

BOONLAKE

Végre megérkeztek Boonlake-be. Az azonos nevű tó partján fekvő vidék szinte teljesen lakatlan. Csak egy maroknyi ember él itt, akik óvják a természeti értékeket, és a saját elveik szerint fejlesztik a környezetüket. Bár a területet még csak most fedezték fel, de a gyönyörű környék rengeteg lehetőséget kínál az itt élők életkörülményeinek javítására.

A körödben ki kell választanod egy akciót, melynek előnyeiből mindannyian részesültök. Felfedezés, letelepedés, marhatenyésztés, korszerűsítés, építkezés, hajózás...

Milyen célokat tűztök ki magatok elé? Ez csak rajtatok múlik – itt, BOONLAKE-ben.

Teendők az első játék előtt

A játékszabály utolsó oldalán (24. o.) találtok egy összeszerelési útmutatót a kétrétegű játékosabláchoz és az akciótáblához. **Miután kinyomkodtátok a termelőüzemeket a játékosablákból, valamint a 100-/200-as pontjelzőket és érméket az akciótáblából, ne dobjátok ki ezeket az alkatrészeket, mert a játékban szükség lesz rájuk!**



A JÁTÉK ELEMEI



1 játéktábla



1 akciótábla



7 akciólápa



14 váza



62 érme
(41x 1-es érték;
15x 5-ös érték;
6x 20-as érték)



4 régiójelző



165 projektkártya



42 épületlápa
(benn 10 kezdőlápa és
7 marhalegelő)

12 kétoldalú
ragasztókorong



16 pontozólápa



36 emelő



10 szóólápa



1 kezdőjátékos-
jelző



4 kétrétegű játékoslápa



40 munkás
(10 db 4 színben)



24 ház
(6 db 4 színben)



8 csónak
(2 db 4 színben)



12 játékosjelző
(3 db 4 színben)



16 település
(4 db 4 színben)



20 szarvasmarha
(5 db 4 színben)



4 hajó
(1 db 4 színben)



4 100-/200-as pontjelző
(1 db 4 színben)



16 termelőüzem
(kő, vas, agyag és fa; 4 db játékosonként)



16 pontozásjelző
(4 db 4 színben)

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Tegyétek a **játszóasztalt** az asztal közepére.

2. Válogassátok szét a **42 épületlapkát a hátoldaluk alapján**. Azt a 7 lapkát, melynek **marhalegelő** van mindkét oldalán, tegyétek a játszótábla mellé.



3. Keverjétek meg a szürke hátoldalú épületlapkákat, majd képpel lefelé halmozzátok fel őket a játszótábla mellett.

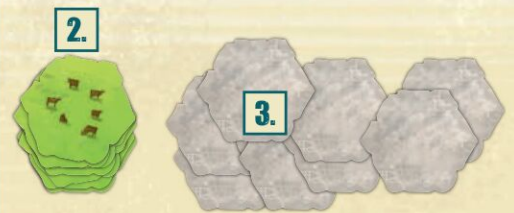
4. Most helyeztetek fel épületlapkákat a játszótáblára a játékoszámoknak megfelelően:

1 vagy 2 játékos: Keverjétek meg a 6 épületlapkát, melynek a hátlapján szimbólum látható, és tegyétek képpel felfelé a játszótáblán az azonos szimbólummal jelölt 6 mezőre. A és jelölésű lapkákat tegyétek vissza a játék dobozába.

3 játékos: Keverjétek meg a 8 épületlapkát, melynek a hátlapján vagy szimbólum látható, és tegyétek képpel felfelé a játszótáblán az azonos szimbólumokkal* jelölt 8 mezőre. A 2 db jelölésű lapkát tegyétek vissza a játék dobozába.

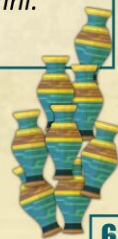
4 játékos: Keverjétek meg a 10 épületlapkát, melynek a hátlapján , vagy szimbólum látható, és tegyétek képpel felfelé a játszótáblán az azonos szimbólumokkal* jelölt 10 mezőre.

* A lapkát nem kötelező a vele egyező szimbólumú mezőre letenni. (, vagy).



5. Tegyétek egy **régiójelzőt** mind a négy régióhoz.

6. Tegyétek a **vázákat, érméket és emelőket** a játszótábla mellé egy közös készletbe.



7. Keverjétek meg a **projektkártyákat** és képezzetek belőlük egy húzópaklit a játszótábla mellett. Ezután minden játékos húz **6 kártyát**, melyet a kezébe vesz.



8. Helyeztetek az **akciótáblát** a játszótábla mellé. Keverjétek meg a **7 akciólapkát** és véletlenszerű sorrendben tegyétek őket az akciótáblára.



Példa az előkészületekhez 3 játékos esetén

9. Minden játékos magához vesz egy **játékosablát** és maga elé teszi a lenti képen látható oldalával felfelé. A hátoldalát csak szóló játékban használjuk.

10. Mindenki választ egy színt és magához veszi a megfelelő színű fa játékelemeket:

a) **6 házat, 4 települést és 5 szarvasmarhát.** Ezeket a játékelemeket a játéktábla megfelelő mélyedéseibe kell helyezni.

b) **10 munkást:**

- 3 munkás a játékosablát bal alsó sarkában lévő **farmra** kerül,
- 2 munkást a házak mellett lévő két megfelelő mélyedésbe kell tenni,
- 5 munkás a közös készletbe kerül.

c) **1 hajót**, melyet a játéktáblán lévő folyóra kell helyezni, 1-2 játékos esetén az első mezőre, 3-4 játékos esetén pedig a harmadik mezőre.

d) **2 csónakot**, melyeket a saját játékosablátán lévő csatornára kell helyezni úgy, hogy a fakitermelés területen legyenek.

e) **3 játékosjelzőt.** Egyet a játéktáblán lévő pontozósáv kezdő mezőjére, egyet az érmesínre (2 érmes mezőre) egyet pedig a kártyasínre (2 kártyás mezőre) kell helyezni.

11. Tegyétek a játékosablátok mellé a **4 pontozásjelzőt**, és a **100-/200-as pontjelzőt** a színekben, továbbá **4 termelőüzemet** (1-et minden típusból).



12. Keverjétek meg a **pontozólapkákat**, majd minden játékosnak osszatok belőle kettőt. Válasszatok ki egyet, és tegyétek a színeknek megfelelő területre a játéktábla alján. A döntés meghozatala előtt lehetőségetek van megnézni a kezetekben lévő kártyákat. Egy-, két- vagy háromfős játékban tegyétek 1 véletlenszerűen kiválasztott pontozólapkát minden üresen maradt területre (tehát minden esetben 4 pontozólapka lesz játékban). A megmaradt pontozólapkákat tegyétek vissza a játék dobozába.

13. Az lesz a kezdőjátékos, aki legutoljára utazott olyan helyre, amelynek kevesebb, mint 100 lakosa van. Ez a játékos megkapja a kezdőjátékos-jelzőt és 6 érmet; a tőle balra ülő játékos 7 érmet. 3 vagy 4 játékos esetén a többi játékos 8 érmet kap.

14. Most minden játékos választ egyet a termelőüzemei közül és lehelyezi – az 1 nyersanyagot jelző oldalával felfelé – a saját játékosablátja bal felső részén lévő megfelelő mélyedésbe.

