

Bevezető

Keydom földjén gyakori, hogy egy felügyelő (keyper) toboz és irányít egy csapatnyi munkást (keyple), négy egész évszakon át, felvirágoztatva tanyát és falut, vásárokat tartva, a helyi hajósokkal kereskedve.

Ti válogatjátok össze magutoknak a legjobb parcellákat, hogy tornyotokból (keyp) kiküldhessék oda munkásaikat. A munkások a parcellákon dolgozva erőforrásokat gyűjtenek: nyersanyagokat, búzát, állatokat, drágaköveket. Akciókhoz is juthatnak: az utazóktól tudást, segítséget nyernek (például építési terveket), és lehetőségük nyílik arra, hogy a helyi hajósokkal kereskedjenek.

Keyper

Áttekintés

A játékot 2-4-en játszhatjátok, és játékosonként kb. 30 perc játékidővel számoljatok.

A célotok az, hogy működő gazdaságot hozzatok létre, feljutszve tanyákat, falvakat, vásárokat tartva, kihasználva a kereskedelmi lehetőségeket. Mindezeket mind a saját **játékosablak**okon végzitek, jelölitek.

A játékot mind egy **felügyelővel** és nyolc **munkásból** álló csapatával kezditek. A játék négy évszakot (tavasz, nyár, ősz, tél) ölel át; a későbbi évszakokban már változó, hogy hány és milyen munkás szolgál kezetek alatt.

Minden évszakban sorban kikülditek munkásaitokat, hogy erőforrásokat gyűjtsenek és akciókat hajtsanak végre, úgy a **megyetáblákon**, mint saját **játékosablak**okon.

Munkásaitok építőanyagokat, nyersanyagokat, állatokat, drágaköveket szereznek nektek. A nyersanyagokat átválthatjátok árukra, valamint búzával, nyersanyagokkal, árukkal épületeket húzhattok fel és fejleszthettek.

A munkások színe azt mutatja meg, mihez értenek: az ugyanilyen színű **parcellákon** hatékonyabbak, valamint társulhatnak más, ugyanilyen színű munkásokkal.

Lehetőségek kihasználása

A játék eltér a legtöbb másik játéktól, ahol a munkások felhasználásával a játékos kifogy az akciókból; itt viszont, ha már felhasználtátok összes munkásotokat, az irányításonként álló munkásokat **lefektethetitek**, hogy még egyszer dolgozzanak.

Emellett a többiek körében **társulhattok** azok munkásaihoz - ilyenkor mindkét játékos nyer a közös munkán. Mindezek miatt a játék arra ösztönöz titeket, hogy minél hamarabb használjátok fel munkásaitokat, és így az évszak végén még egyszer kihasználhassátok azokat.

A lefektetés akció maximalizálásához jól fontoljátok meg, először hová rakjátok le munkásaitokat. Az pedig, hogy melyik megyetáblára rakjátok le felügyelőtöket, meg-

A munkások hatékonyabbak, ha van egy hasonló jártassággal bíró társuk, így együttműködhetnek egymással. Bizonyos esetekben a munkások kétszer is munkálkodhatnak egy évszakban, mielőtt megérdemelt pihenőjükre vonulnának, felkészülve a következő évszak fáradalmaira.

Az győz, aki leghatékonyabban irányítja a csapatát, akinek a legjobban virágzik a faluja, aki a legjobban kereskedik - ő gyűjti a legtöbb pontot és hírneve még Keydom távoli és már öregcskédő uralkodója, Keywood fülébe is eljut majd.

A játékosablakon a tanyák és a falu területe **telkekre** va osztva, ezekre építközhettek. Az épületek egy része egyedi akciókat biztosít a számotokra, más részük pontszerzésre nyújt lehetőséget. Táblákon van raktár rész és vásároknak kijelölt hely is, továbbá tornyotok és a szállítási sávotok.

A megyetáblákon találjátok a **parcellákat** és a kereskedelmi lehetőségeket. Ezeken dolgoznak majd munkásaitok, egyedül vagy kettesben, gyakorta **más játékosok** körében, akciókhoz, erőforrásokhoz juttatva titeket.

Minden évszakban felhasználjátok felügyelőtöket arra, hogy a következő évszakra **lefoglaljatok** egy megyetáblát a rajta lévő munkásokkal együtt. Utóbb majd manipulálni fogjátok a megyetáblát azért, hogy a legkívánatosabb parcellákhoz jussatok.

Minden évszak végén **vásárokat** tartotok, hogy bemutassátok speciális erőforrásaitokat és pontokat kapjatok.

A játék végén pontokat kaptok tanyáitok és falutok épületeiért, a megtartott vásárokatért, az elszállított nyersanyagokért. Az győz, aki a legjobb gazdaságot működtette, vagyis a legtöbb pontot gyűjtötte közületek.

szabja, hogy hány és milyen színű munkásokat lesz a következő évszakban. Ha kevés munkásokat van, beszűkülnek a lehetőségeitek; ha viszont nyolc munkásnál többetek van, a felesleg csupán zabot hegyez tornyotokban.

Jó játékot!

A legfontosabb szabályokat ilyen keretekben találjátok, világos háttérrel. Az első, tanuló játékosoknál csak a keretes szabályokat olvassátok el, a kereten kívüliekkel csak akkor foglalkozzatok, ha megválaszolhatatlan kérdés merül fel.

Az utolsó oldalon rövid szabályemlékeztetőt találtok.

Tartozékok

Táblák:

- 4 **megyetábla** (l. 11-14. oldalak).
- 4 **játékos tábla**, 1 minden játékoszínben (l. 10. oldal).

Lapkák:

- 26 **vásárlapka** : 6-6 tavaszi , nyári és őszi , valamint 8 éves . Az éves vásárlapkák előoldalán a nyár és az őszi ikonjai (,) vannak, a hátoldalán az őszi és a tél () ikonjai.
- 48 **otthonlapka**: 12 minden játékoszínben, közülük 6 tanyalapka és 6 falulapka (l. 15. oldal).
- 48 **megyelapka**: 12 tanyalapka és 36 falulapka , amelyekből 21 tavaszi lapka (l. 16-19. oldalak).
- 6 **bárkalapka** (l. 13-14. oldalak).
- 4 **toronylapka** (l. 4. oldal, 1c pont).

Felügyelők és munkások:

- 4 integető **felügyelő**, 1 minden játékoszínben .
- 32 **munkás**, 7 színben: 4-4 világoskék **hajós** , narancssárga **téglavető** , világoszöld **földműves** , barna **favágó** , fekete **bányász** , szürke **kőfaragó** és, fehér **ezermester** (ez utóbbiak bármilyen színűnek számíthatnak).

Erőforrások (az állatok bábui is ide tartoznak):

- 48 fakocka, mint **nyersanyag** : 16 narancssárga **agyag** , 16 barna **fa** és 16 szürke **kő** .
- 48 fahasáb, mint **áru** : 16 barna **deszka** , 16 narancssárga **tégla** és 16 szürke **kőfaragvány** .
- 20 sárga **búza** .
- 96 fa **állatbábu**: 12-12 narancssárga **tyúk** , sötétbarna **tehén** , bordó **őz** , szürke **kecske** , világosbarna **ló** , rózsaszín **disznó** , fehér **bárány** és fekete **vaddisznó** .
- 8 fa **pontozóhenger**, 2 minden játékoszínben: , és .
- 64 **drágakő** : 16-16 zöld **smaragd** , sárga **arany** , vörös **rubint** és kék **zafir** .
- 1 **vászonzsák**. 2 **játékszabály** (angol, német).

Előkészületek

1. Ahányan vagytok, annyi **megyetáblát** rakjatok ki az asztal közepére.

Mindegyik megyetáblán látható legyen egy -ikonos **torony**.

Az első táblán látható legyen az "egy játékos" ikonja , a másodikon a "két játékos" ikonja ; ha lehetséges, a harmadikon a "három játékos" ikonja , a negyediken a "négy játékos" ikonja legyen látható. (Ezek az ikonok csak itt, az előkészületeknél számíthatnak.) Az nem számít, hogy a megyetáblákon merre néznek a parcellák - a megyetábláknak nem kell azonos orientációval bírniuk. Az sem számít, mely oldalukkal érintkeznek a megyetáblák és az sem, milyen formációt alkotnak.



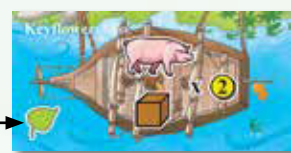
2. Rakjátok a levélikonnal jelölt **tavaszi megyelapkákat** a zsákba. Összerázás után húzzatok ki 8 lapkát és azokat két sorba rakjátok ki a megyetáblához úgy, hogy az építési költséges oldaluk legyen felül. A zsákot a többi lapkával egyelőre rakjátok félre - de ne túl messze.



3. A többi **megyelapkát** és az **éves vásárlapkákat** (olyan vásárlapkák, amelyek mindkét oldalán vannak évszakikonok) tornyozzatok fel a játéktér széleire; ezek a lapkák csak később fognak a zsákba kerülni.



4. Véletlenszerűen választatok ki 4-et a 6 **bárkalapka** közül, és levélikonos oldalukkal felfelé rakjátok le ezeket a megyetáblák mellé; a maradék két bárkalapkát rakjátok félre, azokra a nyár kezdetéig nincs szükségetek.



5. Az alábbi tartozékokat válogassátok szét és a kupacikat rakjátok le a megyetáblák közelébe:

A háromféle **nyersanyagot** , a háromféle **árut** , a **búzákat** , nemkülönben

a nyolcféle **állatot**



és a négyféle **drágakövet**.



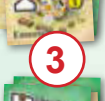
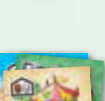
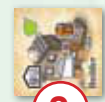
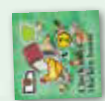
Előkészületek - játékosok játéktere

Mind vegyétek magatok elé, a saját játéktérre, az alábbi tartozékokat:

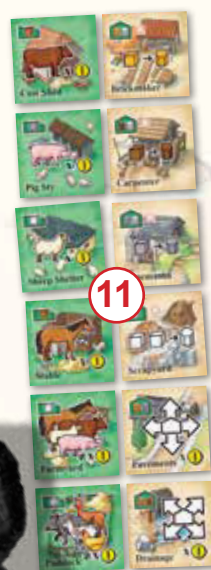
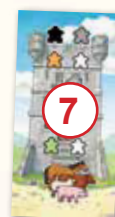
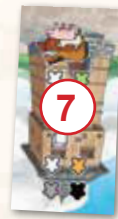
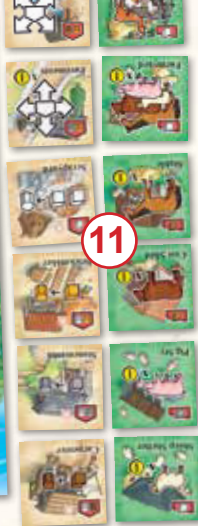
6. Egy **játékos táblát** választott színetekben.
7. Egy **toronylapkát**, amit rakjatok le játékos táblátok jobb felső sarkához.
8. Egy **felügyelőt** saját színetekben , amit rakjatok le játékos táblátok jobb felső részén a toronymezőre.
9. **8 munkásból** álló csapatotokat: 1-1 hajóst , téglavetőt , földművest , favágót , bányászt és kőfaragót , valamint 2 ezer mestert . Ezeket is rakjátok le játékos táblátok jobb felső részére, felügyelőtök mellé, az ottani lábnyomokra.
Felügyelőtöket és munkásaitokat felhasználásukig mindig a játékos táblátok jobb felső sarkában tartjátok, így láthatjátok, hogy a többieknek még hány és milyen színű fel nem használt munkása van.

