



Reiner Stockhausen

Orléans



dip games

fordította: ԵՅՏԽ (2016)

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

1

minden játékos kap:

1 vászonzsákot
(színének megfelelőt)



5 érmét

valamint a saját választott színében:



7 jelölőt
(fakocka)



1 várostáblát



1 kereskedő
figurát



10 kereskedelmi
állomást

2

Tedd a nagy **játéktáblát**
(térképet) valamint a
„játékonykodás”
táblát az asztal közepére!

3

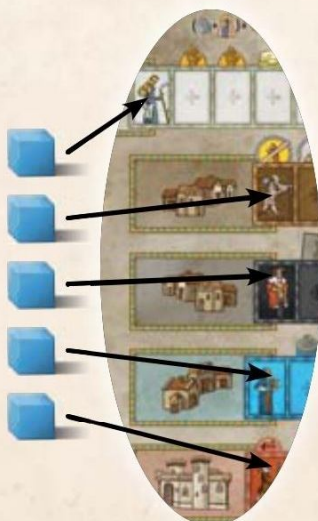
Tedd a **technológia-jelzőket**
egy kupacba a játéktábla
megfelelő mezőjére!

4

Vedd ki a világos hátoldalú
„zarándoklat” lapkát a
homokórás lapkák közül,
és keverd meg a többi
lapkát! Tedd egy kupacba...

5

Minden játékos tegye
le egy-egy **jelölőjét**
a karaktersávok és a
fejlődéssáv legelső
mezőire!



6

Rendezd a **semleges** (karakter szín
nélküli) **karakterjelzőket** szakmák
szerint csoportosítva a játéktábla
megfelelő mezőire tornyozva!



7

Tedd az **érméket** az asztalra
úgy, hogy mindenki elérje!



8

Tedd a **polgárjelzőket** a játéktábla,
illetve a „játékonykodás” tábla
jelzett mezőire!





1 követő-készletet:

1 földműves, 1 tengerész,
1 kézműves, 1 kereskedő



Minden játékos tegye a **kereskedelmi állomásait**, és az **érméit** maga elé! Tegye a színének megfelelő 4 **karakterjelzőjét** a várostáblája piac mezőire!

... őket képpel
lefelé a játéktábla megfelelő mezőjére,
és tedd a tetejére a „zarándoklat”
lapkát! A játék mindig a zarándoklat
eseménnyel kezdődik.

11

Minden játékos tegye a
kereskedő figuráját Orléansba!

10



Keverd meg az **árucikkjelzőket** képpel
lefelé és tedd fel a szárazföldi- és vízi
útvonalakra (1-1 jelzőt minden mezőre)
képpel felfelé! 4 játékos esetén minden
mezőre kerül 1-1 jelző (2 és 3 játékos
esetén maradnak ki üres mezők
- lásd jobbra).

Válogasd szét a fennmaradó árucikk-
jelzőket, és tedd az árupiac megfelelő
(a játéktábla bal oldalán lévő) mezőire!

9



Csoportosítsd a **városbővítés lapkákat**
a hátoldalán látható római számok
(I. és II.) szerint 2 csoportba,
és tedd őket 2 kupacba az asztalra!

12a

3 játékos esetén:

Tedd vissza a nem használt játékos szín
tartozékait a dobozba!

Távolítsd el 2-2 földműves, tengerész,
kézműves és kereskedő semleges
karakterjelzőt a játékból!

Távolítsd el 3-3 lovag, tudós és szerzetes
karakterjelzőt a játékból!

Távolítsd el 6 árucikk jelzőt a játékból
véletlenszerűen!

Ne tegyél semmilyen árucikk jelzőt a 4-es
számmal megjelölt mezőkre! Ezek a mezők
üresen maradnak.

12b

2 játékos esetén:

Tedd vissza a nem használt játékos színek
tartozékait a dobozba!

Távolítsd el 4-4 földműves, tengerész,
kézműves és kereskedő semleges
karakterjelzőt a játékból!

Távolítsd el 6-6 lovag, tudós és szerzetes
karakterjelzőt a játékból!

Távolítsd el 12 árucikk jelzőt a játékból
véletlenszerűen!

Ne tegyél semmilyen árucikk jelzőt a 3-as
és 4-es számokkal megjelölt mezőkre! Ezek
a mezők üresen maradnak.

13

A játék immár készen áll!



játékonykodás tábla

A JÁTÉK CÉLJA

A középkori Franciaország különböző területein próbálhatsz meg fölényre szert tenni. A közjó érdekében árucikkeket és érméket szerezhatsz, a termelés, kereskedelem és a fejlesztések segítségével pedig győzelmi pontokhoz juthatsz.

JÁTÉKSZABÁLYOK



kezdőjátékos-jelző

A legfiatalabb játékos megkapja a kezdőjátékos-jelzőt.

A játék 18 fordulón át tart, minden forduló 7 fázisból áll.

1. fázis

HOMOKÓRA: a kezdőjátékos húzza fel a legfelső homokóra lapkát a kupacból és fedje fel azt! A homokóra lapkák határozzák meg a játék hosszát: a játék abban a fordulóban fejeződik be, amelyben a 18. és egyben utolsó lapka felhúzásra kerül. Minden homokóra lapka egy-egy eseményt jelent, amely az aktuális fordulót érinti. A játékban 6 különböző típusú esemény van (bővebben lásd: „Az eseménylapkák részletes ismertetése” fejezetet). A „zarándoklat” esemény kivételével az eseményeket a 6. „esemény” fázisban kell megoldani.



