



Orléans

Reiner Stockhausen

TRADE & INTRIGUE

KERESKEDELEM ÉS CESELSZÖVÉS

Ez a kiegészítő a négy új játékmoddal, valamint az új városbővítés lapkák segítségével felpörgeti a játékosok közötti vetélkedést, megnöveli a játék variációs lehetőségeit és még több élvezetet nyújt.

- **Megrendelés:** ezzel a modullal, a megfelelő stratégiát követve, egy újabb lehetőség nyílik győzelmű pontok megszerzésére, az általa indított kereskedelmi expedíciók által.
- **Új események** teljesen lecseréli az alapjáték eseménylapkait, amelyek arra kényszerítnek, hogy állandóan alkalmazkodj az egyre újabb és újabb kihívásokhoz, előnyökhöz és korlátozásokhoz.
- **Új jótékonykodás tábla:** teljesen új jutalmakat és utakat vezet be a játékba az eredeti tábla lecserélésével, emiatt a játékmenet sokkalta dinamikusabbá válik.
- **Cselszövés:** növeli a játékosok közötti konfliktusok számát, némi zűrzavart és „gonoszkodást” csempészve a játékmenetbe.

Az alapjátékot bővítheted bármelyik modullal, egyszerre akár többel is tetszőleges kombinációban, vagy akár az összessel. Az új lapkákat bármelyik modulban használhatod, de egyszerűen hozzá is adhatod az alapjátékhoz. Ezek igazából a „megrendelés” modulban hasznosak.

dip games

tervező: Reiner Stockhausen
 grafikus tervező: atelier198
 szerkesztő: dip games, Stefan Malz
 Fordította: Grzegorz Kobiela
 angol nyelvű szabálya alapján
 © 2016

© dip games Verlag GmbH 2016
 Eurode-Park 86
 52134 Herzogenrath
 www.dip-games.de
 Phone: 02406-8097200
 Email: info@dip-games.de

A kiadó és a tervező szeretne köszönetet mondani minden játékesztelőnek, különösképpen Markus Angenendt és Jochen Schellenberger uraknak a fontos visszajelzéseikért, valamint az ebbe a projektbe fektetett értékes idejükért!

JÁTÉKTARTOZÉKOK

1 új jótékonykodás tábla



23 megrendelőkártya



34 új eseménylapka



3 új városbővítés lapka



10 takarólapka

1 új cselszövéstábla



MEGRENDELÉS MODUL

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

Keverd össze képpel lefelé a megrendelés-kártyákat, majd tedd (továbbra is képpel lefelé) egy pakliba a játéktábla mellé! Csapd fel képpel felfelé a pakli mellé az 5 felső lapot!



JÁTÉKSZABÁLYOK



Minden megrendelőkártya tartalmaz egy várost, valamint egy rendelést azokról az árucikkekről, amit az adott városba kell szállítani. Amint a kereskedő figurád a megadott városba ér, valamilyen akciód befejeztével, azonnal teljesítheted a rendelést. Fizesd be a kártyán szereplő árucikkjelzőket, de azokat a teljesített kártyára tedd rá, amelyet vegyél el, és tedd a várostáblád mellé! Ez után azonnal csapj fel képpel felfelé egy új megrendelőkártyát a teljesített helyett! Távolítsd el a játékból a leszállított árucikkjelzőket, azokat nem teheted vissza a közös készletbe!

FONTOS: miután teljesítettél egy rendelést, passzolnod kell, tehát egy megrendelést a fordulód utolsó akciójaként tudsz csak teljesíteni!



A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS

A játék végi pontozáshoz hozzá kell adni a teljesített megrendelőkártyák pontjait is.

ÚJ ESEMÉNYEK MODUL

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

Ne használjátok az alapjátékhoz adott homokóra hátlapú eseménylapkákat! Ehelyett a kiegészítő új eseménylapkáit használjátok!

Tedd félre a 2 „Silentium” lapkát! Rendezd össze a többi lapkát külön-külön oszlopokba a hátoldalukon látható betűjelek szerint (A, B, C és D oszlopok)! Keverd össze mind a 4 oszlopot külön-külön képpel lefelé, majd készíts el a játék során használt 18 lapka oszlopát az alábbiak szerint!