Nyersanyagok:
16 minden fajtából

Áruk:
16 minden fajtából



20 búza
5
Drágakövek:
16 minden fajtából



Kétszemélyes játék esetén mindketten húzzatok egy véletlenszerű munkást 1-1 favágó , földműves , kőfaragó és téglavető közül. A kétszemélyes játék szabályai ugyanazok, mint a három- és négysemmélyesnek, kivéve, hogy az évszakok kezdetén 8 helyett 9 munkásotok lehet (l. 9. oldal, 4. pont).

10. Saját színetek két pontozóhengerét rakjátok játékos táblátok felső részére, az ottani pontsáv 0-s mezőjére.

11. Saját színetekben a 12 otthonlapkát rakjátok le két oszlopban játékos táblátok mellé, attól balra. A két oszlop közül az egyikben (balrabb) a 6 tanyalapka legyen , a másikban (jobbrabb) a 6 falulapka . A lapkák építési költséges oldala legyen felfelé.

12. 3 árut - 1-1 téglát , kőfaragványt és deszkát - rakjátok játékos táblátok jobb szélére, az áruk raktármezőjére.

13. A , és vásárlapkákból külön-külön alkossatok három oszlopot, ezekben a lapkák képpel lefelé legyenek. Mind húzzatok magatoknak 1-1 lapkát mind-három oszlop tetejéről és azokat továbbra is képpel lefelé rakjátok le játékos táblátok megfelelő vásárhelyeire. Magatok megnézhetitek lapkáitokat, de egymásnak nem kell megmutatnotok. A három oszlop maradékát rakjátok vissza a dobozba, azokra már nincs szükség.

14. Végül sorsoljátok ki egy kezdőjátékost.

A játékos köre

Amikor rajtad van a sor, végre **kell** hajtandó egyet az alábbi három akció közül:

1. **A felügyelő kijátszása** (l. *másik hasáb*).
2. **Egy munkás kijátszása** (l. *4-6. oldalak*).
3. **Munkás(ok) lefektetése** (l. *6. oldal*).

Emellett körödn kívül lehetőség nyílik erre:

4. **Munkás kijátszása másik játékos körében** (l. *7. oldal*).

A kijátszott felügyelő, munkás mindig *állítva* lesz lerakva.



felállítva

A 3. akció során a munkás az oldalára lesz fektetve.



lefektetve

Amikor munkást játszol ki vagy fektetsz le, az mindig a te döntésed, hogy elveszed-e az ezért járó erőforrást, használd-e az így kapott akciót.

Ezek az akciók első ránézésre bonyolultnak tűnhetnek, de a játék során rájöttök majd, mennyire logikusak és egyszerűek valójában.

Ezen akciók **fő előnyei**:

- (i) A **megyetáblák parcelláin** erőforrásokat gyűjtesz és épületlapkákat szerzel.
- (ii) **Játékos tábládon** építkezel, illetve fejleszted, kihasználod az ottani épületeket.
- (iii) Egy **bárkán** dolgozol, hogy erőforrásokat szerezz és/vagy erőforrásokat szállíts el pontokért.



Célszerű, ha a játék végi értékelésre is megtartasz erőforrásokat.

Az óramutató járása szerint jöttek egymás után, amíg mind ki nem játszottátok a felügyelőtöket és összes munkásokat - ha ez megtörtént, véget ér az évszak (l. *8. oldal*).

A játék négy évszaktól áll: , , és . A játék a befejeztével ér véget (l. *9. oldal*).

1. Felügyelő kijátszása

- (i) *Évszakonként egyszer egy körödben* akcióként ki **kell** játszandó a felügyelődet, vagyis játékos táblád toronyrészéről át kell raknod a megyetáblákra, egy ottani **üres** toronymezőre.



toronymező

felügyelő

- (ii) A felügyelő kijátszásával lefoglalod magadnak azt a megyetáblát, amelyre leraktad: az évszak befejeztével megkapod ezt a megyetáblát a rajta lévő összes munkással együtt. , és végén az így megkapott munkások alkotják majd a következő évszakban a munkáscsapatodat; végén a játék végi értékeléshez lesznek felhasználhatók.

Attól még, hogy lefoglaltál magadnak egy megyetáblát, a többiek még lerakhatnak arra munkásokat.

- (iii) Amikor kijátszod a felügyelődet, a **toronylapkád**on lévő összes munkásod **lefekszik**. Minden lefektetett munkásért - ha ez lehetséges - megkapod a toronylapka szerint érte járó erőforrást. A , , , és munkásokért 1-1 nyersanyag jár, a , , és munkásokért 1-1 , , vagy .



Példa: Egy lefeküdt, járt érte egy , , vagy .



-szal még nem lehet munkás a toronylapkád, oda csak , vagy kezdetén kerülhetnek (l. *9. oldal*, az új évszak kezdeténél.)

- (iv) **Amíg nem játszottad ki a felügyelődet, addig nem** hajthatod végre a 3. akciót, vagyis **nem** fektethed le már kijátszott munkásodat.

2a. Munkás kijátszása

A munkást játékos táblád toronyrészéről játszod ki.



A kijátszott munkást - bármilyen is a színe - bármelyik **megyetábla** bármelyik **parcellájára** lerakhatod, valamint **saját játékos táblád** egy épületlapkás építési telekre.

parcella

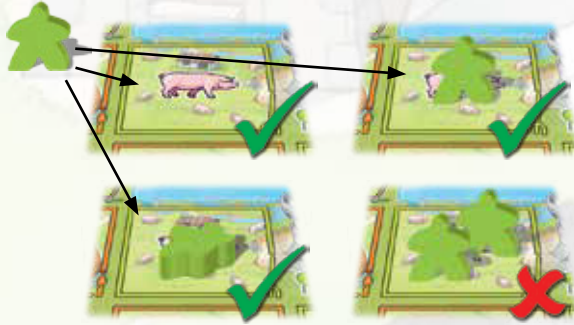


építési telek épületlapkával

A játékos köre (folytatás)

2a. Munkás kijátszása (folytatás)

Munkásodat vagy üres parcellára/épületlapkára játszhatod ki, **vagy** olyanra, ahol **csak egy munkás van** (úgynevezett **magányos munkás**, *l. másik hasáb*).



A kijátszott munkás alapvetően egy erőforrást vagy akciót kap. Egyes parcelláknak (építési telkeknél nincsenek ilyenek) **színes kerete** van: ha a **kerettel megegyező színű** munkást játszol ki egy ilyen parcellára, a munkás hatékonyabb, és egy második akciót, erőforrást is kap.



Kijátszhatasz munkást olyan megyetáblára, amit már lefoglalt egy felügyelő - akár a te felügyelőd, akár egy játékos társadé.

Viszont nem játszható ki munkás:

- (i) megyetábla toronymezőjére (oda csak felügyelő játszható ki),
- (ii) toronylapkára,
- (iii) másik játékos játékos táblájára, *valamint*
- (iv) olyan parcellára (a dupla méretű folyómezőket is ideértve), amin már van két munkás.

Miután kijátszottál egy munkást, az többé már nem tartozik hozzád; nem kell számon tartanod, hogy a már kijátszott munkások kié voltak.

2b. Társulók

Ha munkásodat egy **üres parcellára** játszottad ki, meg **kell hívnod** a többieket, hogy csatlakozzanak a munkásodhoz, kijátszva egy második munkást erre a parcellára. Mivel egy parcellán legfeljebb két munkás lehet, csak egy játékos társad játszhat ki társulót.



2b Társulók (folytatás)

Miután te (A játékos) kijátszottál egy munkást, elsőként bal oldali szomszédod (B játékos) előtt nyílik lehetőség, hogy ugyanerre a parcellára kijátszsa egy munkását. Ha elutasítja a felkérést, akkor az óramutató járása szerint sorban a többiek előtt nyílik meg a lehetőség.

A társuló munkásnak vagy **fehérnek** kell lennie, vagy **ugyanolyan színűnek**, mint a te kijátszott munkásodnak. Ha van társuló munkás, a társuló munkás és a társult munkás (a kijátszott magányos munkásod) együttműködik, mindkettő duplán dolgozik.

Kapott akciók, erőforrások mennyisége:	Magányos munkás	Társuló és társult
nem a keret színe	1	2
a munkás(ok) és a keret színe azonos	2	3

A társuló munkás játékosának nem kell kötelezően ugyanazon akciót (akciókat), erőforrást (erőforrásokat) választania, mint neked.

Ha színes keretes parcellára fehér munkást játszottál ki, a kerettel megegyező színű munkásnak tekintendő, így fehér vagy a kerettel azonos színű munkás társulhat vele; ha viszont fehér munkásodat keret nélküli parcellára vagy pedig építési lapkára játszottad ki, csak másik fehér munkás társulhat vele.

2c. Magányos munkások

Minden munkásban ott szunnyad a lehetőség, hogy kétszer is dolgozzon egy évszakban. Ha már kétszer dolgozott, ezt az jelzi, hogy a munkás le van fektetve.

Ha egy parcellán/telken már **van egy munkás** - úgynevezett **magányos munkás** -, kijátszhatasz ide társulóként egy újabb munkást. Mivel társulásról van szó, a kijátszott munkásodnak vagy fehérnek kell lennie, vagy a magányos munkással megegyező színűnek.

Ekkor a **magányos munkás lefektethető**, hogy másodszor is dolgozzon, újra adva akciót, nyersanyagot. (Elvileg megeshet, hogy nem használod ki a lefektetést most, hogy a körben később használd ki a lefektetési lehetőséget.)



A játékos köre (folytatás)

2c. Magányos munkások (folytatás)

Már lefektetett munkáshoz is lehet társulni. Ilyenkor a már fekvő munkás nem dolgozik újra (harmadjára), a társuló pedig úgy dolgozik, mintha egyedül lenne egy üres helyen.

Az A játékos által kapott erőforrások/akciók eszerint:

A magányos, társult munkás állapota:	Az akció során lefektetve.	Már le volt fektetve, vagy az a döntés, hogy nem lesz lefektetve.
nem a keret színe	2	1
a munkás és a keret színe azonos	3	2

Ha társulóként fehér munkást játszol ki, az olyan szint vesz fel, mint amilyen magányos munkás, akihez csatlakozik, nem a parcella keretének színét (ha a magányos munkás színe nem egyezik a keret színével). Ha színes keretes parcellán a magányos munkás fehér, társulóként kijátszhatsz fehér munkást vagy a keret színével megegyező színűt. Ha fehér magányos munkás van egy épületlapkán vagy keret nélküli parcellán, csak fehér munkást játszhat ki oda társulóként.

A magányos munkás és a társuló akcióinak nem kell azonosnak lenniük, ahogy e példák is mutatják:

- Világoskék munkást játszol ki egy olyan bárkalapkára, ahol már van egy világoskék munkás - ez utóbbi magányos munkás lefekszik. Itt háromféle akció lehetséges: termelés, eladás, illetve a bárka egyik erőforrásának termelése és a másik erőforrásának eladása.
- A lefektetett munkás azt az épületlapkát fejleszti, amin van, a lerakott munkásoddal pedig végrehajtod a már fejlesztett épület akcióját.
- Az építészen lévő munkást lefektetve felhúzol egy épületet, a lerakott munkásoddal pedig máris fejleszted ezt az épp most felhúzott épületet.

