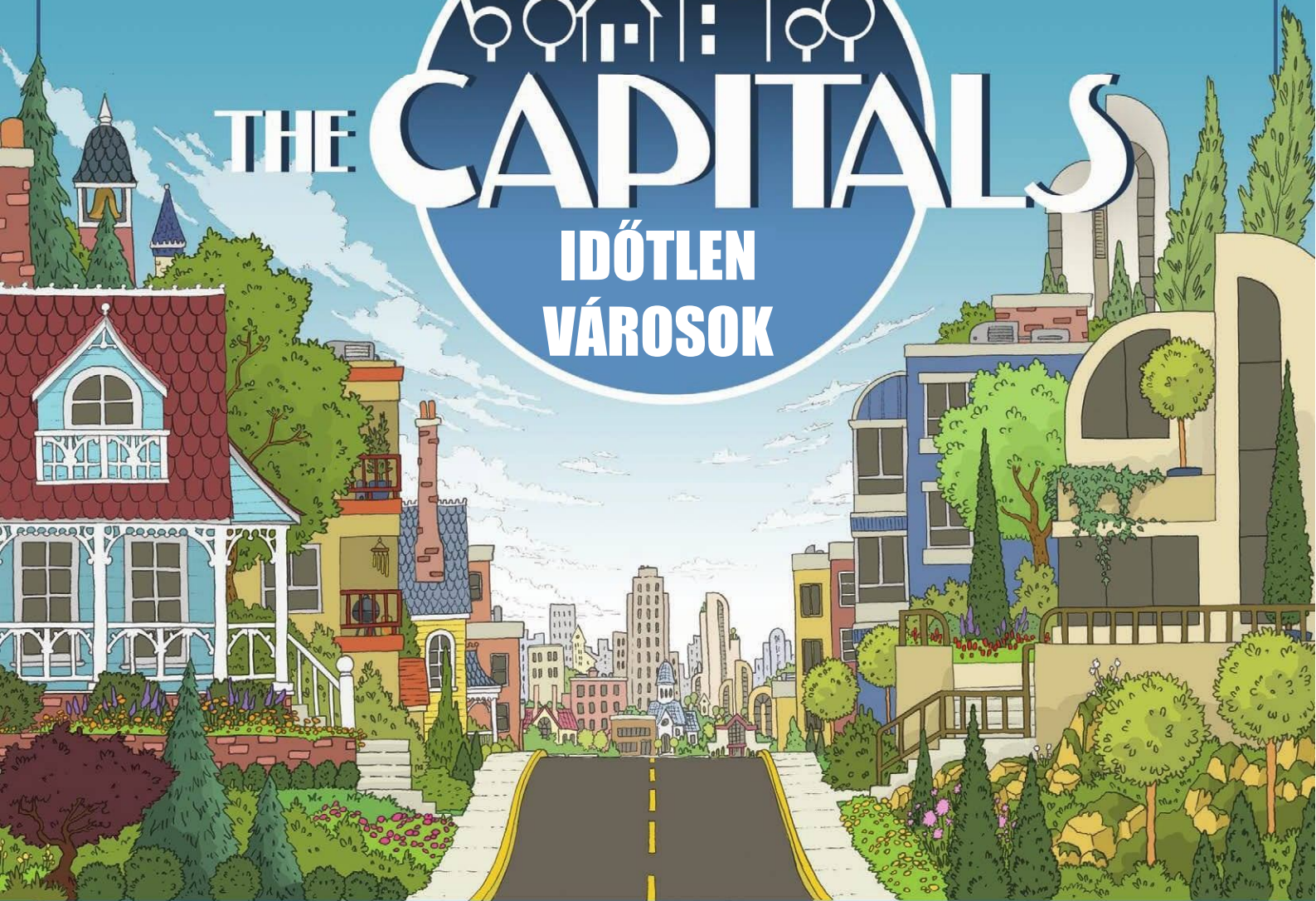


THIAGO BOAVENTURA

# THE CAPITALS

## IDŐTLEN VÁROSOK



A világ legnagyobb városai nem egyetlen éjszaka alatt épültek fel. Gondos tervezési munka előzte meg, és bizony sok időbe került. Immár az új országok nagy fővárosok építésébe kezdtek, miközben azon versengenek egymással, hogy saját fővárosuk mindenki másétól különb legyen. Minden újabb korszak újabb kihívásokkal is jár egyben, amikre már jó előre fel kell készülni és ennek érdekében a megfelelő időben fontos döntéseket kell hozni. A győztes város nyeri el ugyanis a jogot, hogy a következő Világkiállításnak helyet adhasson, ám ez csak a legrangosabb városnak adatik meg.

A **The Capitals** (a főváros) egy városépítő játék, amelynek új, kreatív játékmechanikája különbözik minden más, eddig megjelent társasjátéktól. A városok sok éven át épülnek, emiatt a játékosoknak jó előre kell tervezniük, hogy megvalósíthassák elképzeléseiket. A játék három korszakot ölel át, a viktoriánus kortól a modern korig bezárólag, ami alatt a játékosoknak nem csak a világ legjobbjaival kell versenyezniük, hanem városuknak ki is kell állnia az idő próbáját. A több mint 100 egyedi épület lapjának hála, sohasem lesz két város ugyanolyan.

Vajon a Te városodnak mi lesz a sorsa?

fordította: Beorn (2016)



2-5



13+



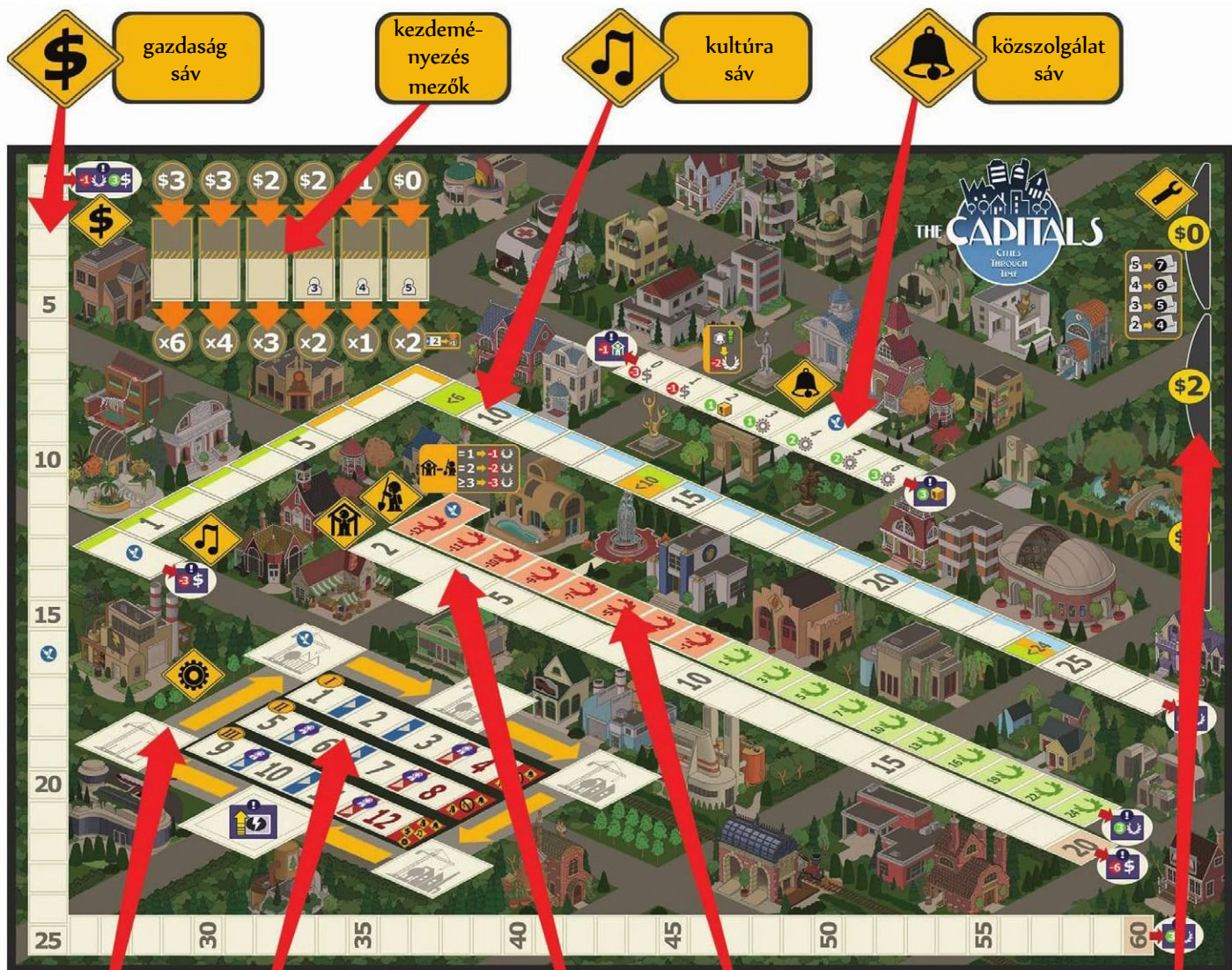
90 m

## BEVEZETŐ MEGJEGYZÉSEK

A **The Capitals** egy stratégiai játék, 2-5 játékos részére. Az alapszabályok a 3-5 játékosnak szóló szabályokat foglalják, míg később egy külön fejezet szól a 2 játékosra vonatkozó szabályváltozatról. Figyelembe kell venni, hogy amikor a játékszabályban a játékosokra utalunk, akkor hol „játékos”-ként, hol „város”-ként hivatkozunk rájuk! Ebben a játékban mindkét kifejezés ugyan azt jelenti.

