban épül, a hajótest mérete 2, szóval 2 különböző árut kell adnia, hogy megszerezze. Beadja az éppen megszerzett aranyat és 1 kelmét az általános készletbe.

Most be kell raknia a hajót a játékos táblája alá, azonban a portfóliója méretét elérte a király kártyájának kijátszásával. Ezért el kell dobnia egy kártyát a portfóliójából, mielőtt a hajót lehelyezi; úgy dönt, hogy a legutóbb kijátszott király lapot dobja el.

Végül a hajókártyán ábrázolt befolyás és kincstár-ikon lefedésével, szerez 4 befolyást a játékos táblája felső részén lévő két kártya miatt és a kincstárjelölőt 1 értékkel feljebb mozgatja.

Most még mindig ajánlhat egy második árut megvásárlásának érdekében.



Kijátszik egy királykártyát a portfóliójába és kap egy aranyat.



Egy könyvet ad a márkinak, hogy engedélyezze számára egy hajó megépítését.



Kifizet két különböző árut, hogy építsen egy kettes méretű hajót.



Eldobja a királykártyát, mert a portfóliója mérete csak 2.



A kincstárjelzőt fentebb mozgatja 1 értékkel és kap 4 befolyást.



Ad még egy árut, hogy végrehajtsa egy második állami akciót.

Egy hajó építése (Fejlesztés) - Példa

Narancs márkival kereskedik, hogy fejlessze az 1-es méretű hajóját. Ad a márkinak egy aranyat.

1-es méretű hajót szeretne 3-asra növelni, így 2 különböző árut kell fizessen. Kicszereli az 1-es méretű hajókártyáját a 3-asra. Mozgatja a kincstárjelölőt egy értékkel fel és szerez 6 befolyást: 1-et az új hajóból és 5-öt a portfóliójában lévő márki kártyáért.



Ad egy aranyat a márkinak, hogy fejlesztesse a hajóját.



Fizet két különböző árut, hogy az 1-es méretű hajót 3-asra növelje.



Végrehajtja a hajókártya hatásait: felfelé mozgatja 1 értékkel a kincstárjelölőt és befolyást szerez.



Kicszereli a régi Hajót az újra.



Termelés - Példa

Lila 2 könyvet, 1 aranyat és 1 kelmét kap a 4 üzlete miatt. A könyv, arany és kelme piaci ára 1 Reallal csökken, mivel ezeket termelte.

Lila csak egy törmelékészletet gyűjtött össze, így a raktáraiban 3 árut tárolhat mindegyik típusból (2 + 1-et, a törmelékészlet miatt). Ennek ellenére egy későbbi körében ismét termel 2 könyvet, 1 aranyat és 1 kelmét. Minden árufajtából csak 3-at tárolhat a raktárában, így a 4. könyvet visszateszi a készletbe. A könyveknek, kelmének és aranyaknak ismét csökken 1 Reallal az ára.

Egy még későbbi körében, **Lila** ismét termel. Maximális számú könyve van a raktárában, tehát ezt nem állít elő. Kap egy aranyat és egy kelmét, így ezeknek az ára 1 Reallal csökken. Mivel könyvet nem termelt, így annak az ára nem változik.



Lila 2 könyvet, 1 aranyat és 1 kelmét termel. A könyv, arany és kelme piaci ára 1 Reallal csökken.



Később termel 2 könyvet, 1 aranyat és 1 kelmét. A raktár kapacitása miatt egy könyvet visszatesz. Mindegyik ár csökken 1 Reallal.



Még később nem tud termelni könyvet, mert nem tudja a raktárában elhelyezni. Csak a termelt áruknak csökken az ára.



Áruk termelése

A régi Lisszabonban a kereskedelem nem volt megszokott, leginkább azért mert Portugália a gazdagságát a reneszánsz korabeli felfedezéseknek köszönhette. A katalizma után a gazdaság fellendítése lett a márkai elsődleges politikai célja, ezért támogatta manufaktúrák és üzletek építését.

Áruk termeléséhez hajtsd végre a következő lépéseket:

1. Minden saját üzletedért vegyél el az üzlet típusának (amelyik utcára nyílik) megfelelő árut az általános készletből. Ha valamelyik típusból többet termelsz, mint amit a raktárban el tudsz helyezni, a többletet tedd vissza az általános készletbe.
2. Minden megtermelt árutípus árát csökkentsd egy Reallal.



Rei D. José I (a király) hivatala



Találkozás a bíborossal

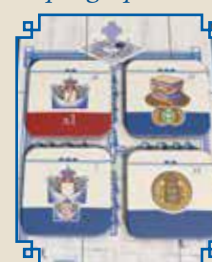
Ebben az időszakban az egyház hatalmas befolyással rendelkezett a jezsuita renden keresztül. Ez a hatalom nyűg volt Pombal márkija számára, így a megbízása során mindent megtett, hogy ezt a hatalmat csökkentse. Több rendelkezése kétségkívül jó volt, mint például az Inkvizíció megszüntetése.

Hogy találkozz a bíborossal és szerezz Papságlapkát, hajtsd végre a következő lépéseket:

1. Lépj a bíborossal az **óramutató irányába** 1 vagy két mezőt a Papságsávon (a papságlapkák közötti világos mezőkre léphetsz).
2. Vedd el a bíboros figurájával szomszédos papságlapkák közül az egyiket, és helyezd képpel felfelé a játékosáblád egy szabad - a papságlapkáknak fenntartott - helyére. Ha már 4 papságlapkád van, **nem választhatod ezt az akciót!** (FAQ: Ez nem érvényes a bíboros földterület jutalom esetén, mert az opcionális.)
3. Ellenőrizd, hogy a bíboros elért-e egy ikont (lásd „**Egyházi kincstárikon**” és „**Egyházi befolyásikon**”, következő oldal) .



Papságlapkák



Csak négy lehet nálad belőlük egyszerre a játék során. A legtöbb papságlapka állandó előnyt ad, amíg a játékosábládon van. (Lásd „**Papságlapkák leírása**”, Játékossegédlet 5. oldal.)

Bíboros mozgása

Két különböző ikon van, amivel mozgathatod a bíborost: Amint láttuk a király egyik állami akcióján (Találkozz a bíborossal), az ikonon 2 nyíl látható: ezzel 1 vagy 2 mezőt léptetheted a bíborost a Papságsávon, emellett bizonyos kártyák vagy építési bónuszok is tartalmazhatják ezt az ikont, de csak 1 nyíllal. Ezekkel csak egy mezőt lép a bíboros.



Mozgasd 1 vagy 2 mezőt.



Mozgasd 1 mezőt.

Egyházi kincstáríkon

Ha a bíboros eléri a kincstáríkont vagy áthalad rajta, mozgassd a kincstárjelölőt egy mezővel fentebb. A kincstárjelölő nem mehet a sávon kívülre.



Egyházi befolyásikon

Ha a bíboros eléri a befolyásikont vagy áthalad rajta, az aktív játékos köre végén megtörténik az **Egyházi pontozás**. Fektesd le a bíboros bábúját emlékeztetőül.