2. fázis

ÖSSZEÍRÁS: meg kell határozni, hogy melyik játékosnak van a legtöbb, és melyiknek a legkevesebb földművese! Az a játékos, akinek a jelölője a legmesszebb áll a földműves-sávon, 1 érmét kap a közös készletből. Ha döntetlen, egyik játékos sem kap semmit. Annak a játékosnak, akinek a jelölője leghátul áll a földműves-sávon, 1 érmét kell fizetnie a közös készletbe. Ha döntetlen, egyik játékos sem fizet semmit.



Például: kék játékos 1 érmét kap, piros játékosnak 1 érmét kell fizetnie. Sárga és zöld játékos nem kap semmit, de nem is kell fizetniük.

2 JÁTÉKOS

Jegyzd meg: 2 játékos esetén a hátrébb álló játékosnak nem kell érmét fizetnie! Az előrébb álló játékos ellenben megkapja az 1 érméjét.

3. fázis

KÖVETŐK: húzz karakterjelzőket a vászonzsákodból! Az általad kihúzott karakterjelzők száma kisebbnek, vagy egyenlőnek kell lennie, mint amennyit a jelölőd a lovagsávon mutat. A játék elején ez a szám (minden játékosnál): 4. Tedd a kihúzott karakterjelzőket a várostáblád piac mezőire! Nem húzhatsz több karakterjelzőt, mint amennyi a piac mezőiden elfér. (Megjegyzés: a követőid, ha nem használod fel őket, a piac mezőiden maradnak, így elfoglalhatják a helyeket, amikor húzni akarnál.)



Például: a zöld játékos csak 4 karakterjelzőt húzhat, a sárga és kék játékosok mindkettőn 6-ot, míg a piros játékos 8 jelzőt húzhat.

4. fázis

TERVEZÉS: felhasználhatod a piac mezőiden lévő karakterjelzőidet, hogy aktiváld az akcióhelyeket. Ha gondolod, a piacodon is hagyhatod a karakterjelzőket, hogy majd egy későbbi fordulóban használd fel őket.

Minden akcióhely egy speciális akciót takar, amelynek aktiválásához bizonyos karakterjelzőkre van szükség. (Megjegyzés: néhány akcióhelyet egyetlen karakterjelzővel lehet aktiválni, de általában több kell hozzá.)



Például: a „parasztház” akcióhely használatához egy tengerészre és egy kézművesre van szükséged, hogy kaphass egy új földművest.

Tedd a szükséges karakterjelzőket arra az akcióhely megfelelő mezőire, amit használni szeretnél! Ez a hely aktiváltnak számít, amint az összes szükséges karakterjelzőt elhelyezed rajta. Leghamarabb csak a következő (5.) fázisban tudsz használni egy aktivált akcióhelyet.

Nem vagy rákényszerítve, hogy az aktiváláshoz szükséges összes karakterjelzőt elhelyezd az akcióhelyen ebben a fázisban. Megteheted, hogy ebben a fordulóban csak egy karakterjelzőt teszel rá, és a többit egy későbbi fordulóban. Mindaddig, amíg az összes szükséges karakterjelzőt nem tetted az akcióhelyre, az nem számít aktiváltnak.

5 fázis

AKCIÓK: elvégezheted azokat az akciókat, amely akcióhelyeket aktiváltál, vagyis ahová az összes szükséges karakterjelzőt (vagy technológia-jelzőt) elhelyezted.

Kezdve az első játékosal, az óramutató járásának irányába haladva, minden játékos 1-1 akciót hajthat végre. Aki passzol, az már nem végezhet további akciókat ebben a fordulóban.

Miután végrehajtottad az akciódat, távolítsd el az akcióhelyről a karakterjelzőket (például a tengerészt és a kézművest a parasztházról), majd tedd vissza őket a saját vászonzsákodba!

Ne feledd: az akció végrehajtásához szükséges technológiai-jelző az adott akció mezőn marad a játék végéig.

A rendelkezésre álló akcióidat tetszőleges sorrendben hajthatod végre. Nem vagy köteles elvégezni az aktivált akciódat. Passzolhatsz akkor is, ha egy, vagy több akciót amúgy végre tudnál hajtani. Ez az (5.) akció fázis akkor ér véget, amikor már minden játékos passzolt. Ha ez bekövetkezik, már nem tudsz ebben a fordulóban több akciót végrehajtani. Egy aktivált akcióhely aktív marad akkor is, ha magát az akciót nem végezted el, így egy későbbi fordulóban lesz lehetőség az aktivált akcióhelyet használni. Csak ekkor kell majd eltávolítanod a karakterjelzőket róla. Amíg fel nem használasz egy akciót, ne vedd le róla a karakterjelzőket.

6 fázis

ESEMÉNY: oldjátok meg a homokóra lapkával felfedett eseményt!

(Egy esemény minden játékost érint. Lásd később az események részleteit.)



