

# The Castles of Burgundy

## A kockajáték

### JÁTEKÖTLET

**XV. századi Franciaország, Loire-völgye.** Hercegségeket befolyásos nemesekként igyekeztek a lehető legjobban felvirágoztatni megfontolt kereskedelem és diplomácia útján.

Hozzátok ki kockadobásaitokból a legjobbat, és találjátok meg a győzelemhez vezető stratégiát. Lehetőségeitek száma határtalan – kereskedjétek árucikkkel vagy neveljétek marhát, építsetek hatalmas városokat vagy támogassátok az egyházat... számos út vezet a tekintélyhez és jóléthez.

**Az lesz a győztes, aki a játék végére a legtöbb pontot gyűjti össze.**

### Játékötlet

**XV. századi nemesként növeld vagyonedat, befolyásodat és területeidet kockadobásaid agyafúrt kombinálásával, és gyűjts minél több győzelmi pontot.**

**A legtöbb pontot szerző játékos győz.**



### JÁTÉKELEMEK

**1 jegyzetömb** (kb. 100 lappal (= 50 x 4 különböző hercegség: A, B, C és D))

**5 ceruza**

**5 kocka** (2 pöttyös, 2 színes, 1 homokórás)

**Mielőtt elkezdenétek**, következzen néhány általános szabály. Minden játékosnak a lehető leggyorsabban kell megpróbálnia hercegségét feltöltenie úgy, hogy hatszögletű mezőire egyesével felírja kockadobásainak értékét.

**Középen** – Hercegséged, mely 37, különféleképpen elrendezett, színes mezőből áll. Az A jelű hercegségben 3 folyómeder (egyenként 2 kék mezőből), 2 bánya (egyenként 2 szürke mezőből), 4 város (1x4,

**Balra fent** – Karikázd be a lila területek (= szerzetesek) befejezéséért járó bónuszokat. Ez után következnek a szürke (ezüst), kék (árúk), narancs (munkások) és zöld (többféle) területek kitöltéséért járó bónuszok. Egy sárga terület befejezése megduplázza annak győzelmi pont értékét. Itt az is látható, milyen értéket szükséges dobnod egy adott színű mező kitöltéséhez.

*Például a lila mezőket csak 1-es vagy 2-es értékekkel töltheted meg. A szürke mezőkbe 3-as vagy 4-es, a kék mezőkbe 5-ös vagy 6-os írható.*

**A hercegséged mellett** azokat a győzelmi pontokat találod, melyeket az első (vagy a második) játékos kap meg az adott színű terület összes mezőjének megjelöléséért.

*Az a játékos például, aki elsőként jelöli meg mind a hét sárga mezőjét, 4 győzelmi pontot kap, a második játékos pedig 2-t.*



**Középen lent** – Itt láthatod, mi jár egy-egy bónusz felhasználásáért (áthúzásáért).

Próbáljatok olyan területek befejezésére törekedni, amelyek egy, kettő, három vagy négy szomszédos, azonos színű mezőből állnak. Ezek a területek a győzelmi pontokon felül olyan bónuszokat biztosítanak, melyek a játék során hasznosak lehetnek.

1x3 és 2x1 narancs mezőből), 4 kolostor (3x2 + 1x1 lila mezőből), 4 kastély (4x1 zöld mezőből) és 4 legelő (3x2 + 1 sárga mezőből) található.



**Jobbra fent** – Ezen a három idősávon (I, II és III) jelölöd a játék haladását. Miután a homokórás kocka elgurításra került, annyi négyzetet kell beikszelni, ahány homokórát a kocka mutat. Ha egy oszlop betelik, az adott fázis befejeződik. A játék három fázis után ér véget.

**Jobb oldalt középen** – Itt az látható, hogy mennyi győzelmi pont jár egy színes terület befejezéséért (mely 1, 2, 3 vagy 4 mezőből áll). Minél hamarabb teljesíted, annál több győzelmi pont jár érte.

Ha például az 1. fázisban fejezel be egy 3 mezőből álló területet, 8 győzelmi pontot kapsz érte, a 2. fázisban viszont már csak 6, a 3. fázisban pedig már csak 4 pont jár érte.

**Jobbra lent** – Ezekben az oszlopokban tudod összeadni az egyes fázisokban szerzett győzelmi pontokat. A legelső mezőbe beírhatod a három részeredményt, a nagy csillag alakú mezőbe pedig a végső pontszámot. Ugyanitt látható a hercegség betűjele is.

Ha például eladsz egy árut, kapsz 1 ezüstöt (szürke körmező) és 2 győzelmi pontot.

## ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos kap egy lapot a jegyzetömbből (= a hercegségüket) és egy ceruzát.

(Új játékosok esetén ajánlott az A jelű hercegséggel játszani. Csapatotok a későbbiek folyamán dönthet úgy, hogy használja a B, C vagy D jelűt is. A játékosok mindig azonos jelű hercegséggel játszanak!)

**A játék tulajdonosa megkapja az 5 kockát.** A játék folyamán végig ez a játékos fog a kockákkal dobni, dobás után *nem* adja tovább a kockákat.

**Mielőtt elkezdték a játékot**, minden játékosnak be kell jelölnie hercegségének négy kastélya (zöld mezője) közül egyet, áthúzva az azon látható kis négyzetet (lásd az illusztrációt). Ez után be kell karikázni a hozzá tartozó bónuszt a lap bal oldalán (a zöld mező mellett). A játékot ezzel a bónusszal fogjátok kezdeni (lásd az illusztrációt). Most minden játékosnak van egy bónusza: egy szerzetese (lila), egy ezüstje (szürke), egy áruja (kék) vagy egy munkása (narancs).



**Figyelem:** A játékosok kezdő kastélyaikat egyszerre választják ki, tehát senki sem tudja, melyiket választja a másik. Több játékos is kezdet ugyanazzal a kastéllyal.

**Megjegyzés:** Mivel egy színes terület *utolsó* mezőjének bejelölése győzelmi pontokat hoz, a kezdő kastélyotokért járó 1 győzelmi pontot már feltüntettük a hercegség jobb alsó sarkában lévő, győzelmi pontok számára fenntartott oszlopban.

## Előkészületek

**Minden játékos kap**

**1 hercegséget (= lapot)**

**1 ceruzát**

**A játék folyamán végig egyetlen játékos dob mind az 5 kockával.**

**Minden játékos megjelöli kezdő kastélyát és megkapja a hozzá tartozó bónuszt.**

Ez a játékos a kék mezővel megjelölt kastélyt választja kezdő kastélyának, így a játékot egy áru bónusszal kezdi.

## JÁTÉKMENET

A játék három fázisból áll (I, II és III). Minden fázis több kockadobásból, azaz körből áll (legalább 5 és legfeljebb 10 körből). A kockadobás a következőképpen zajlik:

Először a játék tulajdonosa dob az 5 kockával, majd beikszeli a dobott homokórák számát (1-et vagy 2-t) az aktuális fázis időszámjában, fentről lefelé haladva (lásd az illusztrációt). Ha dupla homokórát (kéket) dob, be kell jelentenie (lásd az „Áru” szakaszt).



**Megjegyzés:** A többi játékos is ikszelheti a homokórákat, de nem kötelező nekik.

Ez után az összes játékos – egyszerre (!) – használja fel a többi 4 kocka eredményét. Minden játékosnak alkotnia kell egy kombinációt, mely pontosan egy pöttyös és egy színes kockából áll, és amelyek felhasználásával megjelölhet pontosan egy újabb mezőt a hercegségében úgy, hogy ráírja a dobás értékét. Ennek a mezőnek mindig szomszédosnak kell lennie egy már megjelölt mezővel (a játék elején a mezőnek szomszédosnak kell lennie a kiinduló kastély mezőjével).

**Megjegyzés:** Ha egy játékos nem tud használható kombinációt összeállítani, kap helyette egy munkást. (Ilyenkor be kell karikáznia egy még nem használt munkást a lap bal oldalán lévő narancssárga mező mellett.)



**Figyelem:** A játékosok a kockák érintése nélkül alkotják meg kombinációikat. Minden játékos szabadon felhasználhatja a 4 kocka bármelyikét.

### Játékmenet

A játékban 3 fázison keresztül dobunk a kockákkal (fázisonként 5-10 kör lesz).

Először beikszeljük a dobott homokórák számát...

...majd minden játékos 1 színes és 1 pöttyös kocka kombinációját felhasználva megjelöli a hercegsége megfelelő mezőjét.



Miután minden játékos megjelölte a mezőjét, a játék tulajdonosa megismétli a folyamatot. Dob az 5 kockával, beikszeli a dobott homokórák számát, majd minden játékos kiválasztja a kombinációját.

**Megjegyzés:** Ha az aktuális időszámjában már csak egyetlen üres homokóra mező maradt, a játékos viszont dupla homokórát dob, csak az utolsó mezőt kell beikszelnie, a következő oszlopot nem kezdi meg. A dupla homokóra ettől függetlenül továbbra is kiváltja az áruk eladását (lásd lentebb).

