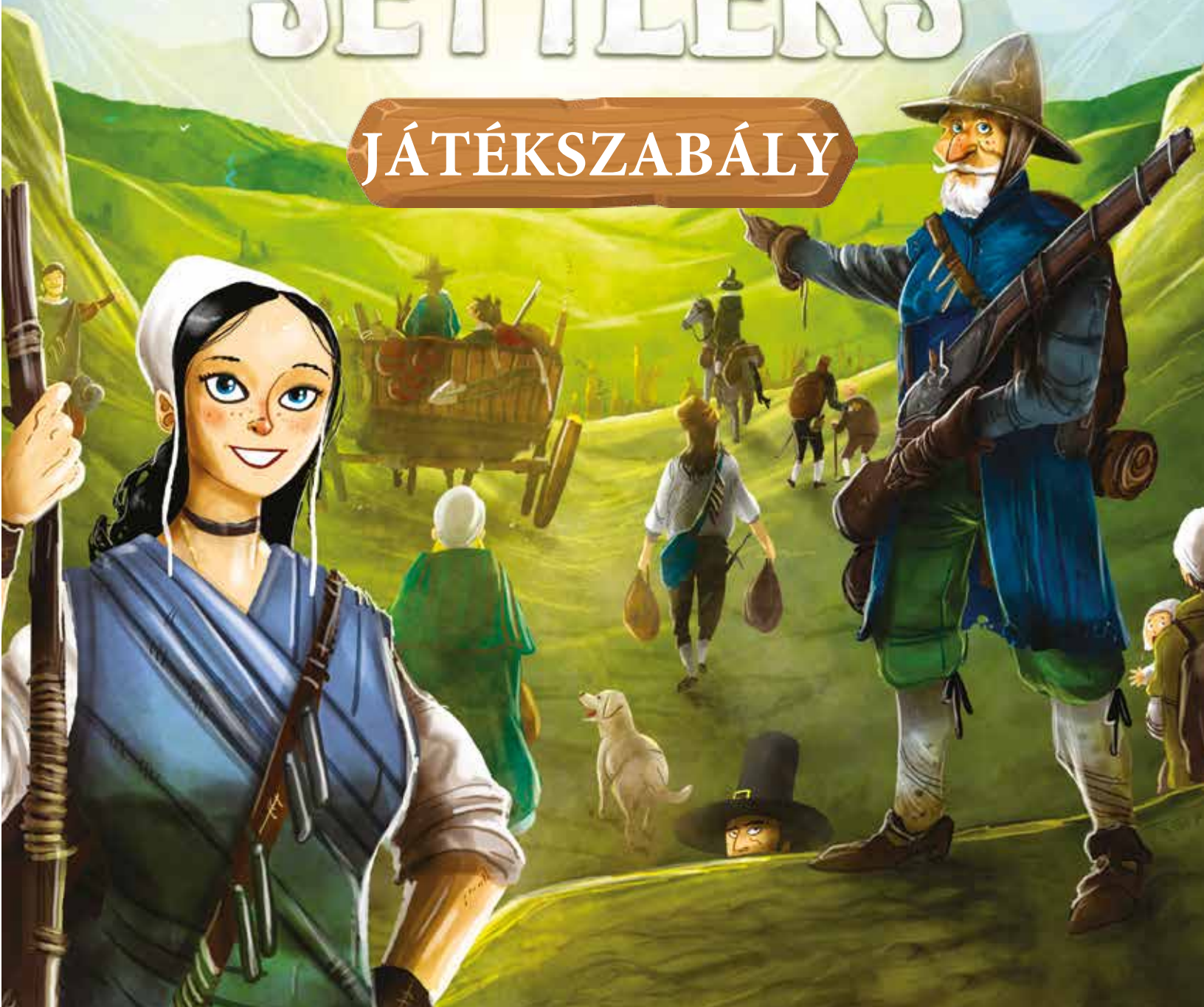




DICE SETTLERS

JÁTÉKSZABÁLY



JÁTÉKSZABÁLY

A Dice Settlers egy kockavezérelt 4X (eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate) stratégiai társasjáték 2-4 játékos részére, ahol a játékosok versengenek az eddig felderítetlen területek feletti uralomért.

BEMUTATKOZÁS

A játékosok egy csapat telepest és pionírt irányítanak, céljuk, hogy új területeket fedezzenek fel, letelepedjenek rajtuk és irányítsák azokat. A Dice Settlers ötvözi a kockamenedzsmentet és az akcióválasztást, miközben megőrzi a 4X műfaj hagyományos jellemzőit: térkép felfedezés, területkontrol, játékosok közötti konfliktus és technológiai fejlesztés.



Üdv, Pioneer Bob vagyok, és azért vagyok itt, hogy segítsek neked néhány hasznos tanáccsal.

Tartalom

51 egyedi kocka:

- 40 hatoldalú Térkép lapka (ebből 7 kezdő lapka eltérő hátlappal)



- 12 fehér kocka



- 9 zöld kocka



- 9 sárga kocka



- 7 narancs kocka



- 7 barna kocka



- 7 szürke kocka



Síkság



Erdő



Hegyek



Sivatag



Dombok



Hátlapok

- 48 Erőforrás jelölő (12 Arany, 12 Vas, 12 Fa, és 12 Élelem)



- 40+ Győzelmi Pont (GYP) jelölő, 1 GYP, 5 GYP, és 10 GYP értékekben.



- 80 sátor (20 játékos színenként)



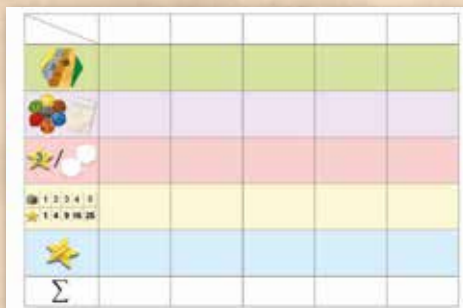
- 20 ház (5 játékos színenként)



- 36 Játékos jelölő (9 játékos színenként)



- 1 Pontozó tömb



Tartozék limit

A házak és kockák száma limitált: ha elfogytak, nem lehet többet szerezni belőlük.

Az Erőforrás jelölők, Győzelmi Pontok, és sátrak száma nem limitált: ha elfogytak, helyettesíthetők valami mással.

- 4 Játékos tábla 4 kocka sávval



- 4 Vászon húzózsák

- 1 Kezdőjátékos jelölő



- 55 Technológia kártya




ÁTTEKINTÉS

A Dice Settlers játékban egy játéktér jön létre a térképlapokból. A játékosok a sátraikat és a házaikat használva versengenek, hogy uralják ezeket a lapkákat, amelyek pontot érnek a játék végén és/vagy extra képességeket adnak azoknak a játékosoknak, akik az adott lapkán jelen vannak.

A kockák különféle embereket ábrázolnak akik neked dolgoznak, a képességeiket használva felfedeznek, kereskednek, kutatnak és terjeszkednek. A kockáidat a zsákból húzod, dobsz velük, használod őket, majd visszakerülnek a zsákba, amikor a zsák kiürül.

A sátrak jelzik a jelenlétedet a térképen. Akinek a legtöbb sátra van egy lapkán, az irányítja azt. A sátrakat házzá lehet fejleszteni, ami az állandó kontrollt jelenti egy lapkán.

A Technológia kártyák egyrészt pontokat adnak, másrészt képességeket szerezhetsz általuk, melyek segíthetnek téged a játék folyamán.