7 fázis

KEZDÉS ÁTADÁSA: A jelenlegi kezdő játékos adja át a kezdőjátékos-jelzőt a tőle balra ülő játékosnak!



AZ AKCIÓK / AZ AKCIÓHELYEK

Minden akcióhely egy speciális akciót képvisel. A saját várostábládon találsz a leggyakoribb akcióhelyeket. A játék előrehaladtával újabb akcióhelyek nyílnak meg (lásd a „Város bővítés” pontot).

Amikor te vagy soron, csupán egy akciót hajthatsz végre (olyat, amelyik már aktiválásra került). Miután végrehajtottad az akciót, el kell távolítanod az akcióhelyen lévő karakterjelzőket (a technológiai-jelzőket nem), amiket az aktiválásra használtál, és vissza kell raknod őket a saját vászonzsákodba! Az akcióhelyek és a lehetséges akciók a következők:

Parasztház (Farm House) [Bauernhaus]

Vegyél el egy földműves jelzőt a játéktábláról és tedd a saját vászonzsákodba!

Ez után told egyel jobbra a földműves sávon lévő jelölődet (ha még tudod), és gyűjtsd be a felül jelölt árucikket! A jelölőd helyzete a 2. fázisban (összeírás) játszik majd fontos szerepet!



Falu (Village) [Dorf]

Ha a falu akciót hajtod végre, akkor egy új tengerész, vagy kézműves, vagy kereskedő jelzőhöz juthatsz. Lásd az alábbi lehetőségeket:



Tengerész

Vegyél el egy tengerész jelzőt a játéktábláról és tedd a saját vászonzsákodba! Ezután mozgasd a tengerész sávon egyel jobbra a jelölődet, majd megkapod a felül ábrázolt érmét a közös készletből! A legutolsó mezőn a legelsőnek odaérő játékos egy polgárjelzőt kap érme helyett.



VAGY



Kézműves

Vegyél el egy kézműves jelzőt a játéktábláról és tedd a saját vászonzsákodba! Ezután mozgasd a kézműves sávon egyel jobbra a jelölődet (ha még tudod), majd kapsz egy technológia-jelzőt, amit tegyél le a várostáblád egyik akció-helyének egyik üres mezőjére! Ezt (ha aktívává vált) majd csak akkor tudod használni, ha már mindenki passzolt.



TECHNOLÓGIA: ezek a jelzők végig játékban maradnak. Nem szabad eltávolítanod a technológia-jelzőket, miután végrehajtottál egy akciót! Továbbra is tartsd a várostáblád azon mezőjén, ahová leraktad, amíg a játék véget nem ér.

Korlátozások:

- A legelső technológia-jelzőt amit a várostábládra teszel, egy farmer mezőre kell tenned.
- Később a technológia-jelzőt bármilyen karakter mezőre ráteheted (kivéve: szerzetes).
- A szerzetest nem lehet technológia-jelzővel pótolni.
- Nem helyezhetsz egynél több technológia-jelzőt egy akcióhelyre.
- Technológia-jelzőt nem tehetsz olyan akcióhelyre, amit csupán egy karakterrel lehet aktiválni.
- A lerakott technológia-jelzőt már nem mozgathatod át másik akcióhelyre.

VAGY

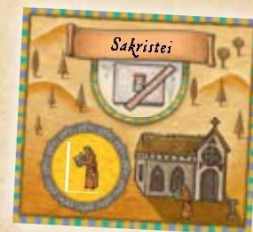


Kereskedő

Vegyél el egy **kereskedő jelzőt** a játéktábláról és tedd a saját vászonzsákodba! Ezután mozgasd a kereskedő sávon egyel jobbra a jelölődet (ha még tudod), majd bővítsd a városodat egy **város bővítés lapkával!**

VÁROS BŐVÍTÉS: válassz egy város bővítés lapkát! Kétféle lapka van, a hátoldala szerint: I. és II. Ha először lépsz a kereskedő sávon, egy I-es lapkát választhatsz. Minden további lépésnél választhatsz, hogy az I., vagy a II. kupacból veszel-e el egy lapkát. Helyezd a kiválasztott lapkát a várostáblád mellé! Ez egy újabb akcióhely, amit ugyan úgy aktiválhatsz és használhatsz, mint a többi.

Megjegyzés: a játékosok bármikor átnézhetik mind a két város bővítés lapka kupacot. Lásd a lapkák részleteit a függelékben!



Egyetem (University) [Universitat]

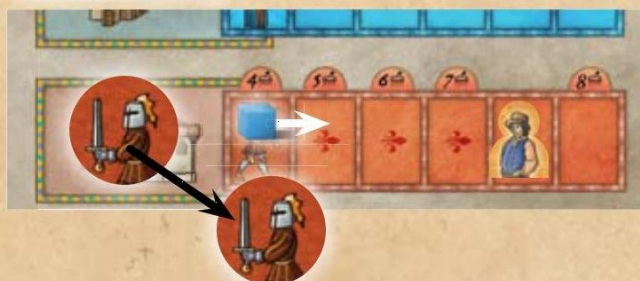
Vegyél el egy **tudos jelzot** a játéktábláról és tedd a saját vászonzsákodba! Ezután mozgasd a tudos sávon egyel jobbra a jelölődet (ha még tudod), majd kapsz annyi **fejlődéspontot**, amennyi felül szerepel. Minden kapott fejlődéspontért egy mezőt mozgasd a jelölődet a fejlődés sávon!