## JÁTÉKTARTOZÉKOK

### 1 JÁTÉKTÁBLA



gazdaság sáv



kezdem-nyezés mezők



kultúra sáv



közszolgálat sáv



fejlődés sáv



kör mezők (játék körök)



népesség sáv



munkás sáv



terv mezők (lapkák helye)



35 db játékos jelölő  
7-7 mind az öt játékos színben



5 db turista jelölő  
1-1 mind az öt játékos színben



75 db narancs színű energia kocka  
Az energia kockák száma korlátlanul tekintendő. Ha elfogy játék közben, nyugodtan használjatok helyette valami más jelölőt.



1 időjelző



10 db építésjelző



110 különböző értékű tekintély jelző  
Ha a játékos valamennyi tekintélypontot kap, annak megfelelő számú zöld jelzőt vesz el, ha tekintélypontot veszít, akkor nem adja vissza a nála lévő jelzőket, hanem annak megfelelő számú piros, negatív jelzőt vesz el.

143 db épület lapka:



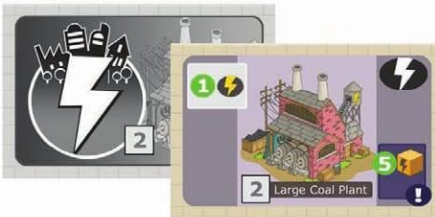
27 db I. korszak épület lapka



27 db II. korszak épület lapka



24 db III. korszak épület lapka



25 db erőmű lapka



15 db kezdő lapka:  
5 kezdő erőmű, 5 hotel és 5 városháza



25 db jóléti épület lapka  
(csak a haladó játékban használatos)



5 db ikonokat és szabályokat összefoglaló lap



1 legmagasabb kultúra jelző



## ALAPJÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

Szét kell válogatni az épület lapkákat a következő kupacokba:



I. korszak épületei



II. korszak épületei



III. korszak épületei



erőmű lapkák:

a hátoldalán látható számok szerint kell csoportosítani úgy, ahogy a fenti képen látható

kezdő épület lapkák



jóléti épület lapkák



2, vagy 3 játékos esetén vissza kell tenni a dobozba a 4, vagy 5 jelű lapkákat. Ezeket csak 4, vagy 5 játékos esetén kell használni. Egyelőre félre kell tenni a jóléti épület lapkákat is. Ezek nem kellenek az alapjátékhoz, bár amint az első pár **The Capitals** után a játékosok kicsit jobban megismerik a szabályokat, ajánlatos ezeket is használni.

Össze kell keverni az I. korszak épület lapkáit és le kell tenni a játéktábla terv mezőinek közelébe. A II. és III. korszak épület lapkáit kicsit távolabb kell elhelyezni a játéktáblától, de nem túl messze, hogy a későbbi korokban majd használni lehessen őket. Szét kell válogatni az erőmű lapkákat a hátukon szereplő számok alapján, és a játéktábla közelébe kell készíteni őket, amíg szükség nem lesz rájuk.

Fel kell csapni a \$0-os terv mező mellé 2 plusz annyi I. korszakos épület lapkát, ahány játékos van. **Például: 4 játékos esetén 2+4=6 lapkát.** A \$2-os és \$4-os terv mezők a játék kezdetén üresen maradnak.



Minden játékos tegye 1-1 saját játékos jelöljét (színes kockáját) a játéktábla szimbólummal ellátott mezőire, a következő hat sáv mindegyikén: közszolgálat, gazdaság, fejlődés, kultúra, munkás és népesség!





Az első játékos jelölő ebbe az oszlopba kerül, az összes többi játékos jelölője 1-1 mezővel jobbra.

A kezdeményezés mezők segítségével lehet meghatározni a játékosok játék-sorrendjét. A bal szélső helyen lévő játékos jelölő tulajdonosa kezd.

Véletlenszerűen ki kell választani egy játékost, aki az első játékos lesz. Az első játékos elhelyezi a saját jelölőjét a felső sor balról második \$3-os mezőjére úgy, hogy még 4 üres mező maradjon jobbra (az ábrán a kék jelölő). A többi, szintén véletlen sorrendben következő játékos, elhelyezi a saját jelölőjét a már ott lévő utolsó jelölőtől 1-1 mezővel jobbra. Az utoljára letett jelölőnek az a szám felett kell lennie, ahány játékos van (a példában 4 játékos játszik, a zöld jelölő a 4 mező fölé került); 2 játékost kivéve természetesen. Azok a kezdeményezés mezők, ami olyan szám felett van, amelyik több, mint a játékosok száma, nem használhatók a játék során. (Az ábrán lévő példában, mivel 4 játékos játszik, az 5 feletti \$0 mező nem használható.)

A kezdeményezési sorrend meghatározása után, minden játékos annyi mezővel visszalépteti a jelölőjét a gazdaság sávon, amekkora a jelölője fölötti „\$” jel után található szám. **Például:** piros jelölője felett „\$2” látható, így \$2 mezővel kell visszaléptetnie a jelölőjét a gazdaság sávon.

Az időjelzőt az 1. korszak 1. mezőjére kell tenni, jelezve, hogy ez a játék első fordulója.

Az energia kockákat és a tekintély jelzőket külön kupacokba a játéktábla mellé kell készíteni, tartalékot képezve belőlük.

Minden játékos kap:

- 3 kezdő lapkát: 1 erőművet, 1 hotelt és 1 városházát
- 2 építésjelzőt
- 1 turista jelölőt a saját színében
- 1 ikonokat és szabályokat összefoglaló lapot

Minden játékosnak létre kell hoznia a saját belvárosát és be kell üzemelnie az erőművét. Minden játékos elhelyezi maga előtt a hotel és lakóépület lapkáját egymás mellett, tetszőleges sorrendben, vízszintes, vagy függőleges elrendezésben, majd elhelyezi közöttük a 2 építésjelzőjét (lásd az alábbi példát). Az erőmű lapkát mindenki helyezze el a belvárosa közelében (az erőmű nem kapcsolódik közvetlenül a belvároshoz), majd rátesz annyi energia kockát a közös készletből, amennyit az erőmű lapka jobb alsó sarkában látható (a példában 4-et).

Ha mindennel végzett, minden játékos játékkerének ehhez hasonlóan kell kinéznie:





## A LAPKÁK FELÉPÍTÉSE

Az épületlapkák jelentik a **The Capitals** társasjáték lelkét. Épp ezért nagyon fontos megérteni a lapkák felépítését és a rajtuk lévő szimbólumok jelentését. Az alábbi ábra azokat az elemeket mutatja be, amik közősek az összes lapkában.

KORSZAK (I-II-III)

változó **HATÁSOK**  
(lásd a hatások össze-  
foglalását lentebb)



épület lapka **TÍPUSA**

azonnali **HATÁSOK**  
a lapka megépülésekor

épület lapka **NEVE**

Épület lapkák **TÍPUSA:**



lakóépület



ipari



kereskedelmi



turizmus



középület

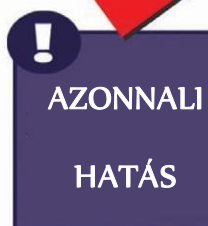


energia



jóléti

Az épületlapkák **HATÁSA** sokféle lehet. Az alábbiakban bemutatunk pár ikont, szimbólumot és a hozzájuk kapcsolódó hatásokat. További részletes információkat a hatásokról a 10-11. oldalon lehet olvasni.



**AZONNALI  
HATÁS**

Az azonnali hatás csak egyszer következhet be, amikor a lapka megépült.



**AKTIVÁ-  
LANDÓ  
HATÁS**

Az aktiválódó hatás mindannyiszor bekövetkezik, amikor a játékos energia kockával aktiválja a lapkát.



**ÉPÍTÉSI  
HATÁS**

Az építési hatás az építési fázisban következik be, amikor egy lapkát „megépítenek” ezen lapka szomszédságában.



**ÁLLANDÓ  
HATÁS**

Az állandó hatás a lapka megépítésétől kezdve a játék végéig megmarad.



**JÁTÉK  
VÉGI  
HATÁS**

A játék végi hatás csak a játék legvégén, a győzelmi pontok összeszámolásakor érvényesül.



**LAPKA  
SZÉLI  
NYILAK**


A lapka széli nyilak azt jelzik, hogy a hatásoknál a közvetlenül szomszédos lapkákat kell figyelembe venni.




## A JÁTÉKTÁBLA SÁVJAI




### KULTÚRA sáv

A legmagasabb szintű kultúrával rendelkező várost turisták látogatják meg, megkapja a legmagasabb kultúra jelzót és extra aktíválást hajthat végre. Minden megkapott  után a játékos egy mezőt előrelépteti a játékos jelölőjét a kultúra sávon.

A kultúra fő forrása a turizmus lapkák: 




### MUNKÁS sáv


A foglalkoztatottság a fő forrása a tekintély pontoknak. Minden megkapott  után a játékos egy mezőt előrelépteti a játékos jelölőjét a munkás sávon.

A foglalkoztatottság fő forrása az ipari lapkák: 




### NÉPESSÉG sáv


Annak érdekében, hogy a foglalkoztatottság növekedjen, a város népességének elegendőnek kell lennie. Minden megkapott  után a játékos egy mezőt előrelépteti a játékos jelölőjét a munkás sávon. A népesség határt szab a munkás sávnak is: az aktuális népesség feletti foglalkoztatás előnyeit figyelmen kívül kell hagyni. Soha nem lehet magasabb a foglalkoztatás a munkás sávon, mint a város népessége.