Tipp: A kezekben tartott kártyákhoz, valamint a választott pontozólapkához szükséges erőforrások alapján válassz!



15. A megmaradt játékelemeket tegyétek vissza a játék dobozába, ebben a játékban nem lesz rájuk szükség.

A szólólapkákat csak a szóló játékban használjuk, melynek a leírását a 15. oldalon találjátok.

A JÁTÉK MENETE

A játék két fordulón keresztül tart. Egy forduló akkor ér véget, ha valamelyik játékos a hajóját az utolsó folyami mezőre mozgatja. Ekkor - akárcsak körülbelül a forduló felénél - sor kerül egy közbenső pontozásra.

A második forduló végén a játék is véget ér a negyedik közbenső, majd egy játék végi pontozással.

A kezdőjátékoskal kezdve a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban haladva hajtják végre a köreiket.

Mindegyik körödben az alábbi 3 fázist kell végrehajtandó a megadott a sorrendben:

A FÁZIS: VÁLASSZ 1 AKCIÓT ÉS HAJTSD VÉGRE

B FÁZIS: MOZGASD ELŐRE A HAJÓDAT A FOLYÓN

C FÁZIS: TOLD ÖSSZE AZ AKCIÓLAPKÁKAT

Ezután a téled balra ülő játékos köre következik.

A FÁZIS: VÁLASSZ 1 AKCIÓT ÉS HAJTSD VÉGRE

Válassz egy akciólapkát az akciótábláról, és tedd a tábla legalján lévő üres helyre. Ha a legalsó két sorban lévő akciólapka valamelyikét választod, győzelmi pontot veszítesz a sor melletti ábrán jelzettek szerint. Ezután az akciólapkán jelzett összes akciót végrehajthatod balról jobbra haladva.

1 Először kijátszhatsz 1 kártyát a jelzett típusból (nappal, napnyugta vagy éjszaka) miután befizetted a költségét,

VAGY

eldobhatod a dobópakliba, hogy szerezz 2 érmét.

Mindkét lehetőségről lemondhatsz, ha nincs ilyen típusú kártyád, vagy nem akarsz kártyát kijátszani / eldobni.

Kivétel: Az "építész" akcióval 3 érmét kapsz 2 helyett.



2 Most (kártya kijátszása, eldobása 2 érméért, vagy az előző két opcióról való lemondás után) hajtsd végre az akciólapka közepén, a nyíltól balra lévő akciókat balról jobbra haladva. Az akció egyes részeit tetszés szerint kihagyhatod.

3 Ezután minden játékos (téged is beleértve) végrehajthatja a nyíl jobb oldalán lévő akciót. (Eltérő rendelkezés hiányában a többi játékos azalatt is végrehajthatja ezt az akciót, amíg az aktív játékos még csak a nyíltól balra lévő akciónál tart).



Kivétel: Az "úttörő" akciót csak a többi játékos hajthatja végre, ahogy azt az ott lévő szimbólum is jelzi.

Az akciókról és a kártyák kijátszásáról részletes leírást a 6. oldalon találtok.

B FÁZIS: MOZGASD ELŐRE A HAJÓDAT A FOLYÓN

Az akciók végrehajtása után előremozgathatod a hajódat a folyón. **A hely, ahonnan az akciólapkát elvetted, megmutatja, hogy a hajódat legfeljebb hány mezőt mozgathatsz.** Megkapod annak a mezőnek a bónuszát, ahol a hajód befejezte a mozgását.

A hajó mozgására vonatkozó szabályok:

- A hajóval legfeljebb annyit léphetsz, amennyit az akciótáblán az éppen lefedetlen sor mutat. Nem kötelező lelépni az összes lehetséges lépést, azonban legalább 1 mezőt előre kell lépned a hajóval.
- **A kikötőkben**  tetszőleges számú hajó horgonyozhat, de nem kötelező megállni a kikötőkben.
- Minden más mezőn egyszerre csak egy hajó tartózkodhat.
- Azok a helyek, ahol másik hajó tartózkodik kimaradnak, vagyis a számítás során nem vesszük figyelembe őket – **kivéve a kikötőket** ; **a kikötőket mindig figyelembe kell venni a számolás során.**
- A folyón csak felülről lefelé haladhatsz, és sohasem fordulhatsz meg.
- Nem mozoghatsz túl az utolsó mezőn. Amint a hajód az utolsó folyami mezőre lép, az aktuális forduló véget ér (de ezt a fázist még befejezheted), majd egy közbenső pontozás következik.
- Amikor eléritek az elágazást a folyón, az első fordulóban a **felső** ágon; a második fordulóban pedig az **alsó** ágon hajóztok tovább.
- **Ha egy fordulóban te vagy az első játékos, akinek a hajója áthalad egy zsilipen, a körödet követően azonnal egy közbenső pontozás következik, amelyben minden játékos részt vesz. Ezután a téled balra ülő játékos következik.** Ha egy másik játékos már áthaladt előtted a zsilipen, nem lesz újabb közbenső pontozás. Maguk a zsilipek nem számítanak folyami mezőnek.



1. forduló

2. forduló

Folyó menti jutalmak

Attól függően, hogy hol ért véget a hajód mozgása, a következő jutalmak egyikét kapod meg:



Vegyél el X érmét a közös készletből.



Vegyél el 1 vázát.



Húzz X kártyát.



Kapsz X győzelmi pontot.



Vegyél el X munkást a színedben a közös készletből, és helyezd a farmodra.



Választhatsz, hogy 1 vázát veszel el, vagy építesz egy termelőüzemet a játékos tábládon. Ez utóbbihoz helyezz egy 1-es szintű termelőüzemet a megfelelő mélyedésbe, vagy fordíts a hátoldalára egy már korábban lehelyezett termelőüzemet. A termelősíntet nem lehet 2-esnél magasabbra emelni.

C FÁZIS: TOLD ÖSSZE AZ AKCIÓLAPKÁKAT

Told felfelé az akciólapkákat, hogy megszűntesd a hézagot. Ezután újra minden sorban lesz egy akciólapka.



HATÁSOK ÉS AKCIÓK

A következőkben részletesen ismertetjük a különböző hatásokat és akciókat. Hacsak a szabály eltérően nem rendelkezik, az alábbi szabályok érvényesek:

- Az érmeket és a munkásokat mindig a közös készletből kell elvenni. Ha fizetsz velük, vagy megváltasz tőlük, tedd őket vissza a közös készletbe.
- A játékosablád mélyedéseiben lévő munkásokat csak a szintbónusz segítségével veheted el (lásd: 10. oldal). Ezek a munkások nem tartoznak a közös készlethez.
- A munkásaidat a **farmodon** gyűjtheted össze, a játékosablád bal alsó sarkában. Ha egy hatás miatt meg kell válnod egy munkásodtól, akkor a munkást a farmról kell levenned.
- A közös készletből csak a saját színedben vehetsz el munkásokat.
- Ha húzhatsz 1 vagy több kártyát, mindig a húzópakliból kell húznod. Ha a húzópakli kiürült, keverjétek meg a dobópaklit, és képezetek belőle egy új húzópaklit. Amikor eldobsz egy kártyát, azt a dobópaklira kell tenned.
- Amikor győzelmi pontokat szerzel vagy veszítesz, mozgasd a jelződet a megfelelő számú mezőt előre vagy hátra a pontozósávon. A győzelmipont-jelződ 0 alá is lemehet. Ha a győzelmipont-jelződ körbeért a pontozósávon, helyezd a játékosabládra a 100-/200-as pontjelződet a 100-as oldalával felfelé. Ha másodszor is körbeérne, a pontjelzőt fordítsd át a 200-as oldalára.
- Ha felépíthetsz egy termelőüzemet, az azt jelenti, hogy elhelyezhetsz egy 1 nyersanyagot (1-es szint) ábrázoló termelőüzemet egy megfelelő mélyedésbe, vagy megfordíthatsz egy már korábban elhelyezett termelőüzemet, hogy 2 nyersanyagot mutasson.
- Általában a játékosok az akciók végrehajtása során párhuzamosan cselekedhetnek (kivétel ez alól a "telepes" és a "marhatenyésztés" akció, amelyet a játékosok egymás után hajtanak végre). Ha valaki sorrendben szeretne cselekedni egy részakció során, ezt be kell jelentenie. Ebben az esetben a játékosok az óramutató járásának megfelelő sorrendben hajtják végre ezt a részakciót, kezdvé azzal a játékosal, aki az akciólapját választotta.
- Ha valamit a közös készletből kellene beszerezned, de már elfogyott, bármilyen megfelelő helyettesítőt használhattok. Csak a fából készült játékelemek száma korlátozott; hogyha ez elfogy, üres kézzel távozol. Ha feltehetnél egy házat a játéktáblára, de már nincs több a játékosabládon, de már van olyan, amelyik kikerült a játékból, akkor azt használhatod.

SPECIÁLIS HATÁSOK: EGY KÁRTYA KIJÁTSZÁSA, FELFEDEZÉS, TERJESZKEDÉS, FEJLESZTÉS

Számos akció az alábbi hatásokra utal:

KÁRTYA KIJÁTSZÁSA

Ha egy hatás lehetővé teszi, hogy kijátssz egy kártyát, akkor lerakhatsz magad elé egy projektkártyát a kezedből, feltéve, hogy ki tudod fizetni a kártya költségét. A kijátsszott kártyákat gyűjtsétek a játékosablátok mellett.

Néhány hatás megengedi, hogy kijátsszás helyett eldobj egy kártyát 2 érmeért cserébe. Ebben az esetben az eldobott kártyát a dobópaklira kell tenni.

Egy kártya kijátsszásának költsége vázák, érmék és nyersanyagok kombinációjából állhat.

A jelzettszámú
érmét kell
befizetned.



Be kell adnod a
jelzett számú
vázát.

A nyersanyagköltséget
"befizetéséhez" bizonyítod kell,
hogy rendelkezel ezekkel a
nyersanyagokkal a termelő-
üzemekben és csónakokon
(vagyis csak birtokolnod kell,
nem kell beadni őket).

A projektkártyák 3 típus-
ba tartoznak: nappal ☀️,
naplemente 🌅, vagy
éjszaka 🌙. Egyes hatások
esetén csak bizonyos
típusú kártyát játszhat
ki (vagy dobhat sz el).



A termelőüzemek 1 nyersanyagot állítanak elő a jelölt típusból, amikor szükség van rá. Az előkészületek során már megépítettetek egy 1-es szintű termelőüzemet a játékosablátok 4 lehetséges helyszínének egyikén. Egyes hatások lehetővé teszik további termelőüzemek építését. Ehhez vagy tegyél egy új 1-es szintű termelőüzemet a megfelelő mélyedésbe, vagy fordítsd át egy már elhelyezett termelőüzemet, hogy 2 nyersanyagot mutasson. Ez utóbbi mindig 2 nyersanyagot termel az adott típusból.


Az erőforrások "virtuálisak", vagyis a termeléskor nem jelöljük őket különböző jelzőkkel.

A **2 csónakod** is biztosíthat számodra nyersanyagokat. Minden csónak 1 nyersanyagot ad abból a típusból, amely a csatornán elfoglalt pozíciója mellett látható. **Bármikor** tetszőleges számú mezővel mozgathatod a csónakjaidat **lefelé** (balra) vagy **felfelé** (jobbra), hogy megváltoztasd a pozícióját (és ezáltal másfajta nyersanyagot szerezz). Azonban mielőtt 1 csónakot tetszőleges számú lépéssel **felfelé** (balra) mozgatnál, 2 érmét kell fizetned. Folyásirányba a mozgatás ingyenes.



Ebből következően a játék elején 3 nyersanyag áll rendelkezésedre: 1 nyersanyag a megépített termelőüzem mellett látható típusból, továbbá 2 fa. (A csónakokat azonban szabadon mozgathatod, így más nyersanyagok is a rendelkezésedre állhatnak.)

Ahhoz, hogy egy nyersanyagköltséget ki tudj fizetni, legalább a feltüntetett nyersanyagoknak a rendelkezésedre kell állniuk; azaz még nem "költötted el" őket.

 Néhány hatás lehetővé teszi, hogy csökkentsd egy kártya nyersanyagköltségét. Ha ilyen hatást érvényesítesz, a nyersanyagköltség 1 nyersanyaggal csökken egy általad választott típusból (pl. 3 vas helyett 2 vas, vagy 1 fa helyett 0 fa).



Példa: Mónika ki szeretné játszani ezt a kártyát. Ehhez 2 érmére, 2 agyagra és 1 kőre van szüksége. Van egy termelőüzeme, amely agyagot termel. Befizeti a 2 érmét és az egyik csónakját ingyenesen lefelé mozgatja az agyaghoz. A másik csónakot is mozgatnia kell felfelé a kőhöz, ezért befizet 2 érmét. Most már minden szükséges nyersanyag a rendelkezésére áll, ezért a kártyát kijátssza maga elé.



Példa: Margó ezt a kártyát szeretné kijátssani. Ehhez 4 agyagra és 2 kőre van szüksége. Van egy 2-es szintű agyagtermelő-üzeme (amely 2 agyagot biztosít) és egy másik termelőüzeme, amely 1 követ termel. Az egyik csónakja az agyag mellett áll, a másik pedig a vas mellett. Az egyik hajóját felfelé mozgatja (miután befizet 2 érmét) az agyaghoz, majd aktivál egy emelő hatást, ezáltal a kártya 1 nyersanyaggal kevesebbe kerül. Most már ki tudja játszani a kártyát. Azt is megtehetette volna, hogy a csónakot a kőhöz mozgatja.



Kártyahatások

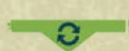
A projektkártyák olyan hatásokat tartalmaznak, amelyek a játék bizonyos pontján érvényesülnek.




A kártya kijátszásakor azonnal érvényesítsd a hatást.



A kártya hatását a játék végén kell végrehajtani.



Ezek állandó hatások, az egész játék alatt érvényesül a hatása.

Az olyan kártyákat, melyeken csak  hatás van, egymásra teheted, általában csak a végső pontozáskor lesz rájuk ismét szükség. A többi kijátszott kártyát legyezőszerűen terítsétek ki a játékosablátok mellett.

Az egyes hatásokra vonatkozó további szabályokat a 19. oldaltól kezdődően ismertetjük.

Különleges projektek a pontozólapkákön



A játéktáblán lévő mind a 4 pontozólapka felső területe egy-egy különleges projektet ábrázol. **Ahelyett**, hogy kijátszánál egy kártyát, kifizetheted az egyik projekthez szükséges költségeket (érmék + nyersanyagok). A projektek mindhárom típusba beletartoznak (nappal, naplemente, éjszaka). A kártyákra utaló hatások ezekre a projektekre is vonatkoznak (pl. ha egy kártyát 1 érmevel olcsóbban játszatsz ki, ez itt is érvényes).

