

Inka und Markus Brand

Village

Inka és Markus Brand játéka
2-4 játékos számára, 12 éves kortól



Pegasus Spiele

† Játékötlelet †

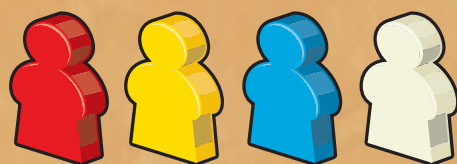
Nehéz az élet a faluban! De legalább sok lehetőséget kínál a lakosainak a fejlődésre. Néhányan a tanácsházán csinálják meg a karrierjüket, néhányan a templomban, míg mások utazgatnak a nagyvilágban... Minden játékos egy család sorsát irányítja és megpróbál felemelkedni.

Egy dolgot viszont nem szabad elfelejteni: Az idő nem áll meg, és a család tagjai végül meghalnak. Azok, akik életük során keményen dolgoztak, halhatatlanná válnak a falu krónikájában, növelve ezáltal a családjuk hírnevét.

† Összetevők †

44 családtag jelző

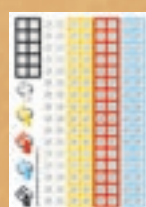
(11 piros, 11 sárga,
11 kék, 11 fehér)



4 fekete szerzetes



1 ív matrica



32 jelző

(8 piros, 8 sárga, 8 kék, 8 fehér)



6 pestis kocka



1 kezdőjátékos jelző



1 következő kezdőjátékos jelző



72 befolyás kocka (18 barna, 18 rózsaszín, 18 narancssárga, 18 zöld)



2 zsák

(1 zöld, 1 fekete)



40 áru lapka

(8 tekercs, 8 ló, 8 eke, 8 ökör, 8 szekér)



24 vevő lapka

hátlap előlap



15 érme



20 gabonás zsák

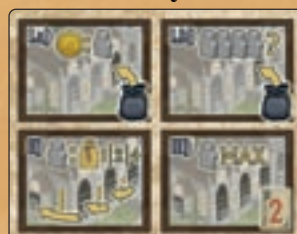


3 előkészület kártya

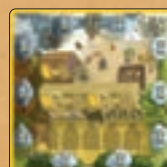
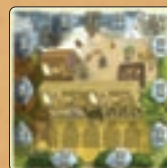
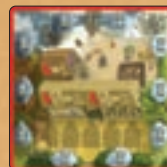
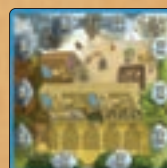
(2, 3 és 4 játékos részére)



1 mise áttekintő kártya



4 gazdaság



1 játéktábla



‡ Előkészületek ‡

Az **első játék előtt** a családtagokra fel kell ragasztani a számozott matricákat. Győződjünk meg róla, hogy a figurák mindkét oldalára ugyanaz a szám kerül.

Minden színből: 4x  3x  2x  2x 

Ragasszunk a fekete szerzetesek mindkét oldalára keresztet.
Az extra matricák tartalékok.

1. Tegyük a **játéktáblát** az asztal közepére. A tábla a falu különböző területeit ábrázolja:



- A) gabona aratás
- B) család
- C) gyárépületek
- D) piac
- E) utazás
- F) tanácsolás
- G) templom
- H) kút
- I) a falu krónikája
- J) névtelen sírok

2. Minden játékos választ egy színt. Vedd el a színednek megfelelő **gazdaságot** és tedd magad elé. A gazdaság a családtagjaid otthona. Emellett annyi befolyás jelzőt és árut tárolhatsz itt, amennyit csak szeretnél. Viszont minden gazdaságban legfeljebb 5 zsák gabonát lehet tárolni. A gazdaságod szélein fut körbe a családot életvonala.



3. Vedd el választott színednek megfelelő **11 családtag jelzőt** és a **8 jelzőt**. A négy "1" számozású családtagodat tedd a gazdaságodra. Ezek alkotják a családod első generációját. A többi családtagból lesznek a jövőbeni generációk. Mivel ők még nem születtek meg, tegyük félre őket egy közös készletbe.

4. Tedd az egyik jelződet a gazdaságodban lévő **híd jobb oldalán** lévő felhőre. Tegyel egy másik jelzőt a **könyvre** (a presztízs sáv "0" mezőjére) a játéktábla bal felső sarkában.



5. Minden játékos kap **1 érmét**, amit a gazdasága mellé tesz le. A megmaradt érméket tegyük a játéktábla mellé egy közös készletbe.

6. Keverjük meg a **vevő lapkákat** arccal lefelé fordítva és tegyük őket a piac mellé egy pakliba, továbbra is arccal lefelé fordítva. A játékosok számától függően fordítsuk fel a megfelelő számú lapkát és tegyük őket a piacra:

• **4 játékos esetén:**
tegyünk mind a 10 mezőre egy lapkát.

• **3 játékos esetén:**
a "4" jelzésű mező üresen marad.

• **2 játékos esetén:**
a "3" és "4" jelzésű mezők üresen maradnak.



Példa egy 3 személyes játékra.

7. Négyenél kevesebb játékos esetén a **ki nem választott színű** család tagjaival csökkentjük az üres mezők számát a **falukrónikájában** és a **névtelen sírokban**:

• **3 játékos esetén:**
tegyünk egy nem használt családtagot minden "4" jelzésű mezőre és sírra.

• **2 játékos esetén:**
tegyünk egy nem használt családtagot minden "3" és "4" jelzésű mezőre és sírra.



Példa egy 3 személyes játékra.

8. Tegyük a **következő kezdőjátékos jelzőt** a tanácsolás kijelölt helyére.



9. Tegyük az **áru lapkákat** (lovakat, ökröket, szekereket, ekéket és tekerceket) a tábla mellé egy közös készletbe.

10. Tegyük a **gabonás zsákokat**, a **befolyás kockákat** és a **pestis kockákat** a játéktábla mellé egy közös készletbe. A **zöld zsákot** is tegyük a közelbe.

11. Tegyük a 4 fekete szerzetest a **fekete zsákba** és helyezzük a templom alá.

12. Vegyük el a játékosok számának megfelelő **előkészület kártyát** és tegyük a közelbe. A megmaradt két előkészület kártya visszakerül a dobozba. Tegyük a **mise áttekintő kártyát** is a játéktábla közelébe.