3. Munkás(ok) lefektetése

Munkást csak ekkor fektethetsz le:

- Ha az egy korábban lerakott *magányos munkás* egy parcellán/épületlapkán, és most kijátszol oda társulóként egy munkást (l. 5. oldal 2c pont).
- Ha az a munkás a *toronylapkád*on van, mert lefekteted akkor, amikor kijátszod a *felügyelődet* (l. 4. oldal 1c pont).
- Ha úgy kerül rád a sor, hogy játékosablád toronyrészén már nincs munkásod/felügyelő, de még legalább egy játékosársadnak van kijátszható felügyelője vagy munkása. Ha lehetséges, a lefektetendő munkás(ok)nak itt *kell* lennie/lenniük:
 - saját játékosablád egy telkén, vagy
 - egy parcellán azon megyetáblán, amit már lefoglaltál magadnak.

A fejezet további része ezzel az utolsó (iii-as) situációval foglalkozik.

Olyan telket vagy parcellát kell választanod, ahol van legalább egy még le nem fektetett munkás.

3. Munkás(ok) lefektetése (folytatás)

Ha csak egy munkás áll egy parcellán vagy épületlapkán, lefektetheted azt, jelezve, hogy másodjára is dolgozik. Ekkor ad neked egy erőforrást/akciót - vagy kettőt, ha a színe megegyezik a parcella keretével.

Példa: Ildi lefektet egy magányos világoszöld munkást egy világoszöld keretű parcellán azon a megyetáblán, amit már lefoglalt magának. 2 díznót kap.



Ha valahol két álló munkás is van, akkor lefektetheted akár az egyiket, akár mindkettőt (ez utóbbi a jellemző). Ha kettőt fektetsz le, az egyik társulónak számít: a társulóként lefektetett munkás két akciót/erőforrást ad neked (hármát, ha a színe azonos a keret színével), míg a társulóként lefektetett munkás maga nem ad akciót/erőforrást, csupán segíti a másik munkás lefektetését.

Példa: Andris mindkét világoszöld munkást lefekteti, hogy 3 díznót kapjon.



Ha valahol két munkás van, de az egyik már le van fektetve (vagyis már kétszer is dolgozott), lefektetheted a másik munkást, hogy az is másodsorra is dolgozzon, adva neked egy akciót/erőforrást (illetve kettőt, ha a színe azonos a keret színével).

Egy vagy két munkás lefektetésével ennyi akciót/erőforrást kapsz:

Lefektetett munkások száma:	1	2
A keret színével nincs egyezés	1	2
A munkás(ok) színe a keret színe	2	3

Ha úgy kerül rád a sor, hogy az összes munkás már le van fektetve úgy játékosabládon, mint az általad már lefoglalt megyetáblán, akkor másik megyetáblán is lefektethetsz munkást - akár olyan megyetáblán is, amelyet már lefoglalt magának egy játékosársad.

Ezt minden körben ellenőrizzéd, hiszen lehet, hogy ezután valaki kijátszik egy munkást arra a megyetáblára, amit már te lefoglaltál magadnak, így legközelebb azt a munkást kell lefektetned, nem választhatsz munkást egy másik megyetábláról.

Abban a ritka esetben, amikor egyáltalán nincs lefektethető munkás, kénytelen vagy elpasszolni a körödet.

A játékos köre (folytatás)

4. Munkás kijátszása *másik* játékos körében

Ha kijátszol egy munkást egy üres *parcellára*, akkor fel kell hívnod rá a többieket, hogy egy munkást erre a parcellára lerakva társuljanak hozzád (l. 5. oldal, 2b pont).

Először bal oldali szomszédodnak van rá lehetősége, hogy társuljon veled, lerakva egy munkását erre a parcellára. Ha nem él a lehetőséggel, akkor az ő bal oldali szomszédja teheti ezt, és így tovább, az óramutató járása szerint.

A társulóként lerakott munkásnak vagy **ugyanolyan színűnek** kell lennie, mint a te lerakott munkásodnak, vagy **fehérnek** kell lennie (a fehér bármilyen színű).

A két munkás, a társult és a társuló, csapatban dolgozik és így hatékonyabbak. Mivel mindketten először dolgoznak, egyiket sem fektetitek le.

Ha a színük nem azonos a parcella keretének színével vagy a parcellának nincs is kerete, mindkét munkásért két erőforrás/akció jár: egy azért, mert ennyi a parcellán a normál termelés, egy másikat pedig azért, mert csapatban dolgozva hatékonyabbak.

Példa:

Szilvi köre van, aki egy világoszöld, disznós parcellára kijátszik egy barna munkást - vagyis a munkás és a parcella színe eltér.



Ha a munkások színe megegyezik a parcella keretének színével, mindkét munkás három erőforrást/akciót ad.

Ha a társuló munkás fehér, úgy tekintendő, hogy a színe a társult munkás színe, nem pedig a parcella keretének színe.

Táblázatban az, amit a társuló és a társult munkásokat kijátszó játékosok kapnak, amikor a kijátszott munkáshoz nyomban, még e játékos körében társul valaki:

nem a keret színe	2
a munkások és a keret színe azonos	3

Az évszak vége

1. Addig tart az évszak, amíg mind ki nem játszottátok összes felügyelőtöket és munkásokat.



Ha *köre kezdetén* már csak egyikőtöknek volt tornyán egy felügyelője vagy munkása, és kijátszotta azt, utána ti, *többiek* még mind egyszer sorra kerültek, amikor még végrehajthattok egy *lefejtetési* akciót.



Miután az utolsó játékos is kijátszotta utolsó munkását/felügyelőjét tornyáról, a többi játékosnak még van egy lefejtetési akciója.

Utána sorban ezek történnek:

2. Ha valamelyikőtök elfelejtette lefejni **toronylapkáján** lévő munkásait akkor, amikor kijátszotta felügyelőjét, most végrehajta ezt a lefejtetést, begyűjtve az értük járó erőforrásokat.

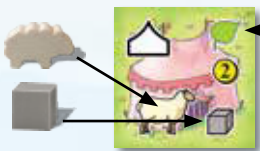


3. Ezután mindőtöknek lehetősége nyílik arra, hogy közszemlére tegyétek erőforrásaitokat a **vásárokon**.

Az *előkészületek* során mind kaptatok egy-egy **tavaszi, nyári** és **őszi vásárlapkát**. Minden vásárlapkat csak egyszer tarthatjátok meg, annak saját évszakában.

Megyetáblán lévő épületlapkával viszont szerezhettek **éves vásárlapkát**. Minden éves vásár egyszer tartható meg ☀️, 🌻 vagy 🍂 végén.

Hogy megtarts egy vásárt, rá kell raknod a vásárlapka megkövetelte összes erőforrást.



Tavaszi vásár. Ha Andris bemutat egy-egy juhot és követ 🌻 végén, 2 pontot fog kapni a játék végén.

Egy adott erőforrás egy évszakban csak egy vásáron mutatható be. Ha több vásárod is van, és ezek közül több is igényli ugyanazt az erőforrást, mindegyik vásárhoz rendelkezned kell a bemutatandó példányokkal. *Fontos* azonban, hogy *ugyanazt* az erőforrást bemutatnod *más-más* évszakokban tartott vásárokon.

Ha bemutattad a szükséges erőforrásokat:

- (i) Fordítsd a ☀️, 🌻 vagy 🍂 vásárlapkát képpel felfelé játékosablád vásároszlopában. (Ha viszont nem rendelkezel a szükséges erőforrásokkal, a vásárlapkát rakd vissza a játék dobozába.)
- (ii) Rakd az éves 🍂 vásárlapkát játékosablád vásároszlopának azon mezőjére, amely évszakban megtartottad ezt a vásárt, és a lapkát úgy rakd le, hogy ezen évszak ikonja legyen felül. (Ha a vásárt nem tartod meg 🍂 végéig, a vásárlapkát rakd vissza a játék dobozába.)



Ha egy évszakban több vásárt is tartasz, lapkáikat rakd egymásra vásárolszpod megfelelő mezőjén.

A vásáron bemutatott erőforrásaidat visszakapod, azukat a később évszakokban elhasználhatod, vagy akár meg is tarthatod a játék végi értékeléshez.

4. Ezután nézzétek meg, hogy el tudjátok-e istállózni az összes **állatot** tokat játékosablátok tanyaépületein. Egy tanyalapkán legfeljebb 4 olyan állat lehet, amilyen állat rá van nyomtatva arra a lapkára. Ha egy állatot nem tudtok tanyalapkán istállózni, azt az állatot vissza kell raknotok a közös készletbe.



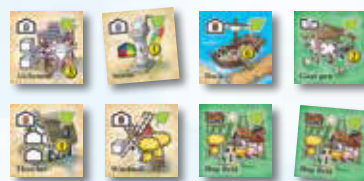
Példa: Valami csoda folytán Ildinek sikerült 9 tehenet begyűjtenie. Közülük 4-et rá tud radni tehenistállójára, másik 4-et pedig tanyaudvarára, a 9. tehen azonban elcsámborog - egész a közös készletig. (A tanyaudvaron lévő tehenek közül csak egyért járna pont a játék végén.)

5. Mind visszaveszitek **felügyelőtöket**, megkapva azt a **megyetáblát**, amin volt, a megyetáblán lévő összes **munkással** együtt. Felügyelőtöket és a kapott munkásokat lerakjátok játékosablátok toronyrészére, és ugyanide átrakjátok az összes munkást toronylapkátokról és játékosablátok többi részéről.



🍂 végén vigyázzatok, hogy a megyetáblátokat ne forgassátok át másik oldalára, mivel szerepe lehet a játék végi értékelésnél.

6. Ha a 🍂 ért véget, e fejezet további pontjaival ne foglalkozzatok - jön a *játék vége* (l. 9. oldal).
7. A megyetáblák mellé kirakott (jellemzően 8 darab) **megyelapkát** rakjátok a dobott lapkák kupacába.



Példa: 🌻 végén ez a 8 megyelapka volt kirakva a megyetáblák mellé. Ezek a dobott lapkák kupacába kerülnek.

8. 🍂 végén szórjátok összes nem-tavaszi megyelapkát, valamint az összes éves vásárlapkát a zsákba (ha még nem lennének ott) a 🍂 megyelapkákhöz, majd jól rázzátok össze a zsákot.



A következő évszak kezdete

Ebben a sorrendben:

1. Húzzatok a zsákból 8 új **megyelap**kát és rakjátok ki azokat az asztalra.



2. Keverjétek meg a 6 **bárkalap**kát. Véletlenszerűen válasszatok 4-et és rakjátok ki azokat közel ahhoz, ahol majd a megyetáblák lesznek. E bárkalapok azon oldalukkal legyenek felfelé, ahol látható az új évszak ikonja. A maradék 2 bárkalapot rakjátok félre.



Példa: Kezdődik a . A 6-ból ez a 4 bárkalapka lett kiválasztva és ikonos oldalával felfelé kirakva.