A népesség fő forrása a lakóépület lapkák: 




### KÖZSZOLGÁLAT sáv

Azok a városok, ahol magas a közszolgáltatás, bónuszt kapnak. Minden megkapott  után a játékos egy mezőt előrelépteti a játékos jelölőjét a közszolgálat sávon. Egyes épületek megépítése csökkentheti a közszolgálat szintjét, és büntetést jelenthet.

A közszolgálat fő forrása a középület lapkák: 




### GAZDASÁG sáv

Ez a sáv jelenti azt az összeget, amit a város beszedett az adókból. Minden megkapott  után a játékos egy mezőt előrelépteti a játékos jelölőjét a gazdaság sávon. A pénz elsődleges szerepe az, hogy a játékos minél jobb pozícióba tudjon kerülni a kezdeményezés mezőkön, amivel a legjobb épület lapkát meg tudja szerezni.

A gazdaság fő forrása a kereskedelmi lapkák: 




### FEJLŐDÉS sáv

A fejlődés reprezentálja a fejlődést a magasabb szintű energia technológiában. Minden megkapott  után a játékos egy mezőt előrelépteti a játékos jelölőjét a fejlődés sávon.

A fejlődés sáv körbe vezet.



Amikor a játékos jelölője megáll, vagy áthalad ezen szimbólummal ellátott mezőn, akkor fejlesztheti az erőművét.

Minden alkalommal, amikor a játékos jelölője átmegy a  szimbólumon, a város fejlesztheti az erőművét: a játékos kicserélheti a jelenlegi erőmű lapkáját egy magasabb szintű erőmű lapkára. Minden városban csak egy erőmű lehet. Az erőmű lapkákat csak egyel magasabb szintűre lehet fejleszteni egy ilyen alkalommal. **Például:** a kezdeti 1. szintű erőmű lapkát csak egy 2. szintű erőmű lapkára lehet fejleszteni, a 2. szintű erőmű lapkát csak egy 3. szintű erőmű lapkára, stb.

Amikor a játékos egy új erőművet fejlesztett ki, elvesz annyi energia kockát a közös készletből, amennyi a lapka alján jobbra szerepel, és ráteszi az új erőmű lapkájára. A városban lévő energia kockák az épület lapkákon maradnak az erőmű felépülésekor. A régi erőművön lévő energia kockák átkerülnek az új erőmű lapkájára.



Az azonos szintű erőművek eltérő mennyiségű energia kockákat adnak. Épp ezért megéri elsőként erőművet fejleszteni, hogy a legtöbb energia kockát adó erőmű lapkát kaphassa meg a játékos.

Az azonos szintű erőművek energia kapacitása (az adott energia kockák száma) között is van különbség. Az első város, amelyik erőművet fejleszthet, azt az erőmű lapkát kapja meg az azonos szintűek közül, amelyik a legtöbb energia kockát adja. Az a város, amelyik másodjára fejleszthet erőművet, a második legtöbb energia kockát adó erőmű lapkát kapja meg, stb.

**FONTOS:** a régi erőmű lapkán megmaradt energia kockák nem vesznek el az erőmű fejlesztésével, azokat át lehet tenni az új erőmű lapkára!



## TEKINTÉLYPONT SZERZÉSE

A III. korszak végén, az a játékos, aki a legtöbb tekintélypontot szerezte, elnyeri a városának a Világkiállítás megrendezésének jogát és ezzel egyúttal meg is nyeri a játékot.

Számos módon szerezhetnek, vagy veszíthetnek tekintélypontot a játékosok. Amikor egy játékos tekintélypontot kap, vagy veszít, el kell vennie a közös készletből annyi (zöld pozitív, vagy piros negatív) jelzőt, hogy az összege megegyezzen a kapott, vagy veszített pont összegével. A játékosok által összegyűjtött tekintély jelzők száma mindig látható a többi játékos számára, de képpel lefelé kell őket tárolni, hogy a pontos összegük rejtve maradjon. A játékosoknak nem kell megmutatniuk játék közben, hogy mennyi az aktuális tekintély pontjaik száma.



## EGY FORDULÓ MENETE

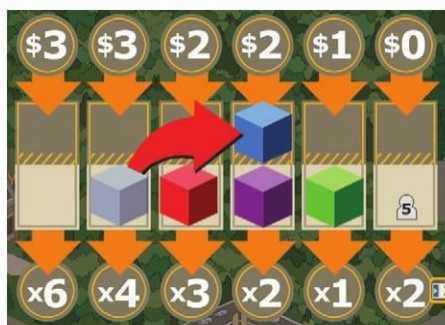
A játék 3 korszakra van felosztva (I., II. és III.). Minden korszak 4-4 fordulóból áll. Minden 4. forduló végén 1-1 Világkiállítási értékelés (pontozási kör) zajlik.

Minden játék forduló a következő fázisokból áll: 1.) politika, 2.) épület, 3.) turizmus, 4.) végrehajtás és 5.) adminisztrálás.

### 1 POLITIKA FÁZIS

Az előző forduló kezdeményezési sorrendjében a játékosok most új kezdeményezési sorrendet állítanak fel. Ez a fázis kimarad a legelső körben (lásd az alapjáték előkészületeit).

Elsőként minden játékos jelölőt le kell tolni a kezdeményezés mezők alsó felére. Majd a baloldalt első helyen lévő jelölő tulajdonosa kiválaszt egy kezdeményezési mezőt magának a felső sorban (lehet ugyan az is, de lehet a legelső mező is), és oda teszi át a jelölőjét. Ez után kifizeti ennek költségét: a gazdasági sávon annyit lépteti hátra a jelölőjét, amennyi a jelölőjének új pozíciója feletti „\$” jel mögötti szám, és a jelölője ELŐZŐ pozíciója alatti szorzat összege.



**Például:** a kék játékos kezdi a politika fázist, mert az ő jelölője van balra az első helyen (\$3, x4). A képen látható új kezdeményezési mezőre helyezi át a jelölőjét (\$2, x2), majd a gazdasági sávon  $\$2 \times 4 = \$8$  mezővel vissza lépteti a jelölőjét.

**Megjegyzés:** figyelni kell rá, hogy senki ne válasszon olyan kezdeményezési mezőt, ami a játékosok száma miatt tiltott. **Például:** 4 játékos esetén nem választható az utolsó, \$0, x2 mező.

**Fontos:** CSAK 3 játékos esetében a 4 szimbólum feletti kezdeményezés mező is választható, kivéve az előkészületek során!



Miután az első játékos választott magának egy új kezdeményezés mezőt, a sorban következő játékos választ magának egy szabad helyet a felső sorban, majd kifizeti annak költségét (hátralépteti a jelölőjét a gazdasági sávon). Ezt addig kell folytatni, míg minden játékos el nem helyezte a jelölőjét a felső kezdeményezési mezők valamelyikére.



**Megjegyzés:** a jobb kezdeményezési mező kiválasztása azt jelenti, hogy a következő körben drágább lesz a kezdeményezés. Épp ezért jól meg kell fontolni, ha valaki az első kezdeményezési mezőt szeretné magának!

**FONTOS:** 5 játékos esetén a 2. forduló kezdeményezési helyeinek kiválasztásakor, a jobb szélső mező (\$0,  $\times 2$ ) szorzója csak  $\times 1$ -nek számít, így annak a játékosnak, akinek az első fordulóban itt volt a jelölője, kevesebbet kell fizetnie. A 2. forduló kivételével a normális  $\times 2$  szorzó számít. Erre egyébként a szorzó melletti kis ábra is figyelmeztet.

## 2 ÉPÜLET FÁZIS

Kezdeményezési sorrendben minden játékosnak:

2.1. választania **KELL** egyet a felcsapott épület lapkák közül.

Ha a \$0 terv mező mellől vett el egy lapkát, azért nem kell fizetnie, ha a \$2, vagy \$4 terv mező mellől, akkor ennyit vissza kell léptetnie a jelölőjét a gazdasági sávon.


2.2. azonnal be **KELL** építenie az elvett épület lapkát a városába (nem tarthat elvett épület lapkákat a városán kívül).

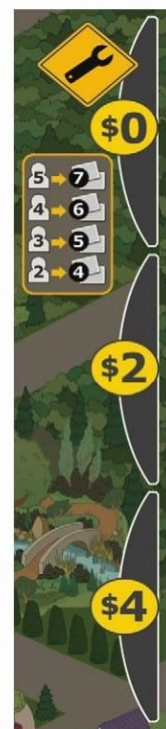
### ÉPÜLET ELHELYEZÉSI SZABÁLYOK

Az épületlapkák elhelyezésénél az alábbiak betartandók:

A) Az elvett épület lapkát az egyik építésjelzője valamelyik üres sarkához kell elhelyezni.

B) Az elvett épület lapkát csak egy már lent lévő, azonos típusú (azonos színű) épület lapka szomszédságába lehet elhelyezni. Az átlósan elhelyezett lapka is szomszédosnak számít. Ez a szabály nem vonatkozik arra a városra, ahol az elvett épület lapka az első ilyen típusú épület, így ennél csak az „A” szabályt kell betartani.