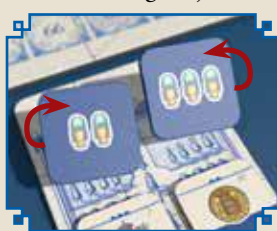
Egyházi pontozás

Az egyház hatalmát a papságlapok által nyújtott előnyök szimbolizálják, és mivel a Pombal márkija úgy gondolja, hogy ez a hatalom fenyegeti a koronát, lehetőségek van támogatásokról biztosítani a márkát, és némi befolyást és néhány parókat szerezve az egyház által nyújtott előnyökről való lemondásért cserébe.

A hatást kiváltó játékostól kezdve, óramutató járásának megfelelően haladva, **minden játékos** eldönti, szeretne-e befolyást szerezni. **Ha úgy dönt, hogy szeretne befolyást szerezni**, hajtsa végre a következő lépéseket:

1. Dobjon el **1 vagy több** papságlapját.
2. Megkapja az eldobott lapok hátoldalán feltüntetett parókat.
3. Szerezzen befolyást (lásd „**Befolyás szerzés**”, 10. oldal).

Az aktív játékos köre végén állítsátok fel a bíboros figuráját.



Megjegyzés: ha nincs papságlapod, nem vehetsz részt az Egyházi pontozásban, és így nem szerezhetsz befolyást sem.

Egyházi pontozás - Példa

Hogy bizonyítsa a márká iránti hűségét és hogy befolyást szerezzen, **Zöld** kiválaszt a játékosablakján lévő 2 papságlapjából egyet, kap 2 parókat, és a lapját eldobja. Eldobhatja a másik lapját is parókéért, ha szeretné. Végül a portfóliója felső részén lévő nemes és hajó lapokért kap 6 befolyást.



Zöld eldobja egy papságlapját és parókat kap érte.



1 hajója és 1 nemes van a portfóliója felső részén.



Befolyást szerez a portfóliója felső részén lévő összes lap után.



Királyi szívesség szerzése

Semmi nem ér fel a D. José király által nyújtott szívességgel:

„Nagylelkű király voltam, tudatában annak a hatalomnak, mely a város újjáépítésének meggyorsításához szükséges.” A király extravagáns ajándékokat is adott a barátainak.

Minden királyiszívesség-lapka egy nemes szimbolizál, és egy extra akciót biztosít egy másik játékos körében (lásd „**Látogatás követése**”, következő oldal).

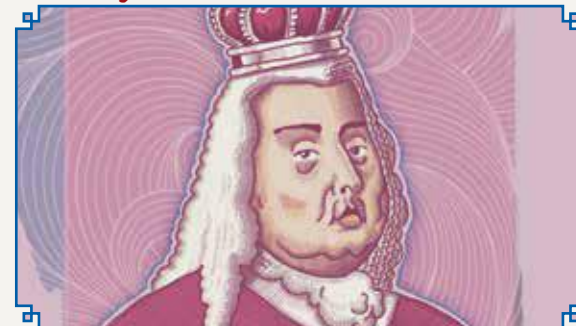
Hogy megszerezz egy királyi szívességet, hajtsd végre a következő lépéseket:

1. Vegyél el egy bármilyen típusú királyiszívesség-lapját, feltéve ha nincs már neked olyan, és helyezd azt a játékosablak megfelelő helyére.

Megjegyzés: egy fajtából egyszerre csak 1 királyi szívesség lehet.



Miért fontosak az állami akciók:



D. José I (a király) hivatala



Találkozás a bíborossal: A papságlapok birtoklása folyamatos előnyöket nyújt, de bármikor el lehet azokat dobni parókéért és befolyásért, amikor a bíboros bábú eléri a befolyásikont.



Királyi szívesség szerzés: A királyi szívesség birtoklása lehetőséget ad arra, hogy kövesd egy nemes meglátogatását valaki másnak a körében. Ez egy extra akciót jelent!

A márká és a király szerepe

A felvilágosodás eszméi különösen hasznosnak bizonyultak az állam gazdasági aktivitását fékező tényezők lazításában.

Ez volt az a korszak amikor a király közvetlenül beavatkozott a törvényalkotásba és szabályozásba. Az uralkodó volt a törvényalkotó szerep. A tengerentúli gazdaság és politikai közigazgatás szintén a korona hatáskörébe tartozott.

A királyi hatáskör megerősítése érdekében a XVIII. sz. második felében megerősödött az állam ellenőrző szerepe. A király különböző szerepekre, feladatokra független személyeket delegált, akiket ezért királyi szívességekkel jutalmazott.

De ez időtájt a király nem lelte kedvét a döntéshozatalban, így minden előjogát Pombal márkijára ruházta. A márká rajongott a felvilágosodás gazdaságra, természeti erőforrásokra, oktatási reformokra és új munkahelyek ösztönzésére vonatkozó elgondolásaiért. Ez rendeletek, törvények és engedélyek özönét hozta magával kormányzása alatt.

Ez megnövelte az állam hatását a politikai döntéshozó folyamatra, és eltolódott az állam és az egyház közti hatalmi egyensúly az állam javára.

Tény, hogy ez a megváltoztatott kapcsolat az egyházi befolyás általános csökkenéséhez vezetett a közösségi és szociális területen, ezen kívül lényegesen csorbultak az előjogai és védettségei.

Egy látogatás követése - Példa

Sárga éppen meglátogatta a királyt. **Lila** követni szeretné, tehát visszatessz egy lila királyiszívesség-lapkát a király készletébe, és befolyást költ el. **Lila** most választhat a középület megnyitása, a „**Királyi szívesség szerzése**” és a „**Találkozás a bíborossal**” akciók között. Úgy dönt, hogy találkozik a bíborossal, hogy elvegyen egy papságlapkát.

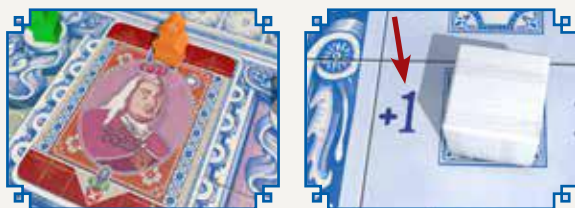


Lila visszaadja a királyi szívesség-lapkát a királynak.

Úgy dönt, találkozik a bíborossal.

Befolyás elköltése - Példa 1

Narancs kijátszik egy királykártyát a királyi udvarba. A többi játékosnak 4 hivatalnoka van a király hivatalában és a kincstárjelző értéke +1, így 5 befolyást kell elköltenie, hogy meglátogathassa a királyt. Ezért a jelzőjét 5 mezővel lépteti vissza a befolyás sávon.



A látogatás 5 befolyásba kerül.

5 befolyás elköltése a befolyás sávon.

Befolyás elköltése - Példa 2

Zöldnek 4 befolyást kellene elköltetni egy nemes meglátogatásához, de csak 2 van neki. 2 lépéssel balra lépteti a jelzőjét a befolyás sávon, és a maradék befolyást a pontszámállója (paróka) 2 mezővel való visszaléptetésével rendezzi.



Az első 2 befolyást a befolyás sávról fizeti be.