A költségek kiegyenlítése után vedyél el 2 munkást a közös készletből, és helyezd őket a játékos táblád alsó sarkában lévő területre. Megkapod a jelzett győzelmi pontokat, és a jelződet 1 mezővel előrébb mozgathatod a megfelelő bevételsínen (érme- vagy kártyasínen). Ezután a két munkás közül egyet a projekt felett a színeddel megegyező színű mezőre kell helyezni (jelezve, hogy megvalósítottad a projektet). Az egyes mezők fölött több különböző játékos munkása is állhat, azonban minden projektet egy játékos csak egyszer valósíthat meg.



Ha az előkészületek során kiválasztott pontozólapkán lévő projektet valósítottad meg, kétszer annyi győzelmi pontot kapsz. Emlékeztetőül a hozzád tartozó mezőn "x2" szimbólum látható.

A pontozólapka alsó része a projekt megvalósítása szempontjából irreleváns, csak a közbenső pontozás során kell figyelembe venni.

Példa: Johanna kijátszhat egy kártyát, de ehelyett úgy dönt, hogy megvalósítja a fent látható pontozólapkán lévő projektet. Ehhez befizet 13 érmet, valamint a 2 agyag és 3 vas is a rendelkezésére áll. Kap 2 munkást (ebből az egyiket elhelyezi a saját színének megfelelő mezőre a megvalósított projekt fölél), előrelép a jelzőjével 1 mezőt a kártyasínen, és szerez 8 győzelmi pontot. Mivel ezt a pontozólapkát választotta az előkészítés során, további 8 győzelmi pontot kap.

FELFEDEZÉS



Amikor felfedezel, új épületlapkákat teszel a játéktáblára.

A felfedezés a következőképpen zajlik:

- 1) Fedj fel egy szürke épületlapkát a halomból.
- 2) Az épületlapkát a játéktáblán egy olyan üres helyre kell tenni, amely szomszédos egy másik épületlapkával, vagy hiddal kapcsolódik egy már lehelyezett épületlapkához. A marhalegelők is épületlapkának számítanak; vagyis lerakhattok mellé egy új épületlapkát.

Ebben az esetben nincs jelentősége annak, hogy van-e már valamilyen fa játékelem (szarvasmarha, munkás, ház vagy település) a szomszédos épületlapkán vagy sem.

- 3) Attól függően, hogy milyen helyet választottál, megkapod a jelzett jutalmat:



Vedyél el X érmet



Húzz X kártyát



Vedyél el 1 munkást



Építs fel 1 termelőüzemet a jelzett nyersanyagtípusból. Helyezz egy új 1-es szintű termelőüzemet a megfelelő mélyedésbe, vagy fordítsd meg a termelőüzemet, hogy 2 nyersanyagot mutasson. Ha a termelőüzem már 2-es szintű, akkor ez a hatás elveszik.

Ha a játéktáblán már az összes hely foglalt, akkor minden egyes le nem helyezett lapkáért 2 érmet kapsz.

Példa: Franciska a "toborzás" akció segítségével egyszer felfedezhet. Felfed egy épületlapkát, majd a lehelyezéshez ezt a helyet választja, amiért 2 érmet kap.

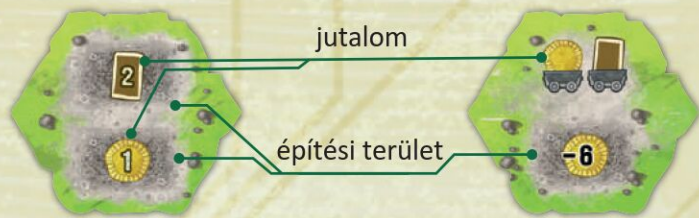


Azok a helyek, amelyeket gázló köt össze, szomszédosnak számítanak!

TERJESZKEDÉS



Ha egy hatás lehetővé teszi a terjeszkedést, elhelyezhetsz 1 munkást a farmodról egy üres építési területre. Minden épületlapkán (kivéve a marhalegelőt) van 1 vagy 2 építési terület.



Egy építési területen legfeljebb 1 munkás, 1 ház vagy 1 település állhat. Ha egy épületlapkán 2 építési terület van, ezek különböző játékosokhoz is tartozhatnak.

Marhalegelőkön sohasem lehet munkás.

A **terjeszkedés** során az alábbi lépéseket kell elvégezni:

- 1) Válassz egy üres építési területet a játéktábla egyik épületlapkáján.
- 2) Helyezz el egy munkást a farmodról ezen az építési területen. Ha a telek költséget jelez, azt be kell fizetned. Ha viszont jutalmat mutat, akkor ezeket azonnal el kell vened.

A költségek és jutalmak áttekintését a 23/24 oldalon találjátok.

*Példa: Eliza egyszer **terjeszkedhet**. Áthelyez egy munkást a farmjáról erre az építési területre. Ezért 4 érmét be kell fizetnie, cserébe pedig 1 mezővel előrébb tolhatja a jelzőjét az érmesínen.*



FEJLESZTÉS



Ha egy hatás lehetővé teszi a fejlesztést, 2 lehetőség közül választhatsz: vagy 1 munkást fejlesztesz házzá, vagy egy házat településsé.

1 munkás (polgár) házzá fejlesztése



Hajtsd végre a következő lépéseket:

- 1) Válaszd ki az egyik építési területen lévő munkásodat, amelyiket fejleszteni szeretnél.
- 2) Válj meg 1 farmon lévő munkásodtól.
- 3) Az imént kiválasztott munkást cseréld le a játékos táblád legfelső szintjén lévő házra. Ha ezzel teljesen kiürült a játékos táblád első vagy második szintje, megkapod a **szintbónuszt** (lásd: 10. o.). A lecserélt munkást rakd vissza a közös készletbe.

Állandó bevételhez juthatsz, ha házakat veszel le a játékos tábládról, melyet minden közbenső pontozáskor meg kapsz. Ha nem maradt ház a játékos tábládon, használhatod az egyik játékból kikerült (pl. egy ház településsé fejlesztésével), játéktábla mellett lévő házat. Ha mind a 6 házad a játéktáblán van, nem használhatod ezt a hatást.

1 ház településsé fejlesztése

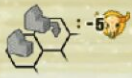


Hajtsd végre a következő lépéseket:

- 1) Válassz ki 1 házat egy építési területen, amelyet fejleszteni szeretnél. Legalább 3 lakott területtel szomszédosnak kell lennie (ez lehet munkás, ház, település vagy szarvasmarha). Ebben az esetben nem számít, hogy ezek melyik játékos által lakott területek. Az ugyanazon a lapkán, és a szomszédos épületlapkán lévő összes lakott terület "szomszédosnak" számít (a hidakkal összekötött épületlapkákat is figyelembe lehet venni).
- 2) Válj meg 2 farmon lévő munkásodtól.
- 3) Ha ez a harmadik település, amelyet fel akarsz építeni, meg kell válnod 1 további munkásodtól, vagy le kell mondanod 4 győzelmi pontról. Ha ez a negyedik településed, akkor 2 további munkásodtól kell megválnod. Egyik vagy mindkettő helyett lemondhatsz győzelmi pontról is, azaz munkásonként 4 pontot veszíthetsz. Akkor is lemondhatsz győzelmi pontokról, ha a megfelelő számú munkás rendelkezésedre áll a farmodon.