3. **Megyetáblátok**at hajtogassátok egyrészt tetszésre, másrészt a szabályok szerint. A kirakott táblán látható legyen az új évszak (☀️ vagy 🌧️) ikonja. Mivel az ☀️ és a 🌧️ ikonja ugyanazon az toronymezőn szerepel, így ezekben az évszakokban mind a két ikon látszódní fog.



A lerakott megyetáblán 15 parcellának kell lennie - a dupla méretű folyómező egynek számít. A 11. oldalon láthatjátok, hogyan hajtogathatók a megyetáblákat.

Egyszerre feditek fel megyetáblátokat, majd egymás mellé kirakjátok azokat az asztal közepére.

4. Ha 8-nál (kétszemélyes játékban 9-nél) több **munkásod** van, közülük válassz ki 8-at (kétszemélyes játékban 9-et), és azokat rakd **játékostáblád toronyrészé**re, míg a "felesleget" felállítva rakd le **toronylap**kádra.



Példa: Laci 10 munkást gyűjtött be az évszak végén, így most 2-t toronylapjára kell tennie.

5. Az lesz közületek a **kezdőjátékos**, aki az előző évszakban utolsóként játszott ki munkást/felügyelőt a saját körében - ő egyben az a játékos, aki nem hajtott végre lefektetési akciót az előző évszak vége felé.

A játék vége

☀️ végével maga a játék is véget ér. Ekkor mind kiszámoljátok a pontjaitokat az alábbiak alapján:

- behajózási pontok
- tanyalapok
- falulapok
- vásárlapok

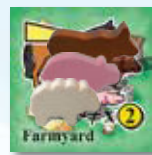
Az összes munkásotokat és erőforrásotokat most szabadon pakolgathatjátok épületeitek között, hogy a legtöbb pontot kapjátok értük. Csak akkor kaptok erőforrásért pontot, ha épületen van.

Az értékelésnél az alábbiakra figyeljétek:

- (i) Egy **erőforrás** vagy **munkás** csak egyszer értékelhető ki. *Példa: Ugyanazt a drágakövet nem értékelheted ki az gyűrűkészítőnél és a kincskeresőnél.*
- (ii) Egy **épületlap**ka viszont több másik lapka miatt is kiértékelhető. *Példa: Ugyanaz az épület pontot adhat a csatornázónál, járdázónál, szobrásznál, nádfelelősnél és faluházánál.*
- (iii) Minden olyan épület, ami erőforrásért vagy munkásért ad pontot, **legfeljebb négyszer** adhat pontot. Ha az értékeléshez több erőforrás kell, a maximális számú pontért 4 készlet erőforrásra van szükség.

Példák:

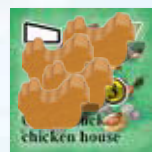
A fejlesztett **tanyaudvar** 8 pontot akkor ér, ha van rajta 1-1 tehén, ló, disznó és juh.



Szilvinek 1-1 tehene és juha, valamint 3 disznója van. A fejlesztett tanyaudvaron mindegyikből csak 1-ért kaphat pontot, így itt legfeljebb 6 pontot szerezhet.

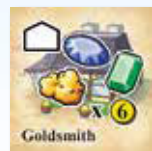
A fejlesztett **őszeres** 8 pontot akkor ér, ha összesen 8 drágakő, áru, búza és nyersanyag van a lapkán.

A fejlesztett **tyúkól** 12 pontot akkor ér, ha van rajta 4 tyúk.



Ilidinek 5 tyúkjá van. Ezek közül csak 4-et rakhat a fejlesztett tyúkóljára - de értük, négyükért 12 pontot kap.

A fejlesztett **ötvös** 24 pontot akkor ér, ha van 4-4 smaragd, arany és zafír a lapkán.



Andrisnak csak 3 készlete van az ötvös által igényelt drágakövekből, így 18 pontot kap.

- (iv) Minden **teljesített vásárlap**ka győzelmi pontokat ad, azok is, amelyek más vásárlapok alatt vannak.

- (v) Viszont a **felülépített** épületekért *nem* jár pont.

Az győz közületek, aki a legjobban gazdálkodott, vagyis aki a **legtöbb pontot** gyűjtötte.

Holtversenynél az ebben érintettek közül az győz, akinek a legtöbb drágaköve van. Ha ez is egyenlő, az számít, kinek van több áruja, majd búzája, nyersanyaga, öze, vaddisznója, kecskéje, tyúkjá, lova, tehene, disznója és végül juha.

A játékosábla

Mindtöknek saját színében van egy játékosáblája, amely az alábbi részekből áll:

Kikötő: A pontsávval, ahol a játék közben, behajózásért kapott pontjaitokat tartjátok számon.

Egy tanyalapka fejlesztési költsége 1 nyersanyag.

Egy falulapka fejlesztési költsége 1 áru.

A tanyarész 8 telekből áll, ide kizárólag tanyalapkák rakhatók.

A falurész 12 telekből áll, ide kizárólag falulapkák rakhatók.



Torony: Itt vannak kijátaszatlan munkásaitok és a felügyelők úgy, hogy lássátok, kinek mije van itt.

Vásárrész: 4 mezővel, minden évszakra egygyel, ahol az adott évszak vásárlapkait tároljátok.

Raktárak: Négy raktár, egy-egy a nyersanyagoknak, búzának, áruknak és a drágaköveknek. Nincs korlátozva, hány erőforrás tárolható el egy raktárban.

Megjegyzések az erőforrásokhoz

A fehér ikon bármiféle nyersanyagot, árut vagy drágakövet jelenthet.

Búza helyettesíthet bármilyen, fehér ikonnal jelölt nyersanyagot vagy árut - drágakövet viszont *nem*.

Amikor viszont a nyersanyagot vagy az árut nem fehér, hanem háromszínű ikon jelöli, a háromból bármelyik nyersanyag, illetve áru használható - búza viszont *nem*.

Egy adott **nyersanyag** helyett mindig használható a belőle készíthető **áru** - igen, még a vásárokon bemutatásnál is.

Nyersanyagot háromféleképpen válthattok át áruvá. Ezek:

- (i) Négy otthonlapka (téglavető, ács, ócskás és kőfaragó) segítségével.
- (ii) A piac megyelapkával.
- (iii) A megyetáblák átváltóparcelláival - de ilyen parcellák csak -szal és -on érhetőek ek.

Ha egynél többször használsz arra egy parcellát vagy egy épületet (pl. a lerakatot), hogy 1:2-vel kereskedj, de csak egy darabod van a megkívánt erőforrásból, a korábbi kereskedésnél kapott erőforrást *beadhatod* az utóbbi kereskedésnél.

Az erőforrások száma korlátozott. Ha egyidejűleg ketten is kaptok erőforrásokat, és úgy néz ki, ki fog fogyni a készlet, felváltva vegyetek belőle: először az vegyen el egyet, aki épp a soron van, majd a társuló játékos is egyet, megint a soron lévő játékos, és így tovább. Ha kifogy a készlet, nem kap semmiféle kompenzációt az, aki emiatt nem kapta meg (teljesen) a neki járó erőforrásokat.

Egymással nem kereskedhettek.



A lektor megjegyzése a szerzővel egyeztetve:

Az 1:2-vel kereskedésnél lehetséges például egy erőforrást két darab ugyan olyanra cserélni, vagy természetesen egyet két különbözőre is.

Hiányzó játékelemek

Bár a gyártó mindent megtesz, a tartozékok igen nagy száma miatt előfordulhatnak hiányos példányok. Ha előáll ez a sajnálatos eset, lépj velünk kapcsolatba:

Service@GameSalute.com
vagy www.GameSalute.com/Replacements,
ha a játékodat Észak-Amerikában vásároltad meg.
rqbreesee@gmail.com,
ha a játékos közvetlenül az R&D Games-től vásároltad meg az essenai játékvásáron.
info@hutter-trade.com
vagy www.hutter-trade.com,
ha bárhol másutt vetted meg a játékodat.

A megyetáblák

Elsősorban a megyetáblákon juttok hozzá akciókhoz, erőforrásokhoz és megyelapkákhöz.

☀️, 🍂 és ❄️ kezdetén ti döntitek el, hogyan hajtogatva rakjátok le az előző évszakban lefoglalt megyetábláitokat - persze úgy, hogy a ti céljaitoknak leginkább megfelelő parcellák látszódnak rajtuk.



A végeredményen 15 parcellának kell lennie (a dupla méretű folyómező egynek számít), és ezek között ott kell lennie annak a toronymezőnek, amelyen a most kezdődő évszak ikonja látható.



Egy adott megyetáblát egy évszakban négyféleképpen le lehet rakni (a 🍃 és a ☀️ sorában a jobb szélén lévő két lerakás a gyakorlatban megegyezik, a pecellák ugyanazok). 🍂-szel és ❄️-en ugyanazok a lerakások állnak a rendelkezésükre.



Segítség - különösen a szintévesztőknek -, hogy a keretes parcelláknál a sarokban minden szerepel egy ikon: 🍷, 🍷, 🍷, 🍷, 🍷 vagy 🍷. (Ha az *egyedi bábus* változatot használjátok, látni fogjátok, hogy a munkások bábui ugyanezeket a tárgyakat, számszámokat tartják a kezükben.)



A megyetáblák használata

Hogy megkapjátok a megyetáblákon megszerezhető erőforrásokat, megyelapkákat és építési akciókat, le kell raknotok munkásaitokat a **parcellákra** (*ennek módjáról a 4. oldalon olvashattok*). A megszerzett erőforrásokat játékos táblákra rakjátok: a nyersanyagokat, a búzát, az árukat és a drágaköveket a saját raktárrészükre teszik, az állatokat viszont a tanyarészetekre, ahol az évszak közben szabadon kóborolnak és legelnek - azonban az évszak végén istállóznok kell állataitokat az őket ábrázoló lapkáitokon, különben elvesznek.

Fontos, hogy változik, mely erőforrásokat tudjátok megszerezni az adott évszakban - így például ☀️-on nem szerezhettek tyúkokat, vagy 🍃-szal és ☀️-on nincsenek drágaköves parcellák (*részletesen l. 12. oldal*).

A megyetáblák (folytatás)

Az alábbi táblázatról leolvasható, hogy az egyes parcellák milyen és mennyi akciót és erőforrást biztosítanak aszerint, egyedül van-e rajta munkás vagy egy társulóval, van-e már ott lefektetett munkás. Látható a parcella (keretének) színe, valamint az is, hogy az adott parcella elviekben melyik évszakokban elérhető - de egy megyetáblán vannak egymást kölcsönösen kizáró parcellák.


Egy csak áttekintés, illetve segítség játék közben. Eszetekbe ne jusson kívülről betanulni!

munkás / munkás társulóval			1				
munkás + már ott lévő lefektetett munkás							
lefektetés(ek)							
azonos a keret és a munkás(ok) színe							
parcella neve, színe		évszak	illusztráció				
torony				A toronymezőre csak felügyelő rakható le.			
agyag							
fa							
kő							
tyúk		3+					
tehén							
őz							
kecske		3+					
ló							
disznó							
juh							
búza							
vaddisznó							
smaragd							
arany							
rubint							
zafír							
megyelapka				2			
agyag átváltása téglára				→ x 1	→ x 2	→ x 2	→ x 3
fa átváltása deszkára				→ x1	→ x2	→ x2	→ x3
kő átváltása kőfaragványra				→ x1	→ x2	→ x2	→ x3
kereskedés nyersanyaggal				3	→ x1	→ x2	→ x3
kereskedés áruval				3	→ x1	→ x2	→ x3
építkezés				4			
olcsó építkezés				4	(= /) x1	(= /) x1	(= /) x2
fejlesztés				5			
bárka				6			

* A csak számokat tartalmazó oszlop a következő két oldal pontjaira utal.