13. A legidősebb játékos lesz a kezdőjátékos és megkapja a **kezdőjátékos jelzőt**.

‡ A játék menete ‡

A játék körökből áll, melyek során a családtagjaid sorsát irányítod úgy, hogy bölcsen helyezed el őket a faluban. A gazdaságodban lévő családtagok biztosítják a jó aratást, a templomban presztízspontokat kapnak, míg a tanácsházán presztízspontokat és privilégiumokat gyűjtenek. Azok, akik az utazást választják, presztízspontokat, befolyást vagy pénzt szerezhetnek, az úticéljuktól függően. A gyárépületekben lévő családtagok lehetővé teszik az áruk termelését. Az árukat és a gabonát a piacon lehet presztízspontokra váltani.

A falu különböző területei számtalan különböző lehetőséget kínálnak. Minden területnek van egy akció mezője, ahol befolyás jelzőket szerezhetsz, és végrehajthatsz

bizonyos akciókat. Ez azt jelenti, hogy bölcsen kell döntened, mert a befolyás jelző típusa és az akció ritkán esik egybe...

Továbbá a legtöbb cselekvés időbe telik. És ahogy a való életben, a legöregebb családtagok végül itt is meghalnak. Amikor egy családtag meghal, a karrier választása dönti el, hogy bekerülhet-e a falu krónikájába vagy sem.

A játék akkor ér véget, ha a falu krónikája vagy a névtelen sírok teljesen betelnek. Ekkor a játékosok mégegyszer kapnak pontokat a falu különböző területeiért. A legtöbb presztízspontot összegyűjtő játékos győz.

‡ A játék egy köre ‡

‡ Alapok ‡

Minden kör kezdetén töltsük fel **befolyás** és **pestis** kockákkal az **akció mezőket**.

Ezután a kezdőjátékoskal kezdve a játékosok felváltva hajtanak végre akciókat.

A körödben vegyél fel **egy kockát** egy akció mezőről és hajtsd végre annak a mezőnek az akcióját.

Amikor az utolsó kocka is felhúzásra került, a kör véget ér. Kezdjünk egy új kört azzal, hogy újra megtöltjük a zöld zsákot és feltöltjük az akció mezőket.

‡ Az akció mezők feltöltése ‡

Az **előkészület kártya** mutatja meg, hogy mennyi különböző befolyás kockát kell kivenni a készletből és betenni a **zöld zsákba** minden kör elején. Ezeket felül annyi pestis kockát kell betenni a zsákba, **amennyit csak lehetséges**.

Miután a jelzők a zsákba kerültek, alaposan keverjük össze őket. Ezután húzzunk **véletlenszerűen** kockákat a játéktábla minden akció mezőjére. Az előkészület kártya azt is megmutatja, hogy melyik akció mezőre mennyi kockát kell tenni.

‡ Befolyás és pestis kockák ‡

A befolyás kockák a falu bizonyos akcióinak végrehajtásához szükségesek. A játékban a következő kockákkal találkozhatunk:

szín:	mit jelöl:	mihez szükséges:
	narancssárga	ügyesség gyártás, utazás
	zöld	meggyőzőerő piac, tanácsháza
	barna	hit templom, utazás
	rózsaszín	tudás gyártás, utazás
	fekete	A fekete kockák nem befolyást jelölnek. Pestis jelzők, amik csökkentik a családtagjaid életidejét.



Példa egy 3 személyes játékra.

Mellesleg: Általában kevesebb kockát húzzunk ki a zsákból, mint amennyit beleteszünk. Így minden körben maradnak kockák a zsákban, amelyet aztán újabbakal keverünk össze a következő kör kezdetén.

Megjegyzés: Ha valamelyik színű befolyás kockából kevesebb van a készletben, mint amennyit a zsákba kellene tenni, akkor csak annyit kell beletenni, amennyi rendelkezésre áll. (Mivel néhány kocka minden körben a zsákban marad, mindig teljesen fel lehet tölteni az akció mezőket.)

Ezután a kezdőjátékos megkezdja a körét.

‡ A saját köröd ‡

A körödben el **kell** vened **egy** befolyás vagy pestis kockát egy általad választott akció mezőről.

Ha egy **befolyás kockát** vettél el, tedd azt a gazdaságodba. (Bármennyi befolyás jelzőt tárolhatsz a gazdaságodban.)

Ha egy **pestis kockát** vettél el, azonnal tedd vissza a készletbe és veszítesz 2 időegységet. Ez azt jelenti, hogy az élvonaladon a jelződet 2 mezővel előre kell helyezni az óramutató járása szerinti irányban.
(Lásd "Az idő pénz" részt a jobb oldalon.)

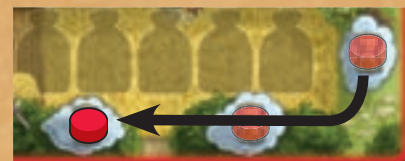
Ezután végrehajthatod annak a mezőnek az akcióját, amelyikről a befolyás vagy pestis kockát elvettél. Azt is megteheted, hogy csak a kockát veszed el, az akciót pedig nem hajtod végre.

Kivétel: A piacnapot meg **kell** tartani.

(Lásd a "Piac" részt a 7. oldalon.)

Példa:

Philipp elveszi a pestis kockát a "gabona aratás" akció mezőről. Azonnal visszateszi a pestis kockát a közös készletbe és 2 mezővel előre mozgatja a jelzőjét az élvonalán. Ezután ha akarja, végrehajthatja az gabona aratás akciót.



‡ Az idő pénz ‡



Amikor végrehajtasz egy olyan akciót, ami "időbe kerül" (minden homokóra egy időegységet jelöl), előre kell mozgatnod (az óramutató járása szerint) a jelződet az élvonaladon a megfelelő számú mezővel. Továbbá minden pestis kocka felhúzásakor is vesztesz 2 időegységet.



Amint a jelződ áthalad a hídon, a legidősebb családtagjaid egyike meghal.