Tedd az első „Silentium” lapkát képpel lefelé a játéktábla esemény mezőjére, tedd a tetejére a legfelső 4 „D” lapkát, majd tegyél ugyanígy 4-4 lapkát a „C”, „B” és végül az „A” lapkák oszlopainak tetejéről rá! A legvégén az oszlop tetejére tedd a másik „Silentium” lapkát! A többi lapkát tedd vissza a dobozba!

Variáció: a legelső „Silentium” lapka helyett tedd legalulra a parasztfelkelés (Peasant Uprising) „D” lapkát, és ennek a tetejére tedd a négy legfelső „D” lapkát (majd járj el a fentiek szerint)! Ennek következtében a játék utolsó eseménye a parasztfelkelés lesz, a „Silentium” helyett.



JÁTÉKSZABÁLYOK

Az 1. (homokóra) fázisban csapd fel a legfelső eseménylapkát, mint ahogy az megszokott. Normális esetben ezeket az eseményeket a 6. (esemény) fázisban kell megoldani. Egyes eseménylapkákon szerepel a 🌀 szimbólum. Ezeket a lapkákat a 6.-tól eltérő fázisban kell megoldani, esetleg az egész fordulót befolyásolják.

Az alábbiakat kell alkalmaznotok minden olyan esemény esetén, amely során valamennyi érmét kell fizetni: ha valaki nem tud fizetni, akkor minden esetben egy kellemetlen tortúrán (csődön) kell átesnie, az alapszabályban foglaltaknak megfelelően.

ESEMÉNYLAPKÁK

A

BÚCSÚ (Indulgence) [Ablass]

Minden játékos vehet 1-1 tetszőleges karakterjelzöt 2 érméért (a szerzetes kivételével). A jelzöt mindenki tegye a vászonzsákjába! Nem kell előre lépni a megfelelő sávokon!

KÉPZÉS (Training) [Ausbildung]

Minden játékos fizethet 2 érmét (ha akar), majd előreléptetheti a jelölőjét az egyik karakter sávon, amiért megkapja a jutalmát (de karakterjelzöt nem kaphat).

BETAKARÍTÁS (Harvest) [Ernte]

Lásd az alapjáték szabálykönyvében!

JÓ UTAT (Bon Voyage) [Gute Reise]

A kezdőjátékoskal kezdve minden játékos fizethet 2 érmét, hogy mozgassa a kereskedő figuráját egy országúton, vagy egy folyón a következő városba (az út melletti árucikkjelzöt ugyanúgy megkapja).

TANÁCSÜLÉS (Conference) [Konferenz]

A forduló során nem lehet tudóst toborozni.

KERESZTES HADJÁRAT (Crusade) [Kreuzzug]

A forduló során nem lehet lovagot toborozni.

SZTRÁJK (Strike) [Streik]

A forduló során nem lehet kézművest toborozni.

ADÓFIZETÉS (Taxes) [Steuern]

Minden játékosnak be kell fizetnie 3 érmét a bankba.

B

UTAZÁS (Trip) [Ausflug]

Minden játékosnak, akinek a kereskedő figurája Orléansban van, 4 érmét kell fizetnie a banknak.



JÖVEDELEM (Income) [Einnahmen]

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

BETAKARÍTÁS (Harvest) [Ernte]

Lásd az alapjáték szabálykönyvében!

HALÁSZTERÜLETEK (Fishing Grounds) [Fischgründe]

Minden játékos annyi érmét kap, amennyit a tengerész sávon a jelölője mutat éppen.

ÁTKÉPZÉS (Retraining) [Fertbildung]

Minden játékosnak el kell költenie egy árucikkjelzöt, és a jelző győzelmi pont értékével előre lép a fejlődés sávon (gabonáért 1 mezőt, sajtért 2-t, borért 3-at, gyapjúért 4-et, brokátért 5-öt). Aki nem akar, vagy nem tud árucikkjelzöt elkölteni, annak 3 érmét kell fizetnie.

ESKÜVŐ (Wedding) [Hochzeit]

Minden játékos húz 2 karakterjelzöt a vászonzsákjából, és elhelyezi őket a piac mezőjén.