Kastély (Castle) [Burg]

Vegyél el egy **lovag jelzot** a játéktábláról és tedd a saját vászonzsákodba! Ezután mozgasd a lovag sávon egyel jobbra a jelölődet! A lovag sávon lévo jelölo mutatja meg, hogy hany **kovetot** huzhatsz majd a vászonzsakodból a 3. fazisban (ez kezdetben 4), akiket majd a 4. fazisban oszthatsz szet az akcióhelyeiden. Ezt a szamot lovagok toborzasaval novelheted.

Megjegyzés: a 4. mezo utan az ötödikre lépve nem novekszik a kovetoid szama, de az elso jatekos, akinek a jelöloje az 5. mezore ér, kap egy polgarjelzot (az ezt koveto jatekosok ezen a mezon nem kapnak semmit).



Fontos: az összes eddigi akcióra igaz, hogy nem hajthatod végre azokat az akciókat, amellyel egy karakterjelzot szerezhetsz, ha a sav vegén áll a jelölo, illetve ha mar nincs a sav elején olyan karakterjelzo, amit elvehetsz. Az arucikkjelzok és a technologia-jelzok csak bonuszok, így ha ezek a jelzok fogynak el, akkor ezeket az akciókat attól még végrehajthatod. Ez ugyan az, amikor a terképen mozgatod a kereskedo figurad. Amikor városról-városra utazik, felvehet 1 arucikk-jelzot. Ha nincs útközben arucikk-jelzo, amit felvehetne, akkor is végrehajthatja az utazas akcióját.

Kolostor (Monastery) [Kloster]

Vegyél el egy **szerzetes jelzot** a játéktábláról és tedd a saját vászonzsákodba! Nincs semmilyen további bonusz, mint az elzo akciónál. A szerzetes amolyan dzsoker: bármelyik **karakterjelzo helyett** használható. (Ugyanez fordítva mar nem igaz: mas karakterjelzot, vagy technologia-jelzot nem használhatsz szerzetes helyett.)



Hajó (Ship) [Schiff]

Mozgasd a kereskedő figurádat a jelenlegi helyéről egy **vízi út** mentén (kék csatlakozó) egy szomszédos városba! Ha van **egy árucikk** jelző a vízi útvonalon, akkor azt vedd fel! Ha több is van, akkor válassz közülük egyet, és azt vedd fel! A felvett árucikk jelzőt tedd a várostáblád mellé az asztalra!



Szekér (Wagon) [Wagen]

Ez az akció megegyezik az előzővel, de itt a kereskedő figurádat az **országút** (barna csatlakozó) mentén kell mozgatnod az egyik szomszédos városba.



Kereskedelmi állomás (Trading Station) [Gildenhans]

Építsd fel egy **kereskedelmi állomásod** abban a városban, ahol éppen a kereskedő figurád tartózkodik, ha még nincs ott egy másik kereskedelmi állomás (mindegy, hogy melyik játékosé)! Minden városban csupán **egyetlen** kereskedelmi állomás épülhet.

Kivételt képez Orléans, ahol **minden játékos** építhet **egy-egy** kereskedelmi állomást.



Scriptorium

Kapsz egy **fejlődéspontot**: egy mezőt léptesd előre a jelölődet a fejlődés sávon!



Városháza (Town Hall) [Rathaus]

A tervezési szakaszban tehetsz 1, vagy 2 karakterjelzőt a városházára. (A városháza aktiválásához nem szükséges mind a két karakterjelző.) Amikor a „városháza” akciót aktiválsz, mozgasd az egyik, vagy mindkét rajta lévő karakterjelződet a „jótékonykodás” tábla egy megfelelő, szabad mezőjére! Megkapod a táblán szereplő jutalmat (1, 2, vagy 3 érme, illetve a „csatornázás” mezőn 1 érme, vagy 1 fejlődéspont) minden átmozgatott karakterjelző után.

Ha egy jótékony akció befejeződik (azaz az adott helyre odakerül az utolsó karakterjelző is), akkor megkapod az oda tett polgárjelzőt.

A „jótékonykodás” táblán szükséges karaktereket nem lehet mással helyettesíteni (mint szerzetes), pontosan olyan karakterjelzőket kell oda tenni, amilyeneket a mező ábrája mutat. A jótékonykodáshoz felhasznált karakterjelzők ott maradnak a játék végéig.



Vedd figyelembe: a kezdeti, saját színű karakterjelzőidet nem teheted a városháza mezőire!



A FEJLŐDÉS SÁV

A fejlődés sáv néhány mezője **érmék**et, vagy egy **polgár** sziluettjét ábrázolja (ahova jelző került). Ha a fejlődés sávon lévő jelölőddel rálépsz egy érmét ábrázoló mezőre, azonnal megkapod a közös készletből a jelölt számú érmét. Amint az első játékos rálép egy polgárt ábrázoló (és még egy polgárjelzőt tartalmazó) mezőre, azonnal elveheti a fejlődés sáv mezőjén lévő polgárjelzőt.