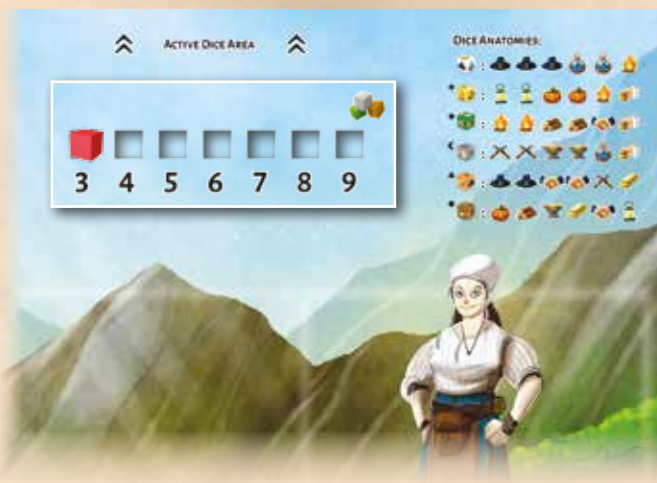
Számos út vezet a győzelemhez minden egyes alkalommal. Találd meg azt, amelyik neked jó!

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

JÁTÉKOS ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos tegye a következőket:

1. Válasszon egy szintet és vegyen el egy Játékos táblát, egy kocka sávot, egy vászon húzózsákot és az összes Játékos jelölőt a választott színben.
2. Vegyen magához 6 sátrat és képezzen belőle személyes készletet. A maradék sátrakból és a házakból általános készletet kell képezni a játéktér mellett.
3. Tegyen 3 fehér kockát, 1 zöld kockát, és 1 sárga kockát a húzózsákjába. A nem használt fehér kockák kikerülnek a játékból.
4. Vegyen egy sátrat a színében az általános készletből és helyezze a kocka sávra a Játékos tábláján a 3-as számmal jelölt helyre.




Sorsoljatok kezdőjátékost! Vagy lehet az a kezdőjátékos, aki mostanában házat épített. Adjátok oda neki a Kezdőjátékos jelölőt.

TÉRKÉP ELŐKÉSZÜLETEK

1. Játékoszámtól függően, tegyetek vissza néhány Térkép lapkát a dobozba: ezek nem kerülnek játékba:

4 játékos esetén	Használjatok minden lapkát
3 játékos esetén	Tegyetek vissza a 35-40 számú lapkákat
2 játékos esetén	Tegyetek vissza a 27-40 számú lapkákat

- A megmaradt lapkákból válogassátok ki a kezdő lapkákat (azokat, amelyeknek a többitől különbözik a háta ) , lefordítva keverjétek meg őket és osszátok felfordítva 3 lapkát a kezdőjátékosnak. Ő válasszon egyet kezdőlapkának, majd a maradék 2 lapkát adja tovább balra. A következő játékos húzzon egy lapkát a 2 lapka mellé amit kapott, majd válassza ki a saját kezdőlapkáját, a maradékot pedig adja tovább balra. Ismételjétek ezt addig, amíg minden játékosnak lesz kezdőlapkája. A megmaradt lapkákat tegyétek vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség. Ügyeljétek arra, hogy minden játékos 3 lapka közül válassza ki a kezdőlapkáját.
- A kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járása szerint haladva minden játékos helyezze le a kezdőlapkáját, egy kezdeti térképet alkotva. Minden új lapkát úgy kell lehelyezni, hogy az új lapka a lehető legtöbb oldalán érintkezzen a már lent lévő lapkákkal, a lapka orientációjától függetlenül. A végső elrendezésnek az alábbi képeken látható elrendezések egyikével kell megegyeznie.



- Minden játékos helyezzen egy sátrat a saját színében a személyes készletéből a választott lapkára. Ha a lapka valamilyen bónuszt ad annak a játékosnak, aki lehelyezte, azt azonnal megkapja.
- Keverjétek meg az összes (nem kezdő) Térkép lapkát és képpel lefelé képezetek belőlük egy húzópaklit.

KÉSZLET ELŐKÉSZÜLETEK

- Helyezzétek a GYP jelölőket vegyesen 30/39/48 GYP értékben 2/3/4-fős játékhoz az általános készletbe. A maradék GYP jelölőket helyezétek elérhető helyre a tartalékba.
- Minden erőforrást helyezétek az általános készletbe.
- Válogassátok szét a maradék kockákat szín szerint. 2/3/4-fős játékban, tegyétek vissza a játék dobozába 2/1/0 kockát minden színben. Ezek a kockák nem kerülnek játékba. A többi kockát helyezétek az általános készletbe.
- Az általános készlet tartalma: kockák, GYP jelölők, sátrak, házak és minden erőforrás jelölő.

TECHNOLÓGIA ELŐKÉSZÜLETEK

Első játék alkalmával javasoljuk, hogy az alábbi Technológia kártya szettet használjátok: (A "Great Wide Somewhere" szett): "Stability", "Scouts", "Large Coaches", "Forestry", "Gold Rush", "General Education", "Mobile Workforce", "Prosperity", "Builder". Helyezzétek a kártyákat képpel felfelé a játéktér mellé, egy Technológiai tablót képezve.

A nem használt Technológia kártyákat tegyétek vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség.

A későbbi játékok alkalmával választhatok az előre összeállított szettek közül, vagy választhatok véletlenszerűen kártyákat: Szedjétek szét a Technológia kártyákat különböző paklikba a típusuk szerint. Ebben segít a kártyát előlapján alul, illetve a hátulján található pecsét színe.

Keverjétek meg a paklikat, majd húzzatok annyi kártyát a megfelelő pecséttel jelölt paklikból, amennyit az alábbi ábrán láttok. A többi kártyát tegyétek vissza a dobozba.



Megjegyzés: A "Chronicles" Technológia kártya megjelölt, mint "4 player only" Technológia. Ha ezt húznátok 1-3 fős játékban, tegyétek vissza a dobozba és húzzatok másik kártyát.

3 FŐS JÁTÉK ELŐKÉSZÜLET

GENERAL EDUCATION
1X

ONCE PER ROUND,
GAIN 1 RESEARCH ICON.

4

MOBILE WORKFORCE

YOU MAY ACTIVATE A FACTORY USING A TENT ON AN ADJACENT TILE (NO PRESENT IS REQUIRED) ON THE FACTORY TILES.

3

PROSPERITY

AT THE END OF THE GAME, SCORE 3 ADDITIONAL VP FOR EACH DIE YOU HAVE.

5

BUILDER

AT THE END OF THE GAME, SCORE 3 VP FOR EACH HOUSE YOU HAVE.

4

STABILITY

INCREASE DICE ROLLS BY 1.

0

SCOUTS

WHEN EXPLORING, DRAW AN EXTRA TILE.

1

LARGE COACHES

PIONEER ICONS CAN BE USED AS SETTLE ICONS.

2

FORESTRY

SETTLE ICONS CAN BE USED AS RECRUIT ICONS.

1

GOLD RUSH

GOLD ICONS CAN BE USED AS ANY OTHER ICONS.

2



Dice Panel

Roll 3 dice and add up the numbers to get your score for this round.

Active Dice

3 4 5 6 7 8 9

Game Board

Shows a character standing on a green hexagonal tile, with a score display showing 6 and 8.



JÁTÉKMENET

A játék körökön át zajlik, minden kör 3 fázisból áll:

1. **Kockadobás fázis**
2. **Akcio fázis**
3. **Takarítás fázis**

Minden kör végén ellenőrizni kell, hogy a játék végét kiváltó feltételek teljesültek e:

- Legalább egy játékos lehelyezte mind az 5 házát a térképre.
- Az általános készletben nincs több GYP jelölő.
- A Térkép lapkák húzópaklija elfogy.
- Az általános készletben 2 vagy annál kevesebb különböző színű kocka maradt.