A maradék két befolyást parókákból fizeti be.



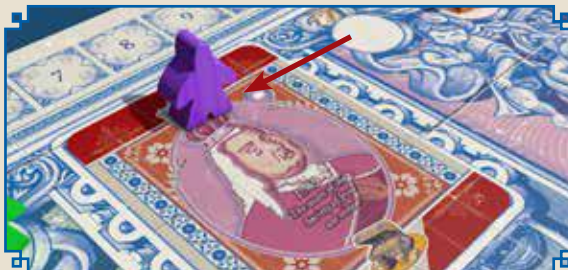
AKCIÓ 3: EGY NEMES MEGLÁTOGATÁSA

Valamelyik nemes meglátogatása új lehetőségeket ad a stratégiádhoz. Nem csak azért, hogy állami akciókat használhatsz áruk beadása nélkül, hanem hozzáférést kapsz az erős nemes akciókhoz is. Ezekben az időkben semmi sem olyan fontos, mint a legbefolyásosabb személyek segítsége. De légy óvatos: Bárki aki rendelkezik a megfelelő szívességgel a királytól, szabadon követhet az ajtón át, hogy a te látogatásodból kovácsoljon magának előnyt.

Egy nemes meglátogatásához hajtsd végre a következő lépéseket:

1. Játssz ki egy nemeskártyát a kezedből a táblán lévő **királyi udvarba**.
2. Rakd az udvaronc bábudat a kártyára, ezzel jelezve, hogy ez a te köröd (arra az esetre, ha más játékosok követnének).
3. Költsd el a nemes meglátogatásához szükséges befolyást (lásd „**Befolyás elköltése egy nemes meglátogatásához**”, következő hasáb).
4. Opcionálisan **végrehajthatod** ennek a nemesnek az egyik állami akcióját, anélkül hogy árut fizetnél érte.
5. Ezután végre **kell** hajtani a **nemes** akciót.

Emlékeztető: ha nem tudod teljesen végrehajtani a nemes akciót, nem látogathatod meg azt a nemes.



Lila kijátszik egy kártyát a királyi udvarba és az udvaronc bábuját a kártyára rakja.



Elkölti a befolyást.



Végrehajthat egyet a 2 állami akcióból és végre **kell** hajtania a nemes akciót.

Egy látogatás követése

Miután befejezted a látogatásodat, az óramutató járása szerint minden ellenfeled, akinek a meglátogatott nemeshez tartozó királyi szívessége van, **követheti a látogatást**. Aki így dönt, hajtsa végre a következő lépéseket:

1. Rakja vissza a királyiszívesség-lapkát a nemes készletébe.
2. Költse el a befolyást a nemes meglátogatásához (lásd lent).
3. Ezután hajtsd végre **egy** a **három** akcióból, ami a meglátogatott nemesnél hozzáférhető (nemes akció vagy állami akció, áru befizetése nélkül).

Miután minden ellenfelednek megvolt a lehetősége az akciód követésére, rakd vissza az udvaronc bábudat a helyére a királyi udvar tetején és dobd el a nemeskártyát a királyi udvarból. (Mint mindig, a tőled balra lévő játékos következik.)



Befolyás elköltése egy nemes meglátogatásához

Hogy meglátogass egy nemeset vagy kövesd a látogatást, befolyást kell elköltened, a befolyásjelződ befolyás sávon való balra mozgatásával. Az elköltendő befolyást a következő módon lehet kiszámítani:

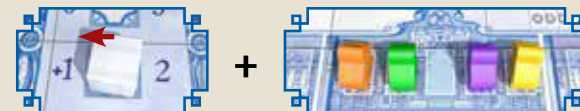
A befolyás érték a kincstárjelző baloldalán, valamint a meglátogatandó nemes hivatalában (de nem a hivatal előtti téren) lévő **ellenfelekhez** tartozó hivatalnokok összege (2 játékos esetén a semleges báruk is).

Ha a végösszeg kisebb mint 0, vegyétek 0-nak.

Ha (és csak akkor) nincs elég befolyásod kifizetni a költséget, a maradékot fizetheted parókával is. 1 befolyás = 1 paróka.



Ez a táblára nyomtatott segítség emlékeztet a látogatás/követés költségeire.



A látogatás vagy követés 4 befolyásba kerül **Narancs** számára. 1 a kincstárjelző miatt, +3 az ellenfelek hivatalnokaiért a nemes hivatalában.

A nemes akciók

Manuel da Maia (az építő)



Egy üzlet építése

Egy üzlet építéséhez hajtsd végre a következő lépéseket:

1. Válassz egy elérhető városlapkát a kínálatból. A mező ahonnan elvetted, jelzi, milyen típusú üzlet lesz és a bejáratnak (bevágás) is arra az utcára kell néznie.
2. Keress egy üres földterületet, amely csatlakozik az üzlet típusának megfelelő színű utcához (1. lépés).
3. Szerezd meg a beépítendő földterületen ábrázolt jutalmat, aztán helyezd rá a városlapkát úgy, hogy a bejárata a megfelelő utcára nyíljon.
4. Vegyél el egy törmelékkockát a földterülethez tartozó sorból vagy oszlopból (ha maradt), és helyezd a játékosabládon a legelső szabad baloldali helyre, színhelyesen, a törmelékek fenntartott területre. (Ha már nem tudod elhelyezni, dobd el a kockát.)
5. Fizess a földért (lásd „**Föld árának kiszámítása**”, jobbra) Réis-szel.
6. Rakd egy faházat a játékosabládról a városlapkára, a bejárat mellé (lásd „**Faház kiválasztása**”, 18. oldal).
7. Szerezz parókat az üzlet megépítéséért (lásd „**Paróka szerzése az új üzletért**”, 18. oldal).



Megjegyzés: A köröd kezdetén, a kínálat minden mezőjén egy városlapka van. A nagy városlapkák a belváros négyzet alakú mezőire építhetők, a kicsi városlapkák, a feles méretű, jobboldali oszlopban lévő helyekre.

Megjegyzés a tervezőtől: Nincs különbség a kicsi és nagy városlapkák között, csak szerettem volna épségben megtartani Lisszabon eredeti terveit, valamint az is tematikus, hogy nem lehet a bal felső sarokba építeni.

Föld árának kiszámítása

Annak a földterületnek az ára, melyre építeni szeretnél, megegyezik a kincstárjelölő jobb oldalán lévő érték, valamint az összes megmaradt törmelékkocka árával a földterülethez tartozó sorban és oszlopban (de nem a középületek építési helyén).

A törmelékek árai a következők:

Földregés (barna) törmelék 3 Réisbe kerül.

Tűzvész (piros) törmelék 2 Réisbe kerül.

Szökőár (kék) törmelék 1 Realba kerül.



Ez a táblán lévő segédlet emlékeztet a törmelékek árára.

Megjegyzés: Ellenőrizd a kincstárkártyákat a portfóliódban és a Papság-lapkádat, hogy nyújtanak-e valamilyen pénzügyi kedvezményt!