**Építési büntetés:** ha a játékos nem tudja, vagy nem akarja betartani a fenti két szabályt, akkor is elhelyezheti az elvett épület lapkát, de minden áthágott szabály után mínusz 2-2 pontnyi tekintély jelzőt kap (-2  minden megszegett szabály után).



### ÉPÍTÉSJELZŐK

Minden játékos 2-2 építésjelzővel kezdi a játékot, amit a kezdő hotel lapkája és városháza közé helyezett el. Ha egy játékos valamelyik építésjelzője sarkai körül már van 4 épület lapka, akkor az adminisztrálás fázisban áthelyezheti az építésjelzőjét a városa peremére. Ha az építésjelző körül még van üres hely, akkor nem lehet áthelyezni. A bal oldali ábrán a játékos a pirossal körülrajzolt építésjelzőjét bármelyik zölddel jelölt helyre áthelyezheti.

**Megjegyzés:** minden játékosnak megfontoltan kell áthelyeznie az építésjelzőit, előre megtervezve hova, mit akar építeni, hogy elkerülhesse a negatív tekintély jelző büntetést.


**Például:** az alábbi ábrán látható városban a játékos a Market (piac) épület lapkát büntetés nélkül elhelyezhette, hiszen ez az első ilyen típusú (kereskedelmi) épület a városban, és az egyik építésjelzővel is szomszédos volt. A Science Center (tudományos központ) elhelyezése -2  büntetést jelent, mivel már volt egy középület a városban (Train Station, vasútállomás), de nem e mellé került. A Magnificent Arch (diadalív) elhelyezése -4  büntetést jelent, mivel nem építésjelző mellé került, és nem a már a városban felépült másik turizmus lapka mellé (Hotel).



### 2.3. át kell helyezni a játéktábla egyes sávjain elhelyezett jelölőit.

Az épület lapka elhelyezése után, az azon szereplő azonnali **HATÁSOK** szerint a játékosnak egy, vagy több jelölőjét mozgatnia kell a különböző sávokon. A lapkán szereplő szimbólumok mutatják meg, hogy melyik sávok jelölőit kell mozgatni, milyen irányba, és mennyit. A játékos tetszőleges sorrendben mozgathatja a megadott sávokon a jelölőit.



**Azonnali hatások:** a  szimbólummal jelölt azonnali hatásokat meg kell oldani közvetlenül azután, ahogy az épület lapka elhelyezésre került a városban. Ezek a legtöbbször a játéktábla valamelyik sávjára utalnak (szimbólumok), és a zöld pozitív, vagy piros negatív számoknak megfelelően, az adott sávon előre, vagy hátra kell mozgatni ennyi mezőt a játékos jelölőit.

**Például:** a bal oldali lapka beépítése után a játékos azonnal 3-at lép előre a jelölőivel a fejlődés sávon, 2-öt előre a munkás sávon és 2-öt vissza a közszolgálat sávon.



A játékos beépített épület lapkájának bal oldalán is szerepelhet azonnali hatás, amely általában valamilyen **feltétel**hez kötött: ezt jelenti a fekete sávban lévő szám. Ahányszor a város eleget tesz az összes megadott feltételnek a lapka megépítése pillanatában, a játékos annyiszor kapja meg a jutalmát (vagy büntetését), ami a sárga nyíl alatt szerepel. A megadott feltételek a legtöbbször valamelyik sávhoz kötődnek. Ha a város az adott feltételt (vagy feltételeket) a megépítés pillanatában nem teljesíti, nem kap semmilyen jutalmat, vagy büntetést. Innentől kezdve a hatás többször nem érvényesülhet.

**Például:** amint a bal oldali lapka a játékos városában megépül, a játékos népesség sávjának minden 3 értéke után, 2-2-vel léphet előre a jelölőjével a kultúra sávon.



**Például:** a bal oldali szimbólum azt jelenti, hogy a város által szerzett minden 3 után (fekete sávban lévő szám és szimbólum), a kultúra sáv egyel növekszik. Ha a lapka megépítése pillanatában a város 12 -sal rendelkezett, akkor a játékos 4-et léphet előre a jelölőjével a kultúra sávon. A fekete sáv azt jelzi, hogy a város nem nyer, vagy veszít egyetlen sem, azaz maga a munkás sáv értéke nem változik a lapka megépítésével.



**Állandó hatás:** a egy speciális típusa a feltételhez kötött hatásnak. Ebben az esetben a hatás akkor jelentkezik, amikor az adott épület éppen aktív, vagy amikor néhány egyéb speciális esemény bekövetkezik.

**Például:** a bal oldali szimbólumok azt jelentik, hogy a játékos a játék végéig minden alkalommal, amikor fejleszti az erőművét, kap 2 kultúra pontot (azaz 2-vel előre léphet a jelölőjével a kultúra sávon).



**Építési hatás:** a szimbólum azt jelzi, hogy a hatás az épület fázisban következik be, beleértve a korábban felépített épület lapkákat is. Az egyes lapkák felépítésekor ellenőrizni kell a korábban felépített lapkáknál, hogy aktiválják-e az ilyen típusú építési hatásokat. Ez a hatás ráadásul **a játék végéig folytatódik**, azaz egy később megépített lapka ismét aktiválni tudja a hatást.

**Például:** a bal oldali szimbólum azt jelenti, hogy a városban korábban megépült minden nagy népesség-sűrűségű lakóépület után a játékos a kultúra sávon 3-3-at léphet előre. Ha később egy újabb nagy népesség-sűrűségű épületet épít, ismét 3 kultúra pontot kap.



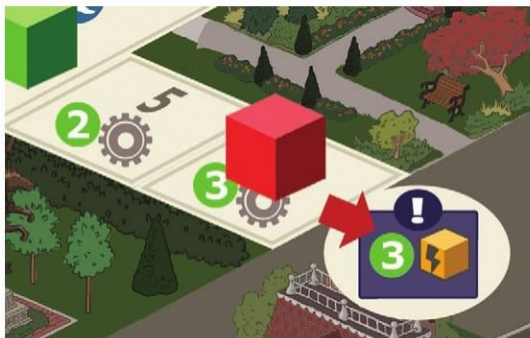
Ennek az épület lapkának az oldalán lévő nyilak, és a szimbólum keretében szereplő nyilak is azt jelentik, hogy minden lakóépület után, ami ezzel a lapkával szomszédos, egyel növekszik a játékos népessége. Ettől kezdve minden alkalommal, amikor a játékos ennek a lapkának a szomszédságába egy új lakóépület lapkát épít, ismét 1-el növekszik a népessége (egyel feljebb lépteti a jelölőjét a népesség sávon).

**Fontos:** a keretén nyilakkal megjelölt lapkák önmagukra nem vonatkoznak. Ezek csak más, szomszédos lapkákat érintenek. Az átlós lapkák is szomszédosnak számítanak.

**Szimbólumok a játéktábla sávjain:** Amikor a játékosok növelik, vagy csökkentik a jelölők pozícióját egy adott sávon, akkor elviekben az adott sáv végein is túl léphetnének a jelölőkkel, aminek az ott lévő ábráktól függően bizonyos azonnali hatása lehet.



A piros nyíl utáni szimbólumok azt jelentik, hogy a játékos mit nyer, vagy mit veszít, amikor a jelölője kilépne az egyik sáv valamelyik végén. Ez általában tekintély jelző, vagy valamelyik más sávon lévő pozíciót jelent. A játékos mindaddig az utolsó mezőn marad, amíg el nem tud mozogni innen az adott sávon. Az adott jutalmat, vagy büntetést ezek a mezők csak egyszer adják meg, az első alkalommal, amikor a játékos kilépne az adott sávból, függetlenül attól, hogy a játékos hány mezővel léphetne túl elméletileg az adott sáv végén.



**Fontos:** ezeket a jutalmakat minden lapka felépítése, vagy minden aktiváció után csak egyszer lehet megkapni, függetlenül attól, hogy mennyit kellene a játékos jelölőjével még előre lépni. **KIVÉTEL:** extra adó akció (lásd később).

**Például:** piros játékos jelölője a közszolgálat sáv utolsó (6. szintű) mezőjén van éppen. Piros úgy dönt, hogy felépít egy korházat, ami 2-vel növelné a közszolgálati szintjét. Mivel ez nem lehetséges, hisz a jelölője már az adott sáv végén van, így három energia kockát kap jutalmul, és nem mozgatja a jelölőjét.

**Fontos:** a munkás sáv és a közszolgálat sáv végén látható mezők jutalmát csak a Világkiállítás értékelésekor lehet megkapni (minden korszak legvégén), bár a piros nyilak ezen sávok végén ugyan úgy megtalálhatók a fentiek szerint. A fejlődés sáv jutalmát (erőmű fejlesztés) azonnal megkapja a játékos, amint eléri, vagy áthalad a mező felett.

### 3 TURIZMUS FÁZIS

Ebben a fázisban minden város turista jelölője mozoghat aszerint, hogy hol helyezkedik el a kultúra sávon. A fázis elején ellenőrizni kell, hogy melyik város rendelkezik a legmagasabb kultúrával, és ez megkapja a **legmagasabb kultúra jelzőt**.

Minden turista jelölő nagy számú turistát jelent a városban, akik utazni szeretnének. Minden város turistáinak erős készítése van arra, hogy a saját városukban maradjanak, ha lehetőség van rá, de bizonyos esetekben kísértést éreznek arra, hogy egy másik várost keressenek fel. A turista jelölők igen értékesek, mert fel lehet őket használni egy épület aktiválására (lásd később).