SZABOTÁZS (Sabotage) [Sabotage]

Minden technológia becsődöl. Ebben a fordulóban nem lehet olyan akciót végrehajtani, amelyik akcióhelyén van egy technológia-jelölő.

ADÓFIZETÉS (Taxes) [Steuern]

Minden játékosnak be kell fizetnie 3 érmét a bankba.

C

AMNESZTIA (Amnesty) [Amnestie]

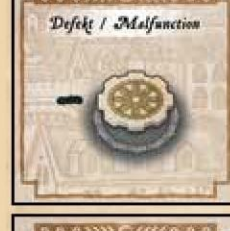
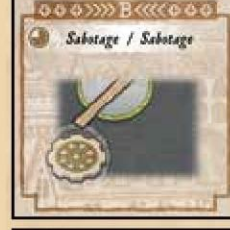
Ebben a fordulóban minden új karakterjelzöt el lehet helyezni azonnal egy akciómezőre. Ha ezzel aktiválják az akciót, azt már ebben a fordulóban használni lehet.

ÜZEMZAVAR (Malfunction) [Defekt]

Minden játékosnak el kell dobnia egy általa választott technológia-jelzőjét, ami visszakérül a közös készletbe.

TORTÚRA (Torture) [Folter]

Minden játékosnak meg kell szabadulnia 5 dologtól (ez érme nem lehet), a tortúra (csőd) szabályai szerint.



KERESKEDELMI NAP

(Trading Day) [Handelstag]

1-1 érmét kapsz a bankból minden egyes felépített kereskedelmi állomásod után.

PESTIS (Plague) [Pest]

Lásd az alapjáték szabálykönyvében!

VAKÁCIÓ (Vacation) [Urlaub]

Dobd el ezt az eseménylapkát, és azonnal csapj fel helyette egy újat! Így a játék csak 17 fordulóig fog tartani 18 helyett.

KÖNYVÉGETÉS

(Book Fire) [Bücherbrand]

Minden játékosnak a fejlődés sávon lévő jelölőjét vissza kell léptetnie az előző csillag szimbólumig (még akkor is, ha a jelölője épp egy csillag mezőn áll). A már megkapott érmék nem vesznek el. Ha a játékos ez után újból átlép egy érmét adó mezőn, azt ismét megkapja.

ÁRUCIKK ADÓ

(Goods Tax) [Warensteuer]

Minden játékosnak 1-1 érmét kell fizetnie minden 3-3 árucikkjelzője után a banknak.

D

KÖVETELÉS (Dues) [Abgeben]

Minden játékosnak el kell dobnia legalább 5 győzelmi pont értékű árucikkjelzőt (például 1 gabonát és 1 gyapjút). Ha kevesebbet dob el, akkor tortúrának kell alávetnie magát a hiányzó pontok vonatkozásában.

PARASZTFELKELÉS

(Peasant Uprising) [Bauernaufstände]

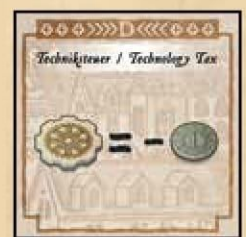
A forduló 4. fázisában a földműves helyettesíthet minden más karaktert (a szerzetes kivételével). A forduló 6. fázisában minden földműves jelző visszakerül a játékos vászonzsákjába.



TECHNOLÓGIA ADÓ

(Technology Tax) [Techniksteuer]

Minden játékosnak 1-1 érmét kell fizetnie minden technológia-lapkája után a banknak.



VISSZAHÍVÁS

(Summoning) [Einberufung]

Minden kereskedő figurának vissza kell térnie Orléans városába (anélkül, hogy bármilyen árucikkjelzőt elvenne eközben), vagy a játékosnak fizetnie kell 5 érmét.



BETAKARÍTÁS (Harvest) [Ernte]

Minden játékosnak be kell adnia 2 élelmiszer jelzőt (gabona, sajt, vagy bor), vagy 5 érmét kell befizetnie.



ÉHÍNSÉG (Famine) [Hungersnot]

Minden játékosnak 3-3 karakterjelzőjét vissza kell tennie a közös készletbe. Bármelyik karakterjelző választható a várostáblán, vagy a vászonzsákjából, a saját színű követők kivételével.