(Lásd az "Egy családtag halála" részt a 10. oldalon.)

‡ Az akciók ‡

‡ Gabona aratás ‡



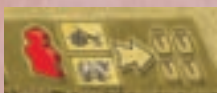
Ha **egy vagy több** családtagod van a gazdaságodban, akkor végrehajthatják az aratás akciót. Azonnal vedd el **2 zsák gabonát** a készletből és tedd őket a gazdaságod megfelelő mezőire. Amennyiben nincs egy családtagod sem a gazdaságodban, akkor ezt az akciót nem hajthatod végre.



Ha van lovad és ekéd **is**, akkor **3 zsák gabonát** vehetsz el.



Ha van ökröd és ekéd **is**, akkor **4 zsák gabonát** vehetsz el.



(Mindig csak **egy** kombinációt használhatsz fel, azaz nem lehet többször is aratni további családtagok, ekék, ökrök vagy lovak bevonásával.)

Az áruid nem használódnak el az aratás során. Ha például egy ökröt és egy ekét használtál az aratáshoz, **nem kell** eldobnod őket. A családtagjaid is a gazdaságban maradnak.

Megjegyzés: Minden gazdaságban 5 zsák gabonának van hely. Sosem lehet ötnél több zsák gabonád egyszerre.

‡ Család ‡



Ezzel az akcióval egy úgy családtag jön a világra. Azonnal vedd el egy családtagodat a közös készletből és tedd a gazdaságodra. Mindig a lehető **legalacsonyabb** számozású családtagot kell elvenni a készletből.

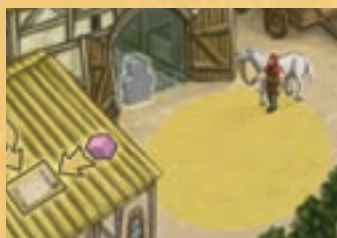
Példa:

Peternek egy "2", két "3" és két "4" számozású családtagja maradt a készletben. A "2" számozásút kell elvennie.



Fontos: Ezt az akciót használhatod arra is, hogy egy új családtag elvétele **helyett** visszaveszed egy korábban munkába állított (és még nem halott) családtagodat a játéktábláról a gazdaságodba.

Megjegyzés: Azokat a családtagokat, akiket a következő akciók valamelyike során a játéktáblára (vagy a templom akció során a fekete zsákba) teszel, **mindig** közvetlenül a gazdaságodból kell elvenned.



‡ Gyárépületek ‡

Ezzel az akcióval gyárthatsz egy árut az 5 gyárépület egyikében. (Vedd el a megfelelő **áru** lapkát és tedd a gazdaságod mellé.) A malomban nem árut, hanem 2 érmét kapsz.

Kétféleképpen gyárthatsz árut. Minden gyárépületnél (kivéve a malmot) választhatsz:

- a) a gyártott áruért időegységgel fizetsz
(ehhez egy családtagodnak is a gyárépületen kell lennie)

VAGY

- b) a gyártott áruért befolyás kockákkal fizetsz
(vagy gabonás zsákokkal, az árufajtától függően)

‡ a) Áruk megszerzése időegységért ‡

Ha egy áruért időegységgel szeretnél fizetni, először ki kell taníttatnod egy családtagodat a megfelelő gyárépületben. Tedd egy családtagodat a gazdaságodból arra a gyárépületre, amelyiket használni szeretnéd. Ez bizonyos számú időegységedbe kerül (az adott épület tetején, a szürke családtag mellett lévő homokórák száma határozza meg).

Ezután azonnal legyárthatod a megfelelő árut annyi időegység megfizetésével, amennyi az adott épület tetején a gyártási nyílon látható.

Példa:

Philipp egy szekeret szeretne gyártani. Elveszi egy családtagját a gazdaságából és ráteszi őt a bodnárra (2 időegységbe kerül neki a kitaníttatás) és legyártja a szekeret (ami újabb 2 időegységbe kerül). Ezután elveszi a szekeret a készletből és leteszi a gazdasága mellé.



A családtagod a játék végéig ugyanazon a gyárépületen marad (amíg meg nem hal vagy vissza nem kerül a gazdaságodba a család akció révén). Amíg az épületen tartózkodik, a gyárépület akcióval újra és újra gyárthatsz árut. Ilyenkor már csak annyi időegységet kell fizetned, amennyit a gyártási nyíl mutat (mivel a családtagod már ki lett taníttatva).

Megjegyzés: A családtagok csak azt az árufajtát tudják gyártani, amelyik gyárépületre ráhelyeztük őket. (Egy kovács csak ekét tud gyártani, tekercset nem.)

Nincs megkötés arra vonatkozóan, hogy mennyi és milyen színű családtag tartózkodhat bármelyik épületen is.

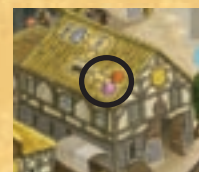
(Kivétel: A játékosok nem tehetnek családtagot a malomra.)

‡ b) Áruk megszerzése befolyás kockákért (vagy gabonás zsákokért) ‡

Függetlenül attól, hogy van-e családtagod egy gyárépületen vagy sem, megveheted a gyár által termelt árut úgy, hogy meghatározott mennyiségű befolyás kockát (vagy az istállónál gabonás zsákokat) teszel vissza a készletbe.

Nem kell egy családtagodnak sem a gyárépületen lennie.

(A bal oldali példában Philipp megvehette volna a szekeret úgy, hogy visszatesz a készletbe 1 narancssárga és 1 rózsaszín befolyás kockát - anélkül, hogy egy családtagot odatett volna és időt vesztett volna.)