A megyetáblák (folytatás - jegyzetek a 12. oldalhoz)






1. A **társuló** ugyanannyi akciót, erőforrást kap, mint az, aki épp a soron van.





2. **Megyelapok** (ideértve az éves vásárokat is): A -i megyelapok megszerzése és kihasználása minden sikeres stratégia alapját képezik.

Megyelapokat a megyelapok parcelláján szereztek. Fontos, hogy a megszerzésnek nincs költsége, csak a megépítésnek (l. 4. pont az oldalon). Megszerzett megyelapokat egyelőre játékosablakok mellé rakják.



A megyelapok parcellájának nincs színes kerete, így az ide lerakott magányos munkásért csak 1 megyelap jár; ha társulója is van, mindketten 2 megyelapot szereznek. Ilyenkor a társult játékos választ először és negyedjére, a társuló másod- és harmadjára. Miután elvették megyelapokat, helyettük húzzatok újakat a zsákból, hogy megint 8 legyen felcsapva. Ez alól kivételt jelent, ha az évszak legutolsó akciójaként szereztek megyelap(ka)t, ekkor ugyanis már nem pótolják az elvett lapkát, lapkákat.

Ha -szal már kihúztátok az összes -i lapkát és a zsák kiürült, az előkészületek során félrerakott megyelapokat mind szórjátok a zsákba. Ha a zsák -on, -szal vagy -en ürül ki, azonnal töltsétek azt újra az eldobott lapkákkal.

A 8 megyelapka mindig úgy legyen felcsapva, hogy az az oldaluk legyen felül, amin az építési költség látható; az **éves vásárok** úgy, hogy a jelen évszak ikonja látható legyen. Mivel mindkét oldalon van -ikon, -szal az az oldal legyen felül, amin van - és -ikon.

3. **Kereskedés:** 1 erőforrás/áru 2-ért cserébe. Az első kereskedésnél kapott erőforrást/árut nyomban be is adhatjátok a következő kereskedésnél.

4. Építkezés

Csak már megszerzett épületlapkát tudtok megépíteni: ez lehet otthonlapka vagy a megyelapok parcelláján kapott megyelapka (l. fentebb a 2. pontot).

A megépítendő megyelapkát játékosablak kiválasztott építési telkére rakod le azon oldalával felfelé, amin látható az építési költség. Építkezéshez le kell raknod egy munkásodat:

- megyetáblára, narancssárga építési parcellára,
- megyetáblára, az olcsó építkezés parcellájára,
- az építész lapkájára,
- a napszámóra (csak tanyaépületek építése),
- az épp megépítendő épület lapkájára, amit leraknál játékosablak kiválasztott építési telkére. Ennek előnye, hogy megtartod a munkásodat; a hátránya viszont az, hogy így ez évszakban már kevesebbszer tudod használni ezt az épületet, valamint más nem tud társulni hozzád az építkezési akció során. (Ha ezt a munkásodat utóbb lefekteted, úgy aktiválhatod vagy fejlesztheted az épületet.)



4. Építkezés (folytatás)

Ezután meg kell fizetned az épületlapkán látható teljes vagy pedig a módosított (ii, iii, iv) költséget. Fontos, hogy - a **napszámot** leszámítva - az építkezés költsége **sosem** csökkenthet 1 erőforrás alá.



a megépítendő lapka lerakása, a költség megfizetése

5. Épületek fejlesztése

A játékosablakra már korábban lerakott - azaz felhúzott - épületet úgy tudsz fejleszteni, hogy lerakod egy munkásodat:

- megyetáblára, a szürke fejlesztési parcellára,
- a már fejlesztett építész lapkájára,
- a már fejlesztett napszámos lapkájára,
- játékosablakon az épp fejlesztendő épület lapkájára.



Ki kell fizetned a játékosablakon látható fejlesztési költséget (l. 10. oldal), ami a (ii) és a (iii) esetben olcsóbb lehet. Ezután az épületlapkát átfordítod úgy, hogy a fejlesztett oldala legyen felül.



Tanyaépület fejlesztése 1 nyersanyagba vagy 1 búzába kerül.







Faluépület fejlesztése 1 áruval vagy 1 búzába kerül.

Olyan épület is fejleszthető, amelynek lapkáján már van munkás.

6. Bárkalapok


Amikor folyómezőre szeretnél munkást kijátszani, a még rendelkezésedre álló bárkalapok közül kiválasztasz egyet, azt lerakod a kiválasztott folyómezőre, majd erre a bárkalapra lerakod a munkásodat.



Egy munkásnak alapesetben egy akciója van a bárkán . Ha azonban a munkás fehér vagy világoskék színű, a folyómező világoskék kerete miatt két akció jár érte  ; ha pedig társuló is van, akkor mind a társuló, mind a társult munkás három bárkaakciót szerez   .

A megyetáblák (folytatás)




6. Bárkalapok (folytatás)

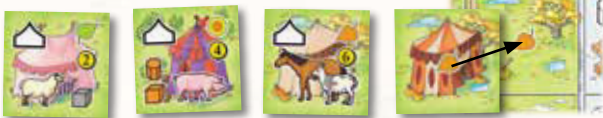
Minden bárkaakciónál  a munkás:

- (i) **dolgozhat a bárkán** - ilyenkor a készletből (ha ez lehetséges) megkap egy, a bárkalapján feltüntetett fajtájú erőforrást, vagy
- (ii) **eladhat egy erőforrást** - ilyenkor visszarak a készletbe egy, a bárkalapján feltüntetett fajtájú erőforrást, és cserébe kap 2 pontot. Kapott pontjaidat nyomban jelöld játékos tábládon, annak (behajózási) pontsávján - e pontsávon csak a behajózással szerzett pontjaidat jelölöd a játék folyamán.

Egyazon munkás ugyanabban a körben *nem* szerehet és adhat el a bárkán ugyanolyan fajtájú erőforrást.

A vásárlapok

Az előkészületek során mind kaptatok egy-egy -i, -i és -i **vásárlapját**. Ezeket játékos táblátok vásárrészen tartjátok, képpel lefelé (a sátoron csak az évszak ikonja legyen látható), amíg meg nem tartjátok magukat a vásárokat. A lapok előoldalán (l. *alant*) látjátok azokat az erőforrásokat, amelyeket az adott évszak végén be kell mutatnotok a vásár megtartásához.







(Javaslat: Az évszak során a bemutatni kívánt erőforrásokat rakjátok előre rá az adott vásár lapjára, így nem fogjátok véletlenül elkölteni ezeket az erőforrásokat a vásár megtartása előtt.)





Ezek mellett van még **8 éves vásár**, amelyek a megyelapok közé vannak keverve és (ha fel vannak csapva a játéktérre) a megyetáblákon, a megyelapok parcelláin szerezhetők meg.



A megszerzett éves vásárokat játékos táblátok mellett tartjátok (a többi otthoni és megyelapjával), amíg fel nem akarjátok használni ezeket, mert rendelkeztek a szükséges bemutatandó erőforrásokkal.

A -i/ -i oldalon a kis drágakő ikonok csak emlékeztetőként szolgálnak, hogy lássátok, milyen drágakövekre van szükség a -i/ -i oldalnál.







Az éves vásár lapjáján látható vásár megtartható -on vagy -szel 4 pontért, illetve -szel vagy -en 6 pontért, az évszak és a bemutatott erőforrások függvényében.


L. még játék vége, 3. pont a 8. oldalon.


Az épületlapok

A lapok részei

Minden épületlapjának ugyanazon részei vannak.

A bal felső sarokban lévő ikon az épület fajtáját mutatja: tanya  vagy falu , otthoni (játékos szin)  vagy megyei (fehér) .


A **tavaszi** megyelapokon ez az ikon  is látható.

Az épületlapján láthatók ikonokkal az épület **pontszerzési lehetőségei**,  akciói és/vagy a vele megszerezhető erőforrások.

Az előoldal a normál épület, az építési költséggel az ikonon belül, a hátoldal a fejlesztett épület, üres ikonnal.



A lapka alján szerepel az épület **neve**.

A lapka felső részén a  ikon azt jelöli, hogy az épület aktiválásához le kell rakni rá (vagy le kell fektetni rajta) egy munkást (l. a 15. oldalon).

Épületlapok megszerzése



A játékot mind **12 otthonlapka** birtokában kezdtek (l. *előkészületek*, 11. pont). **MeGYelapok**hoz a játék során juttok úgy, hogy leraktok munkásokat a megyetáblák megyelapok parcelláira (l. *megyetáblák*, 2. pont).



Célszerű, ha a még fel nem húzott épületeitek lapjait a játékos táblátoktól balra tároljátok, azon oldalukkal felfelé, amelyen látható az építési költség.

Épületlapka megépítése

Hogy pontokat érjen, az épületlapok fel kell húznod játékos táblátodon (l. *megyetáblák*, 4. pont).

A tanyalapok  a tanyarészen építhetők meg, a falulapok  a falurészen. Ha egy épületlapka egy oldalán víz van, azt lerakhatod úgy, hogy a vele szomszédos lapján ott ne legyen víz - nem kötelező a vizes oldalakat egymáshoz illeszteni. Az épületlapok fel kell húznod úgy, hogy a nevük legyen alul. A már a játékos táblára lerakott épületlapok utóbb nem forgathatók el vagy helyezheted át.

Ha társulás miatt egyszerre ketten is építkeztek, és valamiért számít a sorrend, felváltva húztok fel/fejlesztetek egy-egy épületet, kezdve azzal, aki épp soron volt.

Épületlapka fejlesztése

A már felhúzott épületek **fejlesztethetők** (l. *megyetáblák*, 5. pont).

Épületlapka felülépítése

A már felhúzott épületek **felülépíthetők**. A felülépítés költsége ugyanaz, mint az építkezésé. Minden épület csak egyszer építhető felül. Felülépítésnél az új lapokat rakd a régi tetejére, vagyis ne dobd el a régit.

Az épületlapkák (folytatás)

A felülépített épület nem működik, nem jár érte pont a játék végén és más épületek (csatornázó, járdázó, szobrász, nádfedelező) sem kapnak miatta pontot - tehát egészen eltér az egymáson lévő vásárlapkáktól.

Akkor is felülépíthetsz egy épületlapkát, ha azon van munkás - az ilyenkor átkerül az új, felső lapkára. Ha ez a munkás áll, utóbb le is fektetheted, hogy megkapd az új épület akcióját, termelését, vagy hogy fejleszd ezt az új épületet.

Az egyes épületek

Az előkészületek során mind megkapjátok saját színeteket - a 12 otthoni lapkát: **6 tanyalapkát** és **6 falulapkát**.

Minden épületlapka kétoldalas. Az élőoldalon az épület ikonjában látható a felépítés költsége, míg a hátoldalon, a fejlesztett épületnél üres ez az épületikon.

Ha lentebb az épület neve után fehér munkás látható - miként magán a lapkán is az épületikon mögött -, az azt jelenti, hogy az épület aktiválásához rá kell rakni egy munkást. Ha viszont nincs ilyen, az adott épületet nem kell külön aktiválni ahhoz, hogy működjön.