4) Cseréld le a kiválasztott házat a játékos táblán legfelül lévő településre. Ha ezzel teljesen kiürül a játékos tábla második szintje, megkapod a **szintbónuszt** (lásd alább). Az eltávolított házat tedd a játékos tábla mellé (ne rakd vissza a játékos táblára).



5) Ha már van településed abban a régióban, ahová most felépítetted a településedet, veszítesz 5 győzelmi pontot. A régióknak nevezzük azt a játékos táblán lévő 4 körzetet, melyeket hidak kötnek össze: Boonlake, Southern, New Hope, és Unknown.

A házakhoz hasonlóan a települések is növelhetik a bevételüket a közbenső pontozáskor.

Ha már felépítettél 4 települést, nem építhetsz újabbat.



Példa: Tina ezt a házat településsé fejleszti. Megteheti, hiszen van legalább 3 szomszédos lakott terület. Ez a harmadik település, melyet Tina felépített, ezért egy további munkásától is meg kellene válnia. Mivel csak 2 munkás van a farmján, tőlük megválnak, míg a harmadik helyett elveszít 4 győzelmi pontot. Cserébe leveszi a házat a játékos tábláról és megépíti a települését.

Szintbónusz

Ha sikerül levned az összes fa játékelemet a játékos táblád legfelső szintjéről (2 ház és 1 szarvasmarha), akkor azonnal átteheted a farmodra a szint bal szélén álló munkást. Ezt a munkást azonnal használhatod is. Ugyanezt megtehetitek a második munkással, ha sikerült kiüríteni a második szintet is (vagyis levettél 4 házat, 1 települést és 2 szarvasmarhát). Ezek az üres helyek győzelmi pontokat hoznak neked minden egyes közbenső pontozás jövedelemfázisában.




AZ AKCIÓK

A következőkben részletesen ismertetjük az akciókat:

ÚTTÖRŐ




Először kijátszhatod egy  kártyát, vagy eldobhatod 2 érméért cserébe.

Ezután kétszer felfedezhetsz, majd egyszer terjeszkedhetsz vagy egyszer fejleszthetsz.

A **többi játékos** (te nem!) húzhat 2 kártyát, majd kijátszat egy tetszőleges típusú kártyát a kezéből, vagy eldobhatja 2 érméért cserébe.

TELEPES



Először kijátszhatod egy  kártyát, vagy eldobhatod 2 érméért cserébe. Ezután egyszer terjeszkedhetsz vagy egyszer fejleszthetsz.

Ezt követően minden játékos – veled kezdve, majd körsorrendben – egyszer terjeszkedhet vagy egyszer fejleszthet vagy kijátszhat 1 tetszőleges kártyát (vagy eldobhatja 2 érméért cserébe).

MARHATENYÉSZTÉS





Először kijátszhatsz egy ☀️ kártyát, vagy eldobhatod 2 érméért cserébe. Ezután lerakhatsz egy marhalegelőt a játéktábla egy olyan üres mezőjére, amely szomszédos egy épületlapkával (akár hidakon keresztül is) és vedd el az ott jelzett jutalmat (mint a **felfedezés** hatásnál).

Ha a készletben nem maradt marhalegelő, vagy már minden hely foglalt, ez a hatás kárba vész, helyette 2 érmét kapsz.

Ezután minden játékos – veled kezdve, majd körsorrendben – lehelyezhet 1 szarvasmarhát, vagy kijátszhat 1 tetszőleges kártyát (vagy eldobhatja 2 érméért cserébe).

1 szarvasmarha lehelyezéséhez kövesd az alábbi lépéseket:

- 1) Válaszd ki a játéktábla bármelyik legelőjét, amelyen legfeljebb 3 szarvasmarha van.
- 2) Válj meg 1/2/3/4 farmon lévő munkásodtól, ha a legelőn 0/1/2/3 szarvasmarha van. 
- 3) Ha összességében ez a negyedik szarvasmarhád, amelyet el akarsz helyezni, meg kell válnod egy további munkásodtól, vagy le kell mondanod 4 győzelmi pontról. Ha ez már az ötödik szarvasmarhád, akkor két további munkástól kell megválnod. Az egyik vagy mindkettő helyett lemondhatsz 4-4 győzelmi pontról. Önként lemondhatsz győzelmi pontokról akkor is, ha a megfelelő számú munkás rendelkezésre áll a farmodon.
- 4) Helyezd a marhalegelőre a játékosabládon legfelül lévő szarvasmarhát (ha ezzel kiürítetted az első vagy a második szintet, megkapod a **szintbónuszt**, lásd: 10. oldal).
- 5) Vegyél el 2 érmét minden olyan **házért** (nem számít, kinek a tulajdona) amely a kiválasztott legelővel szomszédos épületlapkák egyikén áll. 

Azzal, hogy szarvasmarhákat távolítasz el a játéktábládról, növeled a közbenső pontozáskor járó bevételeidet.

RÉGIÓS PONTOZÁS



Először kijátszhatsz egy ☀️ kártyát, vagy eldobhatod 2 érméért cserébe.

Ezután válaszd ki a 4 régió (Boonlake, Unknown, New Hope, és Southern) egyikét, amelynek a régiócímkéjén lévő jutalmat még nem fedték le régiójelzővel. Tegyél egy régiójelzőt a kiválasztott régióhoz tartozó jutalomra, és gyűjtsd be a bónuszt (érméket, kártyákat vagy győzelmi pontokat).

Ezt követően a **másik 3 régiót minden játékos** (téged is beleértve) kiértékeli. Minden játékos kap egy érmét, minden lakott területe (munkás, ház, település vagy szarvasmarha) után ebben a 3 régióban.

Ennél a pontozásnál nincs jelentősége annak, hogy egy korábbi pontozás során lefedték-e már az adott régiócímkét.

*Példa: Petra a Boonlake régiót választja, és a régiójelzőt ráhelyezi az ott látható jutalomra (4 érme). New Hope, Southern és Unknown régióban **valamennyi** lakott területe további 1 érmét hoz neki. Az összes többi játékos is kap 1 érmét minden lakott területéért New Hope, Southern és Unknown régióban. A Boonlake régió után nem kapnak érméket.*



TOBORZÁS



Először kijátszhatsz egy 🌙 kártyát, vagy eldobhatod 2 érméért cserébe.

Majd elvehetsz 1 munkást és egyszer felfedezhetsz.

Ezután minden játékos fizethet 3 érmét vagy eldobhat 3 kártyát, hogy elvegyen 1 munkást a közös készletből a farmjára. Ezt a játékosok bármennyiszer végrehajthatják!

Az 1 munkás elvételéhez szükséges erőforrásokat nem lehet "keverni" (pl. 2 kártya és 1 érme). Azonban ha több munkást szeretnél elvenni, mindegyikért bármelyik erőforrással fizethetsz (pl. 3 munkásért 6 kártya és 3 érme).

HALADÁS



Először kijátszhatsz egy ☀️ kártyát, vagy eldobhatod 2 érméért cserébe.

Ezután egyszer korszerűsíthetsz.

Ezt követően minden játékos egyszer korszerűsíthet, de ehhez 1 munkásától meg kell válnia. Aki nem tudja vagy nem akarja ezt végrehajtani, helyette húzhat 1 kártyát.