Földvásárlás - Példa

Sárga az E sorba épít egy könyvesboltot, az építési terület jutalmát már megkapta. A törmelékkocka elvétele előtt a földterület ára 15 Réis: 3 (a kincstárjelző a 3-as értéken van) + 9 (3 földregés kocka x 3 Réis) + 3 (3 szökőár kocka x 3 Real).

Sárga egy földregés törmelékkockát vesz el, amivel nem tud törmelékkészletet alkotni, de 3 Réis-szel csökkenti a telek árát. A végső ár így 12 Réis. Ellenőrizi a portfólióját és játékosabláját, hogy van-e kedvezménye, de jelenleg nem rendelkezik vele.



A kincstár 3 Réist mutat.



A jobboldalon 3 barna kocka van (9 Réis).



Az oszlop alján 3 kék kocka van (3 Réis).



Elvesz egy barna kockát, 3 Réis-szel csökkentve az árát.

Egy üzlet építése - Példa

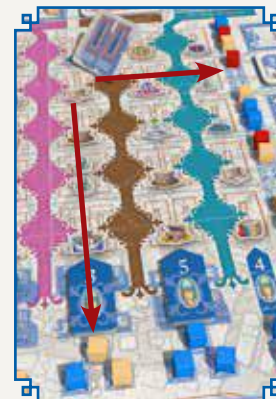
Lila kiválaszt egy városlapkát a kínálat barna (könyv) mezőjéről, amelynek így a Rua Nova da Princesa-ra kell kijáratral rendelkeznie (a barna utca). Miután elvette a törmelékkockát az építési terület sorából vagy oszlopból, megkapta a jutalmat és fizetett az építésért, **Lila** az új városlapkát a lentebb ábrázoltak szerint helyezi el, aztán egy faházikót a játékosablájáról a városlapkára helyez, ezzel jelezve, hogy az üzlet az övé.



Elveszel egy városlapkát a kínálatból az általad választott szín mezőjéről.



Választasz egy építési területet az utca melletti két oszlopból.



Elveszel egy törmeléket a választott építési terület sorából vagy oszlopból.



Megkapod az építési területért járó jutalmat és lerakod a lapkát, bejáratral a megfelelő utca felé.



Kifizeted a föld árát Réisben. (Érdemes a lehelyezett városlapkáknál az egységes árnyék- is odafigyelni.)



Egy faházikót az épületre helyezel a bejárat mellé. (Az 5 Réis-es jutalom azonnal felhasználható földvásárlásra is akár.)

Manuel da Maia (az építő)



(1677–1768)

Manuel da Maia volt a királyság főépítész. Az ő feladata volt a város új építészeti projektjeinek kiválasztása, jóváhagyása és levezénylése. Továbbá kiválasztotta a projektekből részt vevő építészeket és mérnök csapatokat. Azonnal felfogadta a két vezető építész Lisszabon újjáépítéséhez:

Eugénio dos Santos volt a belvárosi projektek és a Praça do Comércio főépítész, ami az egyik legfontosabb munka volt Lisszabonban.

Carlos Mardel építész, a Ribeira das Naus főépítész volt, ahol a Brazíliába tartó hajók épültek, valamint a Rossio és számos más városi projekté.

Belvárosi Üzletek

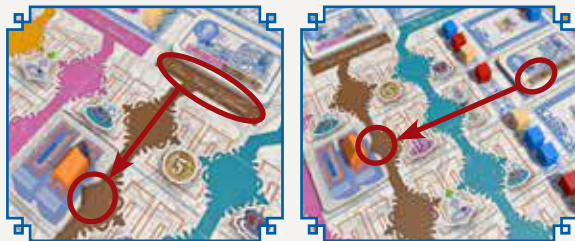
Manuel da Maiát és építészeit kérték meg Lisszabon újjáépítésére, és ezt rendkívül sikeresen hajtották végre, nagyon újszerű folyamatokkal, katonás szervezethez és precizitással.

A belvárosi épületekben nyílt üzletek visszahozták a pezsgést és a kereskedelmet az új városba, ápolva és megerősítve a romlás után visszamaradt törekeny gazdaságot. Egy üzlet építése az első lépés a gazdaság újjáépítéséhez.

Az új város terveivel összhangban, egy utcában csak egyféle mesterség üzletei kaptak helyet. Például csak arany és óraművesek nyithattak üzletet a Rua Aurean, és ők csak ott.

Az újjáépítés során kincsek kerültek elő a romok alól. Ezek nagy részét a földet megvásárlók megtartották, a többit a korábbi tulajdonosoknak adták némi jutalomért cserébe.

Az üzletek árut termelnek neked és parókát minden (a jövőbeliek is) **releváns középületért** az épület sorában vagy utcájában.



A középület miatt termel az azonos utcában lévő üzlet.

A középület miatt termel az azonos sorban lévő üzlet.

Faház kiválasztása

A játékosabládon 3 csoportban vannak a faházak, és mindegyik csoport speciális képességet biztosít, amint felépíted a benne lévő házakat. Mindegyik csoport teljesen független a másiktól, és mindig a csoportok legalsó házat kell felhasználnod építéskor. Amint feloldasz egy speciális képességet, az érvényben marad, amíg az ugyanazon csoport következő speciális képessége életbe nem lép, felülírva azt.

Baloldali csoport: 2 faház



1. Nincs új képesség.
2. Lehetővé teszi, hogy Réist költs befolyás helyett (1 Real = 1 befolyás), amikor meglátogatsz egy nemes vagy követed a nemes látogatását.

Példa

Narancs meg kívánja látogatni a királyt, de a kincstárjelölő 1 befolyást jelez, és a többi játékosnak 5 állami hivatalnok van a király hivatalában, így a teljes befolyás költség 6. **Narancsnak** csak 1 befolyása van. Szerencsére mindkét házat felépítette a baloldali csoportból, ezért 1 befolyás és 5 Réis elköltésével meg tudja látogatni a királyt. Ha szeretné, a teljes összeget fizethetné Réis-szel, befolyást spórolva a későbbiekre.



Középső csoport: 3 faház



1. Amikor hajót építesz, 1 áruval kevesebbet kell fizetned.
2. Nincs új képesség, de az első még érvényben van.
3. Amikor hajót építesz, nem kell fizetned érte árut, tehát ingyen van.



Példa

Zöld könyvet ad a márkinak, hogy szerezzen egy 3-as méretű hajót. A középső csoportból 2 házat épített fel, így 1-gyel kevesebb árut fizet. **Zöldnek** tehát 2 különböző árut kell fizetnie, 3 helyett.

Jobboldali csoport: 3 faház



1. Amikor árut termelsz, az **egyik** típusból eggyel többet termelsz, ha van helyed rá a raktárban.
2. Nincs új képesség, de az első még érvényben van.
3. Amikor árut termelsz, **mind** egyik típusból eggyel többet termelsz (csak ha el tudod helyezni azokat a raktárban).



Példa

Sárgának csak arany van a raktárában. Kettő kelmeüzlete, 1 könyvesboltja és egy szerszámüzlete van, és a jobboldali csoport mind a 3 házat felépítette. Amikor árut termel 3 kelmet, 2 könyvet és 2 szerszámot kap.