Ebben a fázisban az összes város kultúra sávon lévő pozíciójától függően a turisták bizonyos városokba látogatnak el. A következő szabályokat kell követni:

**Minden turista jelölő a saját városában marad, ha tud. Ugyanakkor az adott fordulóban legalacsonyabb kultúrával rendelkező városok elveszítik turistáikat, akik a legmagasabb kultúrájú várost látogatják meg.** Ennek következtében a legmagasabb kultúrával rendelkező városnak akár több turista jelölője is lehet, amit felhasználhat az akciói során (lásd végrehajtás fázist).

#### Döntetlen esetén

Ha két városnak ugyan azon a mezőn van a jelölője a kultúra sávon, akkor annak számít nagyobbnek a kultúrája, akinek a gazdaság sávon előrébb van a jelölője. Ha ez is egy mezőn van, akkor annak, akinek balra van a kezdeményezés jelölője.

Minden esetben, amikor egy turista jelölőt felhasználnak a végrehajtás fázisban, az ugyan ott marad (általában egy épület lapkán) egészen a következő turista fázisig. Ha a kultúra sávon nem változott az előző forduló óta a sorrend (azaz a legutolsó helyen lévő játékosok átadták a saját jelölőiket a legmagasabb helyen álló játékosnak), azok a jelölők is ugyan ott maradnak, a másik játékos épület lapkáin, vagy városa mellett. Ha egy új játékos kényszerül a turista jelölőjének átadására, akkor azt a jelölőt a legmagasabb kultúrával rendelkező város mellé kell tenni. Az a játékos, aki egy korábbi fordulóban elveszítette a turista jelölőjét, de ebben már nem, az a saját városa mellé teszi a saját jelölőjét. Azaz ezek a jelölők ismét készen állnak arra, hogy aktiváljanak egy lapkát a vezető fázisban. Az összes többi játékosnak azon a lapkán kell hagynia a turista jelölőjét, ahol eddig volt, a végrehajtás fázis kezdetéig.

#### VONZERÓ SZINTJE

A városok akár 3-as szintű vonzerót is elérhetnek, ami akár több város turistáit is a városba csábíthatja.

A kultúra sáv bizonyos színezett mezői jelzik, hogy ha a legmagasabb kultúrájú város elért egy, vagy több szintet a vonzereje terén akkor képes akár több más város turistáit is magához csábítani. Lásd az ábrát a következő oldalon.

A legmagasabb kultúrájú város megkapja az összes többi város turista jelölőjét, akinek a kultúra sávon lévő jelölője egy bizonyos tartományon belül van éppen. Három vonzerő szint van: a 9., 14. és 24. mezőn. Minden vonzerő szint egy számot mutat, mely az adott vonzerő tartományát jelenti. A vonzerő tartomány a kultúra sáv mezőinek bizonyos sora, ahonnan a legmagasabb kultúrájú játékos elcsábíthatja más városok turistáit. Ha egy város kultúra sávon lévő jelölője túlhalad egy bizonyos vonzerő szintet jelentő mezőn, attól még megőrzi ugyan ezt a vonzerejét egészen addig, amíg magasabb szintre nem lép. **Például: ha egy játékos jelölője a kultúra sáv 10. mezőjén van, az ugyan úgy 1-es szintű vonzerőnek számít, mint a 9. mező maga.**

A három különböző vonzerő szintet az alábbi ábra szemlélteti. A mezők színe és a hozzájuk tartozó vonzerő tartományok színes csíkjai segítik a játékosokat észben tartani az egyes tartományok határaitól.



### 1-es SZINTŰ VONZERŐ

A legmagasabb kultúrájú város, aki eléri, vagy meghaladja a 9. mezőt, megkapja az összes olyan város turista jelölőjét, akinek a jelölője a kultúra sáv első 6 mezőjén van (a zöld csíkkal jelölt mezőkön).

### 2-es SZINTŰ VONZERŐ

A legmagasabb kultúrájú város, aki eléri, vagy meghaladja a 14. mezőt, megkapja az összes olyan város turista jelölőjét, akinek a jelölője a kultúra sáv első 9 mezőjén van (a zöld és narancssárga csíkokkal jelölt mezőkön).

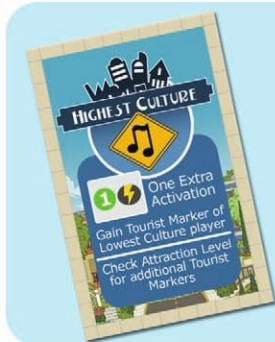
### 3-as SZINTŰ VONZERŐ

A legmagasabb kultúrájú város, aki eléri, vagy meghaladja a 24. mezőt, megkapja az összes többi város turista jelölőjét, akinek a jelölője a kultúra sáv első 23 mezőjén van (a zöld, narancssárga és világoskék csíkokkal jelölt mezőkön).

**Fontos:** a vonzerő szinteket csak a legmagasabb kultúrájú városnál kell figyelembe venni!



**Például:** lila játékos jelölője a kultúra sáv 11. mezőjén van, így ezzel 2-es szintű vonzerejű a városa, ráadásul övé a legmagasabb kultúra is. Lila megkapja az összes olyan város turista jelölőjét, akinek a kultúra sávon lévő jelölője az első 9 mezőn van (a zöld és narancssárga csíkkal jelölt mezőkön), azaz megkapja kék és fekete jelölőit. Piros és zöld játékos városa is 1. szintű vonzerővel bír, de ennek nincs semmi hatása, hiszen nem ők rendelkeznek a legmagasabb kultúrával. Ha lila jelölője a kultúra sáv 24. mezőjén, vagy azon túl lenne, már 3-as szintű lenne a vonzereje, és az összes többi játékos turista jelölőjét megkapná ez esetben.



## LEGMAGASABB KULTÚRA JELZŐ

A turizmus fázis legelején a legmagasabb kultúrával rendelkező város megkapja a bal oldalt látható jelzőt. Ez a jelző emlékeztetőül szolgál arra, hogy a legmagasabb kultúrájú város 3 jelentős előnyt kap a végrehajtás fázisban (többek közt egy extra aktiválási lehetőséget).

## 4 VÉGREHAJTÁS FÁZIS

Kezdeményezési sorrendben minden játékos aktiválhatja az épületeit a városában. Minden játékosnak be kell fejeznie minden akcióját, amit végre akar hajtani, mielőtt a következő játékos kerülne sorra.

Minden játékos végrehajthat bizonyos számú aktiválást az éppen aktuális erőmű lapkája alapján (lásd jobbra). Emellett minden aktiválás energiába kerül, energia kocka formájában, amit elsősorban az erőmű fejlesztésével lehet szerezni.

A játék elején mindenki kap egy alap erőművet, amire azonnal rá kell tenni bizonyos számú energia kockát. Ahogy a játékos fejleszti az erőművét (lásd a fejlődés sávot), újabb energia kockákhoz juthat, amiket a városa épületei aktiválására használhat fel.

Az energia kockákkal egyes épületek **speciális aktiválható hatásait** lehet aktiválni. Az adott korszak végéig ezek az energia kockák az aktivált épület lapkán maradnak (lásd a Világkiállítási értékelésnél az épületek megtisztítását).




Az erőmű lapka megmutatja, hogy a játékos hány aktiválást hajthat végre a végrehajtás fázisában. Szintén szerepel rajta, hogy a játékos hány energia kockát kap, amikor az erőmű lapkát fejlesztésként megépíti.



**Fontos:** a legmagasabb kultúra jelzős város egy extra aktiválás akciót kap a végrehajtás fázisban.

## LAPKÁK AKTIVÁLÁSA

Egy épület lapkán lévő  szimbólum azt jelenti, hogy az épületet a hatása kihasználásához aktiválni kell. Ezt nevezzük **aktiválandó hatásnak**. Ha a játékos aktiválni szeretné egy épület lapkáját, akkor az erőmű lapkájáról egy, vagy több energia kockát át kell tennie az épület lapkájára.

Egy épület lapka aktiválási költsége: **egyel több energia kocka, mint amennyi az épület lapka bal felső sarkában szerepel nyomtatva, plusz ahány energia kocka már rákerült az épület lapkára.** Az energia kockák helyettesíthetők turista jelölővel is (lásd a következő oldalon).



**Például:** a bal oldali épület lapkán 1 energia kocka szimbólum szerepel, így az aktiválási költsége  $1+1=2$  energia kocka. Minden aktiváláskor a játékos kap 1 népszerűséget.



**Például:** az első aktiválás során 2 energia kocka került az épület lapkára, így a már eleve rá nyomtatott 1 energia kocka szimbólummal együtt 3 kocka van rajta. A második aktiváláshoz így a játékosnak összesen már 4 új energia kockát kell rátennie (1 nyomtatott kocka szimbólum + 2 rátett energia kocka + 1 kocka = 4).

Egy épület lapkát már abban a fordulóban lehet aktiválni, amikor megépült.

### TURISTÁK HASZNÁLATA

A játékosok arra használhatják a turista jelölőket a végrehajtás fázisban, hogy aktiváljanak vele egy épületet, mintha csak egy energia kocka lenne.

A turista jelölők ugyan úgy az épület lapkára kerülnek, mint az energia kockák, és a következő turizmus fázisig ott is maradnak (kivéve, ha változik a játékos pozíciója a kultúra sávon és elveszíti őket). A turista jelölők 1 energia kockának számítanak, amikor ki kell számolni az újbóli aktiválás költségét.