FEJADÓ

(Capitation Tax) [Kopfsteuer]

Minden játékosnak 2-2 érmét kell befizetnie a bankba minden várostábláján lévő karakterjelzőjéért (beleértve a piacot és minden városbővítés lapkát is).



TIZED (Tithe) [Zehntel]

Minden játékosnak 1-1 érmét kell fizetnie a bankba minden 10-10 érméje után.



ÚJ JÓTÉKONYKODÁS TÁBLA MODUL

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

Ne használd az alapjátékhoz adott jótékonykodás táblát! Ehelyett a kiegészítő új jótékonykodás tábláját használjátok!

2 és 3 személyes játékban tegyél 1-1 takarólapkát a jobb szélső (megjelölt) jótékonykodási mezőkre! Továbbá 2 személyes játékban egyáltalán nem lehet használni a kutatás (Research) és a népi ülnökök bírósága (Court of Lay Assessors) részeket!

Tedd a feltüntetett árucikkjelzőket a hálaadás (Thanksgiving) és a juhtenyésztés (Sheep Farming) mezőire! Tegyél 1-1 technológia-jelzőt minden szabad mező után a navigáció (Navigation) részre!



JÁTÉKSZABÁLYOK

Az új jótékonykodás tábla szabályai megegyeznek az alapjátékban leírtakkal (ugyanúgy nem helyezheted el a saját színű követőidet a mezőin).

Megjegyzés: a „Towing Service”, a „Town Charter”, és a „Navigation” részeket akkor is használhatod, ha a körülmények nem megfelelőek. Akkor is küldhetsz oda követőket, ha amúgy nem nyersz semmit. Ha teljesen kész egy jótékonykodás sáv, amelynek bonuszát nem tudod használni, attól még az ott lévő polgárjelzőt megkaphatod.