Paróka szerzése az új üzletért

Ehhez a pontozáshoz az egyedüli **releváns középületek** azok, melyek **színe megegyezik** az üzlet színével (amelyik utcában van a bejárata) és **azonos utcában vagy sorban** vannak: ezek azok, amelyek a forgalmat az új üzletbe irányítják. Legfeljebb 3 releváns **középület** lehet. Egy felül, egy bal oldalt és egy jobb oldalt.

A megszerzett parókák számát a következőképp tudod kiszámolni.

1. Nézd meg az üzlet oszlopának az alján a pontozó lapkán lévő számot.
2. Szorozd meg ezt a számot a **releváns középületek** számával.

Példa

Az üzlet, amit **Zöld** éppen felépített a sárga utcában (ami így aranyműves üzlet), 2 **releváns középülettel** passzol össze (amelyeken sárga szín is szerepel), és a páróka jutalom az üzlet utcájában 4. Így $2 * 4 = 8$ párókát kap.

Megjegyzés: A releváns középületek akkor is adnak párókát az üzlet tulajdonosának, ha később épülnek fel mint az üzlet (lásd „Egy középület megnyitása, 20. oldal).



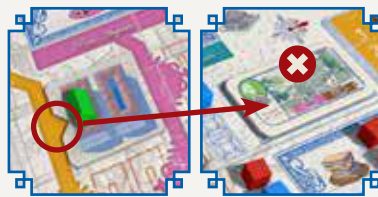
A középületek északon és nyugaton relevánsak, így pontoznak - relevánsak mert az épületeken szerepel az éppen felépült üzlet utcájával azonos szín.



A nyugati középület releváns, ezért pontoz.



Az északi középület releváns, ezért pontoz.



A keleti középület irreleváns, ezért nem pontoz.

A játéktervező tanácsa

Építs üzleteket a játék korai szakaszában, hogy biztosan tudj árukat termelni, amikor szükség van rájuk. Mivel minden üzlethez 3 releváns középület tartozhat (az utcájában és a sorában), legfeljebb háromszor pontozható azokat. Egy üzlet felépítése komoly stratégiai döntés. Választhatod a jutalomért, amit a föld beépítéséért kapsz, az árutípusért, amit termelni szeretnél, a párókákért, amit a középületek adnak, vagy akár a játék végi többségek vagy rendeletek pontozásáért. Használd szabadon ezen előnyök kombinációját, hogy megtaláld az optimális lépést.

Pombal márki (a miniszter)



Egy rendelet elvétele

A rendeletekkel párókákat szerezhetek a játék végén, ha a feltételeiknek megfeleltek.

Egyszerűen válassz egy rendeletet a kínálatból, és rakd képpel felfelé a játékosábrád mellé.

Ha van törmelékészlet-jelölőd a Márkin, eldobhatsz egyet, hogy elvegyél még egy rendeletet. Körönként csak egy törmelékészlet-jelölőt dobhatsz el.

- A rendeleteid nyilvánosak a többi játékos előtt.
- A rendeleteid csak téged pontozhatnak, más

játékosokat nem.

- Bármennyi rendelet lehet nálad (lásd „Rendeletkártyák leírása”, Játékossegédlet 6. oldal).

Törmelékészlet jelölök használata extra rendelet elvételéhez - Példa

Lila kijátssza a márki kártyát a királyi udvarba. A nemes akció miatt el kell vennie egy rendeletet. Van 2 törmelékészlet-jelölője a márki portréján. Miután elvett egy rendeletet, eldobja az egyik jelzőjét, hogy elvegyen egy másik rendeletet a kínálatból. Nem dobhatja el a másik jelölőjét, hogy szerezzen egy újabb rendeletet, mert körönként csak egy törmelékészlet-jelölőt dobhat el és így nem szerezhető több extra rendelet körönként.



Pombal Márkija (a miniszter)



(1699–1782)

Sebastião José de Carvalho e Melo külügyminiszter és később miniszterelnök volt Portugáliában. 1755 és 1777 között ő volt a kormányzat feje. Ez a nemes felelt Lisszabon - a felvilágosodás eszmeiségének megfelelő - újjáépítéséért. A politikáját befolyásolták az innovatív merkantilizmus, a szabadkereskedelem és a szabályozott gazdasági aktivitás gondolatai. Ezeket angolai hatásra alkalmazta, a katonas szervezetség gondolata pedig a Habsburg Birodalomból származik, ahol korábban évekig nagykövetként dolgozott. A felvilágosodás eszményei segítettek az ellenállás szétzúzásában és a kritikák elhallgattatásában, a személyes hatalma megszilárdítása és a vagyona megalapozása során.

Melo nagy gazdasági és pénzügyi reformot hajtott végre számos vállalat alapításával és a cébekkel, melyek szabályoztak minden kereskedelmi tevékenységet. Kijelölte a termelési régiókat, ezzel először tett kísérletet a bor minőség és termelés szabályozására Európában.

A Földrengés utáni napokban, amikor valaki megkérdezte tőle, mi fog most történni, azt felelte: „Eltemetjük a holtakat és gondját viseljük az élőknek.”

A rendeletek

Mint az államférfi, Pombal márki volt az aki, ténylegesen uralkodott az országban. Ő volt az, aki a szabályokat diktálta.



Cél

Pontozás

A játék végén ez a rendelet 1 párókaival jutalmaz minden kék építész által megnyitott középület után.

D. José I (a király)



(1714–1777)

A király, aki mélyen vallásos ember volt, a földrengés után attól tartott, hogy egy isteni beavatkozással megisméltódnak ezek a borzalmas események. Így a királyi udvart egy fából készült palotába költöztette egy domb tetejére Lisszabonban. Az új palotát Real Barracának hívták (Királyi Sátor) és a fabázak hamarosan divatba jöttek (a Real Barraca 40 évvel később tűzvész áldozata lett.)

Mivel nem tudott szembenézni a tragédiával és pusztulással, minden hatalmát Sebastião José de Carvalho e Melora a későbbi Pombal márkijára ruházta, hogy vezesse a várost és az országot. Ezután a király és királyné nyilvános megjelenései az épületek megnyitásaira, az opera látogatására és vadászatra korlátozódtak.

Középületek

A pusztítás után a király több mit boldog, hogy átvághatja a szalagot egy új középület megnyitásakor, újraélesztve ezzel a belvárost és ösztönözve az embereket az üzletek újjáépítésére.

Amikor megnyitssz egy középületet, ösztönözöd a belváros növekedését, a forgalom odairányításával parókákat szereznek a boltok tulajdonosai. Nem csak pusztán a boltok forgalmát növeli, hanem bizonyos fajta forgalmat irányít a boltok felé, tehát a középület és a helyének megválasztásával a kezdedbe kerül minden környékbeli üzlet sikere vagy bukása...

Egy középület megnyitásával az építész tervét is teljesíted és munkát adsz az állami hivatalnokoknak. Ha az ellenfeleidnél több embernek adsz munkát a játék végén parókákat kapsz.