**Például:** piros játékosnak 2 turista jelölője van, egy saját és egy, amit a feketétől szerzett. Úgy dönt, hogy aktiválja a bal oldali lapkát, amin 2 kocka szimbólum szerepel, így 3 energia kocka kell az első aktiválásához. 2 energia kocka helyett ráteszi azt épület lapkára a két turista jelölőt és még 1 energia kockát. Jutalmul \$9-al előre lépteti a gazdaság sávon a jelölőjét. (A lapka jobb alsó állandó hatását nem tudja használni ez esetben, hiszen az minden más, szomszédos lapkára vonatkozik csak, de erre a lapkára nem.)

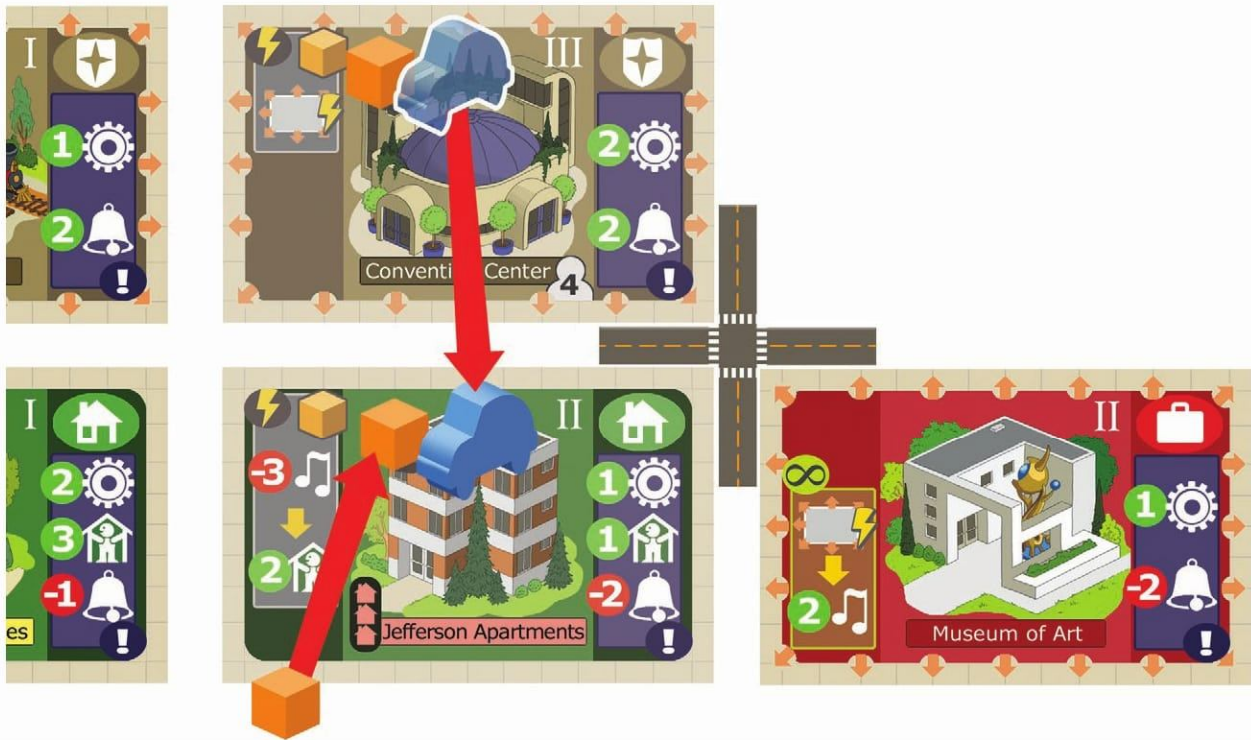
A turista jelölők a következő végrehajtás fázisig az épület lapkán maradnak (ha elhelyezte rá a játékos egy aktiválás során). A következő végrehajtás fázisban az épület lapkán lévő turista jelölők áthelyezhetők egy másik épület lapkára, hogy annak aktiválásában segítsenek. **A turista jelölőket mozgatni KELL annak érdekében, hogy egy épület lapkát aktiváljanak**, ami azt jelenti, hogy a végrehajtás fázis elején egy épület lapkán már ott lévő turista jelölők nem aktiválják az adott épület lapkát. Azokat a turista jelölőket, amiket a játékos újonnan megszerzett, vagy a saját jelölőjét, amit a városa mellé tett (egy épület lapka helyett) fel lehet használni bármelyik épület lapka aktiválására.



**Például:** zöld játékos az előző körében a bal oldali épület lapkát aktiválta. Mivel a lapkán 1 energia kocka szimbólum szerepel, így az aktiválásához 2 kocka kellett, aminek egyikét a saját turista jelölőjével helyettesítette. Ha zöld ismét aktiválni szeretné ezt a lapkát, akkor ahhoz már 4 energia kockára lenne szüksége (1 nyomtatott kocka szimbólum + 1 rajta lévő energia kocka + 1 kockának számító turista jelölő + 1 kocka). Ha zöld a turista jelölőjét át tudja mozgatni egy másik épület lapkára, hogy annak az aktiválását segítse, ezen lapka újbóli aktiválása már csak 3 energia kockájába kerülne (1 nyomtatott kocka szimbólum + 1 rajta lévő energia kocka + 1 kocka). A lapkát aktiválva amúgy \$6-al vissza kell lépnie a gazdaság sávon, de előre léphet kettőt a munkás sávon.

A valamelyik épület lapkán lévő turista jelölőnek mindig a város egyik épület lapkáján kell maradnia (kivéve, ha a játékos elveszíti azt a turista fázis során). A játékos soha nem veheti le csak úgy a turista jelölőit az épület lapkákról, csak átrakhatja őket egy másik lapkájára az aktiválás során.

Minden aktiválás után a játékosnak ellenőriznie kell, hogy nem aktiválta-e más lapok állandó hatását. ∞ Mivel egy épület lapka sem hat önmagára (maximum csak a szomszédos épület lapkákra), az adott lapka állandó hatását az aktiválás nem váltja ki.



**Például:** kék játékos a Jefferson Apartments (Jefferson apartmanok) épület lapkáját szeretné aktiválni, ami 2 energia kockájába kerülne. A költségek fedezésére kék a saját turista jelzőjét a lapkára mozgatja a felette lévő Convention Center (kongresszusi központ) épület lapkájáról és mellé rak még 1 energia kockát az erőmű lapkájáról. Az aktiválás hatására 3-mat visszalép a jelölővel a kultúra sávon és 2-t előre a népesség sávon. A lapka aktiválása után kéknek ellenőriznie kell, hogy van-e olyan szomszédos lapkája, aminek állandó hatása „bekapcsol” az aktiválástól. Van ilyen: a szomszédos Museum of Art (művészeti múzeum) lapka állandó hatása az, hogy bármelyik szomszédos lapka aktiválásakor 2 mezőt előrelephet a kultúra sávon. Kék így tesz, így a Jefferson Apartments aktiválásakor elveszített 3 pontból most 2-t visszaszerez a kultúra sávon.

Az aktiválás nem kötelező. Az a város, aki a körében lemond minden aktiválási lehetőségéről, cserébe kap 1 🌿 vagy 1 💰 amit az erőmű lapkájára tehet. Megjegyezzük, hogy hiába lenne a városnak több aktiválási lehetősége, ha a játékos az ÖSSZESRŐL lemond, akkor kap cserébe 1 🌿, vagy 1 💰.

## 5 ADMINISZTÁLÁS FÁZIS

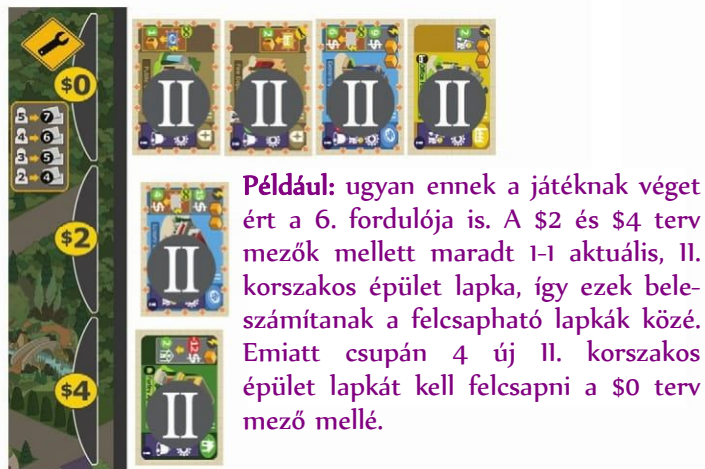
A forduló végén a következő karbantartási feladatok vannak:

- A játékosok mozgathatják azokat az építésjelzőket, amelyik mind a 4 sarkában van már 1-1 épület lapka.
- Minden megmaradt épület lapkát a \$0 terv mező mellől át kell tenni a \$2 terv mező mellé.
- Minden megmaradt épület lapkát a \$2 terv mező mellől át kell tenni a \$4 terv mező mellé.
- Minden megmaradt épület lapkát a \$4 terv mező mellől el kell távolítani a játékból (vissza kell tenni őket a dobozba).
- Az időjelzőt a következő mezőre kell léptetni.
- A \$0 terv mező mellé fel kell csapni annyi új épület lapkát az aktuális korszak pakliból, hogy összesen 2 + játékosok száma lapka legyen az aktuális korszakból az összes terv mező mellett. Ha az új fordulóval egyidejűleg egy új korszak is kezdődik, akkor a korábbi korszak megmaradt pakliját vissza kell tenni a dobozba, és a következő új korszak paklijának épület lapkái közül kell ennyit felcsapni a \$0 terv mező mellé. **Például:** amint véget ér a 4. forduló és a II. korszak kezdődik, az I. korszak épület lapkáinak megmaradt paklija visszakerül a dobozba, és a II. korszak paklijából kell a \$0 terv mező mellé épület lapkákat felcsapni. Amint véget ér a 8. forduló és a III. korszak kezdődik, a II. korszak megmaradt paklija is visszakerül a dobozba, és a III. korszak paklijából kell a \$0 terv mező mellé épület lapkákat felcsapni. A városokba már beépített, vagy a \$2 és \$4 terv mezők mellett éppen ott lévő korábbi korszakos építés lapkákat nem kell vissza tenni a dobozba ilyenkor. A korábbi korszak lapkái mindaddig a \$2 majd \$4 terv mezők mellett maradnak, amíg valaki meg nem vásárolja őket, vagy egy új forduló előtt el nem kell őket távolítani végleg a \$4 terv mező mellől.