A JÓTÉKONYKODÁS SÁVOK RÉSZLETEZÉSE

- **Alkímia (Alchemy):** bármilyen követőt elhelyezhetsz ezekre a mezőkre. Ha elhelyeztél itt egy karakterjelzőt, akkor azonnal húzz egy új karakterjelzőt a vászonzsákodból és tedd le a várostáblád egyik akcióhelyére, vagy az egyik városbővítés lapkára! Ha ezzel aktiváltál egy akcióhelyet, azt már azonnal használhatod (vagy egy későbbi fordulóban). Ilyen módon egy akcióhelyet többször is aktiválni tudsz a forduló során. Ha két követőt helyeztél ezekre a mezőkre, akkor két karakterjelzőt húzhatsz. Ha az utolsó mezőre tetted a követődet, megkapod a polgárjelzőt.
- **Népi ülnökök bírósága (Court of Lay Assessors):** bármilyen követőt elhelyezhetsz ezekre a mezőkre. Egy érmét kapsz minden ide elhelyezett követőd után. Ha az utolsó mezőre tetted a követődet, azonnal végrehajthatod egy lehetséges akciódat (a várostábládon, vagy a városbővítés lapkáidon), függetlenül attól, hogy aktiváltad-e már, vagy nem. Ne távolítsd el az esetleg ezen az akcióhelyen ott lévő karakterjelzőidet!
- **Hálaadás (Thanksgiving) / juhtenyésztés (Sheep Farming):** vedd el az oda tett árucikkjelzőt, amikor elhelyezed ezeken a mezőkön az egyik követődet. Ha az utolsó mezőre tetted a követődet, kapsz 2 érmét.
- **Pénzverés (Coinage):** 3 érmét kapsz minden ide tett követőd után. Ha az utolsó mezőre tetted a követődet, további 3 érmét kapsz.
- **Kutatás (Research):** lépj 2 mezőt a fejlődés sávon minden ide tett követőd után! Ha az utolsó mezőre tetted a követődet, akkor lépj előre további 3 mezőt!
- **Vontató szolgálat (Towing Service):** minden ide tett tengerész követőd után 1 vízi útvonalon átmozgathatod a kereskedő figurádat egy szomszédos városba (és begyűjthetsz egy árucikkjelzőt a vízi útvonal mentén). Ha a kereskedő figurád egy olyan városban tartózkodik éppen, ahonnan nem vezet sehova vízi útvonal, nem mozgathatod. Ha az utolsó mezőre tetted a követődet, megkapod a polgárjelzőt.
- **Építészet (Architecture):** minden ide tett követőd után kapsz 1 polgárjelzőt. Ha az utolsó mezőre tetted a követődet, akkor azonnal (anélkül, hogy bármilyen akciót használnál) felépítheted egy kereskedelmi állomást abban a városban, ahol épp a kereskedő figurád tartózkodik (kivéve, ha van már itt egy kereskedelmi állomás). Ha nem tudsz kereskedelmi állomást építeni, ez a jutalom elvész. Ha rendelkezel a fogadó (Tavern) városfejlesztés lapkával, akkor építhetsz egy második kereskedelmi állomást egy olyan városban (ahol a kereskedőd épp van), ahol egy játékosársadnak már van egy kereskedelmi állomása, függetlenül attól, hogy a fogadó lapkáján éppen van-e követőd, vagy nem. Más lapka nem befolyásolja ezt a jutalmat.
- **Alapító okirat (Town Charter):** minden ide tett követőd után kapsz egy városfejlesztés lapkát (a választható típusa a kereskedő sávon éppen elfoglalt helyedtől függ). Ha a kereskedő sávon még csak egyet léptél előre, akkor csak 1-es hátlapú lapkát választhatsz, ha már legalább kettőt, akkor 1-es és 11-es lapkát is választhatsz. Ha még egyet sem léptél előre a kereskedő sávon, ez a jutalom elvész. Ha az utolsó mezőre tetted a követődet, megkapod a polgárjelzőt.
- **Navigáció (Navigation):** minden ide tett követőd után kapsz egy technológia-jelzőt, amit a kézműves sávon éppen elfoglalt helyedtől függően kell elhelyezned. Ha eddig csak egyet léptél előre a kézműves sávon, a jutalmul kapott technológia-jelzőt csak egy farmer helyére teheted. Ha már legalább kettőt, akkor bárhová leteheted az alapjáték szabályainak megfelelően (szerzetésre nem, egy követőhelyes akció mezőre nem, stb.). Ha még egyet sem léptél előre a kézműves sávon, ez a jutalom elvész. Ha az utolsó mezőre tetted a követődet, megkapod a polgárjelzőt.

CSELSZÖVÉS MODUL

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

Ne használd az alapjátékhoz adott jótékonykodás táblát! Ehelyett a kiegészítő új cselszövés tábláját használjátok.

2 és 3 személyes játékban tegyél 1-1 takarólapkát a jobb szélső (megjelölt) cselszövés mezőkre! Továbbá 2 személyes játékban egyáltalán nem lehet használni a gyújtogató (Arsonist) és a kém (Spy) részeket!



JÁTÉKSZABÁLYOK

Hasonló a jótékonykodás táblához, de itt különböző aljas követőidet küldheted ezekre a helyekre, hogy előnyökhöz juttassanak, és olyan tevékenységeket végezzenek, amelyek zűrzavart okoznak az ellenfeleidnek. Ezen a táblán sem számít a követők elhelyezési sorrendje, tehát nem kell kötelezően balról-jobbra kitölteni az egyes sávokat!

Ugyanúgy nem küldheted el a saját színű követőidet sem erre a cselszövés táblára. Ha nem is tudod használni valamelyik cselszövés akcióját, akkor is ide teheted egy követődet (egyszerűen hagyd figyelmen kívül a jutalmul kapott akciót).

MEGVESZTEGETÉS

Ha az aktív játékos téged céloz meg egy cselszövés akcióval, akkor megfelelő árucikkkel és/vagy érmmel megvesztegetheted őt. Ha elfogadja a megvesztegetést (sikerül megállapodnotok), akkor nem szenveded el a cselszövés káros akciójának hatását.