Ha a játék végét kiváltó feltételek valamelyike teljesült, a játék még egy körön át folytatódik. A következő takarítás fázis után kezdődik a játék végi pontozás.

IKONOK ELKÖLTÉSE



A játék során a legtöbb dolog végrehajtásához ikonokat kell elköltened. Ennek több módja is van, ezeket később elmagyarázzuk a szabálykönyvben.

- A kocka mozgatása a megfelelő ikonnal az aktív kocka területről az elköltött kocka területre.
- Olyan Technológia kártya aktiválása, ami megfelelő ikont ad (ehhez meg kell fordítani a Játékos jelölőd a kártyán)
- Néhány Térkép lapka ad neked ilyen ikont, ha uralod azt.

Példa: Végre szeretnél hajtani egy akciót, amelyhez 3 Toborzás ikonra van szükség. Csak egy olyan aktív kockával rendelkezel, amelyiken ez az ikon található, ugyanakkor uralsz egy olyan térképlapkát, amelyik ad egy Toborzás ikont annak aki uralja azt. Emellett megszerezted a "Forestry" technológia kártyát, amely megengedi, hogy egy Telepes ikont használj Toborzás helyett, és rendelkezel Telepes ikonnal.


KOCKADOBÁS FÁZIS

Ezt a fázist a játékosok egyszerre hajtják végre kivéve, ha egy játékos kifejezetten kéri, hogy sorrendben dobjatok. Ebben az esetben a kezdőjátékos dob először, majd a többiek az óramutató járása szerinti sorrendben követik. Minden játékos az alábbi lépéseket hajtja végre sorrendben:

1. **A Kocka kvóta meghatározása:**  Állítsd be a kocka sávon a jelölődet, hogy pontosan mutassa a jelenlegi kocka kvótádat: . Az alap kocka kvóta 3, de bizonyos technológiák és a jelenlét egyes térképlapkákon megnövelhetik ezt, maximum 9 értékig.



Példa: János színe a kék, van egy jelölője a "Stable Government" Technológia kártyán, ami kettővel megnöveli a kocka kvótáját, emellett ural két olyan térképlapkát, melyek növelik a kocka kvótáját 1-1-el. János kocka kvótája így 7: az alap 3, plusz 2 a Technológia kártya és plusz 2 a térképlapka miatt.




Megjegyzés: A Kocka kvóta  a körnek csak ezen a pontján számít. Ezért nem szükséges azonnal módosítani a Kocka kvótád, amint elveszítéd a jelenléted egy olyan Térkép lapkán, amely megnövelte a Kocka kvótád, elég ennek a fázisnak az elején ellenőrizni.

Jelenlét és uralom

Néhány Térkép lapka bónuszokat ad neked, ha uralod azt, vagy ha jelen vagy rajta.

Jelenlét   : Van egy házad vagy egy sátrad a lapkán.

Uralom  : Van egy házad a lapkán, vagy senkinek nincs háza, miközben neked van a legtöbb sátrad (döntetlen esetén megosztott uralom van).

2. Kocka dobás: Húzz a zsákból véletlenszerűen annyi kockát, amennyi a Kocka kvótád. Ha nincs annyi kocka a zsákodban, amennyire szükséged lenne, azonnal tegyél be minden már elköltött kockát a "Spent Dice Area" területről a zsákba és húzz annyit, hogy meglegyen a Kvóta, vagy húzz addig, amíg nem marad több kocka a zsákban.

Megjegyzés: Csak ilyenkor kerülhet vissza már elköltött kocka a zsákba a "Spent Dice Area" területről.

Dobj a húzott kockákkal és tedd őket az "Active Dice Area" területre a Játékosablád fölé. Ezek, és a már itt lévő kockák az aktív kockáid.

Megjegyzés: Megtörténhet, hogy a Kocka kvótád nagyobb, mint ahány kockával rendelkezel. Ebben az esetben használj annyi kockát, amennyit tudsz.

A zsák tartalmának ellenőrzése



Bármikor belenézhetsz a zsákodba, ellenőrizni, hogy milyen kockák vannak benne. Miután ezt megtetted, és mielőtt még húznál, keverd meg a kockákat a zsákban.

Egy játékos nem nézhet bele a többi játékos zsákjába.



3. Kocka újradobás és további kockák húzása:




Ennél a lépésnél két akció közül választhatsz. Végrehajthatod az egyiket vagy mindkettőt, korlátlan számban és tetszőleges sorrendben, ameddig rendelkezel a végrehajtáshoz szükséges ikonnal a kockáidon.






- Elkölthetsz egy Pionír ikont,  végrehajtsd valamelyik akciót:
 - a) Válassz egyet az aktív kockáid közül és állítsd egy neked tetsző ikonnal felfelé, vagy
 - b) Válassz hármat az aktív kockáid közül és dobd újra őket, majd tedd vissza őket az "Active Dice Area" területre.
- Elkölthetsz egy Erőforrás ikont, hogy  végrehajtsd valamelyiket:
 - a) Válassz egyet az aktív kockáid közül és állítsd egy neked tetsző ikonnal felfelé, vagy
 - b) Húzz 2 újabb kockát a zsákból, dobj velük, majd tedd őket a többi aktív kockád mellé.

Példa: Juditnak van összesen 7 kockája: 1 az aktív kocka területen, 3 az elköltött kocka területen és 3 a zsákjában. A Kocka kvótája 4. Először húz 3 kockát a zsákjából, majd miután szüksége van még egy kockára és a zsákja üres, beleteszi a 3 elköltött kockáját a zsákjába, megkeveri őket, ezután húz egyet. 4 kockát húzott összesen, a kocka kvótájának megfelelően.

Dob a 4 kockával, a kapott eredmény:



A kockákat az aktív kocka területre teszi a tábláján. Ezután úgy dönt, hogy elkölte:  hogy húzzon még 2 kockát. Dob az új kockákkal, a dobás eredménye:  és .

Ezután elkölte:  hogy újradobja a ezeket a kockákat:  és . A dobás eredménye:  és . Végül a következő aktív kockái lettek:



Miután minden játékos végzett a plusz kockahúzással és a kockadobással, ez a fázis véget ér. Ezt a két akciót, amelyek most ebben a fázisban elérhetők (további kockák húzása, kocka újradobás), a forduló során más alkalommal nem lehet végrehajtani.

Emlékezz, a zsákot - ha üres - csak a második lépésnél töltheted újra. Ha elfogynának a kockáid a zsákból ezen akció közben, NEM veheted el és teheted vissza a zsákbába a korábban elköltött kockáidat a táblád alól.

Ez egy végtelen ciklust generálhatna és azt nem akarjuk, ugye?



AKCIÓFÁZIS

A kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban, minden játékosnak **végre kell hajtania** egy fő akciót. Abban a ritka helyzetben, ha egy játékos nem tud végrehajtani egy fő akciót, hagyja ki a kört. Ezután ugyanabban a sorrendben (elsőtől az utolsóig az óramutató járasa szerint) a játékosok **végrehajthatnak** egy másik, különböző fő akciót. Azután az Akció fázis véget ér.

Akció végrehajtása közben előfordulhat, hogy kapsz egy extra akciót. Ezt a további akciót azonnal, az éppen folyamatban lévő akció után kell végrehajtani.

FONTOS: Minden akciónak, amit végrehajtasz egy körben, különbözőnek kell lennie a többi, általad végrehajtott akciótól. A más játékosok által végrehajtott akciók nem befolyásolják a Te akcióválasztásod.

Példa: Ha a Felfedezés akciót választod, mint első akciód, és Felfedezés közben kapsz egy további akciót. Mivel nem választhatod a Felfedezés akciót, ezért Letelepedés akciót választod. A második körödben választhatsz egy újabb akciót, de ez már nem lehet sem a Felfedezés sem pedig a Letelepedés.