Elérhető középületek

Jövőbeli középületek

D. José I (a király)



Egy középület megnyitása

A középületek meghatározzák mely üzletek kerülnek pontozásra.

Ha egyszer megnyitlak, minden üzletet pontoznak a sorokban vagy utcájukban, melyek egyeznek valamelyik színükkel.

Egy középület megnyitásához szükséged van egy tervre attól az építészről, aki tervezte a megnyitandó épületet, és annyi állami hivatalnokra a nemesek hivatalaiból (és/vagy terekről), amennyi a terven fel van tüntetve, vagy elég Réisre, hogy a hiányzókat fel tudd fogadni.

Egy középület megnyitásához hajtsd végre a következő lépéseket:

1. Válassz egy középület építési területet a belváros nyugati, északi vagy keleti részén.

Megjegyzés: egy, a belváros északi részére épített középületnek rendelkeznie kell olyan színnel, amely utcához kapcsolódik. Az építési hely is olyan színű, mint az utca, tehát nehéz eltéveszteni.

2. Vedd el az összes törmelékét az építési helyről és rakd színhelyesen az első baloldali szabad helyre a játékos táblán, aztán vedd el az építési helyen ábrázolt jutalmat.
3. Válaszd ki és mutasd meg a többi játékosnak az egyik befejezetlen tervedet és vedd el az építészhez tartozó középületet, és rakd az építési helyre (figyelj arra, hogy ne fordítsd meg a lapot a másik építéshez tartozó oldalára).
4. Vegyél vissza a választott tervnek megfelelő számú állami hivatalnokot a nemesek hivatalaiból/terekről a játékos táblára. Ha nincs elég hivatalnokod, bérelj fel a maradékot (lásd „Állami hivatalnok felfogadása”, következő oldal).
5. Fordítsd meg a használt tervet és tedd a teljesített tervek kupacára a játékos táblán.

6. Egy keleti vagy nyugati középület után **minden** abban a sorban található **üzlet tulajdonosa** parókákat kap, ha az üzlet olyan színű utcára nyílik, mint a középület egyik színe. Egy északi középület után **minden üzlet tulajdonosa** abban az utcában, parókákat kap. Az üzlet után járó parókák száma megegyezik az üzlet oszlopának alján lévő pontozólapka számával.
7. Végül rakd az építész kupacából a legfelső középületlapkát a megürült helyre.



Sárga most nyitott meg egy középületet. Ez minden kelme üzletet (rózsaszín utca) és könyvesboltot (barna utca) pontoz a középülettel azonos sorban.



Függetlenül attól, hogy ki nyitotta a középületet, minden megfelelő üzlet pontozódik. Tehát **Sárgának** két üzlete, míg **Zöldnek** egy üzlete pontozódik, **Lilának** egy sem.



A választott építész kupacának legfelső lapkája az üres helyre kerül, mint új elérhető középület.

(A tervet ábrázoló építési jutalmat a sorrend miatt lehetőség van azonnal felhasználni annak a középületnek a megnyitásához is akár, hasonlóan az 5 Réis-es építési jutalomhoz.)

Állami hivatalnokok felfogadása

Egy ilyen katasztrófa után sok ember elvesztette a munkáját, de a város újjáépítése és a középületek megnyitása új munkahelyeket biztosított, melyek készségesen felszívták a leendő munkaerőt. Szóval ne aggódj, ha a nemesek hivatalaiban nincs elég állami hivatalnokod: biztosan fel tudod bérelni a maradékot.

Minden tervlapkán fel van tüntetve, hogy az építész elképzelésével összhangban, hány állami hivatalnok szükséges a működtetéséhez. A nemesek hivatalaiból/terekről kell hozzárendelned a hivatalnokokat az éppen megnyíló középülethez.

Ha (és csak akkor) nincs elég elérhető állami

hivatalnokod a nemesek hivatalaiban/tereken, a fennmaradó állami hivatalnokokat fel is veheted.

Minden felvett Állami hivatalnok ára meg egyezik a kincstár jelenlegi értékével, amely a kincstárjelölő jobb oldalán található.

Egy középület megnyitása - Példa

Lilának van egy terve a kék építészről, ezért úgy dönt, Megnyitja a kék építész által tervezett középületet. Miután meggyőződik róla, hogy a középületlapka releváns az arany üzletekhez (amit pontozni szeretne), elveszi mindegyik törmelékkockát onnan ahova építeni szeretne, és a jelzett aranyat is, amely az építési jutalom azon a romon. A kockákat a játékosabláján a megfelelő helyekre rakja.

Ezután elveszi a kék építész elérhető középület lapkáját, és a most már üres helyre rakja. A terv szerint az épület működtetéséhez 2 állami hivatalnok szükséges. Így ezeket a hivatalnokait a nemesek hivatalairól/terekről a játékosablájára rakja vissza, valamint megfordítja a tervlapkát és szintén, a játékosablája megfelelő helyére rakja.

Most itt az idő pontozni: 4 arany üzlet nyílik a Rua Aurára. Az utca nyugati oldalán egy a **Liláé** és egy a **Zöldé**, ezek mindegyike 3 parókat ad, ahogyan az oszlop alján a lapka jelzi. Az utca keleti felén egyik üzlet a **Liláé**, másik a **Sárgáé**, mindegyik 4 parókat ad pontozáskor. Így végül **Lila** 7 parókat kap (3+4), **Sárga** 4-et, míg **Zöld** 3-at.

Az akciója végén a kék építész kupacából a legfelső középületlapkát a kínálati helyre rakja.

Állami hivatalnokok felfogadása - Példa

Hogy megnyithassa a kék építész középületét, **Narancs** használja a kék építész tervét, amihez 3 állami hivatalnokra van szüksége. Egy állami hivatalnok van az egyik nemes hivatalában és egy másik egy nemes hivatala előtti téren. Ezeket el kell használnia, mielőtt felvehetné a harmadikat, hogy megfeleljen a terv feltételeinek. Egy állami hivatalnok felvétele 5 Réisbe kerül, mert ez a kincstár jelenlegi értéke.

Ellenőrzi a portfólióját és papságlapkáit is, hogy nem rendelkezik-e valamilyen előnnyel, amely befolyásolná az alkalmazandó állami hivatalnokok számát, vagy az alkalmazás költségét.



A tervhez 3 hivatalnok kell.



Narancs elvesz kettőt a hivatalokból/terekről és felvesz egyet.



AKCIÓ 4: EGY ESEMÉNY TÁMOGATÁSA

Egy kincstárkártyán ábrázolt esemény támogatásához hajtsd végre a következő lépéseket:

1. Játssz ki a kincstárkártyát a kezedből a királyi udvarra.
2. Fizesd ki a kincstár jelenlegi értékének megfelelő Réist.
3. Hajtsd végre az akciót / vedd el a jutalmat, amit a kincstárkártya közepén látsz (lásd „Politikakártyák”, Játékossegédlet 7. oldal).



Lila kiválasztja az építési területet, elveszi onnan a jutalmat és a törmelékkockákat és azokat a játékosablájára helyezi.



Elveszi a kiválasztott épületet, visszaveszi a terven feltüntetett számú hivatalnokot a hivatalokból/terekről, és megfordítja a tervet.