Tanyalapkák



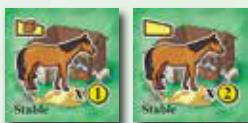
Tehénistálló: Legfeljebb 4 tehén istállózható rajta. A játék végén minden rajta lévő tehén 1 pontot ér, illetve 2 pontot, ha fejlesztve lett a tehénistálló (tehát legfeljebb 4 pontot ér, illetve fejlesztve legfeljebb 8 pontot).



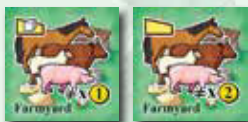
Disznóól: Legfeljebb 4 disznó istállózható rajta. A játék végén minden rajta lévő disznó 1 pontot ér, illetve 2 pontot, ha fejlesztve lett a disznóól (max. 4/8 pont).



Juhól: Legfeljebb 4 juh istállózható rajta. A játék végén minden rajta lévő juh 1 pontot ér, illetve 2 pontot, ha fejlesztve lett a juhól (max. 4/8 pont).



Lóistálló: Legfeljebb 4 ló istállózható rajta. A játék végén minden rajta lévő ló 1 pontot ér, illetve 2 pontot, ha fejlesztve lett a lóistálló (max. 4/8 pont).



Tanyaudvar: Legfeljebb 4 állat istállózható rajta, de csak ló, tehén, juh és disznó - lehet például rajta 3 tehén és 1 disznó. A játék végén minden rajta lévő állatfaj 1

pontot ér, illetve 2 pontot, ha fejlesztve lett a tanyaudvar (max. 4/8 pont).



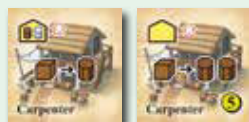
Karám: Legfeljebb 4 állat istállózható rajta, de csak őz, vaddisznó, kecske és tyúk - lehet például rajta 1 kecske és 2 vaddisznó. A játék végén minden rajta lévő állatfaj 1

pontot ér, illetve 2 pontot, ha fejlesztve lett a karám (max 4/8 pont).

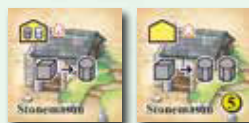
Falulapkák



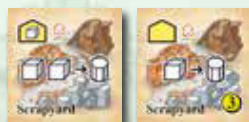
Téglavető: A téglavető átalakít 1 agyagot (narancssárga nyersanyagot) 1 téglává (narancssárga áruvá). Ha már fejlesztve lett, a téglavető 1 agyagot 2 téglává alakít át, valamint 5 pont jár érte a játék végén.



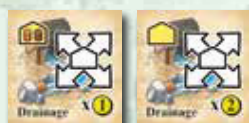
Ács: Az ács átalakít 1 fát (barna nyersanyagot) 1 deszkává (barna áruvá). Ha már fejlesztve lett, az ács 1 fát 2 deszkává alakít át, valamint 5 pont jár érte a játék végén.



Kőfaragó: A kőfaragó átalakít 1 követ (szürke nyersanyagot) 1 kőfaragvánnyá (szürke áruvá). Ha már fejlesztve lett, a kőfaragó 1 követ 2 kőfaragvánnyá alakít át, valamint 5 pont jár érte a játék végén.



Ócskás: Az ócskás átalakít 2 tetszőleges nyersanyagot (fát, követ, agyagot) 1 tetszőleges áruvá (deszkává, kőfaragvánnyá, téglává). Ha már fejlesztve lett, az ócskás 1 tetszőleges nyersanyagot alakít át 1 tetszőleges áruvá, valamint 3 pont jár érte a játék végén.



Csatornázó: A játék végén ez a lapka 1 pontot ér, valamint 1 pontot ér minden vele átlósan elhelyezkedő falulapka (tanyalapkák nem). Ha már fejlesztve lett, a játék végén 2 pontot ér, valamint 2 pontot ér minden vele átlósan elhelyezkedő falulapka (max 5/10 pont).

Példák:

Csatornázó (l. fentebb)

Járdázó (l. alant)



a maximális 5 pont



10 pont (fejlesztés miatt)




Járdázó: A játék végén ez a lapka 1 pontot ér, valamint 1 pontot ér minden tőle vízszintesen vagy függőlegesen elhelyezkedő falulapka (tanyalapkák nem).


Lyukak lehetnek, attól még járnak a pontok. Ha már fejlesztve lett, a játék végén 2 pontot ér, valamint 2 pontot ér minden tőle vízszintesen vagy függőlegesen elhelyezkedő falulapka (max 6/12 pont).

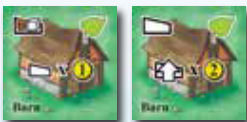
Az otthoni épületlapkák (tanya- és falulapkák) mellett vannak még **megyelapok** is, ezekhez a megyetáblákon, a megyelapok parcelláin juthattok hozzá.

Az épületlapkák (folytatás)

Tavaszi megyelapok: Ezeknek a megyelapoknak a jobb felső sarkában van egy ilyen  ikon. A játék kezdetén az összes ilyen lapkát a zsákba kell tennetek.

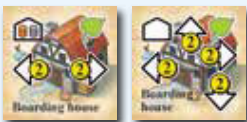


Alkímista:  Az alkímista 2 tetszőleges nyersanyagot átalakít 1 tetszőleges drágakővé, valamint 3 pontot ér a játék végén. Ha már fejlesztve lett, 1 tetszőleges nyersanyagot alakít 1 tetszőleges drágakővé, valamint 5 pontot ér a játék végén.



Csűr: A csűr a játék végén annyiszor 1 pontot ér, ahány tanyaépület van tulajdonosa játékosabláján (beleszámítva magát a csűrt is). Ha már fejlesztve lett, a játék végén


annyiszor 2 pontot ér, ahány *fejlesztett* tanyaépület van tulajdonosa játékosabláján - viszont a nem fejlesztett tanyaépületekért már nem ad pontot (max. 8/16 pont).



Panzió: A játék végén a panzió annyiszor 2 pontot ér, ahány falulapka (tanyalapka *nem*) közvetlen szomszédos vele balról és jobbról. Ha már fejlesztve lett, a játék

végén annyiszor 2 pontot ér, ahány falulapka (tanyalapka *nem*) közvetlen szomszédos vele balról, jobbról, fentről és lentől (max. 4/8 pont).



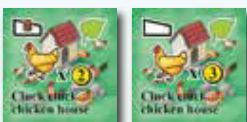
Építész:  Az építész bármely épületet meg tud építeni 1 áruért (az azon a lapkán látható építési költség nem számít). Ha már fejlesztve lett, bármely épületet

meg tud építeni vagy fel tud fejleszteni 1 áruért vagy búzáért, valamint 3 pontot ér a játék végén.



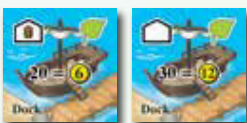
Tervező: Ha már megépült a tervező, a tőle jobbra lévő építési telekre ingyen lehet építkezni (akár ebben a körben is, ha van két építési akció). A tervezőtől

jobbra építkezéshez továbbra is építési akcióra van szükség (l. 13. oldal 4. pont), csupán az építési költséget kell figyelmen kívül hagyni. Maga a tervező 1 pontot ér a játék végén. Ha már fejlesztve lett, a felette és alatta lévő építési telkekre is ingyen lehet építkezni, valamint 3 pontot ér a játék végén. (Emlékeztető: Építésnél az épületlapkákat nem szabad elforgatni.)



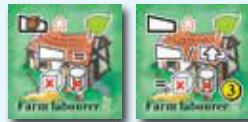
Tyúkól: A tyúkólban legfeljebb 4 tyúk istállózható. A játék végén minden tyúkólban istállózott tyúkért 2 pont jár, illetve 3 pont, ha már fejlesztve lett a tyúkól (max.


8/12 pont).



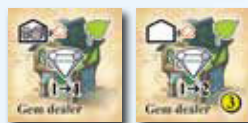
Dokk: A dokk 6 pontot ér a játék végén, ha tulajdonosa összegyűjtött 20 behajózási pontot a játék során. Ha viszont már fejlesztve lett a dokk, 12 pontot ér


a játék végén, ha tulajdonosa összegyűjtött 30 behajózási pontot a játék során - ellenben akkor, ha 30-nál kevesebb, de legalább 20 behajózási pontja van, a tulajdonos *nem* kap értük a dokkja miatt 6 pontot.



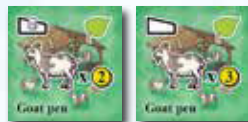
Napszámos:  A napszámossal bármelyik tanyaépületet ingyen megépítheti (az azon a lapkán látható építési költség nem számít). Ha már fejlesztve lett a napszámos, bármelyik tanyaépületet ingyen megépíthető vagy fejleszthető vele, valamint 3 pont jár érte a játék végén.

Ha a napszámos két akciót ad (vagyis egy társuló miatt), a két akciónak nem kell ugyanolyannak lennie - így például az egyik lehet építési akció, a másik fejlesztési akció. Sőt, a két akció akár egy épület felhúzása, majd azonnali fejlesztése is lehet. A napszámossal saját maga felül is építhető, de akkor ezután többé már nem lesz használható.



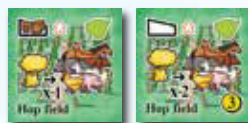
Drágakőárus:  A drágakőárus átalakít 1 tetszőleges drágakövet 1 tetszőleges drágakővé. Ha már fejlesztve lett, 1 tetszőleges drágakövet átalakít 2 tetszőleges


drágakővé (akár a kiindulási drágakővel megegyezővé is), valamint 3 pontot ér a játék végén.



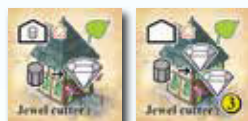
Kecskeól: A kecskeólban legfeljebb 4 kecske istállózható. A játék végén minden kecskeólban istállózott kecske 2 pontot ér, illetve fejlesztett kecskeólban 3 pontot


(max. 8/12 pont).



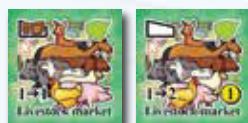
Komlóföld:  A komlóföld átalakít 1 búzát 1 tetszőleges állattá; ha már fejlesztve lett, 1 búzát 2 tetszőleges állattá alakít át, valamint 3 pontot ér a játék végén.


Emellett a komlóföldön legfeljebb 4, viszont tetszőleges fajtájú állat istállózható.



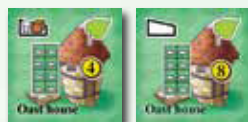
Drágakőfaragó:  A drágakőfaragó 1 követ átvált 1 tetszőleges drágakővé. Ha már fejlesztve lett, 1 követ 2 tetszőleges drágakővé vált át, valamint 3 pontot

ér a játék végén.



Állatpiac:  Az állatpiac átvált 1 állatot 1 tetszőleges állattá; ha már fejlesztve lett, 1 állatot 2 tetszőleges állattá vált át (akár a kiindulási állattal megegyezővé

is), valamint 1 pontot ér a játék végén. Emellett az állatpiacban legfeljebb 4, tetszőleges állat istállózható.



