



Reiner Stockhausen

Orléans



dip games

fordította: Beorn (2016)

Játék előkészületek

1

minden játékos kap:

1 vászonzsákot
(színének megfelelőt)



5 érmét

valamint a saját választott színében:



7 jelölőt
(fakocka)



1 város táblát



1 kereskedő
figurát



10 kereskedelmi
állomást

2

Tedd a nagy **játéktáblát**
(térképet) valamint a
„**jótevénykodás**”
táblát az asztal közepére.

3

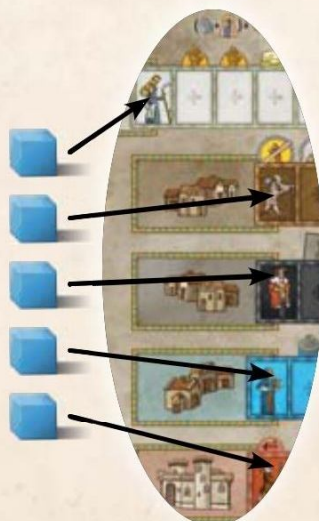
Tedd a **technológia jelzőket**
egy kupacba a játéktábla
megfelelő mezőjére.

4

Vegyél ki 1 „**zarándoklat**”
lapkát a homokórás
lapkák közül, és keverd
meg a többi lapkát.
Tedd egy kupacba őket

5

Minden játékos tegye
le egy-egy **jelölőjét**
a karakter sávok és a
fejlődés sáv első
mezőire.



6

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



7

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



8

Tedd a **polgár jelzőket** a játéktábla,
illetve a „jótevénykodás” 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 **karakter jelzőjét** a várostáblája piac mezőire.

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 **árucikk jelzőket** képpel lefelé és tedd fel a szárazföldi- és vízi útvonalakra (1 jelzőt 1 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 **város bővítés lapkákat** a hátoldalán látható római számok szerint 2 csoportba, és tedd őket 2 kupacba az asztalra.



jóteknokodás tábla

12a

3 játékos esetén:

Tedd vissza a nem használt játékos szín tartozékait a dobozba.

Távolítsd el 2-2 földműves, tengerész, kézműves és kereskedő semleges karakter jelzőt a játékból.

Távolítsd el 3-3 lovak, tudós és szerzetes karakter jelzőt 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 karakter jelzőt a játékból.

Távolítsd el 6-6 lovak, tudós és szerzetes karakter jelzőt 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!

A játék célja

A középkori Franciaország különböző területein próbálhatsz meg fölényre szert tenni. A közjó érdekében árucikkeket és érméket szerezhetsz, 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 felhúzza a legfelső homokóra lapkát a kupacból és felfedi 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 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.

2 JÁTÉKOS

Jegyezd 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 karakter jelzőket a vászonzsákodból. Az általad kihúzott karakter jelzők száma kisebbnek, vagy egyenlőnek kell lennie, mint amennyit a jelölőd a lovag sávon mutat. A játék elején ez a szám (minden játékosnál): 4. Tedd a kihúzott karakter jelzőket a várostáblád piac mezőire. Nem húzhatsz több karakter jelzőt, 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 karakter jelzőt húzhat, a sárga és kék játékosok mindketten 6-ot, míg a piros játékos 8 jelzőt húzhat.

4. fázis

Tervezés: felhasználhatod a piac mezőiden lévő karakter jelzőidet, hogy aktiváld az akcióhelyeket. Ha gondolod, a piacodon is hagyhatod a karakter jelzőket, hogy majd egy későbbi fordulóban használd fel őket.

Minden akcióhely egy speciális akciót takar, amelynek aktiválásához bizonyos karakter jelzőkre van szükség. (Megjegyzés: néhány akcióhelyet egyetlen karakter jelzővel 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 karakter jelzőket arra az akcióhely megfelelő mezőire, amit használni szeretnél. Ez a hely aktiváltnak számít, amint az összes szükséges karakter jelzőt elhelyezted rajta. Leghamarabb csak a következő (5.) fázisban tudsz használni egy aktivált akcióhelyet.