Tehát ha ezt az akciót választod, egyszer vagy kétszer korszerűsíthetsz, míg a többi játékos egyszer.

Korszerűsítés

Válassz ki egyet a játékos táblád korszerűsítés területén lévő üres helyek közül. Fizesd be a jelzett érméket, majd vedd el egy emelőlapkát a közös készletből, és helyezd a megfelelő mélyedésbe úgy, hogy az alján lévő jutalom látható maradjon.

A korszerűsítés hatásának érvényesítése

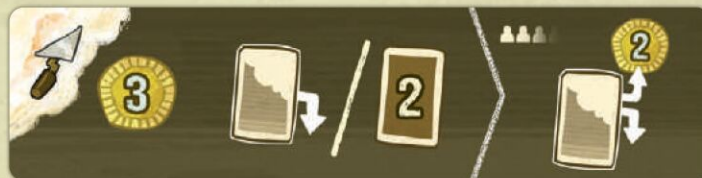
Minden korszerűsítés alatt egy hatás vagy jutalom látható, amelyet bármikor (akár akció vagy hatás közben is!) végre lehet hajtani. Némely esetben ehhez egy bizonyos feltételnek is teljesülnie kell.

A hatás végrehajtásához, vagy a jutalom begyűjtéséhez told lefelé az emelőt. Minden közbenső pontozáskor feltolhatod az emelőt, így később újra használhatod.

A korszerűsítés hatásainak és jutalmainak részletes leírását a 21/22 oldalon találjátok.



ÉPÍTÉS



A többi akcióval ellentétben itt 3 érmét kapsz (ahelyett, hogy 1 kártyát játszanál ki, vagy eldobnád 2 érméért).

Ezután kijátszhatsz egy tetszőleges kártyát, vagy húzhatsz 2 kártyát a húzópakliból.

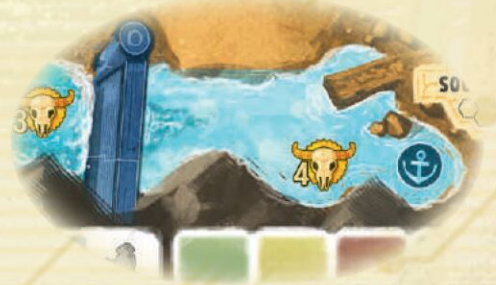
Ezt követően minden játékos kijátszhat 1 tetszőleges kártyát (vagy eldobhatja 2 érméért cserébe).

KÖZBENSŐ PONTOZÁS & VÉGSŐ PONTOZÁS

A játéktáblán 3 zsilip látható a folyó mentén. Minden alkalommal, mikor egy játékos elsőként (!) áthajózik a zsilipek egyikén, megkapja az érkezés helyszínén jelzett jutalmat, majd azonnal egy közbenső pontozás következik. Egy játék során 4 ilyen pontozásra kerül sor: 2 lesz az első fordulóban és 2 a második fordulóban. A második forduló második közbenső pontozása után jön a végső pontozás. Az a játékos, akinek ekkor a legtöbb győzelmi pontja van, megnyeri a játékot.

Fontos: Ha a hajód áthalad egy olyan zsilipen, amelyen már áthaladt egy másik hajó ebben a fordulóban, nem váltasz ki közbenső pontozást!

Fontos: Az első 3 közbenső pontozást mindig azonnal el kell végezni. Az utolsó közbenső pontozás (a második forduló végén) viszont kivételt képez. A negyedik közbenső pontozást is az váltja ki, ha valaki az utolsó folyami mezőre lép, de ebben az esetben az aktuális kör még addig folytatódik, amíg minden játékosnak ugyanannyi lehetősége nem volt akciót választani (vagyis amíg a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos sorra nem került). Csak ezután végezzétek el az utolsó közbenső pontozást, és közvetlenül utána pedig a végső pontozást.



KÖZBENSŐ PONTOZÁS

Minden játékos részt vesz a közbenső pontozásban (nemcsak az a játékos, aki átlépett a zsilipen!). A pontozás a következő 5 lépésből áll, és minden lépést egyszerre hajtotok végre.



Minden játékos kijátszhat egy vagy két tetszőleges kártyát (nem lehet eldobni 2 érméért!) vagy egyszer vagy kétszer fejleszthet (terjeszkedés nem megengedett!). Lehet 1 kártyát kijátszani és egyszer fejleszteni.



Most minden játékosnak le **kell** pontoznia a 4 pontozólapka egyikét. Ehhez,

- az 1./2./3./4. közbenső pontozásnál vedd a kezedbe a saját színednek megfelelő az 1/2/3/4 győzelmi pontos pontozásjelzőt (az 1 pontost az első-, a 2 pontost pedig a második pontozáskor, és így tovább);
- válassz egyet a játéktáblán lévő 4 pontozólapka közül, amelyekre korábban még nem tettél pontozásjelzőt;
- Tedd a pontozásjelzőt a színednek megfelelő mezőre a és megkapod a pontozásjelzőn feltüntetett pontokat, ha teljesíted a pontozólapka feltételeit. Ha nem teljesíted a feltételeket, a pontozásjelzőn látható pontokat le kell vonnod. Ha ez az a pontozólapka, amelyet a játék előkészületei során választottál, akkor a plusz- vagy mínuszpontok megduplázódnak (emlékeztetőül a hozzád tartozó mezőn "x2" szimbólum látható).

Minden pontozólapka egy feltételt és 4 értéket mutat, amelyek a 4 közbenső pontozásnak felelnek meg. Az első közbenső pontozáskor a feltételt az első értéknek, míg a második közbenső pontozásnál a második értéknek megfelelően kell teljesítenetek, és így tovább. A játék során a pontozólapkák teljesítése egyre nehezebbé válik.

Egy pontozólapkát akkor is le kell pontozni, ha egyik választható lapkának sem tudod teljesíteni a feltételeit.

Példa: Ezen a pontozólapkán jelölt feltételek teljesítéséhez Péter jelzőjének 1/2/4/7 mezőt kell előrehaladnia a kártyasínen az 1./2./3./4. közbenső pontozásig.



Ezután a játékosok bevételhez jutnak, melyet egy vagon jelképez. Ez 3 részből áll:

- Bevételeket kapsz a két bevételsínen (érme és kártya) elfoglalt pozíciód alapján (érmék, kártyák, és győzelmi pontok).
- Érméket és győzelmi pontokat kapsz a játéktáblán felszabadított helyek után (házak, települések, szarvasmarhák, és szintbónusz eredményeként lekerült munkások).
- Szarvasmarha pontozás: **Minden** játéktáblán lévő szarvasmarhád után a vele a szomszédos (lehet hidakkal összekötött is) épületlapkákön lévő minden egyes településért 1 győzelmi pontot kapsz. Pl. ha 3 település szomszédos az egyik szarvasmarhával, 3 győzelmi pontot kapsz érte.



Fontos! Az utolsó közbenső pontozáskor csak a győzelmi pontokat kapjátok meg, a kártyák és érmék kárba vesznek!

Példa: Az érmesínen és a kártyasínen lévő jelzői után Tomi 5 érmét, 1 győzelmi pontot és 3 kártyát kap, a játékos tábláján lévő üres helyekért pedig 5 érmét és 4 győzelmi pontot (további pontokat kaphat a szarvamarhájával szomszédos települések után).



Told fel az összes felhasznált emelőt.
Minden fel nem használt emelő után 1 győzelmi pontot kapsz.