AZ ALJAS KÖVETŐK RÉSZLETEZÉSE

- **Csalás (Fraud):** válassz egy játékost, és cseréld el az egyik (általad választott) árucikkét egy saját árucikkedre. Befejezési bonusz: vegyél el egy tetszőleges árucikket a közös készletből!
- **Gyűjtogató (Arsonist):** eltávolíthatsz egy kereskedelmi állomást abból a városból, ahol a kereskedőd éppen van (visszakapja a tulajdonosa). Befejezési bonusz: építsd fel egy kereskedelmi állomásodat abban a városban, ahol a kereskedőd éppen van (ha szabályosan megteheted ezt).
- **Emberrabló (Kidnapper):** kapsz 1 érmét a bankból, majd tedd egyik játékostársad kereskedőjét Orléansba. Befejezési bonusz: 1 polgárjelző.
- **Tortúra (Torture):** kapsz 1 érmét a banktól. Minden játékostársadnak el kell dobnia egy dolgot a tortúra szabályai szerint. Befejezési bonusz: 1 polgárjelző.
- **Hóhér (Hangman):** kapsz 2 érmét a banktól. Válassz egy játékost, akinek húznia kell egy követőt a vászonzsákjából. Ha saját színű követőt húzott, semmi nem történik; de ha nem, vissza kell tennie azt a közös készletbe. Befejezési bonusz: 1 polgárjelző.
- **Szabotőr (Saboteur):** kapsz 1 érmét a banktól. Válassz egy játékost, akinek vissza kell tennie valamelyik akció mezőjéről az egyik követőjét a vászonzsákjába. Ha ez egy aktív akció volt már, azt nem használhatja ebben a fordulóban. Befejezési bonusz: 1 polgárjelző.
- **Kém (Spy):** Vegyél el egy technológia-jelzőt az ellenfeledtől, és tedd a saját várostáblád ugyanazon helyére! Ha ez aktiválna egy akciót, azt csak egy későbbi fordulóban hajthatod végre. Ha egy aktivált akcióhelyről veszed el a jelzőt, akkor azt ellenfeled csak egy későbbi fordulóban tudja majd használni. Befejezési bonusz: 1 technológia-jelző (amit a normál szabályok szerint helyezhetsz csak el).
- **Adószedő (Tax Collector):** Minden játékosnak fizetnie kell neked 2-2 érmét. Ha egy játékosnak nincs elég érmeje, akkor az összes éppen nála lévő érmét kell neked adnia (1, vagy 0). Befejezési bonusz: kapsz 2 érmét a banktól.
- **Áruló (Traitor):** Mozgasd előre az egyik sávon a jelölődet 1 mezővel, és ugyanezen a sávon egy másik játékos jelölőjét mozgasd vissza 1 mezővel! Ezt csak akkor teheted meg, ha az akciód előtt a másik játékos jelölője előrébb volt, mint a te jelölőd. Egyikőtök sem kap, vagy veszít semmilyen bonuszt. Ha a fejlődés sávot választottad, és a másik játékos jelölője egy érmmel jelölt mező mögé kerül, akkor később ismét megkaphatja ezt az érmét. Befejezési bonusz: 1 polgárjelző.

ÚJ VÁROSFEJLESZTÉS-LAPKÁK

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

Add hozzá az új lapkákat a meglévő többihez!

AZ ÚJ VÁROSFEJLESZTÉS-LAPKÁK RÉSZLETEZÉSE

SÖRÖZŐ (Brasserei): azonnal tegyél 2-2 sajt és borjelzőt a lapkára (vagy kevesebbet, ha nincs már elegendő a készletben). A 6. (esemény) fázisban eldobhatsz 1 jelzőt a lapkáról azért, hogy az aktuális eseménylapka hatása rád ne vonatkozzon. A lapkán lévő árucikkeket normál módon feltöltheted újból (pl. egy megrendeléssel). A lapkán lévő jelzők után is kell adót fizetned, és normál módon érnek győzelmi pontot a játék végén.

KERESKEDŐHÁZ

(Merchant House) [Handelshaus]
A játék végén 4-4 győzelmi pontot kapsz minden olyan árucikk-féleség után, amiből neked van a legtöbb.



BIRKAFARM

(Sheep Farm) [Schafsfarm]
Elkölthetsz 1 sajtot és cserébe kaphatsz 1 gyapjút, vagy 4 érmét, vagy 3-at előre léphetsz a fejlődés sávon.