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

5 fázis

Akciók: elvégezheted azokat az akciókat, amely akcióhelyeket aktiváltál, vagyis ahová az összes szükséges karakter jelzőt (vagy *technológia jelzőt*) elhelyezted.

Kezdve az első játékosal, az óramutató járásának megfelelően haladva, minden játékos 1 akció hajthat végre. Ha passzol, akkor már nem végezhet további akciókat ebben a fordulóban.

Miután végrehajtottad az akciódat, távolítsd el az akcióhelyről a karakter jelzőket (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 akciókat tetszőleges sorrendben végrehajthatod. Nem vagy köteles elvégezni az aktivált akciódat. Passzolhatsz akkor is, ha egy, vagy több akció 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 akció 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 karakter jelzőket róla. Amíg fel nem használsz egy akció, ne vedd le róla a karakter jelzőket.

6 fázis

Esemény: oldjátok meg a homokóra lapkával felfedett eseményt.

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



7 fázis

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 karakter jelzőket (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, és gyűjtsd be a felül jelölt **árucikk**et. A jelölőd helyzete a 2. fázisban (*összeírás*) játszik majd fontos szerepet.



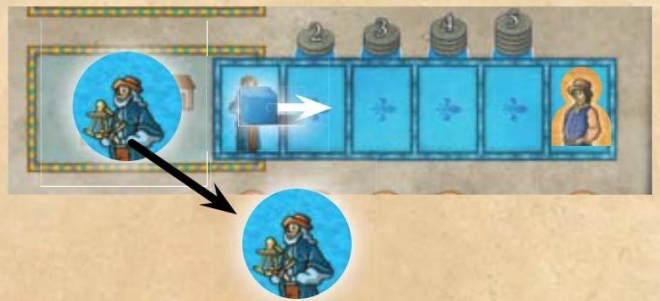
Falu (Village) [Dorf]

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 mozgassd a tengerész sávon egyel jobbra a jelölődet, majd megkapod a felül ábrázolt **érmét**et a közös készletből. A legutolsó mezőn a legelsőnek odaérő játékos egy polgár jelzőt kap érme helyett.



VAGY



Kézműves

Vegyél el egy **kézműves jelzőt** a játéktábláról és tedd a saját vászonzsákodba. Ezután mozgassd a kézműves sávon egyel jobbra a jelölődet, majd kapsz egy **technológia jelzőt**, amit tegyél le a várostáblád egyik akcióhelyének egyik üres mezőjére. Ezt (ha aktívra 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 mozgassd a kereskedő sávon egyel jobbra a jelölődet, 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 lépésért 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) [Universität]

Vegyél el egy **tudós jelzőt** a játéktábláról és tedd a saját vászonzsákodba. Ezután mozgassd a tudós sávon egyel jobbra a jelölődet, majd kapsz annyi **fejlődés pontot**, amennyi felül szerepel. Minden kapott fejlődés pontért egy mezőt mozgassd a jelölődet a fejlődés sávon.



Katély (Castle) [Burg]

Vegyél el egy **lovag jelzőt** a játéktábláról és tedd a saját vászonzsákodba. Ezután mozgassd a lovag sávon egyel jobbra a jelölődet. A lovag sávon lévő jelölőd mutatja meg, hogy hány **követőt** húzhatsz majd a vászonzsákodból a 3. fázisban, akiket majd a 4. fázisban oszthatsz szét az akcióhelyeiden. Ezt a számot lovagok toborzásával növelheted.

Megjegyzés: a 4. mező után az ötödikre lépve nem növekszik a követőid száma, de az első játékos, akinek a jelölője az 5. mezőre ér, kap egy polgár jelzőt.



Megjegyzés: ha a jelölőd a 6. mezőn van, már nem választhatod többé ezt az akciót.

Kolostor (Monastery) [Kloster]

Vegyél el egy **szerzetes jelzőt** a játéktábláról és tedd a saját vászonzsákodba. Nincs semmilyen további bónusz, mint az előző akcióknál. A szerzetes amolyan dzsóker: bármelyik **karakter jelző helyett** használható. (Ugyanez fordítva már nem igaz: más karakter jelzőt, vagy technológia jelzőt 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 állomásodat** 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** kereskedelmi állomást.