Komlószáritó: A komlószáritó 4 pontot ér a játék végén, ha tulajdonosa játékosabláján a tanyarész mind a 8 telkén van tanyaépület. Ha már fejlesztve lett

a komlószáritó, 8 pontot ér a játék végén, ha tulajdonosa játékosabláján a tanyarész mind a 8 telkén van tanyaépület.

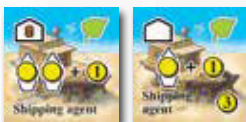


Az épületlapkák (folytatás)

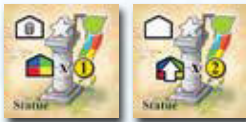


Matróz: Mindig, amikor a matróz tulajdonosa munkást rak egy bárkalapkára (akkor is, ha társulóként), kap 1 behajózási pontot; ha már fejlesztve lett a matróz, 1 helyett 2 behajózási pontot kap. A behajózási pontokat azonnal jelölni kell a behajózási sávon. Emellett a fejlesztett matrózért 3 pont jár a játék végén.

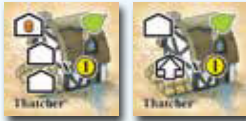
Amikor egy bárkalapkára úgy kerül társuló, hogy ott már volt egy munkás (aki ilyenkor le lesz fektetve), vagy lefektetésnél egyszerre két munkás fekszik le, ez még mindig egyetlen bárkaakciónak számít és 2 pont jár érte, nem 4.



Hajózási ügynök: Amikor a hajózási ügynök tulajdonosa elad 2 erőforrást egy bárkának, plusz 1 behajózási pontot kap; ha már fejlesztve lett a hajózási ügynök, minden, a bárkának eladott erőforrásért plusz 1 behajózási pont jár. Emellett a fejlesztett hajózási ügynökért 3 pont jár a játék végén.



Szobrász: A játék végén a szobrász annyiszor 2 pontot ér, ahány otthoni falulapka (tanyalapka *nem*) van a játékos falurészén. Ha már fejlesztve lett a szobrász, minden fejlesztett otthoni falulapkáért 2 pont jár - azonban nem jár pont a nem fejlesztett otthoni falulapkákért (max 6/12 pont).



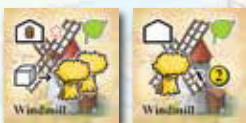
Nádfedelező: A nádfedelező a játék végén annyiszor 1 pontot ér, ahány szor 2 faluépület (tanyaépület *nem*) van tulajdonosa játékosabláján (belszámítva magát a nádfedelezőt is). Ha már fejlesztve lett a nádfedelező, minden fejlesztett faluépület 1 pontot ér a játék végén - de a nem fejlesztettekért nem jár pont (max. 6/12 pont).



Lerakat: A lerakat átvált 1 tetszőleges nyersanyagot 2 tetszőleges nyersanyaggá vagy 1 tetszőleges árut 2 tetszőleges áruvá. Ha már fejlesztve lett a lerakat, 1 tetszőleges nyersanyag váltható át 2 tetszőleges nyersanyaggá és 1 tetszőleges áru 2 tetszőleges áruvá, valamint 3 pontot ér a játék végén. Fontos, hogy a lerakatnál csak valódi nyersanyagokkal és árukkal lehet kereskedni, búzával nem.

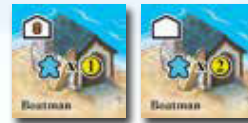


Faluháza: 6 pontot ér a játék végén akkor, ha tulajdonosa falujában mind a 12 építési telken van faluépület. Ha már fejlesztve lett a faluháza, 12 pontot ér a játék végén akkor, ha tulajdonosa falujában mind a 12 építési telken van faluépület.

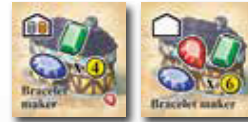


Szélmalom: A szélmalom átvált 1 tetszőleges nyersanyagot 2 búzává. Ha már fejlesztve lett a szélmalom, a játék végén 2 pont jár a szélmalmon tárolt minden búza után - de legfeljebb 4 búza tárolható a szélmalmon (max. 8 pont).

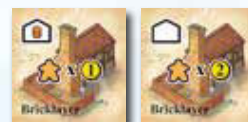
A most következő **megyelap**kák már *nem* tavaszi lapkák, nincs ott a -ikon a jobb felső sarkukban. A játék kezdetén ezek a lapkák félre vannak rakva az éves vásárokkal együtt és csak végén kerülnek a zsákba (vagy előbb, ha már kiürült a zsák).



Sajkás: A tulajdonosa a játék végén 1 pontot kap minden nála lévő világoskék munkásért; ha már fejlesztve lett a sajkás, 2 pont jár minden nála lévő világoskék munkásért. Fontos, hogy a fehér munkások bármilyen színű munkásnak számíthatnak, és hogy legfeljebb 4 munkásért ad a sajkás pontot (max. 4/8 pont).



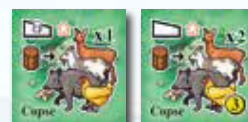
Vésnök: A tulajdonosa a játék végén 4-4 pontot kap minden, a vésnökre rakott smaragd-zafir párért - de legfeljebb 4 ilyen párért. (Alul a kis rubintikon azt jelzi, hogy a fejlesztett oldalnál már rubint is kell.) Ha már fejlesztve lett a vésnök, 6-6 pont jár minden rá rakott smaragd-zafir-rubint trióért - de legfeljebb 4 ilyen trióért (max. 16/24 pont).



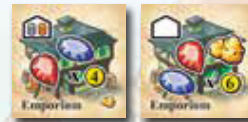
Téglaégető: A tulajdonosa a játék végén 1 pontot kap minden nála lévő narancssárga munkásért; ha már fejlesztve lett a tégláégető, 2 pont jár minden nála lévő narancssárga munkásért. Fontos, hogy a fehér munkások bármilyen színű munkásnak számíthatnak, és hogy legfeljebb 4 munkásért ad a tégláégető pontot (max. 4/8 pont).



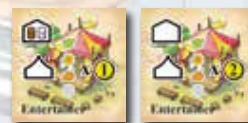
Téglaudvar: A tulajdonosa a játék végén 1 pontot kap minden téglája (narancssárga áruja) után - de legfeljebb 4 téglá után. Ha már fejlesztve lett a téglaudvar, 2 pont jár minden - de legfeljebb 4 - téglá után (max. 4/8 pont).



Liget: A liget átvált 1 deszkát 1 állattá, ami lehet tyúk, őz, kecske vagy vaddisznó. Ha már fejlesztve lett a liget, az 1 deszkát 2 állattá váltja át (az állatok továbbra is ugyanezek: tyúk, őz, kecske, vaddisznó), valamint 3 pontot ér a játék végén. Emellett a ligetben legfeljebb 4 állat istállózható (persze csak tyúk, őz, kecske és vaddisznó).

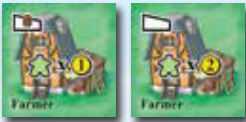


Felvásárló: A tulajdonosa a játék végén 4-4 pontot kap minden, a felvásárlóra rakott rubint-zafir párért - de legfeljebb 4 ilyen párért. (Alul a kis aranyikon azt jelzi, hogy a fejlesztett oldalnál már arany is kell.) Ha már fejlesztve lett a felvásárló, 6-6 pont jár minden rá rakott zafir-rubint-arany trióért - de legfeljebb 4 ilyen trióért (max. 16/24 pont).



Komédiás: A tulajdonosa a játék végén 1 pontot kap minden olyan évszak után, amelyben tartott vásárt. Ha már fejlesztve lett a komédiás, 2 pont jár minden olyan évszak után, amelyben tartott vásárt (max. 4/8 pont).

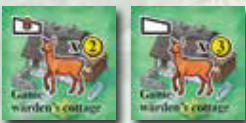
Az épületlapkák (folytatás)



Földműves: A tulajdonosa a játék végén 1 pontot kap minden nála lévő világoszöld munkásért; ha már fejlesztve lett a földműves, 2 pont jár minden nála lévő világoszöld munkásért. Fontos, hogy a fehér munkások bármilyen színű munkásnak számíthatnak, és hogy legfeljebb 4 munkásért ad a földműves pontot (max. 4/8 pont).



Tanyaház: A játék végén a tulajdonosa 1 pontot kap minden, a során lefoglalt megyetábláján lévő világoszöld keretes parcella után. Ha már fejlesztve lett a tanyaház, a tulajdonosa a lefoglalt megyetábláján lévő minden világoszöld keretes parcella után 3 pontot kap (max. 3/9 pont).



Erdészház: Az erdészházon istállózható legfeljebb 4 őz. A játék végén az erdészházon istállózott minden őzért 2 pont jár, illetve 3, ha már fejlesztve lett az erdészház (max. 8/12 pont).



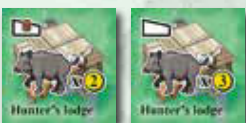
Drágakő-kereskedő: A tulajdonosa a játék végén 4-4 pontot kap minden, a drágakő-kereskedőre rakott smaragd-arany párért - de legfeljebb 4 ilyen párért.

(Alul a kis rubintikon azt jelzi, hogy a fejlesztett oldalnál már rubint is kell.) Ha már fejlesztve lett a drágakő-kereskedő, 6-6 pont jár minden rá rakott smaragd-rubint-arany trióért - de legfeljebb 4 ilyen trióért (max. 16/24 pont).

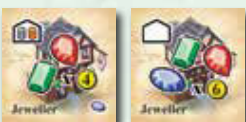


Ötvös: A tulajdonosa a játék végén 4-4 pontot kap minden, az ötvösre rakott zafír-arany párért - de legfeljebb 4 ilyen párért. (Alul a kis smaragdikon azt jelzi, hogy a fejlesztett oldalnál már smaragd is kell.)

Ha már fejlesztve lett az ötvös, 6-6 pont jár minden rá rakott smaragd-zafír-arany trióért - de legfeljebb 4 ilyen trióért (max. 16/24 pont).



Vadászház: A vadászházon istállózható legfeljebb 4 vaddisznó. A játék végén a vadászházon istállózott minden vaddisznóért 2 pont jár, illetve 3, ha már fejlesztve lett a vadászház (max. 8/12 pont).



Ékszerész: A tulajdonosa a játék végén 4-4 pontot kap minden, az ékszerészre rakott smaragd-rubint párért - de legfeljebb 4 ilyen párért. (Alul a kis zafírikon azt jelzi, hogy fejlesztett oldalnál már zafír is kell.)

Ha már fejlesztve lett az ékszerész, 6-6 pont jár minden rá rakott smaragd-zafír-rubint trióért - de legfeljebb 4 ilyen trióért (max. 16/24 pont).



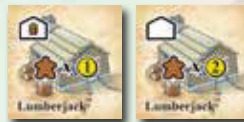
Piac: A piacon 2 tetszőleges erőforrás - de csak nyersanyag (búza is), áru és drágakő - átváltható 1 tetszőleges erőforrássá a fentiek közül, valamint 3 pontot ér a játék végén. Ha már fejlesztve lett a piac, 1 (fenti) erőforrás 1 (fenti) erőforrássá váltható át, valamint 5 pontot ér a játék végén.



Égetőkemence: A játék végén a tulajdonosa 2 pontot kap minden, a során lefoglalt megyetábláján lévő narancssárga keretes parcella után. Ha már fejlesztve lett az égetőkemence, a tulajdonosa a lefoglalt megyetábláján lévő minden narancssárga keretes parcella után 4 pontot kap (max. 4/8 pont).