A különböző gyárépületek költségeinek áttekintése:

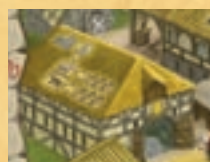


Bognár:

a) Családtag lehelyezése: 2

Szekér építése: 2

b) Szekér megszerzése befolyás kockákkal: 1

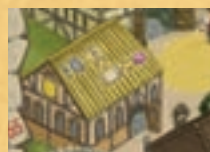


Istálló:

a) Családtag lehelyezése: 3

Ló VAGY ökör nevelése: 3

b) Ló VAGY ökör megszerzése gabonáért: 3

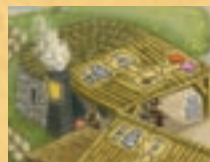


Iroda:

a) Családtag lehelyezése: 2

Tekercs készítése: 2

b) Tekercs megszerzése befolyás kockákkal: 1



Kovácsműhely:

a) Családtag lehelyezése: 3

Eke készítése: 3

b) Eke megszerzése befolyás kockákkal: 1



Malom:

Ide nem lehet családtagokat tenni. Ehelyett 2 időegységet kell kifizetni és vissza kell tenni 2 zsák gabonát a készletbe, cserébe kapsz 2 érmét.



‡ Piac ‡

Ez az akció megnyitja a piacnapot, amin **minden** játékos részt vehet.

Az akciót végre kell hajtani. A piacnapot meg kell tartani.

Aki kiválasztotta az akciót, az lesz az első játékos, aki kiszolgálhatja a választható vevők egyikét. Mindegyik vevő választható, amelyik közvetlenül a bódék előtt áll, a kék keretes mezőkön. (A maradék 5 mezőn álló vevők alkotják a várakozók sorát, őket nem lehet kiszolgálni.)

Minden vevő bizonyos árukat és/vagy gabonás zsákokat szeretne. Ahhoz, hogy kiszolgálj, tedd vissza a szükséges árukat és/vagy gabonás zsákokat a készletbe, vedd el a vevő lapkát és tedd arccal lefelé fordítva a gazdaságod mellé. A játék végén a vevők annyi presztízs pontot hoznak, amennyi rajtuk szerepel.

Ezután - az óramutató járása szerint - a többi játékos következik. Minden játékos választhat **egy**et a maradék vevők közül. Azonban a szükséges áruk és gabonás

zsákok befizetésével **egyidejűleg** a többi játékosnak már fizetnie kell **1 zöld befolyás kockát** és **1 időegységet** is. Azoknak a játékosoknak, akik nem akarnak vagy nem tudnak eladni semmit, passzolniuk kell és később sem szállhatnak már be az adott piacnapba. Amikor újra a piacnap első játékosa következik, újra kiszolgálhat egyet a maradék vevők közül. Azonban ekkor már neki is fizetnie kell 1 zöld befolyás kockát és 1 időegységet. (Csak az első eladás ingyenes.)

Ezután a piacnap folytatódik az óramutató járása szerint, amíg minden vevő kiszolgálásra kerül vagy amíg minden játékos passzol.

A piacnap ekkor véget ér. A játékosok számától függően feltöltjük a kék keretes mezőket új vevőkkel. Ez úgy történik, hogy előre mozgatjuk a várakozók sorában lévő vevőket, majd feltöltjük a várakozók sorát új vevőkkel a pakliból. (Ha nem szolgáltunk ki vevőket a körben, akkor minden vevő lapka a helyén marad.)

Megjegyzés: Ha a játék folyamán minden vevő kiszolgálásra kerül, akkor a piaci bódék a játék hátralévő részében üresen maradnak.

Példa: Piacnap egy 3 személyes játékban.

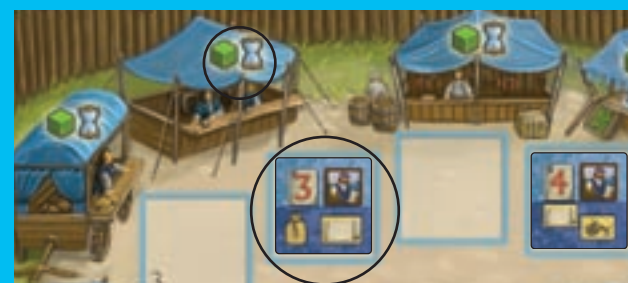
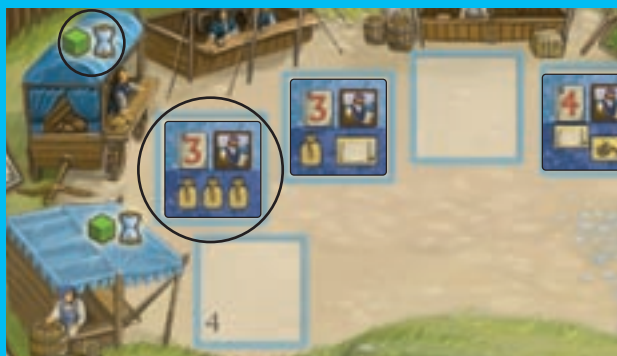
Peter megnyitja a piacnapot azzal, hogy elveszi a befolyás kockát a piac akciómezőről.

Visszatesz **1 lovat** és **1 ekét** a készletbe, elveszi a megfelelő vevő lapkát és arccal lefelé fordítva leteszi azt a gazdasága mellé. Ez a lapka 6 presztízs pontot fog hozni neki a játék végén.

Most Martina jön. Azt a lapkát szeretné megszerezni, amelyikhez 3 zsák gabona szükséges. Azonban először vissza kell tennie a készletbe **1 zöld befolyás kockát** és fizetnie **1 időegységet**. Ezután visszateszi a 3 zsák gabonát a készletbe és megkapja a megfelelő vevő lapkát.

Philipp következik. Van egy tekercse, de nincs se gabonája, se ekéje. Így tehát passzolnia kell.

Most újra Peteren a sor. Philippel ellentétben neki van tekercse és gabonája is. Ahhoz, hogy megszerezze a vevő lapkát, először fizetnie kell **1 zöld befolyás kockát** és **1 időegységet**. Ezután visszateszi a **tekecsket** és a **gabonás zsákokat** a készletbe és megkapja a lapkát.



Martinának nincs semmije, amit eladhatna, ezért passzol. Peter is passzol.

Ezzel véget ér a piacnap.

Most a várakozók sorában álló vevők előbbrelépnek:



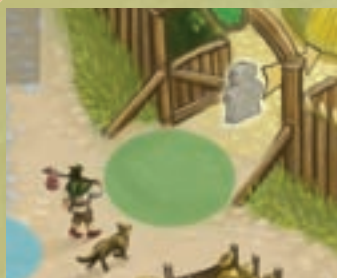
1) A bódék előtti 3 mezőt feltöltjük a várakozók sorának első 3 lapkájával.