A második és harmadik fázist ugyanígy játsszátok végig. Ezt követően a játék véget ér és kihirdetésre kerül a győztes.

### **Kolostor mező:**



Egy kolostor mező megjelöléséhez a játékosoknak egy **lila** dobásra és egy **1-es vagy 2-es** dobásra van szükségük. Ha a dobott kockákból össze tudnak állítani egy ilyen kombinációt, a kiválasztott kolostor mező kis négyzetébe írnak egy 1-es vagy 2-es számot (a dobásnak megfelelően).



Ha ez volt az adott kolostor terület *utolsó* üres mezője, a játékos megkapja a hozzá tartozó bónuszt, vagyis bekarikázhat egyet a hercegsége bal felső részében lévő lila mező mellett rendelkezésre álló, körökkel jelölt lila szerzetesek közül. Ezen kívül felírja a terület befejezéséért járó győzelmi pontokat hercegsége lapjának jobb alsó sarkába (függően a terület méretétől és a fázistól) (lásd a 8. oldalon lévő példát).

### **Bánya és folyó mezők:**



Ezeket a mezőket a kolostor mezőkhöz hasonlóan lehet megjelölni, azonban a bányákhoz a **szürke** és a **3-as vagy 4-es** számok kombinációját kell használni, a folyókhoz pedig a **kék** és az **5-ös vagy 6-os** kombinációját.



A kockadobások egymást követő körei egyformán zajlanak le, míg az adott fázis véget nem ér.

A második és harmadik fázis is ugyanúgy zajlik le.

**Kolostorokat csak a lila és az 1-es vagy 2-es kombinálásával lehet megjelölni.**



**A kolostor terület utolsó mezője: győzelmi pontok + 1 szerzetes**

*Tisztázásképp: Csak akkor kapsz bónuszt, amikor egy színes terület utolsó mezőjét jelölöd meg. Az egy mezőből álló területek (mint például a kastély) esetében azonnal megkapod a bónuszt.*

**Bányákat csak a szürke és a 3-as vagy 4-es, folyókat csak a kék és az 5-ös vagy 6-os kombinálásával lehet megjelölni.**

A befejezett bánya vagy befejezett folyó területekért megfelelő számú győzelmi pont jár, illetve egy ezüst (= szürke körmező) vagy egy áru (=kék körmező). (Lásd a 8. oldalon lévő példát.)

**Város mező:**



Egy város mező megjelöléséhez a játékosoknak egy **narancs** dobásra és egy **bármilyen számra** van szükségük. Egy adott város területén belül azonban minden újonnan beírt számnak el kell térnie a város korábban megjelölt mezőibe írt számoktól! Más szavakkal: Egy adott város területén belül minden mezőn **különböző** számoknak kell lenniük. (Minden város területnek saját, független számozása van.)



Egy befejezett városért megfelelő számú győzelmi pont jár, illetve egy munkás (= narancs körmező). (Lásd a 8. oldalon lévő példát.)

**Kastély mező:**



Egy kastély mező megjelöléséhez a játékosoknak egy **zöld** dobásra és egy **bármilyen számra** van szükségük. Ennek a számnak azonban már szerepelnie *kell* a kastéllyal szomszédos mezők egyikén.



A bónusz 1 győzelmi pont, illetve egy szerzetes, egy ezüst, egy áru vagy egy munkás, attól függően, hogy a kastély milyen színű négyzettel van megjelölve. Karikázd be a megfelelő bónuszt a zöld mező mellett, ne a bónusz színének mezője mellett (lásd a 8. oldalon lévő példát).



**Egy bánya vagy folyó utolsó mezője: győzelmi pontok +1 ezüst / +1 áru**

**Városokat csak a narancs és különböző számok kombinálásával lehet megjelölni.**



**Egy város terület utolsó mezője: győzelmi pontok +1 munkás**

**Kastélyokat csak a zöld és egy „szomszédos” szám kombinálásával lehet megjelölni.**

**Bónusz a megjelölt kastélytól függően:**



**1 győzelmi pont + 1 szerzetes / 1 ezüst / 1 áru / 1 munkás**

**Legelő mező:**



Egy legelő mező megjelöléséhez a játékosoknak egy **sárga** dobásra és egy **bármilyen számra** van szükségük. Egy legelő területén belül azonban csak azonos számok lehetnek. (Minden legelő területnek független számozása van.)



Egy legelő terület befejezése megduplázza a befejezéséért járó győzelmi pontokat (lásd az alábbi példát).