A körödben továbbá végrehajthatsz egy vagy több Szabad akciót a Fő akciód előtt és/vagy után. A Szabad akciók leírását a 14. oldalon találod.

Hasznos Pionírok

A körödben bármikor egy ikon helyett felhasználhatsz

2 Pionír ikont:



Ez bármelyik lehet, kivéve Arany:



FŐ AKCIÓK

Minden akciónak ára van – bizonyos típusú, meghatározott számú ikonba kerül. A különböző akciók hatásának bemutatása:



Toborzás

A toborzás lehetővé teszi, hogy további kockát adj a munkaerődhöz, ami több, és néha jobb választási lehetőséget kínál.

Toborzáshoz el kell költened 1/3/6 Toborzás ikont, hogy kapj 1/2/3 új kockát az általános készletből. Csak akkor toborozhatsz kockát egy adott színben, ha jelen vagy legalább egy térkép lapkán a toborozáshoz megfelelő színben. Ezek: ♠ Síkság = Sárga kocka, ♦ Erdő = Zöld kocka, ♣ Hegyek = Szürke kocka, ▲ Sivatarag = Sárga kocka, ● Dombok = Barna kocka



Felfedezés

A Felfedezés lehetőséget ad neked arra, hogy új lapkát adj a térképhez a uralmad alatt.

A felfedezéshez el kell költened egy vagy több Felfedezés ikont. Húzz annyi lapkát a Térkép kupacból, amennyi felfedezés ikont költöttél, válassz egyet és az add hozzá a térképhez. A többi lapkát tedd vissza a dobozba.

A kiválasztott lapkát add hozzá a térképhez úgy, hogy megfeleljen az alábbi követelményeknek:

- Szomszédos egy olyan térképlapkával, amelyen Te már jelen vagy (van rajta házad vagy sátrad). Ha nem vagy jelen a térképen, ez nem vonatkozik rád.
- Szomszédos legalább két másik térképlapkával, amennyiben az lehetséges.

Ezután helyezz erre a lapkára egy sátrat a Te színedben az általános készletből. Ha a lapkának van olyan képessége, ami aktiválódik amikor lehelyezed, azt hajtsd végre most.

Minden játékos, aki jelen van a lehelyezett lapkával szomszédos bármelyik lapkán, csatlakozhat hozzád, lehelyezhet egy sátrat személyes készletéből a lapkára.

Végül, ha bármelyik játékos élne a fenti lehetőséggel, letehetsz mellé egy sátrat a személyes készletedből, hogy megőrizd az uralmad a lapkán.

Ha te vagy aki felfedezi a vidéket és van tartalék sátor a készletedben, a kezdeti uralmad garantált a lapkán.

Ha közel fedezel fel az ellenfeleidhez, az nekik is lehetőség!





Letelepedés

A Letelepítés lehetővé teszi, hogy megerősítsd a jelenléted a térképen, és urald azokat a Térkép lapkákat amelyek segítenek végrehajtani a terveid.

A letelepítéshez el kell költened legalább egy Letelepítés ikont. Minden kocka elköltése után az alábbi dolgok közül választhatsz:

- Vegyél egy sátrat a saját színedben az általános készletből, és tedd a saját készletedbe.
- Helyezz le egy sátrat a saját készletedből egy olyan Térkép lapkára, amelyen már jelen vagy.
- Helyezz le egy sátrat a saját készletedből egy olyan Térkép lapkára, amely szomszédos egy olyan lapkával, amelyen jelen vagy.
- Távolíts el a Térképről bármennyi sátrat a saját színedben és azokat helyezd a saját készletedbe. Házat nem lehet eltávolítani.

Megjegyzés: Ha több letelepítés ikont használsz, egymás után is lehelyezheted a sátraidat. Így megjelenhetsz egy lapkán, majd felhasználva még egy ikont, megjelenhetsz a szomszédos lapkán, és így tovább.

A Térkép lapkák képességeinek használata:

Néhány térkép lapkán található ikon bónusz képességeket biztosít a játékosoknak. Ezen képességek leírása a szabálykönyv végén található függelékben található.



Ha jelen vagy ezen a lapkán, használhatod a képességeit.



Ha uralod ezt a lapkát, használhatod a képességeit.



Eltávolíthatsz egy sátrat (nem házat) a te színedben és megkapod a gyár termelését..

Amikor lehelyezel egy Térkép lapkát, azonnal használd az ikonnak megfelelő képességet, ami rajta van (csak egyszer).

Megjegyzés: Amikor egy akció végrehajtása közben új ikont kapsz, az az akció végrehajtásának kezdetén aktiválódik.



Rajtaütés

Rajtaütés esetén kicserélheted egy játékosársad sátrát a sajátodra.

Rajtaütéshez el kell költened egy vagy több Rajtaütés ikont, ezután válassz egy lapkát ahol jelen vagy.

Minden elköltött Rajtaütés ikon után leveheted valamelyik ellenfeled egy sátrát az kiválasztott lapkáról, és felhelyezhetsz helyette egy sátrat a saját készletedből. A levett sátor az ellenfeled személyes készletébe kerül vissza. Amennyiben nem rendelkezel sátorral a saját készletedben, nem üthetsz rajta az ellenfeleden.



Aratás

Aratáskor begyűjthetsz erőforrásokat, amelyeket később elkölthetsz a kutatásokra és a kereskedelemben.

Aratáshoz el kell költened egy vagy több Erőforrás ikont (ezek lehetnek különbözőek). Minden elköltött ikonért vegyél el egy neki megfelelő erőforrás jelölő token az általános készletből és tedd a személyes készletedbe.

Példa: Ezt az akciót választod és elköltöd a következő 3 kockát. Ezekért kapsz 2 Fa és 1 Arany erőforrás jelölőt.



GYP gyűjtése

Valahányszor Győzelmi Pontot szerzel, vegyél el annyi GYP jelölőt amennyit szereztél, az általános készletből. Ha az általános készlet elfogyna, a tartalékból vegyél helyette.

Megjegyzés: Az egyik játék végét kiváltó ok, ha a GP jelölők elfogynak az általános készletből.




Kereskedelem

Kereskedelemmel gyűjthetsz Győzelmi Pontot erőforrásokért vagy kockáért cserébe.

Hogy kereskedhess, el kell költened egy vagy több Kereskedelem ikont. Minden elköltött ikonért cserébe végrehajthatsz **egy** az alábbiakból:

- Helyezz vissza a saját készletedből az általános készletbe 3 egyforma erőforrás jelölőt, hogy kapj 6 GYP-t.
- Helyezz vissza a saját készletedből az általános készletbe 3 különböző erőforrás jelölőt, hogy kapj 5 GYP-t.
- Helyezz vissza 2 erőforrás jelölőt (akár egyformát, akár különbözőt) a saját készletedből az általános készletbe, hogy kapj 2 GYP-t.
- Helyezz vissza egy kockát az aktív vagy az elköltött kockáid közül a játék dobozába. Ez a kocka **nem** az általános készletbe kerül, hanem kikerül a játékból..

Megjegyzés: Amikor erőforrást költesz Kereskedelem akció során, költhetsz Aranyat  más erőforrások helyett. Például 1 Fa és 2 Arany erőforrás elköltése 3 Fa erőforrás elköltésének számít.

Idegen területekkel kereskedni jó. Munkásokat is küldhetsz oda, akik örömmel küldik majd haza otthonaikba a jövedelmüket!




Kutatás

Kutatások lehetővé teszik neked, hogy a jelölőidet Technológia kártyákra helyezd, amelyek folyamatos előnyöket, Győzelmi Pontokat, vagy speciális pontozási szabályokat adnak neked.