A **fejlődés sáv** az egyes játékosok fejlettségét mutatja meg. Ha fejlődéspontot kapsz, azonnal annyit kell előre lépned a fejlődés sávon, ahány pontot kaptál. A játék elején minden játékos jelölője az 1-es fejlődés mezőn kezd.



Megjegyzés: a **fejlettséged** befolyásolja a „**jövedelem**” esemény hatására kapott érmék számát (a fejlettségeddel egyező érmét kapsz), a **kórház** akcióhely hatását, valamint a kereskedelmi állomásaidért és polgárjelzőidért kapott **győzelmi pontjaid** számát. Fejlettség = sárga csillagban lévő szám.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS

A játék a 18. forduló lejátszása után ér véget. Az értékelés elkezdése előtt, az a játékos, aki a **legtöbb kereskedelmi állomást** építette fel, megkapja az utolsó **polgárjelzőt**. Ha az eredmény döntetlen, egyik játékos sem kap semmit. Ez után meg kell határozni a győzelmi pontokat (VP) az alábbiak szerint:

Érmék: 1 VP minden érme után

Árucikkek (darabonként):

brokát	5 VP
gyapjú	4 VP
bor	3 VP
sajt	2 VP
gabona	1 VP

Kereskedelmi állomás és polgárjelző: a felépített kereskedelmi állomások és a begyűjtött polgárjelzők számát be kell szorozni a fejlettség aktuális értékévé. Ennyi VP-t kap a játékos értékük.

Például: Kelemen 5 kereskedelmi állomást épített fel és 2 polgárjelzőt gyűjtött össze a játék során. Jelenleg a fejlettsége 4-es, ahogy az a fejlődés sávról leolvasható. Ezért $(5+2) \times 4 = 28$ VP-t kap.

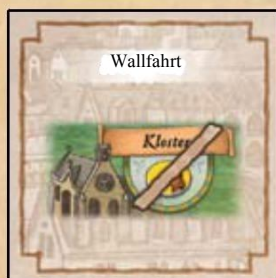
Az a játékos, aki a legtöbb VP-t szerzi, megnyeri a játékot. Abban az esetben, ha az eredmény döntetlen, az a játékos nyer, akinek a fejlődés sávon előrébb áll a jelölője. Ha még mindig döntetlen, több nyertese lesz a játéknak.



TOVÁBBI SZABÁLYOK: bővítés lapkák kizárása (csak haladó játékosoknak)

A játék elején (mielőtt az első forduló elkezdődne) az első játékosal kezdve, az óramutató járása szerint haladva, minden játékos kizárhat a játékból egy-egy bővítés lapkát (1-es, vagy II-es hátlapú). Tedd a kizárt lapkákat vissza a játék dobozába! 2 játékos esetén mindkét játékos 2-2 lapkát zárhat ki a játékból.

AZ ESEMÉNYLAPKÁK RÉSZLETES ISMERTETÉSE



3x ZARÁNDOKLAT (Pilgrimage) [Wallfahrt]

Amíg a „zarándoklat” esemény aktív, nem lehet szerzeteseket toborozni a fordulóban. Ez az egyetlen olyan esemény, amely a hatását nem a 6. (esemény) fázisban, hanem már az 5. (akciók) fázisban fejti ki.



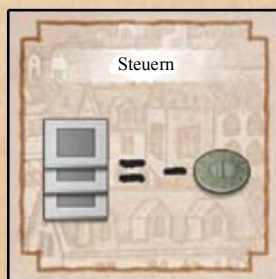
3x JÖVEDELEM (Income) [Einnahmen]

Minden játékos annyi érmét kap, amennyi a fejlettsége (a fejlődés sávon lévő jelölője mutatja meg).



3x BETAKARÍTÁS (Harvest) [Ernte]

Be kell adnod 1 élelmiszert (gabona, sajt, vagy egy bor jelző formájában)! A beadott árucikk jelző az áru piac mezőjére kerül. Ha nem tudsz étel jelzőt befizetni, akkor helyette 5 érmét kell befizetned a közös készletbe. Ha ezt sem tudod megtenni, akkor egy kellemetlen tortúrának kell alávetned magad (lásd később).



3x ADÓFIZETÉS (Taxes) [Steuern]

Számold össze, hány árucikk van nálad! 1 érmét kell befizetned a közös készletbe, minden 3 árucikked után. Ha nem tudod kifizetni, akkor egy kellemetlen tortúrának kell alávetned magad (lásd később).



3x KERESKEDELMI NAP (Trading Day) [Handelstag]

1 érmét kapsz a közös készletből minden egyes felépített kereskedelmi állomásod után.



3x PESTIS (Plague) [Pest]

Elveszítesz egy karakterjelzőt. Húzz egy karakterjelzőt a vászonzsákodból és tedd vissza a játéktábla megfelelő mezőjére (ismét megszerezhetővé válik)! A karakterhez tartozó sávon nem kell hátra mozgatnod a jelölődet. A saját színedben lévő karakterjelzőket nem veszítheted el (földműves, tengerész, kézműves, vagy kereskedő). Ha egy ilyen húzol ki a zsákodból, szerencsés vagy, őt nem kell visszatenned a játéktáblára.