**Legelőket csak a sárga és azonos számok kombinálásával lehet megjelölni.**

**Egy legelő terület utolsó mezője: győzelmi pontok x 2**

Ennek a játékosnak számos lehetősége van a dobott kockák felhasználására. Például áthúzhat egy munkást, majd felhasználhatja a **sárgát** + egy 3-ast, hogy befejezze a hercegsége jobb alsó részében található legelő területét (A). Feljegyezhetne 3 győzelmi pontot (egy 2 mezőből álló terület befejezéséért a 2. fázisban), illetve még 3 győzelmi pontot a legelő miatt, ami összesen 6 győzelmi pontot jelentene.

Egy másik lehetőség szerint munkását meghagyhatná későbbre, és beírhatna egy 4-est vagy egy 6-ost felső legelő területének egyik mezőjébe (B).

A **narancsot** nem használhatja fel, mivel nincs olyan üres város mezője, mely szomszédos egy már megjelölt mezővel. Az egyetlen lehetősége az lenne, ha áthúzza két szerzetesének egyikét, hogy **kéket** használhasson (a 6-ossal kombinálva) **(C)/(D)** vagy **szürkét** (a 4-essel) **(E)**.



### Bónuszok használata (Összefoglalóért lásd még hercegséged lapjának alsó részét)

Egy teljes kör alatt minden játékos *legfeljebb* egy bónuszt használhat (vagyis legfeljebb két különböző kockakombinációt), többet *sosem!*



**Szerzetes:** Egy szerzetes felhasználásához húzz át egy korábban bekarikázott lila körmezőt (a lila vagy a zöld mező mellett). Egy szerzetes felhasználásával megváltoztathatod az egyik kocka *színét* egy *bármilyen másik* színre, hogy egy pöttyös kockával együtt használható kombinációt hozz létre.

**Figyelem:** A kocka színét nem változtathatod meg ténylegesen; a többi játékos csak a dobott színeket használhatja! *Ugyanez a szabály vonatkozik a munkás bónusz használatára is.*



**Ezüst:** Egy korábban bekarikázott ezüst áthúzásával egy másik kockakombinációt felhasználva megjelölhetsz egy *második* mezőt is ugyanabban a körben.

**Figyelem:** Nem használhatod ugyanazt a két kockát, melyeket az első mező megjelöléséhez használtál. Legalább egy kockának másíknak kell lennie.



**1. példa:** A játékos megjelöl egy város mezőt egy 2-essel, majd befizet egy ezüstöt és megjelöl egy másik város mezőt egy 4-essel.



**2. példa:** A játékos megjelöl egy legelő mezőt egy 1-essel, majd befizet egy ezüstöt és megjelöl egy másik legelő mezőt a másik 1-es használatával.

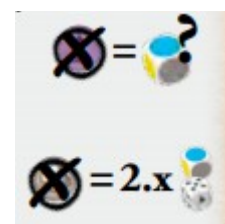
(Ez nem szabályellenes, mivel két különböző 1-est használ fel! Ugyanezt megtehetné akkor is, ha mindkét színes kocka sárga volna.)

### Bónuszok

**Minden játékos körönként legfeljebb 1 bónuszt használhat.**

**Tisztázásképp:** Ez a szabály biztosítja, hogy ne tudj egy adott körön belül egyszerre megváltoztatni egy színes és egy pöttyös kockát is.

Ezen kívül nem jelölhetsz be egy második mezőt, ha ahhoz meg kellene változtatnod valamelyik kockát, vagy ha már az első alkalommal használtál egy bónuszt.



**Áru:** Ha a játék birtokosa a kör elején *dupla* homokórát dob (kék szimbólum), *minden* játékos eladhatja (= áthúzhatja) *összes* bekarikázott kék



körmezőjét (= áruját). *Minden egyes* eladott áruért 1 ezüst jár (bekarikázva a *szürke* mező melletti körmezőt), illetve 2 győzelmi pont, melyet a győzelmi pontok oszlopába kell bejegyezni.

**Figyelem:** Az áruk eladása *nem* számít bónuszhasználatnak. A körönként-egy-bónusz szabálya a *következő* lépésnél érvényesül, amikor a játékosok összeállítják kombinációikat.



**Munkás:** Ez a szerzetesekhez hasonlóan működik. Egy munkás áthúzásával megváltoztathatod az egyik dobott *számértéket* egy tetszőleges számra.