Kutatáshoz válassz egy technológiát, amelyet alkalmazni szeretnél és megfelelsz a területi követelményeinek, valamint ki tudod fizetni a költségét.

Területi követelmények: Minden Technológia kártya tetején fel van tüntetve, milyen típusú területlapkán kell legalább egy sátorral jelen lenned.

Ár: Annyi Kutatás ikont kell elköltened, amennyi a Technológia kártya bal felső sarkában fel van tüntetve, illetve annyi Erőforrást, amennyi a jobb felső sarokban szerepel.


Amikor erőforrásokat költesz el a Kutatás akció közben, ha szeretnél fizethetsz Arannyal  bármelyik erőforrás.

Ha kifizetted az árát, helyezd egy jelölődet a Technológia kártyára, képpel felfelé. Innentől megkapod a kártya előnyeit.

Megjegyzés: Egy Technológia kártyán bármennyi játékos jelölője rajta lehet.

Technológiák használata

Ha egyszer kifejlesztettél egy technológiát és jelölőd van rajta, használhatod a játék további részében. A legtöbb technológia valamilyen állandó hatást biztosít, amelyet annyiszor használasz, ahányszor akarsz. Néhány technológia ("1x" jelöléssel) körönként csak egyszer használható, használat után fordítsd meg a jelölődet, ezzel jelezve, hogy ebben a körben már használtad.

Példa: Hogy kifejleszd a "Drilled troops" technológiát, 2  ikont el kell költened és jelen kell lenned egy erdő és egy hegység lapkán, valamint el kell költened egy Vas (vagy Arany) erőforrást. Ha kifejlesztetted, helyezd rá egy jelölődet a kártyára, ami minden körben ad majd neked egy extra Rajtaütés ikont.

ÁR (KUTATÁS IKON)



SZABAD AKCIÓK

A körödben, a fő akció végrehajtása mellett korlátlan számú SZABAD AKCIÓT hajthatsz végre (A fő akció előtt és után megetheded).

Az elérhető Szabad akciók:



1. Gyár: Levehetsz egy sátrat (házat nem a saját színedben egy olyan lapkáról, amelyen gyár van, hogy a gyár termeljen neked. A sátor visszakerül a saját készletedbe. A legtöbb gyárat egyszer használhatod a körödben (használd a jelölődet, hogy tudd, melyik gyárat használtad már az adott körben).



2. Kormányzás: Válassz egy Térkép lapkát amelyen hárommal több sátrád van, mint az ellenfeleidnek (például neked 5 sátrád van az adott lapkán és senki másnak nincs 2 sátonál több), és nincs ott senki másnak háza. Vedd le 3 sátradat, azokat helyezd az általános készletbe, majd helyezz fel a lapkára egy házat a te színedben. Innentől kezdve te uralod a lapkát, függetlenül attól, hogy a többi játékosnak hány sátra van rajta. A házakat nem lehet áthelyezni, vagy levenni a térképről.

TAKARÍTÁSI FÁZIS

Ebben a fázisban, minden játékos megtarthat egy el nem költött kockát az aktív kocka területen, a többit le kell helyeznie az elköltött kocka területre. A megtartott kockával az új körben nem dobhatsz, megtartja a jelenlegi értékét.

Fordíts minden használt játékos jelölőt az aktív oldalára, valamint vedd le minden játékos jelölőt a Térkép lapkákról.

Az aktuális kezdőjátékos a Kezdőjátékos jelölőt továbbadja a balra ülő játékosnak.



PONTOZÁS

Használd a Pontozó tömböt a Győzelmi Pontok vezetésére



A játék végén a játékosok a következő dolgokért kaphatnak Pontokat:



- **Térkép lapkák:** A legtöbb lapkán két szám található. Ezeken a lapkák az a játékos vagy játékosok, akik uralják a lapkát, kapják a magasabb pontszámot. Az a játékos vagy játékosok akik jelen vannak, de nem uralják a lapkát, kapják az alacsonyabb pontszámot. Döntetlen esetén mindenki megkapja a Győzelmi Pontokat.

Példák:



A Fekete játékos szerez 5 pontot, a Kék 2 pontot

A Kék szerez 7 pontot, a Fekete és a Piros 3-3 pontot



A Piros és a Fekete szerez 4-4 pontot, a Kék 1 pontot

- **Technológiák:** A legtöbb technológia kártyán GYP van feltüntetve. Külön-külön pontozzátok őket. Minden játékos, akinek jelölje van egy kártyán, megkapja a pontokat. Néhány technológia kártyán speciális pontozási szabályok vannak - aszerint pontozzátok őket.



- Minden játékos kap 3 GYP-t minden pár kockájáért. (mindegy, hogy a zsákban vannak, elköltött vagy még aktív kockák). Például, ha van 9 kockád, az 12 GYP (4 pár).
- Minden játékos kap 1/4/9/16/26 pontot 1/2/3/4/5 ház után, amit feltett a Térképre.
- Végül azokat a pontokat is számoljátok hozzá, amit a játék folyamán szereztek.

A legtöbb Ponttal rendelkező játékos nyer! Döntetlen esetén a döntetlent elért játékosok együtt nyertek!


Diceoneer - szóló mód szabályok

Az szóló játékmódban egy automatizált ellenfél ellen játszol, neve Diceoneer, vagy bot. A Következő szabályok szükségesek ahhoz, hogy végrehajthasd Diceoneer akcióit, "Te" pedig a játékost jelenti.

A SZÓLÓ JÁTÉK KOMPONENSEI

- 1 Akció hatszög (lásd a képen)
- 1 hatoldalú kocka (oldalain a számok: 1,2,2,3,3,4)
- 1 Akció jelölő
- 1 Sor lapka



Az Akció hatszög lapka oldalai mutatják a 6 Fő Akciót, amelyeket a bot végre fog hajtani. Észrevehetted, hogy az Aratás Fő akció nincs közöttük, az más módon történik. Te fogsz kockákat és erőforrásokat a hatszög köré helyezni a bot számára, amikor a szabály azt mondja, "tegyél X dolgot a Felfedezés mellé", akkor oda kell tenned az X dolgot a hatszögletű lapka Felfedezés ikonnal jelzett  oldala mellé.

A lapka közepén tárolja a bot az erőforrásokat, ide kell helyezni minden bot által szerzett erőforrást.


ELŐKÉSZÜLETEK

1. Az előkészületek megegyeznek egy 2 játékos játék előkészületeivel, kivéve, hogy a botnak nincs szüksége húzózsákra és kocka sávra.
2. A bot véletlenszerűen választ kezdőlapkát, **utánad**. Nem kapja meg lapka előnyeit.
3. Helyezd le a botnak a Sor lapkát, mellé pedig a kockákat egy sorba véletlenszerűen. Ez a kocka sorra hivatkozik a szabály "sor"-ként, valamint "eleje"-ként és "vége"-ként.
4. Helyezd az Akció jelölőt a Toborzás ikon mellé az Akció lapka mellett, valamint tegyél egy Arany erőforrás jelölőt a Felfedezés ikon mellé.

KOCKADOBÁS FÁZIS

1. A saját dobásaidat hajtsd végre a szabályok szerint.
2. Számold meg a kockákat a bot sorában:
 - a) Ha 1-4, **Vedd el az összes kockát** a sorból
 - b) Ha 5-8, vegyél el 4 kockát a sor **elejéről**
 - c) Ha 9-10, vegyél el 5 kockát a sor **elejéről**
 - d) Ha 11+, vegyél el 6 kockát a sor **elejéről**.

Megjegyzés: A bot soha nem vehet el több kockát a sorból, mint amennyi a játékos kocka kvótája +1.