2) A többi várakozó lapkát előre mozgatjuk a sorban.



3) A várakozók sorának megüresedett mezőit feltöltjük új vevőkkel a pakliból.

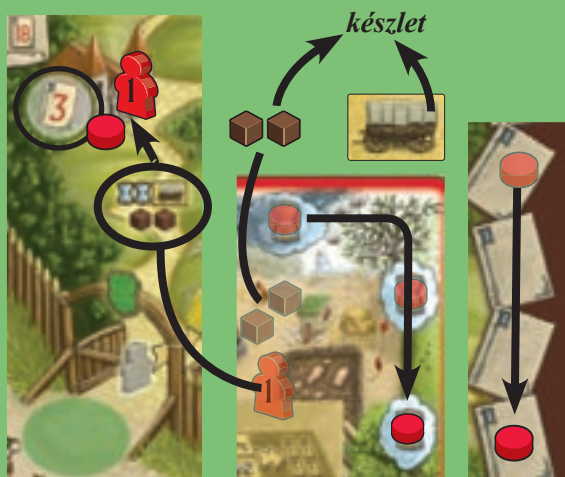


‡ Utazás ‡

Ez az akció lehetővé teszi, hogy egy családtagot kiküldj a nagyvilágba. Ha **egy családtagod sincs a térképen**, vedd el egyiküket a gazdaságodból és tedd rá a faluból elérhető két szomszédos város egyikére.

Ki kell fizetned az utazás költségét, ami a városhoz vezető úton látható. Mindenképpen fizetned kell **2 időegységet** és **1 szekeret**, továbbá attól függően, hogy merre mész, 2 barna vagy 2 rózsaszín befolyás kockát. Vedd el az egyik jelződet és tedd arra a városra, amelyikbe utaztál. Ezzel megszerezted a város melletti körben lévő jutalmat (jelen esetben 3 presztízs pontot).

Példa: Philipp el akarja küldeni egy családtagját a szomszédos városba északra. Elveszi egy családtagját a gazdaságából és ráteszi a kiválasztott városra. Ez 2 időegységbe, 1 szekerebe és 2 barna befolyás kockájába kerül, amiket visszatesz a készletbe. Ezután az egyik jelzőjét is a városra teszi és megkapja a várossal járó jutalmat (3 presztízs pontot).



Ha már van legalább egy családtagod a térkép valamelyik városán, akkor az alábbiak közül választhatsz:

Küldesz egy újabb családtagot a gazdaságodból a faluval szomszédos két város valamelyikébe

VAGY

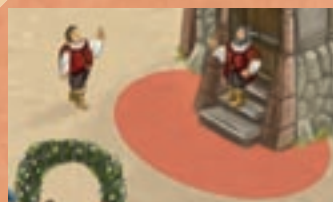
mozgatod a családtagodat, aki már az egyik városon található, egy vele **szomszédos** városra. Azok a városok szomszédosak, amelyeket közvetlen út köt össze (egy másik város átugrása nélkül). Újra ki kell fizetned az utazás költségeit, majd rátenned egy jelződet az új városra. Ezután megkapod a városért járó jutalmat (2 tetszőlegesen választott befolyás kockát, 1 érmét vagy 3 presztízs pontot).

Megjegyzés: Minden városra csak egyszer tehetsz le jelzőt és csak egyszer kaphatod meg a városért járó jutalmat. Ha a családtagod egy olyan városba utazik, ahol már jártál korábban, akkor sem újabb jelzőt nem tehetsz le, sem a jutalmat nem kapod meg újra.

Nincs megkötés arra vonatkozóan, hogy mennyi és milyen színű családtag tartózkodhat bármelyik városban is.

A játék végén további presztízs pontokat kapsz a családod által a játék során meglátogatott városok száma alapján.

(Lásd a "Végső pontozás" részt a 12. oldalon.)



‡ Tanácssháza ‡

Ezzel az akcióval befolyást gyakorolhatsz a tanácssházára.

Az akciót 3 különböző módon használhatod:

a) Vedd el egy családtagodat a gazdaságodból és tedd a tanácssháza **1. szintjére**. Ez 1 időegységbe és 2 zöld befolyás kockába VAGY 1 időegységbe és 1 tekercsbe kerül.

Ezután élhetsz az ezzel a szinttel járó kiváltsággal (te lehetsz a következő kezdőjátékos).

VAGY

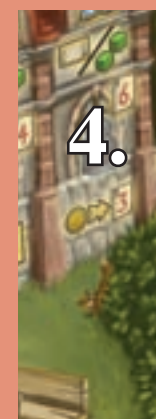
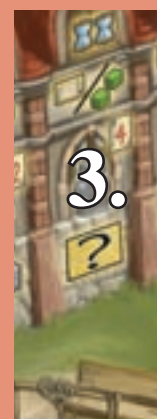
b) Mozgasd a családtagodat, aki már a tanácsteremben található, egy szinttel feljebb. Ez ismét 1 tekercsbe VAGY 2 zöld befolyás kockába kerül. Továbbá a szinttől függően 2 vagy 3 időegységet is fizetned kell. Ezután élhetsz az aktuális szintednek megfelelő vagy bármelyik korábbi szint kiváltságával.

VAGY

c) Ha már van legalább egy családtagod a tanácsházán, élhetsz egy kiváltsággal a családtag mozgatása nélkül. Ebben az esetben ingyen élhetsz az aktuális szintednek megfelelő vagy bármelyik korábbi szint kiváltságával.

A kiváltságok áttekintése:

- 1. szint:** Vedd el a **következő kezdőjátékos jelzőt** a tanácsteremről. Ha a jelzőt már egy másik játékos elvitte, nem kapsz semmit. Ha elvitted a jelzőt, a következő körben te leszel a kezdőjátékos. A következő kör elején vedd magadhoz a kezdőjátékos jelzőt és tedd vissza a következő kezdőjátékos jelzőt a tanácsháza kijelölt helyére.
- 2. szint:** Vegyél el 2 tetszőlegesen választott befolyás jelzőt a készletből.
- 3. szint:** Vegyél el 1 tetszőlegesen választott áru lapkát a készletből és tedd a gazdaságod mellé.
- 4. szint:** Fizess be 1 érmét a készletbe, cserébe kapsz 3 presztízs pontot.