TORTÚRA (CSŐD)

Minden olyan alkalommal, amikor fizetned kellene valamit (betakarítás, vagy adófizetés esemény) és ezt nem tudod megtenni, egy kellemetlen tortúrán kell átesned. Minden hiányzó érmét pótolnod kell valamivel az alábbi lista alapján:

- egy **kereskedelmi állomás** (egy már felépített kereskedelmi állomásodat vedd le a játéktábláról)
- egy **karakterjelző** (húzz egy karakterjelzőt a vászonzsákodból, ha egy saját színednek megfelelő jelzőt húzol, húzz helyette egy újat)
- egy **fejlődési pont** (a fejlődési sávon lévő jelölődet léptesd egy mezővel vissza, de a mezőn lévő jutalmat természetesen most nem kapod meg)
- egy **árucikk jelző**
- egy **város bővítés lapka**
- egy **technológia-jelző**

A hiányzó érméket a fenti lehetőségek bármelyikével pótolhatod. (Például: ha 5 érmét kellene fizetned, és neked nincs 1 érméd sem, akkor lebonthatod 2 kereskedelmi állomásodat, eldobhatod az egyik karakterjelződet és elveszíthetsz 2 fejlődési pontot.)

Minden tortúra során eldobott jelölőt és jelzőt el kell távolítani a játékból (tedd vissza a dobozba). Csak a fejlődéspontot lehet később visszanyerni.

ÁLTALÁNOS JÁTÉKSZABÁLYOK

Jelzők elfogyása

A karakter, technológia, érme és árucikk jelzők ebben a játékban csak korlátozott számban állnak rendelkezésre. Nem tudsz egy adott jelzőt megszerezni, ha már nincs belőle több. Ha elfogy egy adott karakterjelző, nem játszhat ki olyan akciót, amelyik ilyen jelzőt adna jutalmul. Egyes események hatására bizonyos jelzők újra elérhetővé válhatnak (betakarítás, pestis). Ha egy jelző visszakerül a játéktábla tartálékába, akkor az újból megszerezhetővé válik. Ha nincs elegendő érme, a játékosok átmenetileg nem kaphatnak érméket.

Követők ellenőrzése

A játék során bármikor megnézheted, hogy a saját vászonzsákodban milyen és mennyi karakterjelződ van. Ha befejezted a nézelődést, akkor jól rázd össze a zsákot, hogy elkeveredjenek.

Üres szárazföldi- és vízi utak

Ezeket az utakat is használhatod a kereskedő figurád mozgásakor, csak nem kapsz érte árucikk jelzőt.

Színeddel megjelölt követőid

A megjelölt karakterjelzőid (amit a játék legelején kaptál) mindig veled maradnak (akár a zsákodban, akár a várostábládon). Nem használhatod őket jótékonykodásra, nem veszítheted el őket pestis esemény hatására, illetve nem fizethetsz velük egy tortúra során.

Karakterjelzők áthelyezése

A karakterjelzőket nem mozgathatod lerakás után az egyik akcióhelyről a másikra. A 3. (követők) fázis során azonban lehetőség van rá, hogy az akcióhelyekre már letett karakterjelzőidet a várostáblád piac mezőire mozgasd ahelyett, hogy a vászonzsákodból húznál helyettük újat. (Például: **Pisti 6 követőt húzhatna ebben a fordulóban. Ő csak 4 karakterjelzőt húz, és 2 már a játéktáblájára letett karakterjelzőjét az akcióhelyek mezőiről visszateszi a piac mezőire.**)

Pénzmozgások

Amikor érméket kell fizetned, az a központi készletbe kerül, és onnan veheted el, ha érmét kapsz.

Sorrend

A legtöbb fázist egyszerre is lejátszhatjátok. A 4. (tervezés) fázisban egyszerre elkezdhettek tervezni. Minden játékos jelzi, ha már kész a tervezéssel. Ha fontos a sorrend, vagy valaki kéri, akkor az első játékosal kell elkezdeni, és innen haladva az óramutató járásával megegyező irányba, szép sorban. Hasonlóképpen a kifizetéseket is így kell megoldani (például ha már kevés érme van a központi készletben).

VÁROSBŐVÍTÉS-LAPKÁK ISMERTETÉSE



CSÚR (Hayrick) [Heuschober]

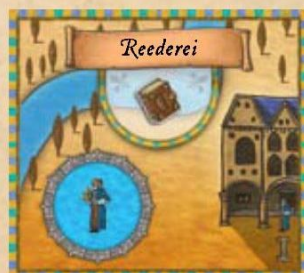
SAJTKÉSZÍTŐ (Cheese Factory) [Käserei]

BORPINCE (Winery) [Winzerei]

GYAPJÚKÉSZÍTŐ (Wool Manufacturer) [Wollmanufaktur]

SZABÓ (Tailor Shop) [Schneideri]

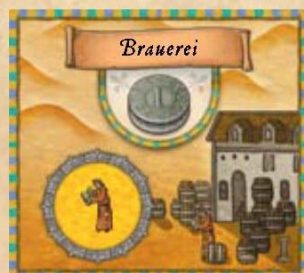
Kapsz egy jelölt árucikk jelzöt a termék piacról. Nem játszhatod ki ezt az akciót, ha már nincs az adott árucikk jelzóből a termék piacon.