Rönkház: A játék végén a tulajdonosa 1 pontot kap minden, a során lefoglalt megyetábláján lévő barna keretes parcella után. Ha már fejlesztve lett a rönkház, a tulajdonosa a lefoglalt megyetábláján lévő minden barna keretes parcella után 3 pontot kap (max. 3/9 pont).



Favágó: A tulajdonosa a játék végén 1 pontot kap minden nála lévő barna munkásért; ha már fejlesztve lett a favágó, 2 pont jár minden nála lévő barna munkásért. Fontos, hogy a fehér munkások bármilyen színű munkásnak számíthatnak, és hogy legfeljebb 4 munkásért ad a favágó pontot (max. 4/8 pont).



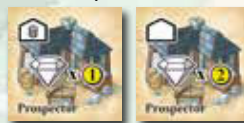
Kufár: 3 pont jár érte a játék végén. Ha már fejlesztve lett a kufár, a tulajdonosa mindig, amikor bárkalap-kát használ, mindig végrehajthat plusz egy bárkaakciót - ha például a kufár tulajdonosa lerak egy bárkalap-kára egy világoskék munkást, és társul is van, a játékos 4 bárkaakciót is végrehajthat, betartva annak szabályait (l. 13. oldal 6. pont).



Bánya: A játék végén a tulajdonosa 1 pontot kap minden, a során lefoglalt megyetábláján lévő fekete keretes parcella után. Ha már fejlesztve lett a bánya, a tulajdonosa a lefoglalt megyetábláján lévő minden fekete keretes parcella után 2 pontot kap (max. 4/8 pont).



Kőfejtő: A játék végén a tulajdonosa 1 pontot kap minden, a során lefoglalt megyetábláján lévő szürke keretes parcella után. Ha már fejlesztve lett a kőfejtő, a tulajdonosa a lefoglalt megyetábláján lévő minden szürke keretes parcella után 3 pontot kap (max. 3/9 pont).



Kincskereső: A játék végén a tulajdonosa 1 pontot kap minden (tetszőleges fajtájú) drágakőért, amit a kincskeresőre rak - de legfeljebb 4 drágakő rakható rá. Ha már fejlesztve lett a kincskereső, 2 pont jár minden rajta lévő drágakőért - de továbbra is legfeljebb 4 drágakő lehet rajta (max. 4/8 pont).

Az épületlapkák (folytatás)



Kőszállító: A tulajdonosa a játék végén 1 pontot kap minden nála lévő szürke munkásért; ha már fejlesztve lett a kőszállító, 2 pont jár minden nála lévő szürke munkásért. Fontos, hogy a fehér munkások bármilyen színű munkásnak számíthatnak, és hogy legfeljebb 4 munkásért ad a kőszállító pontot (max. 4/8 pont).



Gyűrűkészítő: A tulajdonosa a játék végén 4-4 pontot kap minden, a gyűrűkészítőre rakott rubint-arany párért - de legfeljebb 4 ilyen párért. (Alul a kis smaragdikon azt jelzi, hogy fejlesztett oldalnál már smaragd is kell.) Ha már fejlesztve lett a gyűrűkészítő, 6-6 pont jár minden rá rakott smaragd-arany-rubint trióért - de legfeljebb 4 ilyen trióért (max. 16/24 pont).



Ószeres: A tulajdonosa a játék végén 1-1 pontot kap minden 2, az ószeresre rakott alábbi erőforrása után: nyersanyagok, áruk, drágakövek, búza - de legfeljebb 8 erőforrásért. Ha már fejlesztve lett az ószeres, 2 pont jár minden, az ószeresre rakott 2 erőforrásért (max. 4/8 pont).



Kőudvar: A tulajdonosa a játék végén 1 pontot kap minden kőfaragványa (szürke árúja) után - de legfeljebb 4 kőfaragvány után. Ha már fejlesztve lett a kőudvar, 2 pont jár minden - de legfeljebb 4 - kőfaragvány után (max. 4/8 pont).



Deszkaudvar: A tulajdonosa a játék végén 1 pontot kap minden deszkája (barna árúja) után - de legfeljebb 4 deszka után. Ha már fejlesztve lett a deszkaudvar, 2 pont jár minden - de legfeljebb 4 - deszka után (max. 4/8 pont).

Közreműködők

Tervező: **Richard Breese.**

Vezető illusztrátor: **Vicki Dalton**, segédillusztrátor: **Rebecca Burgess.**

Munkások: **Andrea Uruburok**, logó: **Juliet Breese**, tördelés és szerkesztés: **Richard Breese.**

Fordító: *Thaur.*

Játékesztelők, segítők, támogatók: Mark Adams, Paul Agapow, Ralph Anderson, Jonathan Badger, Michael Baskal, Sebastian Bleasdale, boardGOATS, Jenny Bradbury, David Brain, Jonathan Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Paul Bruce, Ed Bryan, Derek Carver, Mark Chessher, David Chircop, Tze Tung Chong, Mike Clifford, Roy Cross, Vicki Dalton, David Dawkins, Peter Duckworth, Mathew Dunstan, Martha Garcia-Murillo, Penny Gray, Paul Grogan, Andrew Harding, Richard Harris, Mikko Heikelä, Ryszard Hermaszewski, Martin Higham, Alan How, Joe Huber, Ron Krantz, Cynthia Landon, Tina Landwehr-Rödde, Larry Levy, Ian MacInnes, Paul Mansfield, David Mortimer, Simon Neale, Jose Olivas Osuna, Andy Parsons, Alan Paull, Charlie Paull, Benjamin Pfof, Tony Ross, Jennifer Schlickbernd, Bez Shahriari, Mike Siggins, Graham Staplehurst (a *Keyper* név kitalálója), Tom Staplehurst, Britta Stöckmann, Rob Thomasson, Dave Torzzi, Rik Van Horn, Ian Vincent, Arthur Wadsworth, Simon Weisberg, Janet Welch, Ian Wilson és Wan Yee.

Külön köszönet:

- a *Hans im Glück*nek, amikért engedélyezték a *Carcassonne* bábuinak és disznóinak, valamint a *Lookout Games*nek, amiért engedélyezték az *Agricola* teheneinek, lovainak és birkáinak a használatát;
- a *Meeple Source*-nek a megszemélyesített munkások elkészítéséért;
- a *Giftpoint Ltd.*-nek a kihajtogatható *Logoloop* © megvetáblák legyártásáért;
- valamint a *Ludo Fact GmbH*-nak a játék legyártásáért.

Kiadva 2017-ben.

**R&D
GAMES**

R&D Games,
6 Denne Close,
Stratford upon Avon,
CV37 6XL, UK.

rqbreesee@gmail.com

Társkiadók:



Game Salute LLC,
34 Londonderry Road,
Londonderry,
NH 03053, USA.

www.GameSalute.com



**Hutter Trade GmbH
+ Co KG**

Bgm.-Landmann-
Platz 1-5,
89312 Günzburg,
Deutschland.

www.hutter-trade.com

Rövid emlékeztető

	oldal	pont
Az előkészületek során kirakva az asztal közepére :		
• játékosonként 1 megyetábla a -i oldalával és a játékoszámnak megfelelő ikonokkal .	2	1
A közéjükbe :		
• 8 tavaszi megyelapka (/ +), a zsákból húzva;	2	2
• 4 a 6 bárkalapkából , a -i oldalával felfelé.	2	4
A közéjükbe , a közös készletbe:		
• nyersanyagok	2	5
• búzák	2	5
• árúk	2	5
• állatok	2	5
• drágakövek	2	5
Az éves vásárlapkákat és a maradék megyelapkákat egyelőre félre kell tenni.	2	3
Minden játékos elé saját játékoszínében:		
• 1 játékosztábla	2	6
• 12 otthonlapka (6 x , 6x)	3	11
• 1 felügyelő	2	8
• 2 pontozóhenger	3	10
Emellett mindnek jár:		
• 1 toronylapka	2	7
• 8 munkás	2	9
(kétszemélyes játéknál 9: + / / /)		
• 3 áru	3	12
• 3 vásárlapka	3	13
A játék 4 évszakon át tart.	4	
Az éppen soron lévő játékos lehetőségei : • kijátssza felügyelőjét egy megyetábla toronyszórájára;	4	1
• kijátssza egy munkást bármelyik megyetáblára - ha üres a parcella, társulásra felszólítva;	4	2a
• kijátssza egy munkást egy játékosztábláján lévő épületre;	5	2b
• ha már se munkása, se felügyelője, lefektethet egy munkást, hogy az másodszor is dolgozzon.	4	2a
	6	3
Másik játékos körében , ha a soron lévő játékos üres parcellára játszik ki munkást, kijátsszhatja egy munkását társulóként .	7	4
A munkásért kapott akciók/erőforrások száma az alábbiak szerint alakul:		
• magányos munkásért 1 akció/erőforrás jár;	12	
• ha társuló vagy társult munkás, mindkettőért 2 akció/erőforrás jár;	12	
• ha már korábban lerakott munkáshoz társul egy munkás, a korábban lerakottat lefektetve 2 akció/erőforrás jár;	12	
• ha a munkás(ok) színe és a parcella keretének színe azonos, amiatt +1 akció/erőforrás jár.	12	
Az évszak végén , miután az utolsó játékos is kijátsszotta utolsó munkását/felügyelőjét, a többiek még mind kapnak egy lefektetési lehetőséget. Ezután minden játékos:	8	1
• bemutatja erőforrásait vásár(ok)on;	8	3
• istállózza állatait;	8	4
• elveszi lefoglalt megyetábláját, megkapva arról a munkásokat.	8	5
A következő évszak elején :		
• új megyelapkákat felcsapása;	9	1
• bárkalapkákat kicserélése;	9	2
• megyetáblák áthajtogatása és középre rakása;	9	3
• 8 -nál 9) feletti munkások lerakása a toronylapkára.	9	4
Az lesz a kezdőjátékos , aki az előző évszakban utolsóként játszott ki munkást/felügyelőt.	9	5
A játék a vásárokkal ér véget. A játék végén a behajózási pontokhoz kell adni a tanyaépületekért, a faluépületekért és a vásárokat járó pontokat. Az győz, akinek a legtöbb pontja van.	9	

Tornyok, ikonok, mezők

Tornyok három helyen vannak a játékban:

A játékosztáblák toronyszóráján.



A megyetáblák toronyszóráján.

A toronylapkákön.

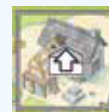
A megyetáblák parcellái:



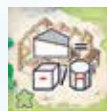
megyelapka



építkezés



fejlesztés



olcsó építkezés



adott fajtájú állat



nyersanyag/drágakő



adott fajtájú nyersanyagból adott áru



1 tetszőleges nyersanyag átváltása 2-re



1 tetszőleges áru átváltása 2-re

Ikonok

Évszakok:



tavaszi



ősz



téli



téli

Drágakövek:



smaragd



arany



rubint



zafír



bármilyen

Nyersanyagok:



agyag



fa



kő



agyag, fa vagy kő



mindezek és búza is

Áruk:



tégla



deszka



kőfaragvány



tégla, deszka, kőfaragvány



mindezek és búza is

Épületlapkák:



falv



tanya



falv és tanya



vásár



munkás kell az aktiválásához

i. táblázat a 12. oldalon