A középület utcájában az összes üzlet pontozásra kerül. Ezután a kék építész kupacából a legfelső középület elérhető lesz.

EGY POLITIKAKÁRTYA ELVÉTELE

A köröd végén vedd el bármely képpel felfelé lévő politikakártyát a kínálatból. Ezzel újra 5 kártya lesz a kezekben.

Emlékeztető: Minden pakliban egyféle kártya van. Balról jobbra: Manuel paklija, a márkí paklija, a király paklija és a kincstárpakli.



KÖR VÉGE

• Fedj fel új politikakártyát:

ha van, f edd f el annak a paklinak a legfelső lapját amelyikből húztál.

• Töltsd fel a városlapka kínálatot:

a kínálat minden üres helyére rakj egy városlapkát.

• Töltsd fel a papságsávot:

töltsd fel mindegyik üres helyet papságlapkákkal a papságsávon a zsákból.

• Töltsd fel a rendelet kínálatot:

tölts fel minden üres helyet a rendelet kínálaton, a pakliból húzott rendeletkártyákkal.

Összesen 8 kártyának kell lennie.

• Távolítsd el az árukat az állami akciókról:

tedd vissza az összes árut az állami akciókról az általános készletbe. Ha a „Kereskedés a nemesekkel” akciót választottad ebben a körben, 1-2 állami akción kell lennie árunak.

Megjegyzés: Mindig 2 középület érhető el, ugyanis az új középületlapkát azonnal fel kell tenned a kínálatba, ahogy elvetted az előzőt. Tehát soha nem kell középületet feltölteni a kínálatba a köröd végén.

(A követés miatt is fontos, hogy a fentieket mindenképpen a köröd végén tedd meg, ne közben.)

Törmelékkészletek

A raktározott törmelékkészletek részei lesznek a város újjáépítésének, és a márki tetszését is el lehet nyerni, ha egyesek kerülnek felhasználásra a robusztus Gaiola Pombalina szerkezetek kialakításában.

A játékosabládon 5 készlet törmeléknak van hely, ezeket a játék folyamán lehet összegyűjteni. Ráadásul a portfóliód és a raktárad mérete is növekszik ezek összegyűjtésével (lásd „Törmelékkészlet az újjáépítésért” 9. oldal), ezzel segítve, hogy kövesd a játék tempóját. Ha összegyűlt a második készlet törmeléked, azzal kiváltod a korszak végét. Ugyanígy, ha összegyűlt a negyedik készlet törmeléked, azzal kiváltod a játék végét.

Ezen kívül, minden törmelékkészleted 3 parókát ér neked a korszak és a játék végén is.

KORSZAK VÉGE

Ahogy valaki összegyűjti a második törmelék-készletét, vagy 3 politikai pakli kínálata üres, fejezzétek be az aktuális **kört**, dobjátok el a lapokat a kínálatból és hajtsátok végre a következő lépéseket:

1. Minden játékos 3 parókát kap mindegyik készlet törmelékkockájáért, ami a játékosabláján van.
2. Azzal a játékostól kezdve, aki kiváltotta a korszak végét és óramutató járása irányában haladva, minden játékos eldobhat akármennyi lapot a kezéből. Minden játékos megkapja típusonként egy nemeskártya után a lap alján feltüntetett egyszeri jutalmat. (Hagyjátok figyelmen kívül a büntetéseket). (Lila hajót nem lehet így építeni, e miatt az eredeti sorrendhez képest érdemes ezt a lépést előrevenni.)
3. Dobjátok el a megmaradt hajókártyákat a hajógyárból. Tegyétek fel helyettük a lila, 3-as méretű és barna, 4-es méretű hajókártyákat úgy, hogy a lila, 3-as mére tük legyenek felül.
4. Minden játékos annyi lapot húz a lila politikai pakliból (1763-1768), hogy ismét 5 lap legyen a kezében. A pakli maradékát tegyétek vissza a dobozba.
5. Készítsétek elő a barna politikai paklit (1769–1777) ugyanúgy, ahogy a piros politikai paklit (1757-1763) is e l ökészítettétek a játék elején.

Ha szükséges, töltsétek fel a papságsávot és a rendelet kínálatot. Aztán a körsorrend szerinti következő játékosal folytatódjon tovább a játék.

Példa

Zöld követi **Sárga** látogatását és kiváltja a korszak végét egy törmelékkocka elvétele és a második törmelékkészlete befejezése által.

Miután minden játékos megkapta a 3 parókáját mindegyik saját játékosabláján lévő törmelékkészletéért, **Zöld** dob el először lapot (mert ő váltotta ki a korszak végét). Eldob 2 király és egy kincstárlapot. Jutalmat csak 1 király lap után kap.

Lila a következő a körsorrendben, és ő 1 királykártyát, 1 márki kártyát és 2 Manuel da Maia kártyát dob el. Ezzel 1 király, 1 márki és az egyik Manuel da Maia kártya jutalmát kapja meg.

Sárga következik, eldob 2 kincstárkártyát, jutalmat nem kap érte.

Narancs nem dob el kártyát.

Végül mindegyik játékos feltölti a kezében lévő lapokat 5-re a politikai pakliból (1763-1768).

Miután az összes lépést végrehajtották, **Narancs** kezdi az új korszakot, mert ő következik **Sárga** után a körsorrendben, és az első korszak **Sárga** körében ért véget.

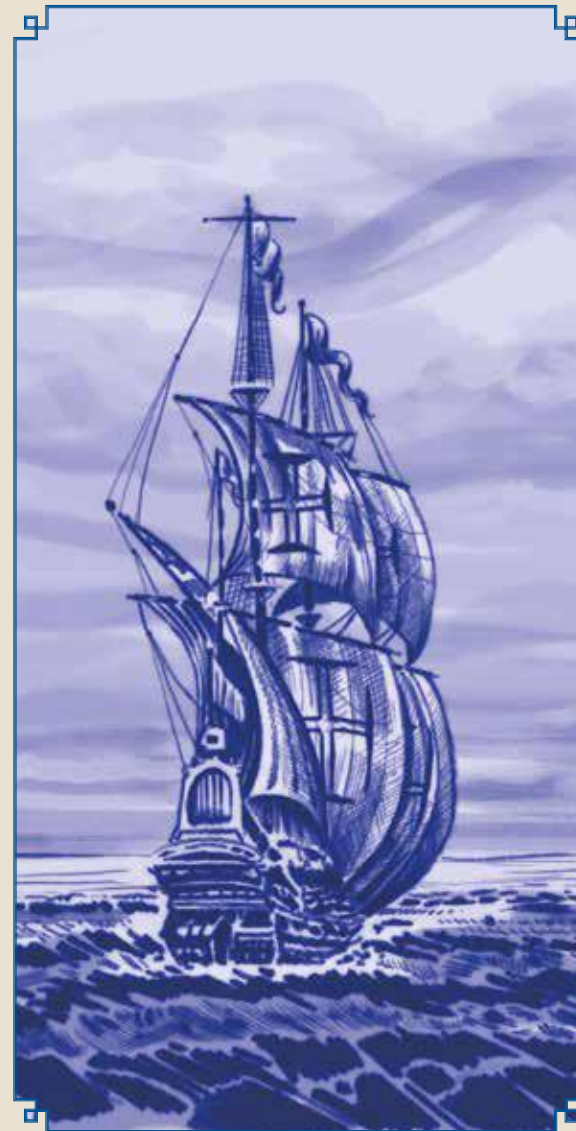
A JÁTÉK VÉGE

Amint valakinek összegyűlik a negyedik készlet törmelékkockája, vagy ismét kiürül három politikai pakli a kínálatból, fejezzétek be az aktuális **fordulót**, így minden játékosnak ugyanannyi köre lesz a játékban.