Végül távolítsátok el az összes régiójelzőt a régiócímkéken lévő jutalmakról (vagyis a régiós pontozásnál ismét választható lesz minden régió).

Fontos! Ha ez volt a második közbenső pontozás, az első fordulónak vége. Ebben az esetben az összes hajót vissza kell mozgatni a második forduló kiindulási helyére a játékoszámnak megfelelően. (Négyfős játék esetén a hajók a második fordulóban előrébb indulnak, mint két vagy három játékos esetén.)

Ha ez volt a negyedik közbenső pontozás, akkor a végső pontozás következik. Ne feledjétek, a negyedik közbenső pontozás csak akkor kezdődik, ha egy hajó az utolsó mezőre lépett, és minden játékos ugyanannyiszor került sorra!

Amint minden játékos teljesítette a fenti lépéseket az első, második, vagy harmadik közbenső pontozást követően, a játék az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik tovább.



VÉGSŐ PONTOZÁS

A 2. forduló végén, az utolsó közbenső pontozás után jön a végső pontozás. Ehhez az alábbi lépéseket kell végrehajtani a megadott sorrendben:



Ha 4-6 emelő van a játékos tábládon, emelőnként 2 győzelmi pontot kapsz.

Ha 7 vagy több emelő van a játékos tábládon, 3 győzelmi pontot kapsz minden emelő után (pl. 7 emelő esetén 21 győzelmi pontot kapsz).



Győzelmi pontokat kapsz a kijátszott kártyáid után (a szimbólumon feltüntetett számnak megfelelően).



A játékos táblád harmadik szintjén lévő minden üres mélyedés után (vagyis ahonnan eltávolítottad a fa játékelemet) 2 győzelmi pontot kapsz.

A játékos táblád negyedik szintjén lévő minden üres mélyedés után (vagyis ahonnan eltávolítottad a fa játékelemet) 4 győzelmi pontot kapsz.

A játékos táblád ötödik szintjén lévő minden üres mélyedés után (vagyis ahonnan eltávolítottad a fa játékelemet) 6 győzelmi pontot kapsz.

A megmaradt érmék és kártyák után nem kapsz győzelmi pontokat.

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos megnyeri a játékot! Döntetlen esetén minden érintett játékos győz.

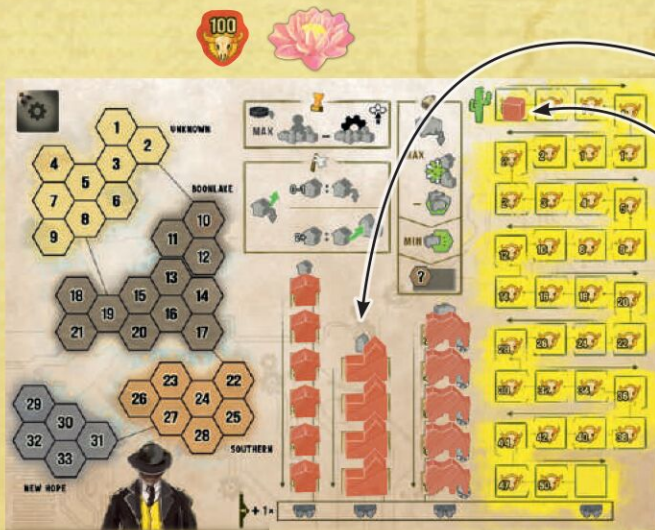


SZÓLÓ JÁTÉK

A játékot egyedül is játszhatod. Ebben az esetben a helyi legenda, a bölcs Eminenciás lesz az ellenfeled.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játékot a kétfős játékra vonatkozó szabályok szerint kell előkészíteni, azonban az Eminenciás esetében az előkészület kissé eltér a megszokottól. Az Eminenciás számára fordítsd meg a játékosablát és tedd az asztalra.



Ezután válassz egy szintet az Eminenciás számára és a hozzá tartozó szarvasmarhákat, házakat, településeket tedd a szólótábláján jelzett helyükre.

Az egyik jelzőjét tedd a kaktuszszáv első mezőjére, egy másikat pedig a pontozósáv "0" mezőjére. Az Eminenciásnak nincs jelzője a bevételsíneken.

Az Eminenciás hajóját a kétfős játéknak megfelelő kezdőhelyre kell tenni. Az Eminenciás megkapja a kezdőjátékos-jelzőt (ebből következően te 7 érmevel kezded a játékot).

A 100-/200-as pontjelzőt tedd a szólótáblája mellé.

Az Eminenciás sosem szerez kártyákat és érmeket. Munkásokra, csónakokra, pontjelzőre, valamint termelőüzemekre sem lesz szüksége. Az előkészületek során húzz véletlenszerűen egy pontozólapkát az Eminenciás számára.

Válassz egy nehézségi szintet, és véletlenszerűen távolítsd el a 10 szólólapka közül a megfelelő számú lapkát az adott típus(ok)ból.

Könnyű → Távolíts el 4 B-lapkát

Közepes → Távolíts el 1 A-lapkát és 3 B-lapkát

Nehez → Távolíts el 2 A-lapkát és 2 B-lapkát

Nagyon nehéz → Távolíts el 3 A-lapkát és 1 B-lapkát

Elit → Távolíts el 4 A-lapkát



Keverd meg a megmaradt 6 szólólapkát, majd a **hátdoldalukkal felfelé forgasd meg őket véletlenszerűen**, és a paklit tedd képpel lefelé az Eminenciás játékosablájába mellé.

A JÁTÉK MENETE

Az Eminenciással felváltva hajtjátok végre a köreitek. A játékot az Eminenciás kezdi, végrehajtva az első akciót. Minden alkalommal, mikor az Eminenciás sorra kerül, fedd fel a szólópakli legfelső lapkáját, és állítsd függőleges helyzetbe (hogy a számok jól olvashatók legyenek). Ezután 2 hatást kell végrehajtanod az Eminenciás számára: először a lapka felső részén, majd az alsó felén lévő hatást (ahol kiválaszt egy akciólapkát és végrehajtja az akcióját).

Ezt követően az Eminenciás hajója annyit halad előre, amennyit a kiválasztott akciólapka helye melletti ábra mutat. Ha a szólópakli kifogyott, keverd meg újra a 6 lapkát, forgasd meg őket képpel lefelé, és képezd egy új húzópaklit.

Helyszín kiválasztása

Egyes hatásokhoz az Eminenciásnak ki kell választania egy helyszínt a játéktáblán. Ez esetben a **preferált helyszínt** véletlenszerűen kell meghatározni. Ehhez nézd meg azt a **számot**, amely a **szólópakli legfelső lapkáján** jelzett iránnyal **megegyező sarokban** látható.

Példa: Viktor a bal oldali lapkát fedte fel az Eminenciás számára, tőle balra helyezkedik el a szólópakli. Egy hatáshoz az Eminenciásnak helyszínt kell választania. Mivel a jobb oldali lapkán lévő ember a bal alsó sarokban van, a 13-as számmal jelölt hely lesz a preferált helyszín.



Ha éppen kifogyott a szőlőpakli, és az Eminenciásnak helyszínt kellene választania, mindig az éppen használt szőlőlapka **bal felső sarkában** lévő számot választja. Erre vonatkozóan egy emlékeztető látható a szőlőtábla bal felső sarkában.