### Extra győzelmi pontok a befejezett színekért

Amikor egy játékos megjelöli hercegségében egy adott színből a legutolsó mezőt (*például a 4. szürke mezőt vagy a 6. kék mezőt*), azt az adott kör végén nyilvánosan bejelenti.

Ez a játékos a kis mezőknél lévő jelölésnek megfelelően extra győzelmi pontokat kap, melyeket felvezet győzelmi pontjainak oszlopába. Ez után *minden játékos* áthúzza azt a számot, emlékeztetésképpen, hogy azt a győzelmi pontot már megszerezték.



**Figyelem:** Ha ugyanabban a körben több játékos is megjelöli ugyanabból a színből az utolsó mezőjét, mindegyikük megkapja a *teljes* győzelmi pontszámot.

**Ha te vagy az első (vagy a második) játékos, aki egy adott színből megjelöli az utolsó mezőjét, extra győzelmi pontokat kapsz.**

**Ha több játékosnak sikerül egy adott színt befejeznie ugyanabban a körben, mindegyikük megkapja az extra győzelmi pontok teljes értékét.**

### 11. oldal

A második helyezéért járó pontok *továbbra is elérhetőek*, vagyis az a játékos, aki valamelyik későbbi körben fejezi be ugyanezt a színt, még mindig megkaphatja azokat a pontokat. Ha a második helyezéért járó pontokat is megkapja egy (vagy több) játékos, mindenki áthúzza azt a számot is. Ezt követően azért a színért már senki nem kap extra pontokat.

### A JÁTÉK VÉGE

A játék a 3. fázisban ér véget, miután az utolsó kockadobás köre befejeződött. Ez az a kör, amikor beikszelitek a homokórák utolsó mezőjét a harmadik idősávon. Minden játékos összeadja részpontszámait, és beírja végső pontszámát a nagy csillag alakú mezőbe.

Az a játékos győz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek több bónusza maradt (olyan bekarikázott körmezők, melyeket nem használt fel). Ha még így is döntetlen helyzetben állnak, a játék több győztesel fejeződik be.

### VARIÁNSOK

**Mind másik** (legfeljebb 4 játékosal)

Ebben a variánsban minden játékos másik kastéllyal kezdi a játékot. A játék birtokosa választ először, majd a többi játékos a kör sorrendjének megfelelően választja ki kezdő kastélyát.

#### Játék vége

**A legtöbb győzelmi pontot gyűjtött játékos győz.**

**1. variáns: Minden játékos másik kastéllyal kezdi a játékot.**

#### **Mind egyforma**

Abban is megegyezhettek, hogy minden játékos ugyanazzal a kastéllyal kezd. Közösén válasszatok ki egyet. Ha nem tudtok megegyezni a kezdő kastélyon, a játék tulajdonosa választ.

## **Egyetlenegy**

Ebben az egyszemélyes játékvariánsban a játékos megpróbálja a lehető legtöbb győzelmi pontot gyűjteni. Minden fázis 8 körből fog állni. *(A homokóra kockájával ebben az esetben is dobunk, hogy legyen lehetőség az áruk eladására.)*

Az 1. és 2. fázisban egy szín befejezéséért a magasabb extra győzelmi pont fog járni. A 3. fázisban már csak az alacsonyabb jár érte.

*Sikerül 50-nél több pontot gyűjtened? Szép munka. Több mint 60? Kiváló! 70 vagy több pont? Hihetetlen!*

**2. variáns: Minden játékos ugyanazzal a kastéllyal kezdi a játékot.**

### **EGYSZEMÉLYES VÁLTOZAT**

**Egy fázis 8 körből áll.**

**Extra győzelmi pontok egy szín befejezéséért: Magasabb győzelmi pont az 1. és 2., alacsonyabb győzelmi pont a 3. fázisban.**

A Játékmester Társasjátékbolt megbízásából fordította: **X-ta**

Lektorálta: **Artax**

**Nagyon köszönjük számos játékesztelónknek a lelkesedésüket és visszajelzéseiket**, különösen a játékos csapatoknak Bad Aiblingből, Bödefeldből, Gengenbachból, Grassauból, Karlsruhéból, Oberhofból, Reuttéből és Siegsdorfból.

Kérdés vagy visszajelzés esetén keressenek bennünket:

**alea | Steinbichlweg 1 | 832533 Bernau am Chiemsee**

**Fon: 08051-970720**

**E-mail: [info@aleaspiele.de](mailto:info@aleaspiele.de) | [www.aleaspiele.de](http://www.aleaspiele.de)**

**© 2016 Christoph Toussaint © 2017 Ravensburger Spieleverlag**