Ezután játsszátok le a végső fordulót és hajtsátok végre a játék végi pontozást.

Példa

Sárgánál van a kezdőjátékos-lapka. **Zöld** van a jobb-ján, tehát ő az utolsó játékos a fordulóban. Miután **Zöld** végrehajtotta az utolsó körét, **Sárga** kezdi a végső fordulót, amelyben minden játékosnak van még egy köre és a játék végi pontozás ezután kezdődik.



JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

A játék során összegyűjtött parókáidhoz add hozzá a következőket:



1. A portfóliódban lévő Hajók méreteinek összegét.

Példa

Zöldnek egy 2-es és 2 db 3-as hajója van, 8 parókát kap.



2. 3 parókát minden összegyűjtött törmelékkészletért.

Példa

Narancsnak 3 db törmelékkészlete van a játék végén, 9 pontot kap.



3. Parókákat az ellenfeleidnél több azonos típusú üzlet birtoklásáért az alábbi táblázat szerint:

Ha nincs boltod az adott típusból, azért nem szerezhetsz pontot.

2 játékos esetén a 'legtöbb' és a 'harmadik legtöbb' helyezésekért jár pont.

játékos üzlet	legtöbb	második legtöbb	harmadik legtöbb
arany	3 paróka	2 paróka	1 paróka
szerszám	6 paróka	4 paróka	2 paróka
könyv	9 paróka	6 paróka	3 paróka
kelme	9 paróka	6 paróka	3 paróka

Példa

Zöldnek 5 szerszámüzlete van, **Narancsnak** 2, **Lilának** és **Sárgának** egy sem. **Zöld** 6 parókát kap, **Narancs** 3-at, de **Lila** és **Sárga** egyet sem, mert nincs szerszámüzletük.

Döntetlen esetén adjátok össze a döntetlen helyezések pontszámát és osszátok el a játékosok között, lefelé kerekítve.

Példa

Lilának 4 kelmeüzlete van, **Sárgának** és **Narancsnak** 3-3, és a **Zöldnek** 1. **Lila** 9 parókát kap, **Sárga** és **Narancs** egyformán $(6+3)/2 = 4$ -et. **Zöld** nem kap parókát.



4. A befolyás sávon elérhető Réist, a játék végi Réishez hozzáadva, az eredmény ötödét (lefele kerekítve). Ne mozgassátok a befolyásjelölőt (mert a rendeleteknél még fontos lehet).

Példa

Lilának 13 Réise van, és a befolyás sávon 4 Réist tudna szerezni, így $(13 + 4) / 5 = 3$ parókát szerez.



5. Parókákat mindenki csak a saját rendeletkártyáiért.

Példa

Ságának két rendelete van, az egyik 2 parókát, a másik 6 parókát ad neki (lásd "Rendeletkártyák leírása", Játékossegédlet 6. oldal).



6. Parókákat az ellenfeleidnél több állami hivatalnok munkába állításáért a középületekben (egyszerűen számológátok meg a teljesített terveiteken lévő állami hivatalnokokat) az alábbi táblázat szerint.

Ha nincs teljesített terved, nem szerezhetsz ezért pontot.

Ha nincs teljesített terved, nem szerezhetsz ezért pontot.

játékos játék	legtöbb	második legtöbb	harmadik legtöbb
3-4 fős	15 paróka	10 paróka	5 paróka
2 fős	15 paróka	5 paróka	

Döntetlen esetén adjátok össze a döntetlen helyezések pontszámát és osszátok el a játékosok között, lefelé kerekítve.

Példa

A játék végén **Narancs** teljesített tervein 8 állami hivatalnok lett elküldve középületbe dolgozni. **Zöld** és **Sárga** tervein 5 állami hivatalnok van és **Lila** csak egy tervet teljesített, 3 hivatalnokkal. Mivel ez egy 4 fős játék, **Narancs** 15 parókát kap, **Zöld** és **Sárga** pedig $(10 + 5) / 2 = 7$ parókát, és **Lila** nem kap semmit.



7. 2 parókát minden a játékosabládon megmaradt királyiszívvesség-lapkáért.

Példa

Zöldnek van egy királyi szívvessége a királyhoz és egy másik a márkához, ezért 4 parókát kap.

Használjatok bármilyen jelölőt, a tábla jobb alsó sarkában lévő ikonokon, hogy kövessétek a játék végi pontozást.



Döntetlen esetén nyer:

1. A legtöbb törmelékkészlettel rendelkező játékos, vagy
2. A legtöbb üzlettel rendelkező játékos, vagy
3. A legtöbb teljesített tervvel rendelkező játékos, vagy
4. A legtöbb pénzzel rendelkező játékos nyer, ebben a sorrendben oldva fel a döntetleneket.

Ha ezek után is döntetlen, a játékosoknak meg kell elégedniük azzal, hogy a lerombolt Lisszabont egy nagyszerű várossá építették újjá.



Two More Great Games By Vital Lacerda

THE GALLERIST



\$79.99

The Age of Art and Capitalism has created the need for a new occupation - The Gallerist. Blending the talents of an Art Dealer, Museum Curator, and Artists' Manager, you are about to take on that job! Build your fortune by running the most lucrative Gallery ever, and thus win the game by having visitors in your gallery, exhibiting and selling works of art, investing in artists' promotion to increase art value, achieving trends and notoriety as well as curator and dealer goals.

VINHOS DELUXE



\$79.99

Like fine wine, many of the best things in life get better with age! Combine the early efforts of the immensely talented games designer Vital Lacerda on the classic board game Vinhos; add the inspired new artwork of Ian O'Toole; and polish it all off with the Deluxe Edition production talents of the team at Eagle-Gryphon Games. Et voilà, a new star is born: the 2016 Vinhos Deluxe Edition board game! Vinhos Deluxe Edition supports one to four players and takes 30 to 45 minutes per player to play.

Purchase these titles, and many others, at www.eaglegames.net

If you have any questions, please email us at: info@eagle-gryphon.com

LIKE us on Facebook: www.facebook.com/EagleGryphon

FOLLOW us on Twitter: [@EagleGames](https://twitter.com/EagleGames)



© 2017 Eagle-Gryphon Games,
801 Commerce Drive, building #5,
Leitchfield, KY 42754

All Rights Reserved.

www.eagle-gryphon.com

**GAMING
RULES!**



<http://bit.ly/2iVX3a>

Official Game Web Page
and Rules Video