3. A maradék kockákat mozdíts el balra, a sor lapka fölött, a sor elejére.
4. Dobj a kockákkal, azután helyezd el őket az Akció hatszög lapka körül, az alábbiak szerint:
 - a) Minden olyan kockát, amelyik egy **akciót** mutat, helyezd a neki megfelelő helyre az Akció hatszög mellett.
 - b) Minden olyan kockát, amelyik Pionír ikont  mutat, helyezd arra az akcióhelyre, amin a legkevesebb kocka + erőforrás jelölő van. (döntetlen esetén helyezd az óramutató járása szerint legközelebbi helyre az Akció jelölőhöz képest).
 - c) Azokért a kockákért, amelyek erőforrást mutatnak, a bot megkapja a rajtuk szereplő erőforrásokat az általános készletből, majd a kockák véletlenszerű sorrendben visszakerülnek a bot kockasorába. Ezután:
 - Ha a bot eddig nem rendelkezett erőforrással, helyezd az erőforrásokat az Akció hatszög közepére

- Egyébként (ha már legalább 1 erőforrással rendelkeztél), helyezd az erőforrás jelölőket egymás után az Akció hatszög azon oldalaira, amelyek nem rendelkeznek erőforrással, az alábbi szabályok szerint:

- Kezd azzal az oldallal, ahol a legkevesebb kocka van
- Ezután haladj az óramutató járása szerint körben az Akció jelölőtől kezdve.

A megmaradt erőforrások (miután minden akcióhely mellé került egy) elkészülnek és eltárolódnak a hatszög lapka közepén.

Példa: A Diceoneer 6 kockával dob, egy-egy Pionír, Fa, Kutatás, Felfedezés, és két Arany ikont. A Felfedezést és Kutatást helyezd az Akció hatszög lapka megfelelő oldalára mellé. A Pionír kockát helyezd a hatszög legkevesebb erőforrás kockát tartalmazó oldalára mellé (ez esetben 0), ami az óramutató járása szerint az első, a példában ez a Felfedezés. A két Arany és a Fa után a bot megkapja az erőforrásokat (a kockák pedig visszakérülnek a sorba véletlenszerűen). Mivel a bot már rendelkezett egy eltárolt nyersanyaggal (egy Fémmel), a tokeneket helyezd a hatszög olyan oldalára, amely mellett nincs erőforrás, vagy a legkevesebb kocka van. Az első kettőt a Rajtaütés és a Kereskedelem mellé, mivel ott nincs kocka. A harmadik erőforrás a Felfedezés mellé kerül, itt van a legkevesebb kocka és ez az első óramutató járása szerint, az Akció jelölőtől számolva.



AKCIÓ FÁZIS

Ez a fázis a megszokott módon zajlik, a kezdőjátékos váltakozik, mint a normál játékban (te vagy az első kezdőjátékos). Hajts végre egy fő akciót, majd opcionálisan még egy fő akciót. A bot minden esetben 2 akciót hajt végre a körében. Abban a valószínűtlen esetben, ha botnak nincs kockája/erőforrása az Akció hatszög lapka mellett, amikor a második akciót hajtana végre, egyszerűen nem csinál semmit.

Amennyiben a Felfedezés akciót választod, a bot mindig csatlakozik hozzád, amennyiben van elérhető sátra.

A bot körében dobj a hatoldalú dobókockával, majd mozgasd az Akció jelzőt az óramutató járása szerint a dobás értékével megegyező számú mezőt. Minden kocka vagy erőforrás jelölő "lépésnek" számít (azokat az Akció helyeket, amelyeken nincs kocka vagy erőforrás jelölő hagyd ki, nem számítanak lépésnek). Azokat az erőforrásokat, amelyek azon a mezőn vannak, mint induláskor az Akció jelölő, tekintsd úgy, mintha mögötte lennének (a lépés számlálást mindig a következő mezővel kezd, ami mellett van kocka vagy erőforrás jelölő).

Példa: Ha az akció jelölő úgy helyezkedik el, mint a képen, az 1 és 2 értékű dobás után a Felfedezés mezőre, a 3 értékű dobás a Kutatás mezőre, a 4 értékű dobás a Kereskedés mezőre mozgasd az Akció jelölőt. A Rajtaütés mezőt hagyd ki, mert nincs mellette sem kocka, sem pedig erőforrás jelölő.



Amelyik akció mellett ér véget a lépés, az bot azt az akciót végrehajtja:

1. Számold meg a kockákat és erőforrásokat az akcióhelyen. Ez lesz az akció erőssége.
2. A kockákat helyezd vissza a bot sor lapkája fölé.

3. Az erőforrás jelölőket helyezd vissza a készletbe.
4. Hajtsd végre az akciót (lásd lentebb), az előzőekben megállapított erősséggel

Akció végrehajtása

A szerző megjegyzése a prioritásokról: Nem igazán kell folyamatosan ellenőrizni minden egyes prioritást az első egy-két játék után. A bot egyértelműen arra törekszik, hogy a „leglogikusabb lépést, a legszívesebben” tegye meg, csak rövid távú döntésekkel. A legtöbb helyzetben egy pillanat alatt meghatározhatod hogy a botnak hol kell „mozognia”, a prioritások fel vannak sorolva az akcióknál (különösen a Felfedezés és a Rajtaütés akcióknál) annak meghatározása érdekében, hogy a bot mit tekint hivatalosan „jobbna”.



Toborzás

- Ha az erősség <3: 1 kockát toboroz.
 - Ha az erősség =3: 2 kockát toboroz.
 - Ha az erősség > 3: 2 kockát toboroz és kap 1 GYP-t minden erősséget 3 felett.
 - Kocka választásához a prioritások:
 - Az a szín, amiből a legkevesebb rendelkezik (jelenlét is) (a sorban és az Akció hatszög körül összesen);
 - Ha több ilyen van, akkor az, amelyikből a legkevesebb van a készletben
 - Ha ekkor is egyenlőség van, Te döntesz
- A választott kockát tedd a bot kocka sorának a végére.

Példa: A botnak 3 fehér, 3 sárga és 1 zöld kockája van. Jelen van zöld és szürke lapkák. A következő Toborzás akciónál egy szürke kockát kap. A következő alkalommal (feltételezve, hogy nem szerez jelenlétet más színű lapkák) felvehet mind zöld, mind pedig szürke kockát, amelyikből kevesebb lesz a készletben (ha egyenlő, te döntesz).



Felfedezés

A bot mindig 1 erősségű akciót használ, Felfedezés akció esetén. Ezen felül minden fel nem használt erősséget 1 GYP-t kap. Vedd el a legfelső Térkép lapkát a kupacból és helyezd le egy olyan lapka mellé, ahol nem vagy jelen a szomszédos lapkán (ha lehetséges), és a lehető legtávolabb a sátraidtól. Ha több lehetőség is van, Te döntöd el, hová teszed le a Térkép lapkát.

- Helyezz egyet a bot sátrai közül az általános készletből a most lehelyezett Térkép lapkára.
- A bot figyelmen kívül hagy minden hatást a lapkán, beleértve a felfedezés bónuszokat is.
- Te dönthetsz úgy, hogy lehelyezel a bot mellé egy sátrat, mint a normál játékban. Ha így teszel a bot minden esetben visszaveszi a uralmat azzal, hogy letesz egy további sátrat a személyes készletéből.



Letelepítés

Amikor van sátra és ereje a lehelyezéshez, a bot letesz 1 sátrat minden erőért, egyesével, az alábbi prioritások figyelembevételével (de betartva a Letelepítés szabályát: jelen kell lennie az adott lapkán, vagy szomszédosnak kell vele lennie).