## HÁNY LAPKÁT KELL FELCSAPNI?

Annyi lapkát kell minden esetben felcsapni, hogy a 3 terv mező mellett összesen  $2 + \text{játékosok száma}$  épület lapka legyen a felcsapás után az **adott korszakból**. Ha még maradt az adott korszakból épület lapka a \$2, vagy \$4 terv mezők mellett, akkor azok számát is bele kell számolni a felcsapható lapkák maximuma közé. A korábbi korok lapkái nem számítanak bele egy új korszak lapkái közé.



## VILÁGKIÁLLÍTÁSI ÉRTÉKELES

Az I. II. és III. korszak végén (a 4., 8., és 12. forduló végén) egy-egy speciális korszak pontozási szakasz következik: ez az ún. világhiállítás értékelés. A kezdeményezési sorrendben a játékosokat az alábbiak szerint kell pontozni:



**Munkás sáv pontozása:** attól függően, hogy az adott játékosnak hol van a jelölője a munkás sávon, pozitív, vagy negatív tekintély jelzőket kap (annyit, amennyi az adott mezőn szerepel). **Például:** ha a játékos jelölője a zöld (pozitív) 3-as mezőn van éppen, akkor  $+3$  kap.

**Munkanélküliség pontozása:** minden játékosnak ki kell vonni az aktuális népesség szintjéből a munkások számát (a népesség sávon a jelölőjével megtett mezők számából a munkás sávon a jelölőjével megtett mezők számát). Minden negatív eredmény következtében bizonyos számú negatív tekintély jelzőt kap a játékos (lásd balra). **Például:** ha a népesség szintje 10, a munkásoké 8, annak különbsége 2, így a játékos  $-2$  kap. Ha az eredmény nulla, annak nincs semmi hatása. A legnagyobb különbség esetén is maximum  $-3$  tekintély jelzőt kap a játékos.

**Megjegyzés:** a Világhiállítást egy olyan városban szeretnék megrendezni, ahol jó magas a népesség, de alacsony a munkanélküliség. A játékosoknak óvatosan kell eljárniuk, nem szabad megengedniük, hogy a népességük túlságosan megelőzze a foglalkoztatottságot.



**Közszolgálat besabályozása:** minden város visszalép, vagy előre lép a fejlődés sávon a jelölőjével annyit, amennyi a közszolgálat sávon lévő jelzője mezőjén szerepel. **Például:** ha a játékos jelölője a közszolgálat sáv 3-as mezőjén van éppen, akkor egyel előre lép a másik jelölőjével a fejlődés sávon.



Ez után minden város annyiszor -2 tekintély jelzõt kap, ahány játékosnak előrébb van a jelölője a közszolgálat sávon, mint az övé. Ha két, vagy több játékosnak a közszolgálati sáv ugyan azon a mezőjén van a jelölője, annak számít magasabbnak a közszolgálati sáv ugyan azon a mezőjén van a jelölője, annak számít magasabbnak a közszolgálati sáv ugyan azon a mezőjén van a jelölője. Ha a gazdaság sávon is egy mezőn van a jelölőjük, akkor annak számít magasabbnak a közszolgálati sáv ugyan azon a mezőjén van a jelölője, annak számít magasabbnak a közszolgálati sáv ugyan azon a mezőjén van a jelölője. Ha a gazdaság sávon is egy mezőn van a jelölőjük, akkor annak számít magasabbnak a közszolgálati sáv ugyan azon a mezőjén van a jelölője.



**Például:** a korszak végén a közszolgálat sávon zöld jelölője a 6-os mezőn, fekete jelölője a 4-es mezőn, míg lila jelölője a 2-es mezőn van. Fekete -2 tekintély jelzõt kap, lila pedig -4-et. Zöld nem veszít tekintélyt, mivel az ő jelölője áll legelőrébb a közszolgálat sávon.



**Energia kockák eltávolítása az épület lapkákról:** a Világkiállítási értékelés után minden energia kockát el kell távolítani az épület lapkákról, és visszatenni az adott város erőmű lapkájára. Az erőművön lévő fel nem használt energia kockák továbbra is az erőmű lapkán maradnak. A turista jelölőket nem kell eltávolítani, azok továbbra is az épület lapkákon maradnak.

**Fontos:** az energia kockákat nem kell eltávolítani a normál körök végén, azokat csak a korszakok legvégén, a Világkiállítási értékelés után kell eltávolítani a lapkákról.



### EXTRA ADÓZÁS AKCIÓ

Egy város bármikor hitelt vehet fel, ha már nincs elég pénze. A város minden \$3 hitelért cserébe 1-1 negatív tekintély jelzõt kap. A játékos többször is igénybe veheti a hitel lehetőségét a fordulójában, de mindegyik után megkapja a negatív tekintély jelzõket büntetésképp.

**Például:** kék játékos jelölője a gazdasági sáv \$1 mezőjén áll, amikor \$11-t kellene kifizetnie. Felvesz egy \$12-os kölcsönt, amiért cserébe büntetésül -4 tekintély jelzõt kap. Kifizeti a \$11-t, és a jelölőjét a \$2 mezőre lépteti.

Mivel minden városnak egy épület lapkát kell választania az épület fázisban, így ez lehetővé teszi, hogy az is ki tudja fizetni ennek költségét, akinek a jelölője a sáv alján helyezkedik el.

A játékos akkor is használhatja ezt a hitel lehetőséget, hogy ha éppen nincs pénze, de még is szeretné egy kedvezőbb kezdeményezés mezőre elhelyezni a jelölőjét, aminek ugye szintén költsége van.

Egyszerű kiszámítani, hogy a játékosnak mennyi extra adózás akciót kell elhasználnia ahhoz, hogy a szükséges összeget meg tudja fizetni. Nem szabad elfelejteni, hogy a hitelezés végén a jelölőjének legalább a \$1 mezőre kell kerülnie.

Az extra adózás akcióra szükség lehet, ha egy kártya hatása miatt kell fizetni, de nem lehet vele egy azonnali hatás aktiválásának feltételét megvásárolni.



**Például:** kék jelölője a gazdasági sáv \$1 mezőjén van éppen. Szeretné megvásárolni az épület fázisban a \$2 terv mező mellett lévő Magnificent Arch (diadalív) építési lapkát, ami \$2-ba kerül. A vásárláshoz fel kell vennie egy \$3-os hitelt, amiért egy -1 tekintély jelzót kap büntetésként. A \$3 kölcsön \$4-re lépteti a jelölőjét a gazdasági sávon, majd a vásárlás összegét kifizetve (\$2) a jelölője végül a \$2 mezőre kerül.

Ez után kék beépíti a frissen vásárolt épület lapkáját a városába (most tételezzük fel, hogy teljesen szabályosan, és a beépítés miatt nem kap büntetést). A beépítés után 3-al előre lép a jelölőivel a fejlődés sávon, és 1-el vissza a közszolgálat sávon. Az épület lapka bal oldalán azonban szerepel egy másik azonnali hatás is, ami arra kényszeríti őt, hogy elveszítsen \$12-t annak érdekében, hogy előre léphessen 9-et a kultúra sávon. Kék jelölője a \$2 mezőn áll, így a \$12 megfizetéséhez további \$12 kölcsönre lesz szüksége (újabb -4 tekintély jelzőért cserébe). Kék jelölője a tranzakció után a gazdaság sáv \$2 mezőjén marad. Nem volt talán a legbölcsebb vásárlás, hiszen ez az épület lapka -5 tekintélybe került neki.

Ha kék a másik épület lapkát vásárolta volna meg, lehet, jobban járt volna. A High Finance Square (magas értékű háztömb) épület lapka a \$0 terv mező mellett fekszik, így ingyen megvehető. Beépítésekor kék 2-vel előre lép a fejlődés sávon, 6-tal a kultúra sávon, de vissza kell adnia a közös készletbe 1 energia kockát. Mivel a gazdasági sávon jelenleg csak a \$1-os mezőn áll a jelölője, így a lapka másik azonnali hatása nem aktivizálódik (minden \$10 után kapna egy tekintély jelzót). Sokkal ideálisabb lenne, ha legalább a \$10-os mezőn állna a jelölője, de emiatt nem vehet (és nem is lenne érdemes felvennie) hitelt.

**Összefoglalva a lényeget:** az extra adózás akciót a játékos akár többször is használhatja a körében, de csak addig, amíg épp elegendő pénze nem lesz ahhoz, hogy kifizesse a költségeit. Nem halmozhat fel pénzt vele, és nem használhatja valamilyen azonnali hatás feltételének megvásárlásához.