Nincs megkötés arra vonatkozóan, hogy az egyes szinteken hány családtag állhat. A játék végén minden családtag, aki legalább a 2. szintet elérte a tanácsházán, presztízs pontokat kap. (Lásd a "Végső pontozás" részt a 12. oldalon.)



‡ Templom ‡

Egy családtagodat elveheted a gazdaságból és beteheted a **fekete zsákba**.

Ehhez fizetned kell 1 barna befolyás kockát (visszatenni a készletbe) vagy 3 időegységet.

A zsákba berakott családtagokat a mise során kihúzzhatjuk és feltehetjük őket a templomra. Misét minden kör végén és a játék végén is kell tartani. (Lásd az "Egy kör vége" részt az oldal alján.)



‡ Kút (pótlakció) ‡

Ahelyett, hogy elvonnél egy kockát egy akció mezőről, visszatehetsz **3 azonos színű befolyás kockát** a készletbe (a pestis kockákat nem), és ezért cserébe végrehajthatsz **egy** tetszőleges akciót a korábban részletezettek közül.

Megjegyzés: A kút akciót csak akkor lehet választani, ha maradt **legalább egy kocka** bármelyik akció mezőn.

Mellesleg: Ez az egyetlen módja egy olyan akció végrehajtásának, amelyhez tartozó akció mezőn nem maradt már kocka.

‡ Egy kör vége ‡

Amikor egy játékos elveszi az utolsó kockát a tábláról (azaz **minden** akció mező üres), először a szokott módon végrehajtja az akciót. Ezután az adott kör véget ér és misét kell tartani.

‡ Mise ‡

Minden mise 3 fázisból áll:

1. Húzzunk 4 figurát a fekete zsákból.
2. Előbbre mozgatjuk a családtagokat a templom hierarchiájában.
3. A templomban többségben lévő játékos 2 presztízs pontot kap.

1. Alaposan keverjük össze a családtagokat és a fekete szerzeteseket a fekete zsákban. Ezután húzzunk **pontosan 4 figurát** a zsákból, **vagy véletlenszerűen vagy érme befizetéséért cserében kiválogatva**. A kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járása szerint haladva minden játékos kiválogathatja a zsákból egy vagy több **családtagját**, figuránként **1 érmeért**. (Mivel mindig 4 fekete szerzetes van a zsákban, ez az egyetlen mód arra hogy biztosan saját családtagjaidat húzd ki.) Ha 4 családtag került kiválogatásra a zsákból, több figurát már nem lehet húzni. Ha kevesebb, mint 4 családtag lett kiválogatva, véletlenszerűen kell húzni, hogy **összesen 4 figura** legyen kihúzva.

Miután mind a 4 figura kihúzásra került, tegyük vissza az összes fekete szerzetest a zsákba.

A kihúzott családtagokat tegyük a templom **jobb szélső, nagy üvegablakára**. Azok a családtagok, akik még mindig a zsákban vannak, ott is maradnak, a következő mise során húzzhatunk újra közülük..

2. Miután mind a 4 figura kihúzásra került a zsákból (még ha mind fekete szerzetes is), **minden játékos** előbbre mozgathatja egy vagy több családtagját a templom hierarchiájában (átteszi őket a következő ablakra balra). A kezdőjátékostól kezdve, az óramutató járása szerint haladva minden játékos megetheti ezt **egyszer**. Ahhoz, hogy egy családtagod áthelyezd a következő ablakra balra, annyi zsák gabonát kell visszatenned a készletbe, amennyi az ablakok között látható. A családtagjaid több ablakot is ugorhatnak egyszerre, amennyiben van annyi gabonád, hogy ki tudod fizetni az összes ugrás költségét.

Példa a misére:



Egy 3 személyes játékban Peter az aktuális kezdőjátékos, amikor misét tartanak. Fizet 1 érmet és cserében kiválogatja a "2" számozású családtagját a fekete zsákból.



Martina nem akar fizetni semmit. Philipp szintén fizet 1 érmet és kiveszi az "1" számozású családtagját a zsákból.

Peter, hogy 4 figura legyen, húz még 2-t véletlenszerűen a zsákból. Ezután a 3 színes családtagot a templom jobb szélső, nagy üvegablakára teszi, a fekete szerzetest pedig vissza a zsákba.



Most a játékosok, Peterrel kezdve, előbbre mozgatják a családtagjaikat. Peter visszatessz 2 zsák gabonát a készletbe és áthelyezi az "1" számozású családtagját a következő ablakra balra. Ezután fizet még 1 zsák gabonát és áthelyezi a "2" számozású családtagját is a következő ablakra balra.

Martinának nincs gabonája, így nem tudja előbbre mozgatni a családtagját.

Philipp



Philipp fizet 4 zsák gabonát és áthelyezi a "2" számozású, piros színű családtagját a bal szélső ablakra.



Most kiosztásra kerül a 2 presztízs pont. Habár Philippnek és Peternek is ugyanannyi családtagja van a templomon, Philipp kapja meg a 2 presztízs pontot, mivel az ő családtagja van leginkább balra.



A játék végén minden családtag, aki a templomban van, presztízs pontokat ér attól függően, hogy milyen magasra jutottak a templom hierarchiájában. (Lásd a "Végső pontozás" részt a 12. oldalon.)

‡ Egy új kör kezdete ‡

Ha egy játékos megszerezte a következő kezdőjátékos jelzőt a legutóbbi körben, akkor most maga elé veszi a kezdőjátékos jelzőt, a következő kezdőjátékos jelzőt pedig visszateszi a tanácsháza kijelölt helyére. Ha nem szerezte meg senki a jelzőt, akkor ugyanaz a játékos kezdi a következő kört, aki a legutóbbit is. Az új kör azzal kezdődik, hogy megtöltjük a zöld zsákokat kockákkal és feltöltjük az akció mezőket.