- Olyan lapkára, amilyen színű lapkán még nincs jelen;
- Olyan lapkára, hol még nincs jelen (kivéve, ha a lapka 0 GYP-t ad a második helyért és Te már építettél rá házat);
- Olyan lapkára, ahol a legkevesebb sátorra van szüksége a házépítéshez;
- Olyan lapkára, ahol megakadályozza, hogy Te legyél a lapkát uraló játékos;
- Olyan lapkára, ahol közösen uraltok egy lapkát, hogy megszüntesse a döntetlent;
- Olyan lapkára, amelyik a legtöbb GYP-t adja az uraló játékosnak.
- Ha a fentiek közül egyik sem: Te döntesz hova helyez le sátrat;

- Ha a botnak bármelyik Térkép lapkán 3 vagy annál több sátorral több lesz, mint Neked, és nincs még rajta ház, azonnal épít egyet, 3 sátorért cserébe (ingyenes akció)
- Ha a botnak nincs sátra a személyes készletében, de maradt még ereje:
 - 1 ereje maradt: elvesz 3 sátrat az általános készletből;
 - 2+ ereje maradt: elvesz 5 sátrat az általános készletből (az összes megmaradt erőért cserébe);

Akárhogy is, az újonnan szerzett sátrak közül egyet egy Térkép lapkákra helyez, (a prioritások figyelembe vételével, de ezúttal nem kell hozzá erő).

Abban a valószínűtlen esetben, ha a botnak kevesebb sátra maradt az általános készletben, mint amennyit el kellene vennie, kap 1 GYP-t minden megmaradt erőért.

Példa 1: A botnak 1 sátra maradt a személyes készletében (valamint sok az általános készletben), és egy Letelepítés akciót hajt végre 2 erősséggel. Az első erősség pontért lehelyezi az utolsó sátrát a térképre (ügyelve a prioritásokra), ezután elvesz 3 sátrat az általános készletből és azonnal lehelyez egyet a térképre (2 marad nála). Ha még egy ereje maradt volna, 5 sátrat vehetett volna el.

Példa 2: A botnak 2 sátra van a személyes készletében (valamint 2 maradt az általános készletben) és egy 5 erősségű Letelepítés akciót hajt végre. Az első 2 erősség pontért lehelyezi a sátrait a térképre (ügyelve a prioritásokra) a maradék pontjaiért kapna 5 sátrat, de csak 2 van, ezért a maradék 3 erőért kap 3 GYP-t.





Rajtaütés

- Ha megszerezted egy technológiát, ami csökkenti a Rajtaütés ikonok értékét, csökkentsd a bot erejét azzal. Amennyiben a bot ereje nullára csökken kap 1 GYP-t rajtaütés helyett.
- Ha legalább 1 ereje maradt, azt a Térkép lapkát kell választani, ahol a legtöbb erőt tudja felhasználni (sátor csere) egy akcióval. Ha ez több lapkánál is egyenlő, az alábbi prioritások szerint kell választani:
 - Olyan Térkép lapkát, ahol megakadályoz Téged, hogy te urald egyedül a Térkép lapkát;
 - Olyan Térkép lapkát, ahol közösen uraltok egy Térkép lapkát;
 - Olyan Térkép lapkát, ahol a legkevesebb sátor kell ahhoz, hogy házat építhessen;
 - Olyan Térkép lapkát, ahol a legtöbb GYP-t kapja az első hely.
 - Ha továbbra is döntetlen: Te választasz.
- Minden elköltött erőért:
 - Távolítsd el egy sátradat;
 - Helyezd fel a bot egyik sátrát arra a lapkára a személyes készletéből, ha még van;

- Ha elfogynak a sátrai, vagy nem rendelkezik eggyel sem a Rajtaütés kezdetén, abbahagyja az akciót és 1 GYP-t kap minden egyes erőért.

- Ha a botnak bármelyik Térkép lapkán hárommal több sátra lesz, mint Neked, automatikusan 3 sátrat házzá alakít, majd folytatja a rajtaütést azon a lapkán addig, amíg van sátra a készletében, vagy minden sátrat le nem cserélt a sajátjára.



Kereskedelem

Minden erőért a bot elad maximum 3 erőforrást, amelyekért darabonként 2 GYP-t kap. Minden megmaradt erőért, ha már nem tud eladni erőforrást, 1 GYP-t kap.



Kutatás

- Azt a Technológia kártyát válaszd, amelyik a legtöbb GYP-t adja. Ha több is van ilyen, a legfelsőt/bal szélhez a legközelebbit válaszd, amit még nem teljesített;
- A Területi feltételeknek meg kell, hogy feleljen, valamint ki kell tudnia fizetni a szükséges erőforrásokat.



- Minden olyan erőért, amelyre nincs szükség a kiválasztott kártyához, a bot 1 GYP-t kap.

Megjegyzés: A bot soha nem hasznosítja a Technológia lap képességeit.

TAKARÍTÁS FÁZIS:

Ugyanúgy hajtsd végre a Te takarítás fázisodat, mint normál játék esetén. A bot nem csinál semmit (minden kockáját hagyj ott ahol van, a következő körre).

Ezután úgy dönthetsz, hogy eltávolítod a bot egyik sátrát **egy** olyan Gyár lapkáról, ahol a botnak 2 vagy annál több sátra van **és** több sátra van, mint Neked. A sátrát a tedd vissza a bot személyes készletébe. A bot nem hajtja végre a Gyár akcióját.

JÁTÉK VÉGE

A pontozás ugyanúgy zajlik, mint a normál játék esetén, azonban a bot extra pontokat kap ezekért:

- 1 GYP minden technológia kártyáért, azon felül, amennyit a kártya adott a technológiáért;
- 1 GYP minden megmaradt erőforrásért (a személyes készletben és az Akció hatszögön maradtakért is)

JÁTÉK NEHÉZSÉG BEÁLLÍTÁSA

Könnyű –használd valamelyik/bármelyik változtatást:

- A bot kockadobásainak maximális száma megegyezik a Tiéddel (+1 helyett).
- A bot nem kap extra GYP-t azokért az erősségekért, amelyeket nem tud elkölteni akció közben.
- A bot 1 GYP-t kap a Kereskedelem akcióban az eladott erőforrásokért 2 helyett.
- A bot nem kap további 1 GYP-t a a megmaradt erőforrásokért, valamint a technológia kártyákért amelyeket megszerzett.

Nehéz – használd valamelyik/bármelyik változtatást:

- A bot 8 sátorral kezd 6 helyett.
- A bot kockadobásainak maximális száma a Te kocka kvótád +2 (+1 helyett).
- A bot 2 GYP-t kap minden erősségért, amelyet nem tudott elkölteni akció közben.
- A bot 3 GYP-t kap minden Kereskedelem eladott erőforrásért.
- A bot további 2 GYP-t kap minden megszerzett technológia kártyáért a játék végén.



Aranyláz Variáns

További kihívásként játszhatod az alábbi igen nehéz opcióval:

- A bot nem dob el erőforrást, amikor használja azt egy akcióhoz: helyette elraktározza azt;
- Amikor a bot elraktároz egy erőforrást, azonnal átváltja Arany erőforrásra (tulajdonképpen minden eltárolt erőforrás helyettesítő erőforrás Kutatáshoz).

A fenti módosításokat használhatod az Aranyláz Variáns mellett is.

CREDITS

Game Design: Dávid Turczi

Game Development: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Paul Grogan

Artwork: Mihajlo "The Mico" Dimitrievski

Graphic Design: Agnieszka Kopera

Rulebook editing: Paul Grogan (Gaming Rules!)