## A JÁTÉK VÉGE

A játék a III. korszak utáni Világkiállítási értékelés után ér véget. Az utolsó Világkiállítási értékelést még a szabályok szerint le kell folytatni a végső pontozás előtt.

**A végső pontozás előtt:** minden játékosnak ki kell fizetnie a jelenlegi kezdeményezési mezőjének összegét, és ha nincs elég pénze, akkor hitelt kell felvennie a szokásos büntetés mellett.

**VÉGSŐ PONTOZÁS:** elsőként minden játékos megkapja az összes épület lapkája utáni pontokat, amik hatása a játék végén érvényesül . Ez után minden játékos kap:

1 minden erőmű lapkán megmaradt 4 után **(Például: a játékosnak 9 energia kockája van az erőmű lapkáján, amiért 2 tekintély jelzőt kap.)**

1 minden gazdasági sávon elért 4 \$ után **(Például: a játékos jelölője a játék végén a gazdaság sáv \$14 mezőjén áll, amiért 3 tekintély jelzőt kap.)**

1 minden kultúra sávon elért 2 után, lefelé kerekítve. **(Például: a játékos jelölője a játék végén a kultúra sáv 21. mezőjén áll, amiért 10 tekintély jelzőt kap.)**

1 minden olyan mező után, amennyivel a játékos jelölője túl van az erőmű korszerűsítés mezőn a fejlődés sávon.

Ez után össze kell számolni minden játékos tekintély jelzőinek összegét (nem elfeledve, hogy a piros jelzők negatív számot jelentenek), és a legtöbb tekintélyt elérő város győz. Ha két, vagy több város tekintélye egyforma, akkor az nyer, akinek több energia kockája maradt az erőművén. Ha ez is azonos, az nyer, akinek a jelölője előrébb van a gazdaság sávon. Ha ez is azonos, akkor az nyer, akinek a jelölője balra van a kezdeményezés mezőn.

**Játékvariáns:** ha a játékosok úgy érzik, hogy kevés épület lapka közül lehet választani, akkor minden adminisztrációs fázisban a játékos számtól függő maximumra kell feltölteni a \$0 terv mezőt, és nem kell figyelembe venni, hogy hány lapka maradt a többi mező mellett.

## 2 játékos szabályváltozat

A szabályok az alapjáték szabályai, az alábbi eltérésekkel:

### Az előkészületek alatt:

Ki kell választani egy nem játékos (semleges) színt.

El kell helyezni 1 semleges jelölőt a kultúra sáv kezdőhelyén.

El kell helyezni 1 semleges turista jelölőt a játéktábla mellett.

Vissza kell tenni a 4 és 5 jelű lapkákat a dobozba.

Minden egyes korszakból minden típusú épület lapkából (lakóépület, ipari, kereskedelmi, turizmus, középület, energia és jóléti) véletlenszerűen kiválasztva vissza kell tenni 1-1 lapkát a dobozba.

### A politika fázisban (kezdeményezés):

A játékosok nem használhatják a 4 és 5 jelű mezőket, csak az első 4 kezdeményezés mezőt.

### A turizmus fázisban:

A semleges turista jelölő mindig a magasabb kultúrájú városhoz kerül.

A kultúra sávon lévő semleges jelölő minden esetben vesztesnek számít egyenlőség esetén.

### Az adminisztrációs fázisban:

Az adminisztrációs fázis elején a kultúra sávon lévő semleges jelölőt 1 mezővel előre kell léptetni.

4 épület lapkát kell felcsapni a \$0 terv mező mellé.



## JÓLÉT KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

Érdeemes az alapjáték szabályai szerint játszani néhány játékot. Ha már ezeket a játékosok megismerték, a jólét kiegészítő igen könnyen hozzáadhatóvá válik!

A játékba bekerül a hatodik típusú (színű) épület lapka is. Az alapjáték szabályai az alábbiak szerint módosulnak:

### Az előkészületek során:

Meg kell keverni a jólét lapkákat képpel lefelé, majd ki kell osztani (szintén képpel lefelé) minden játékosnak 6-6 jólét lapkát. 5 játékos esetén minden játékos csak 5-5 jólét lapkát kap. A megmaradt jólét lapkákat (ha vannak), továbbra is képpel lefelé, vissza kell tenni a dobozba.



### Az adminisztrálás fázisban:

Az adminisztrálás fázis végén, minden olyan játékkörben, ami egy jólét szimbólummal lett megjelölve a játéktáblán, minden játékosnak kezdeményezési sorrendben:

- meg KELL építenie egyet a nála lévő jólét lapkák közül, az építési szabályok betartásával,
- VAGY fel KELL építenie egy tavat (jólét lapkát képpel lefelé)

### Jólét lapka megépítése:

A jólét lapkák felépítése remek módon kapcsolódhatnak a játékos pontszerzési stratégiájához. A lapkákat nem szabad a többi játékosnak megmutatni, amíg fel nem épület.

Minden játékos 5 jólét lapkát építhet fel azokban a körökben, amik a játéktáblán jelezve vannak. Ötnél kevesebb játékos esetén a náluk lévő 6 lapkából az egyiket nem építhetik meg a játékosok.

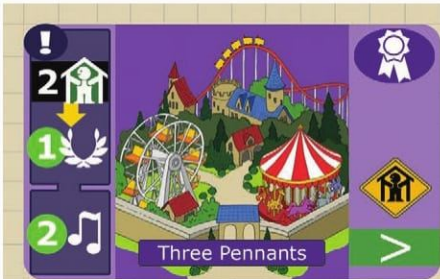
Ahhoz, hogy egy jólét lapkát felépíthessen, a játékos városának meg kell felelnie az építési követelményeknek. Ez általában valamelyik sávon az első helyet jelenti, illetve egy, vagy több bizonyos típusú épület lapka már meglétét. A jólét lapka felépítése után ezeket a követelményeket már nem kell betartani.

lapka hatása

jólét szimbólum



építési követelmény



A Three Pennants (három zászló) jólét lapka építési követelménye az, hogy a játékos jelölje az első helyen legyen a népesség sávon. Ha megépül, akkor minden 2 népesség után a játékos kap 1 tekintély jelzöt, valamint előre lép 2-t a kultúra sávon (csak 2-t, nem minden 2 népessége után 2-2-t).



A Warehous (raktár) jólét lapka építési követelménye az, hogy a játékosnak legyen a legtöbb, vagy az egyik legtöbb ipari és kereskedelmi épület lapkája a városában (a két épület típusból összesen, nem külön-külön). A lapka megépülése után, attól függően, hogy melyik korszak van éppen, 1, 3, vagy 6 tekintély jelzöt kap.



A Public Meeting Hall (nyilvános közösségi ház) jólét lapka építési követelménye az, hogy a játékosnak legyen a legkevesebb középülete a városában. A lapka megépülésekor a játékos 1-1 mezőt előre lépteti a jelölőit a fejlődés és a közszolgálat sávokon. A játék végén a Világkiállítási értékelés előtt, a játékos 3 munkást kap.


Miután az összes építési követelménynek eleget tett, a jólét lapkát a normál építési szabályok szerint kell felépíteni a városban.



### Tó építése:

Ha egy játékos nem tudja egyik jólét lapkája építési feltételeit teljesíteni, vagy csak simán nem akar egyet sem felépíteni közülük, akkor kiválaszt egy még nála lévő jólét lapkát, megmutatja a többieknek, majd képpel lefelé (a tavas hátoldalával felfelé) beépíti valahová a városába. A tónak nem kell követnie az építési szabályokat és a város bármely pontján fel lehet építeni, egyetlen feltétel, hogy egy másik épület lapka szomszédságába kell kerülnie. A tó felépülése után a játékos azonnal kap 2 energia kockát, amit az erőmű lapkájára helyez.

**FONTOS:** ettől függetlenül egy későbbi körben a többi jólét lapkát a játékos megépítheti a városában. A tó nem számít semmilyen épület típusnak (színnek) és jólét lapkának sem.

A város tekintély pontokat kap a játék végén minden olyan épület lapka után, amelyen a  játék végi hatás szimbólum szerepel. Figyelembe kell venni azt is, hogy néhány játék végi hatást a legutolsó Világkiállítási értékeléskor kell beszámítani.



Game Design: Thiago Boaventura  
 Artwork and Layout: Mike Christopher  
 Art Direction: Richard "Doc" Diosi  
 Production Manager: Kevin Nesbitt  
 Rulebook Editing: Chris Kraska  
 Mercury Games Playtesters: Chris Nyrhila,  
 Jeff Watts, Dave Malesich

The author would like to thank Emivaldo "Zinho" Sousa for inspiring the Capitals logo! And very special thanks to the following playtesters: Thaís Dantas, Daniel Espínola, Diego Boaventura, Rodrigo Barbosa, Luciana Farias, Emivaldo Sousa, Rafael Souza, Bruno Kruchak, Breno Kümmel, João Paulo Picanço, Daniel Gomes, Rafael Machado, Sérgio Moreira, Talita Boaventura, Alexandre Lins, Iury Porto, Roberto Luttner, Tiago Marinho, Robson Santos, Luiz Cláudio da Mata, Ton Miranda, Leonardo Prunk, Renato Souza, Eduardo Loureiro Jr., Renato Sasdelli, and Gustavo Nascimento. And a big thanks to all the other members of HGBrasília and to the group Crash Test Meeple...