HAJÓTÁRSASÁG

(Shipping Line) [Reederei]

Kapsz 1 fejlődéspontot.



SÖRFŐZDE

(Brewery) [Brauerei]

Kapsz 2 érmét a közös készletből.



KÖNYVTÁR

(Library) [Bibliothek]

Kapsz 2 fejlődéspontot.



SZÉLMALOM

(Windmill) [Windmühle]

Kapsz 2 érmét a közös készletből és 1 fejlődéspontot.



PINCE

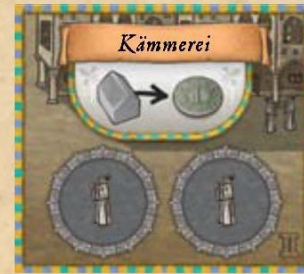
(Cellar) [Ratskeller]

Kapsz 4 érmét a közös készletből.



PATIKA (Pharmacy) [Apotheke]

A patikát bármilyen karakterjelzővel aktiválhatod. Elkölthetsz maximum 3 érmét, hogy előre léphess a fejlődés sávon. Minden elköltött érme után (min. 1) 1-1 mezőt mozgathatsz jobbra a jelölődet.



HIVATAL

(Office) [Kämmerei]

Minden már felépített kereskedelmi állomásod után kapsz 1-1 érmét a közös készletből.



FÜRDŐHÁÁZ (Bathhouse) [Badehaus]

A 3. (követők) fázisban 2 további karakterjelzöt húzhatsz a vászonzsákodból, majd válassz a kihúzott jelzöid közül egyet és azt tedd vissza a vászonzsákodba! (Az így kihúzott extra karakterjelzöket is a piac mezőjére kell elhelyezni! Amiket nem tudtál elhelyezni, azokat is tedd vissza a vászonzsákodba!)

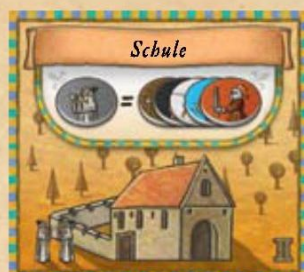
Megjegyzés: ennek a lapkának a szövege (és képe) változott az 1. (német) kiadáshoz képest. Ez eredeti lapka szövege az alábbi volt. Ha gondolod, játssz e szerint:

Húzz 3 karakterjelzöt a vászonzsákodból és válassz közülük kettöt! A kiválasztott jelzöket azonnal tedd le valamelyik akcióhelyed megfelelő mezőjére (a fürdőháázra nem tehetsz a kiválasztott jelzökből)! Tedd vissza a harmadik karakterjelzöt, valamint a földműves jelzöt, amivel a fürdőháázat aktiváltad, a vászonzsákodba! Ha nem tudod mind a 2 jelzöt elhelyezni, akkor csak az egyiket tedd le, vagy egyiket sem. Amiket nem tudtál elhelyezni, azokat is tedd vissza a vászonzsákodba!



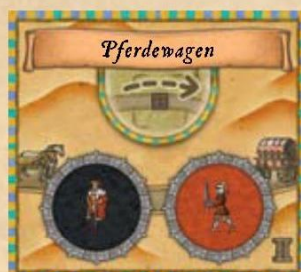
KÓRHÁÁZ (Hospital) [Hospital]

Annyi érmét kapsz a közös készletből, amennyi az aktuális fejlettségi szinted.



ISKOLA (School) [Schule]

A tudós karakterjelzöt minden más karakter helyett használhatod (kivéve szerzetes), amíg az iskolát birtoklod.



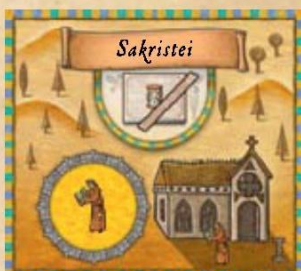
LOVAS KOCSI (Horse Wagon) [Pferdewagen]

Mozgasd a kereskedő figurádat egy úton a szomszédos városba és vegyél el út közben egy árucikk jelzöt (ha van)!



FÜVÉSZKERT (Herb Garden) [Kräutergarten]

A tengerész karakter jelzödet használhatod kézművesként, tudósként, vagy földművesként, amíg a fűvészkertet birtoklod.



SEKRESTYE (Sacristy) [Sakristei]

A szekrestye védelmet nyújt neked a negatív eseményektől (pl. adófizetés, pestis, vagy betakarítás). Amikor az esemény hatása érvényesülne, eltávolíthatod a szerzetes jelzöt a szekrestyéről és tedd vissza a vászonzsákodba. Ha így tettél, az esemény negatív hatása rád nem érvényes.



LŐPORTORONY (Gunpowder Tower) [Pulverturm]

A lőportorony kibővíti a piac mezőidet. A 3. (követők) fázisban 1, vagy 2 tetszőleges karakterjelzöt tehetsz a lőportorony mezőjére. A tervezési szakaszban az egyik, vagy mindkét itt lévő karakterjelzöt átteheted egy akcióhely megfelelő mezőjére, vagy használhatod őket egy jótékonyági akció keretében, hogy a „jótékonyági” tábla valamelyik mezőjére tedd át őket. (Mindkét jelzöt használhatod jótékonyági akcióra.) A saját színeddel megjelölt jelzöket itt sem használhatod jótékonykodásra.