Scriptorium

Kapsz egy **fejlődés pontot**: egy mezőt mozgasd a jelölődet a fejlődés sávon.



Városháza (Town Hall) [Rathaus]

A tervezési szakaszban tegyél 1, vagy 2 karakter jelzőt a városházára. (A városháza aktiválásához nem szükséges mind a két karakter jelző.) Amikor a „városháza” akciót aktiválsz, mozgasd az egyik, vagy mindkét rajta lévő karakter jelződet a „játékonykodás” tábla egy megfelelő, szabad mezőjére. Megkapod a táblán szereplő jutalmat (1, 2, vagy 3 érme, illetve a „csatornázás” mezőn 1 érme, vagy 1 fejlődés pont) minden átmozgatott karakter jelző után.

Ha egy játékos akció befejeződik (azaz az adott helyre odakerül az utolsó karakter jelző is), akkor megkapod az oda tett polgár jelzőt.

A „játékonykodás” táblán szükséges karaktereket nem lehet mással helyettesíteni (mint szerzetes), pontosan olyan karakter jelzőket kell oda tenni, amelyeket a mező ábrája mutat. A játékosokhoz felhasznált karakter jelzők ott maradnak a játék végéig.



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



A fejlődés sáv

A fejlődés sáv néhány mezője **érmét**, 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 polgár jelzőt tartalmazó) mezőre, azonnal elveheti a fejlődés sáv mezőjén lévő polgár jelzőt.



A **fejlődés sáv** az egyes játékosok fejlettségét mutatja meg. Ha fejlődés pontot 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 polgár jelzőidért 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 **polgár jelzőt**. 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 polgár jelző: a felépített kereskedelmi állomások és a begyűjtött polgár jelzők számát be kell szorozni a fejlettség aktuális értékévé. Ennyi VP-t kap a játékos értékük.

Például: Kelemen 5 kereskedelmi állomást épített fel és 2 polgár jelzőt 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.

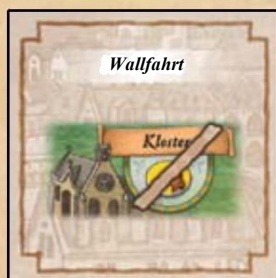
Az a játékos, aki a legtöbb VP-t szerzi, megnyeri a játékot. Abban az esetben, ha az eredmény döntetlen, az a játékos nyer, akinek a fejlődés sávon előrébb áll a jelölője. Ha még mindig döntetlen, több nyertese lesz a játéknak.



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 bővítés lapkát (I-es, vagy II-es hátlapú). Tedd a kizárt lapkákat vissza a játék dobozába. 2 játékos esetén minden játékos 2 lapkát zárhat ki a játékból.

Az eseménylapkák részletes ismertetése



Walfahrt

3× **zarándoklat** (*Pilgrimage*) [*Walfahrt*]

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 fejt ki.



Einnahmen

3× **jövedelem** (*Income*) [*Einnahmen*]

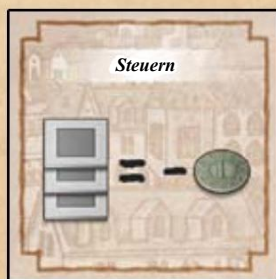
Minden játékos annyi érmét kap, amennyi a fejlettsége (a fejlődés sávon lévő jelölője mutatja meg).



Ernte

3× **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).



Steuern

3× **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).



Handelstag

3× **kereskedelmi nap** (*Trading Day*) [*Handelstag*]

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



Pest

3× **pestis** (*Plague*) [*Pest*]

Elveszítesz egy karakter jelzőt. Húzz egy karakter jelzőt a vászonzsákodból és tedd vissza a játéktábla megfelelő mezőjére (ismét megszerzhetővé válik). A karakterhez tartozó sávon nem kell hátra mozgatnod a jelölődet. A saját színedben lévő karakter jelzőket nem veszítheted el (földműves, tengerész, kézműves, vagy kereskedő). Ha egy ilyet 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 **karakter jelző** (húzz egy karakter jelzőt 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 érmed sem, akkor lebonthatod 2 kereskedelmi állomásodat, eldobhatod az egyik karakter jelződet és elveszíthetsz 2 fejlődési pontot.)*

Minden tortúra során eldobott jelölőt és jelzőt el kell távolítani a játékból (tedd vissza a dobozba). Csak a fejlődés pontot 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 jelző, nem játszatsz ki olyan akciót, amelyik ilyen jelzőt adna jutalmul. Egyes események hatására bizonyos jelzők újra elérhetővé válhatnak (betakarítás, pestis). Ha egy jelző visszakerül a játéktábla tartalékába, 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 karakter jelződ 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 karakter jelzőid (amit a játék legelején kapsz) 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.