‡ Az érmék ‡



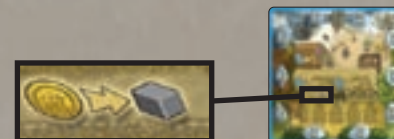
Érméket a malomban vagy az utazások során kaphatsz.

Az érméket 3 különböző módon használhatod:

1. Presztízs pontokat vehetsz a **tanácsházán** (4. szint).
2. Biztosíthatod, hogy a **mise** alatt a te családtagod kerüljön kihúzásra a zsákból.
3. **JOKER**-ként kiválthatsz vele egy tetszőleges befolyás kockát.

Példa:

Ha a tanácssteremben szeretnél szintet lépni, amiért fizetned kellene 2 zöld befolyás kockát, fizethetsz helyette 1 érmét és 1 zöld befolyás kockát VAGY 2 érmét.



A játék végén minden el nem költött érme 1 presztízs pontot ér. (Lásd a "Végső pontozás" részt a 12. oldalon.)

‡ Egy családtag halála ‡

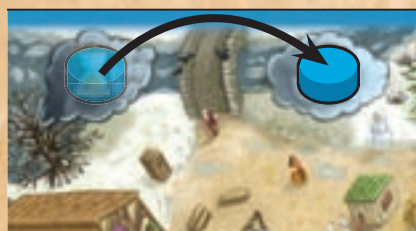
A játék folyamán gyakran kell fizetned az akciókért időegységgel, amelynek során előre kell mozgatnod a jelződet az életvonaladon az óramutató járása szerint. Amint a jelződdel **átlépted a híd**at, a legidősebb családtagjaid egyike meghal. Először hajtsd végre teljesen az akciót, majd a **köröd végén** dönts el, hogy a legidősebb családtagjaid közül melyik hal meg.

Kivétel: Ha valakinek a jelzője a **piacnap** alatt halad át a hídon, **azonnal** el kell döntenie, hogy melyik családtagja hal meg.

A családtagjaid közül mindig a **legalacsonyabb** számozásúnak kell meghalnia. Ha több családtagod is van ugyanazzal a legalacsonyabb számozással, akkor választhatsz egyet közülük. Az elhunyt családtagnak **láthatónak** kell lennie a halálakor. Ez azt jelenti, hogy vagy a játéktáblán vagy a gazdaságodban kell lennie. (A fekete zsákban lévő és a még játékba nem került családtagok nem halhatnak meg.)

Példa:

Peter a gyárépületek akciót választja, elveszi a megfelelő akció mezőről a pestis kockát. Ezzel 2 időegységet veszít, amitől a jelzője áthaladt az életvonalán lévő hídon. Mielőtt az egyik családtagja meghalna, még végrehajthatja a gyárépületek akciót. Átteszi egy "1" számozású családtagját a gazdaságából a kovácsműhelybe (ami 3 időegységbe kerül neki), és készít egy ekét (ami újabb 3 időegységbe kerül). Miután az akciója véget ért, a legalacsonyabb számozású



családtagjának meg kell halnia. Mivel két "1" számozású családtagja van a játéktáblán, úgy dönt, hogy az haljon meg, akit az imént tett le a kovácsműhelyre.

Minden családtag halálakor 2 lehetőség van:

a) Még van szabad hely a falu krónikájában.

A falu krónikája a legnagyobb lakosok történetét és halálát örökíti meg. A falu krónikájában csak néhány szabad hely van az egyes foglalkozások számára. Attól függően, hogy a családtag hol "dolgozott" halálakor, a következő üres mezők egyikére kell helyezni őt:

Tanácsháza



Gyárépületek



Utazás



Templom



Gazdaság



A játék végén presztízs pontokat kapsz az alapján, hogy hány családtagod vált halhatatlanná a falu krónikájában.

(Lásd a "Végső pontozás" részt a 12. oldalon.)

b) Nincs megfelelő hely a falu krónikájában.

Ebben esetben a családtagot egy névtelen sírba kell tenni a temető mellé. Itt békében nyugodhat, de nem jár érte presztízs pont.

Példa:

Az akciója során Peter jelzője áthaladt az élvonalán lévő hídon. Miután végrehajtotta az akcióját, az egyik "1" számozású családtagja meghal.

Ha a templomban lévő "1" számozású családtagját választja, akkor egy névtelen sírra kellene tennie (mivel a falu krónikájában minden templom mező foglalt). Ha ehelyett bármelyik másik "1" számozású családtagját választja, bekerül a falu krónikájába.



Megjegyzés: A halott családtagokat ajánlott elfektetni, hogy könnyebb legyen megkülönböztetni őket a még életben lévő, álló családtagoktól.

1. tipp: Stratégiai szempontból érdemes a családtagjaidat mielőbb a falu krónikájába bejegyeztetni. Szóval ne félj időegységgel fizetni az akcióért.

2. tipp: Ha egy családtagot teszel fel a táblára a gazdaságodból, érdemes mindig figyelni a családtag számozására. Az "1" számozású családtagok valószínűleg meghalnak a játék folyamán. Ha a játék végén a templomban vagy a tanácsházán pontokat szeretnél szerezni, érdemes magasabb számozású családtagokat tenned ezekre a helyekre.

‡ A játék vége ‡

A játék akkor ér véget, amikor egy családtagot rátesznek:

a) a falu krónikájának utolsó üres mezőjére



VAGY



b) az utolsó üres névtelen sírra a templom mellé.

Az a játékos, aki rátette a családtagját a falu krónikájának utolsó üres mezőjére vagy az utolsó üres névtelen sírra, már **nem** kerül többször sorra.

Az összes többi játékos még **egy** utolsó akciót végrehajthat, az óramutató járása szerinti sorrendben. Mint mindig, ezúttal is el kell venned egy befolyás vagy pestis kockát egy akció mezőről vagy fizetni 3 azonos színű befolyás kockát és úgy végrehajtani egy tetszőleges akciót. Ha az utolsó kocka is lekerült a játéktábláról (még ha lennének is játékosok hátra), az akció mezőket **nem** töltjük fel újra. Ehelyett a hátralévő játékosok végrehajthatnak egy tetszőleges akciót anélkül, hogy visszatennének 3 azonos színű befolyás kockát a készletbe.