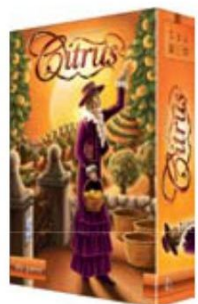
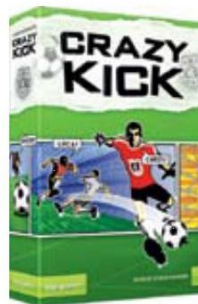
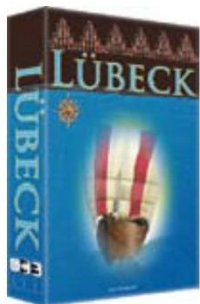
LABORÁTORIUM (Laboratory) [Laboratorium]

Kapsz 1 technológia-jelzöt, amit azonnal elhelyezhetsz az egyik akcióhelyed egyik mezőjén (kivéve szerzetes mezőt). A korábban már ismertetett szabályokat kell alkalmazni a technológia jelzöre itt is. A kapott technológia-jelzöt akár a laboratórium egyik mezőjére is leteheted, ha akarod.

JÁTÉKTARTOZÉKOK

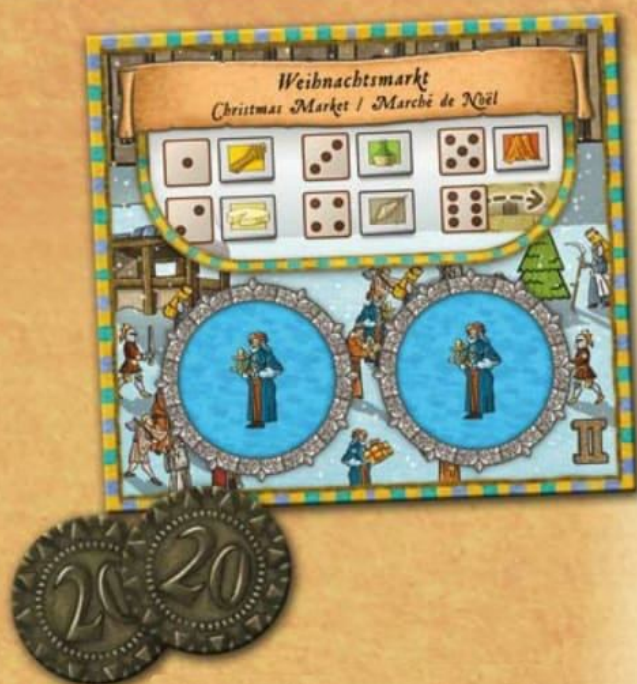
- 1 nagyméretű játéktábla
- 1 kisebb méretű „játékonykodás” tábla
- 4 várostábla (mind a négy játékos színében 1-1)
- 4 vászonzsák (mind a négy játékos színében 1-1)
- 4 kereskedő figura (mind a négy játékos színében 1-1)
- 40 kereskedelmi állomás (mind a négy játékos színében 10-10)
- 28 fakocka jelölő (mind a négy játékos színében 7-7)
- 104 karakterjelző (mind a négy játékos színében 4-4 különböző, valamint 88 semleges jelző)
- 90 árucikk jelző:
 - 24 gabona
 - 21 sajt
 - 18 bor
 - 15 gyapjú
 - 12 brokát
- 16 technológia-jelző
- 14 polgárjelző
- 47 érme
- 20 város bővítés lapka
- 18 homokóra (esemény) lapka
- 2 áttekinthető kártya
- 1 kezdőjátékos jelző
- 1 szabálykönyv

További izgalmas társasjátékok a dlp games kiadásában:



dlp games

Szerző: Reiner Stockhausen
Illusztráció: Klemens Franz | atelier198
Fordította: Grzegorz Kobiela angol nyelvű fordítása alapján Beorn (2016-ban)
Lektorálta: Stefan Malz (az angol verziót)
© DLP játékok 2014
www.dlp-games.de
E-mail: info@dlp-games.de



Tedd a két 20-as érmét a többi érme közé a központi készletbe, ami így több érmét fog tartalmazni!

KARÁCSONYI VÁSÁR (Christmast Market) [Weihnachtsmarkt]

Szükséged lesz egy hatoldalú kockára (1-6 számozott oldalakkal). Amikor aktivárod a karácsonyi vásárt, dobj egyszer a kockával!

A dobás eredményétől függően a következő ajándékokat kapod:

- 1-es dobás: kapsz egy **gabona** jelzőt
- 2-es dobás: kapsz egy **sajt** jelzőt
- 3-es dobás: kapsz egy **bor** jelzőt
- 4-es dobás: kapsz egy **gyapjú** jelzőt
- 5-ös dobás: kapsz egy **brokát** jelzőt

A jelzőket a játéktábláról vedd el! Ha már nincs ott megfelelő jelző, nem kapsz semmit.

6-os dobás: mozgasd a **kereskedő** figurádat a következő városba az egyik csatlakozó úton, és gyűjtsd be az egyik árucikk jelzőt az útról (ha van rajta)!