Karakter jelzők áthelyezése

A karakter jelzőket nem mozgathatod lerakás után az egyik akcióhelyről a másikra. A 3. (követők) fázis során azonban lehetőség van rá, hogy az akcióhelyekre már letett karakter jelzőidet a várostáblád piac mezőire mozgasd ahelyett, hogy a vászonzsákodból húznál helyettük újat. *(Például: Pisti 6 követőt húzhatna ebben a fordulóban. Ő csak 4 karakter jelzőt húz, és 2, már a játéktáblájára letett karakter jelzőjét 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 elkezdhetek 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).

Város bővítés lapkák ismertetése



Csűr (*Hayrick*) [*Heuschober*]

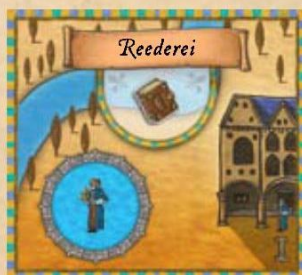
Sajtkészítő (*Cheese Factory*) [*Käserei*]

Borpince (*Winery*) [*Winzerei*]

Gyapjúkészítő (*Wool Manufacturer*) [*Wollmanufaktur*]

Szabó (*Tailor Shop*) [*Schneiderei*]

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



hajótársaság

(*Shipping Line*) [*Reederei*]

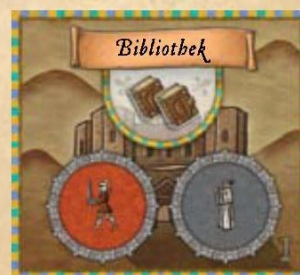
Kapsz 1 fejlődés pontot.



sörfőzde

(*Brewery*) [*Brauerei*]

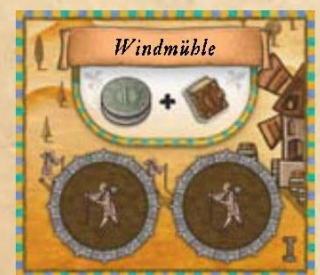
Kapsz 2 érmét a közös készletből.



könyvtár

(*Library*) [*Bibliothek*]

Kapsz 1 fejlődés pontot.



szélmalom

(*Windmill*) [*Windmühle*]

Kapsz 2 érmét a közös készletből és 1 fejlődés pontot.



pince

(*Cellar*) [*Ratskeller*]

Kapsz 4 érmét a közös készletből.



patika (*Pharmacy*) [*Apotheke*]

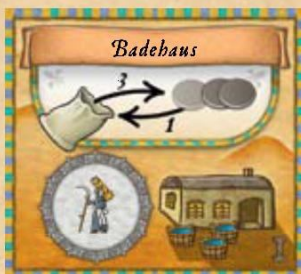
A patikát bármilyen karakter jelzővel aktiválhatod. Elkölthetsz maximum 3 érmét, hogy előre léphess a fejlődés sávon. Minden elköltött érme után (min. 1) 1 mezőt mozgathatsz jobbra a jelölődet.



hivatal

(*Office*) [*Kämmeri*]

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



fürdőház (Bathhouse) [Badehaus]

Húzz 3 karakter jelzöt a vászonzsákodból és válassz közülük kettőt. A kiválasztott jelzőket azonnal tedd le valamelyik akcióhelyed megfelelő mezőjére (a fürdőházra nem tehetsz a kiválasztott jelzőkből). Tedd vissza a harmadik karakter jelzöt, valamint a földműves jelzöt, amivel a fürdőházat 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.



kórház (Hospital) [Hospital]