Megjegyzés: Ebben az esetben a kör végén szokásos misére nem kerül sor. Az utolsó misét akkor tartják meg, amikor minden játékos végrehajtotta az akcióját.

Megjegyzés: Ha egy családtag meghal az utolsó akció során és nincs már hely a falu krónikájában vagy a temetőben, akkor egyszerűen csak kikerül a játékból.

Speciális eset: Ha a játék végét kiváltó esemény a piacnap alatt következik be, játsszuk le végig a piacnapot. Ezután nézzük meg, hogy ki váltotta ki a játék végét azzal, hogy elfoglalta az utolsó helyet a krónikában vagy a temetőben. Ha ez ugyanaz a játékos, mint aki a piacnapot is megnyitotta, akkor neki ez volt az utolsó köre, és mindenki másnak maradt még egy akciója.

Ha egy másik játékos nyitotta meg a piacnapot, akkor **minden** játékos végrehajthat még egy akciót, az óramutató járása szerint haladva. (Azé a játékosé lesz az utolsó kör, aki a piacnapot megnyitotta.)

Miután minden játékos végrehajtotta az utolsó akcióját, megtartják az **utolsó misét**. Ezután következik a végső pontozás.

‡ Végő pontozás ‡

Utazás

Számold össze, hogy hány várost látogattak meg a családtagjaid (hány saját színű jelződ van a térképen). Ennek megfelelően az alábbi presztízs pontok járnak:

- 1 város = 1 pont
- 2 város = 3 pont
- 3 város = 6 pont
- 4 város = 10 pont
- 5 város = 14 pont
- 6 város = 18 pont

Tanácterem

Minden családtag a **4. szinten** 6 pontot ér.
Minden családtag a **3. szinten** 4 pontot ér.
Minden családtag a **2. szinten** 2 pontot ér.
Az **1. szinten** lévő családtagokért **nem jár pont.**

Templom

Minden családtag a **jobb szélső ablakon** 2 pontot ér.
Minden családtag a **második ablakon** 3 pontot ér.
Minden családtag a **harmadik ablakon** 4 pontot ér.
Minden családtag a **bal szélső ablakon** 6 pontot ér.

A fekete zsákban lévő családtagok nem érnek pontot.

A falu krónikája

Presztízs pontokat kapsz az alapján, hogy hány családtagod vált halhatatlanná a falu krónikájában:
1 vagy 2 családtag után nem jár pont.
3 családtag után 4 presztízs pont.
4 családtag után 7 pont.
5 vagy több családtag után 12 pont.

Vevő lapkák

A játék végén minden játékos felfedi a lefordított vevő lapkait és megkapja a rajtuk szereplő presztízs pontokat.

Érmék

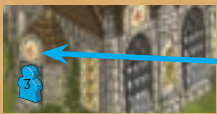
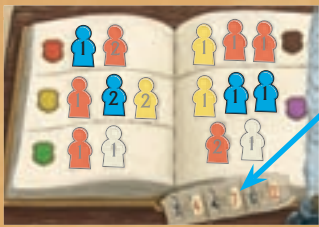
Minden érme után **1 presztízs pont** jár.

Amikor presztízs pontokat kapsz, jelöld azt azzal, hogy előbbre mozgatod a jelződet **presztízs sávon**.

Aki a **legtöbb presztízs pontot** gyűjtötte, megnyeri a játékot.

Döntetlen esetén az győz, aki több vevőt szolgált ki. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, akkor az a játékos nyer, akinek több "élő" családtagja maradt.

Példa: Végő pontozás

		utazás = 6
		tanács-háza = 2
		templom = 6
		a falu krónikája = 7
		vevő lapkák = 16
		érmék = 2
összpontszám a játék végén = 39		

‡ GYIK ‡

Kérdés: Ha befolyás kockák befizetésével szerzek meg egy árut, ott kell-e állnia egy családtagomnak a megfelelő gyárépületen?

Válasz: Nem! Csak akkor kell ott állnia egy családtagodnak a megfelelő gyárépületen, ha időegységért szeretnéd megszerezni az adott árut.

Kérdés: Ha egy családtagomat áteszem a gazdaságomról a játéktáblára (vagy beleteszem a fekete zsákba a templom akció során), a legalacsonyabb számozású családtagot kell elvennem?

Válasz: Nem! A számozás csak akkor számít, amikor egy családtag születik vagy meghal.

Kérdés: Kötelező elvennem egy kockát, amikor én következek?

Válasz: Igen! Viszont ha a kút pótakciót választod, és 3 azonos színű befolyás kockát visszateszel a készletbe, akkor ebben az esetben nem vehetsz el kockát.

Kérdés: Mi történik, ha elveszek egy pestis kockát?

Válasz: Az életrajzon lévő jelzőt előbbre kell mozgatnod 2 mezővel. A pestis kocka visszakerül a készletbe. Ezután végrehajthatod azt az akciót, amelynek a mezőjéről elvette a pestis kockát.

Kérdés: Végre kell hajtanom egy akciót, miután elvettem egy kockát?

Válasz: Nem! Az akció végrehajtása opcionális. Viszont a piacnap akkor is megtartása kerül, ha te nem akarsz részt venni rajta.

Kérdés: A családtagoknak ott kell maradniuk a játéktáblán, ahova tettem őket?

Válasz: Alapvetően igen! Viszont a családtagjaid válhatnak foglalkozást, miután visszatértek a gazdaságodba a család akció során. Továbbá a családtagok meg is halhatnak, ekkor vagy a falu krónikájába vagy a névtelen sírokba kerülnek.

Stáblista

Szerzők: Inka és Markus Brand • **Illusztrációk és tervezés:** Dennis Lohausen • **Doboz design:** Hans-Georg Schneider

Játékszabály: Alfred Viktor Schulz • **Játékszabály ellenőrzés:** Patrick Korner

Kiadó:

Pegasus Spiele GmbH,
Straßheimer Str. 2 • 61169 Friedberg
www.pegasus.de

Copyright: © 2011 eggertspiele GmbH & Co. KG,

Friedhofstr. 17 • 21073 Hamburg

Minden jog fenntartva.

www.eggertspiele.de