Rules layout and graphics: Michał Defański, Agnieszka Kopera

Special thanks for solo playtesting to Nick Shaw.

The designer and NSKN Games would like to thank for playtesting, advice, and feedback:

Paul Grogan, Brett Gilbert, Charlie Paull, David, Adam and Jacob Mortimer, David Dawkins, David Wetherall, Konrad Borowiecki, Katalin and Tamás Rábel, Mark Harris, Charlotte Levy, Ben Hodgson, Endre Galaczi, Kata Kelemen, Zoltan Kozma, Albert Ma, Paul Bremner, Mark Morgan, René Brach, Markus Hicks, Kai Ninnemann, Kai Schmidt, Sylvia Schmidt, Jan Warnecke.

© 2018 NSKN Games. All rights reserved.

For more information about **Dice Settlers** please visit WWW.NSKN.NET

Missing or damaged components: Although we take a lot of care to make sure that your game is complete, manufacturing mistakes can still leave you with a missing or damaged component. If that happens, please contact us to receive replacements swiftly, and with our sincere apologies.

These two tiles are a promo item for Teotihuacan: City of Gods, a fascinating deep strategy game of worker dice placement, set in a pre-Columbian America. Visit www.nskn.net to find out more!



FÜGGELÉK

Robbanó Technológiák - Mini kiegészítés

Tartozékok:

- 7 Technológia kártya  pecséttel

Változás az előkészületekben:

Az előkészületek közben keverjétek meg a 7 Robbanó Technológiák kártyát és véletlenszerűen adjatok hozzá egyet a Technológia táblához, 10-re növelve azt.

Játékmenet változások:

Egy Robbanó Technológia megszerzése a Kutatás akcióval pontosan úgy zajlik, mint bármelyik másik technológiáé, valamint ugyanúgy adja a GYP-t, ha egy játékos jelölője rajta van (valamint beleszámít az Egyetem Technológiáinak számába is).

Ha van egy jelölőd a Robbanó Technológia kártyán, eltávolíthatod róla a körödben, hogy használhasd a technológiát - ezt nevezzük robbanásnak.

Ha eltávolítottad a jelölőd (de csak akkor), újra használhatod a Technológiát a Kutatás akció felhasználásával (nem lehet a Technológia kártyán 2 jelölőd).

Előre elkészített technológia készletek

Great Wide Somewhere: Stability, Large Coaches, Scouts, Forestry, Gold Rush, General Education, Mobile Workforce, Builder, Prosperity

Warriors & Traders: Stability, Stockades, Quartermasters, Land Grab, Adaptability, Basic Engineering, Production Boom, Manifest Destiny, Foreign Trade

Expand, Expand, Expand: Wanderlust, Improved Tools, Martial Training, Resourcefulness, Stable, Government, Trailblazers, Industrial Revolution, University, Cartographer

Peace in Our time: Wanderlust, City Walls, Mapmaking, Versatile Explorers, Frequent Hire, Missionaries, Shift Work, Foreign Trade, Constitution



LAPKA LISTA

Nº	TÍPUS	SZÍN	GYP	TÍPUS	KÉPESSÉG
1	Kezdőlap	Síkság	Nincs	Elhelyezés	Kapsz 1 Élelem erőforrást és 1 sárga kockát
2	Kezdőlap	Síkság	Nincs	Uralom	Növeli a Kocka kvótád 1-el
3	Kezdőlap	Erdő	Nincs	Elhelyezés	Kapsz egy Fa erőforrást és 1 Zöld kockát
4	Kezdőlap	Erdő	Nincs	Uralom	Növeli a Kocka kvótád 1-el
5	Kezdőlap	Hegyek	Nincs	Elhelyezés	Kapsz 1 Vas erőforrást és 1 Szürke kockát
6	Kezdőlap	Hegyek	Nincs	Uralom	Növeli a Kocka kvótád 1-el
7	Kezdőlap	Sivatag	Nincs	Elhelyezés	Sátor helyett egy házat helyezz le erre a lapkára
8	2-4 játékos	Sivatag	4/0	Elhelyezés	Kapsz egy bármilyen színű kockát, ami számodra elérhető (Narancs is)
9	2-4 játékos	Sivatag	5/0	Gyár	Kapsz 2 Sátrat az általános készletből a saját készletedbe
10	2-4 játékos	Dombok	1/0	Uralom	Amikor végrehajtasz egy Kereskedés akciót, kapsz 1 további Kereskedés ikont
11	2-4 játékos	Dombok	4/3	Gyár	Kapsz 1 Barna kockát
12	2-4 játékos	Sivatag	1/0	Uralom	Növeli a Kocka kvótád 1-el
13	2-4 játékos	Dombok	4/1	Gyár	Kapsz 1 Arany erőforrás jelölőt
14	2-4 játékos	Dombok	6/0	Nincs	-
15	2-4 játékos	Erdő	3/1	Elhelyezés	Hajts végre egy extra akciót ebben a körben
16	2-4 játékos	Erdő	6/2	Gyár	Kapsz 1 Fa erőforrás jelölőt
17	2-4 játékos	Erdő	Nincs	Uralom	Növeli a Kocka kvótád 1-el
18	2-4 játékos	Erdő	7/3	Nincs	-
19	2-4 játékos	Hegyek	3/1	Elhelyezés	Hajts végre egy extra akciót ebben a körben
20	2-4 játékos	Hegyek	9/5	Nincs	-
21	2-4 játékos	Hegyek	Nincs	Uralom	Növeli a Kocka kvótád 1-el
22	2-4 játékos	Hegyek	8/4	Gyár	Kapsz 1 Vas erőforrás jelölőt
23	2-4 játékos	Síkság	2/1	Uralom	Növeli a Kocka kvótád 1-el
24	2-4 játékos	Síkság	6/3	Nincs	-
25	2-4 játékos	Síkság	5/2	Gyár	Kapsz 1 Élelem jelölőt
26	2-4 játékos	Síkság	3/1	Elhelyezés	Hajts végre egy extra akciót ebben a körben
27	3-4 játékos	Sivatag	1/0	Uralom	Amikor végrehajtasz egy Toborzás akciót, kapsz 1 további Toborzás akciót
28	3-4 játékos	Dombok	1/0	Uralom	Amikor végrehajtasz egy Kereskedés akciót, kapsz 1 további Kereskedés akciót
29	3-4 játékos	Erdő	1/0	Elhelyezés	Kapsz 1 Fa erőforrás jelölőt
30	3-4 játékos	Erdő	4/2	Gyár	Aktiváld, hogy végrehajthass egy extra akciót ebben a körben
31	3-4 játékos	Hegyek	3/0	Elhelyezés	Kapsz 1 Vas erőforrás jelölőt
32	3-4 játékos	Hegyek	4/2	Gyár	Kapsz 1 Arany erőforrás jelölőt
33	3-4 játékos	Síkság	4/2	Gyár	Vegyél le pontosan 3 sátradat egy lapkáról, amin nincs ház (tedd vissza őket az általános készletbe) és tegyél fel egy házat a színedben a helyükre
34	3-4 játékos	Síkság	3/0	Elhelyezés	Kapsz 1 Élelem jelölőt
35	4 játékos	Sivatag	1/0	Uralom	Növeli a Kocka kvótád 1-el
36	4 játékos	Sivatag	7/0	Nincs	-
37	4 játékos	Dombok	4/2	Gyár	Kapsz 2 GYP-t a tartalékból
38	4 játékos	Erdő	5/1	Jelenlét	Növeli a Kocka kvótád 1-el
39	4 játékos	Hegyek	7/3	Jelenlét	Növeli a Kocka kvótád 1-el
40	4 játékos	Síkság	4/1	Jelenlét	Növeli a Kocka kvótád 1-el