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



iskola (School) [Schule]

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



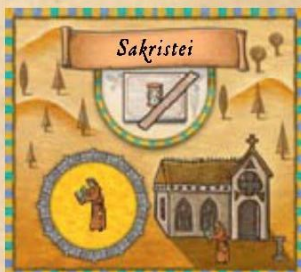
lovas kocsi (Horse Wagon) [Pferdewagen]

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



fűvészkert (Herb Garden) [Kräutergarten]

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



sekrestye (Sacristy) [Sakristei]

A sekrestye védelmet nyújt neked a negatív eseményektől (pl. adófizetés, pestis, vagy betakarítás). Amikor az esemény hatása érvényesülne, eltávolíthatod a szerzetes jelzöt a sekrestyéről 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 karakter jelzöt tehetsz a lőportorony mezőire. A tervezési szakaszban az egyik, vagy mindkét itt lévő karakter jelzöt 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 jelzőket itt sem használhatod jótékonykodásra.



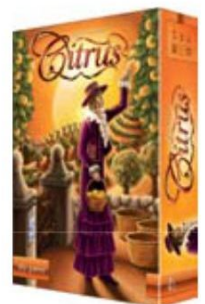
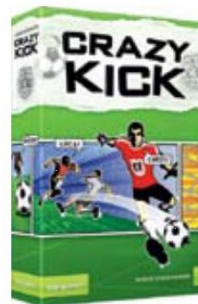
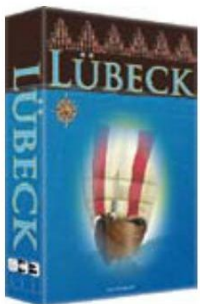
laboratórium (Laboratory) [Laboratorium]

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

Játéktartozékok

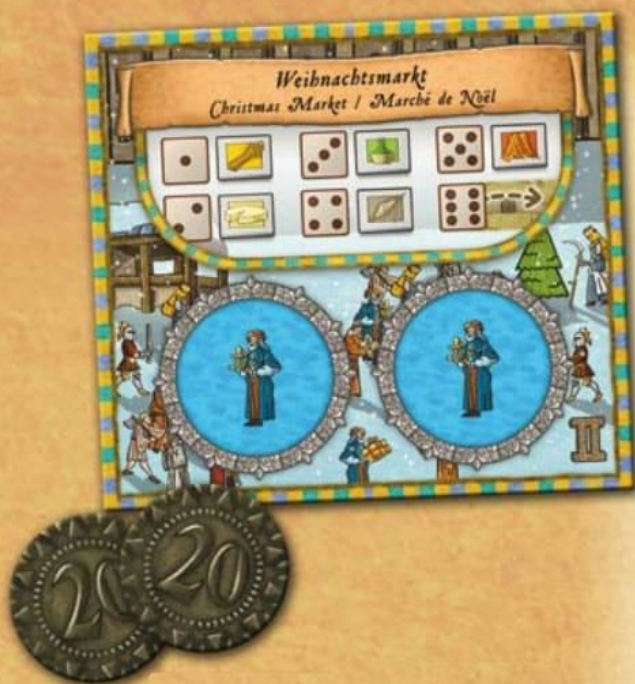
- 1 nagyméretű játéktábla
- 1 kisebb méretű „játékonykodás” tábla
- 4 várostábla (mind a négy játékos színében 1-1)
- 4 vászonzsák (mind a négy játékos színében 1-1)
- 4 kereskedő figura (mind a négy játékos színében 1-1)
- 40 kereskedelmi állomás (mind a négy játékos színében 10-10)
- 28 fakocka jelölő (mind a négy játékos színében 7-7)
- 104 karakter jelző (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 polgár jelző
- 47 érme
- 20 város bővítés lapka
- 18 homokóra (esemény) lapka
- 2 áttekintő 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** jelzöt
- 2-es dobás: kapsz egy **sajt** jelzöt
- 3-es dobás: kapsz egy **bor** jelzöt
- 4-es dobás: kapsz egy **gyapjú** jelzöt
- 5-ös dobás: kapsz egy **brokát** jelzöt

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 jelzöt az útról (ha van rajta)