Minden szám egy adott helyszínt jelöl a játéktáblán. Ha az Eminenciás érvényesíteni tudja a hatást a preferált helyszínen, akkor meg is teszi. Ellenkező esetben a következő, eggyel magasabb értékű helyet választja. Ha a hatás érvényesítése itt sem lehetséges, ismét a következő, eggyel nagyobb helyre ugrik, és így tovább.

Ha a hatást a 33-as számú helyszínen nem lehet érvényesíteni, az 1-es helyszínrre ugrik.

Ahol először lehetséges, az Eminenciás ott fogja érvényesíteni a hatást, nem keres új helyszínt.

Példa: Egy hatás lehetővé teszi, hogy az Eminenciás lehelyezzen egy épületlapkát. A preferált helyszín a 13-as számmal jelölt hely, de ott már van egy lapka, akárcsak a 14-es helyszínen, a 15-ös mező azonban még üres, ezért az épületlapkát itt helyezi le.

Abban a ritka esetben, ha az Eminenciás egyáltalán nem talál olyan helyszínt, ahol a hatást érvényesíteni tudná, akkor ez a hatás kárba vész.

AZ EMINENCIÁS KÖRE

Az Eminenciás teljesen figyelmen kívül hagyja a köreidet. Egyetlen kivétel a régiós pontozás, amelyet alább részletezünk. Ezen kívül az Eminenciással együtt végzitek el a közbenső pontozást.

Az Eminenciás körében felfeded a legfelső szőlőlapkát a pakliból, függőleges helyzetbe állítod, és végrehajtod az akciókat és hatásokat az alábbiak szerint:



A) **Először** az Eminenciás megnézi **az akciótáblán lévő 7 akciólapka közül a legalsót**.

- Ha ez a **“telepes”** akciólapka, akkor azonnal építhet 1 építményt (lásd alább). Ha B-lapkát fordított fel, akkor 2 építményt is építhet.
- Ha ez a **“marhatenyésztés”** akciólapka, akkor azonnal lehelyez 1 szarvasmarhát (lásd alább). B-lapka esetén a kaktuszszávon is lép előre 1 mezőt.
- Minden más esetben 1 mezőt lép előre a kaktuszszávon (B-lapka esetén 2 mezőt).

B) **Ezután** az Eminenciás választ **egy a szőlőlapkán látható 3 akció közül. A 3 közül mindig az akciótáblán legfelül lévő akciólapka akcióját választja**. Ezt követően a választott akciólapkát az akciótábla legalsó részére kell helyezni a szokásos módon.



Példa: Az Eminenciás az “építés”, a “régiós pontozás” vagy a “telepes” akciót választja, attól függően, melyik akciólapka van legfelül.

Az Eminenciás végrehajtja a szőlőlapkán látható hatást (a hatásokat alább részletesen kifejtjük), **majd végrehajthatod az akciólapka jobb oldalán jelzett akciót** (ez azt jelenti, hogy te az Eminenciás körében is hajthatsz végre akciót).


Példa: Az Eminenciás az “építés” akciót választotta, mivel ez az akciólapka feljebb volt az akciótáblán, mint a “telepes” és a “régiós pontozás”. Az Eminenciás 1 mezőt lép előre a jelzőjével a kaktuszszávon, majd te is kijátszhatsz 1 kártyát a szokásos módon, vagy eldobhatod 2 érméért cserébe.

A HATÁSOK ÁTTEKINTÉSE




Ha az Eminenciás az "építész" vagy a "haladás" akciót választja, akkor a jelzőjét 1 mezővel előre mozgatja a kaktuszsávon. Ha B-lapkát fordított fel, akkor 2 mezőt lép előre.




A "toborzás" akcióval húz egy épületlapkát, és választ egy (legalább egy épületlapkával szomszédos) helyszínt , ahová lehelyezi. Ezt követően a jelzőjét 1 mezővel előre mozgatja a kaktuszsávon, B-lapka esetén 2 mezővel.



Az "úttörő" akció esetén egymás után kétszer húz épületlapkát, és mindkettőnek választ egy (legalább egy épületlapkával szomszédos) helyszínt , ahová lehelyezi, amennyiben lehetséges. Ezután a játékos-tábláján lévő legfelső házat a másodikként lehelyezett épületlapkára teszi. Ha a lapkán 2 építési terület van, a felsőt választja. B-lapka esetén a jelzőjét is előre mozgatja 1 mezőt a kaktuszsávon.



A "marhatenyésztés" akció esetén kiválaszt egy (legalább 1 épületlapkával szomszédos) helyszínt , és ha lehetséges, letesz ott egy marhalegelőt. Ezután elhelyez egy szarvasmarhát egy marhalegelőn (lásd alább). B-lapka esetén a jelzőjét is előre mozgatja 1 mezőt a kaktuszsávon.



A "telepes" akcióval egyszer építhet 1 építményt (lásd alább), B-lapka esetén kétszer.



A "régiós pontozás" akciónál az Eminenciás először kiválasztja azt a régiót, amelyet le szeretne pontozni. Ehhez vond ki minden régióban az általad lakott területek (szarvasmarha, munkás, ház, település) számából az Eminenciás által lakott területek számát. Azokat a régiókat, ahol a jutalmak már le vannak fedve, nem kell figyelembe venni.

Kiválasztja azt a régiót, ahol a legnagyobb a különbség (azaz azt a régiót, ahol az általad lakott területek száma a legnagyobb az Eminenciás által lakott területekhez képest). Egyenlőség esetén minden esetben a legészakibb régiót választja.

A régiójelzővel lefedi a választott régió jutalmát, és győzelmi pontokat kap (kártyák vagy érmék helyett). Tehát, ha a Boonlake régiót választja, 4 győzelmi pontot kap, minden más esetben 3 győzelmi pontot.

Ezután a másik 3 régiót le kell pontozni a szokásos módon: minden egyes lakott területedért 1 érmét kapsz.


Az Eminenciás azonban érmék helyett lakott területenként 1 győzelmi pontot kap, B-lapka esetén 2 győzelmi pontot.

Figyelem! A régiós pontozás az egyetlen olyan akció, ahol az Eminenciás is részesül az általad választott akciólapka nyújtotta előnyökből. Ekkor 1 győzelmi pontot kap mindhárom lepontozott régióban lévő lakott területei után.


TOVÁBBI HATÁSOK

Egy építmény építése



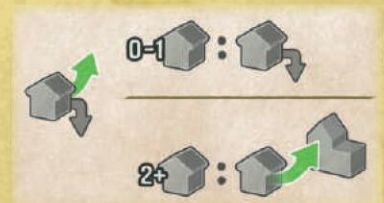
Ha az Eminenciás felépíthet egy építményt, meg kell nézned, hogy mennyi háza van a játéktáblán. Ha legfeljebb 1 háza van a játéktáblán, kiválaszt egy helyszínt , (a fent leírtak szerint), ahol van egy üres építési terület, és lehelyez egy házat a szólótáblájáról (vagyis az Eminenciásnak nem kell munkástól megválnia a ház lehelyezéséhez). Ha a lapkán 2 építési terület van, akkor a felsőt választja.

Ez esetben az Eminenciás figyelmen kívül hagyja az épületlapka hatását.

Ha már 2 vagy több háza van a játéktáblán, akkor kiválaszt egy helyszínt , ahol az egyik háza található, és lecseréli egy településre a szólótáblájáról. A lecserélt ház kikerül a játékból. Az Eminenciás figyelmen kívül hagyja azt a szabályt, hogy a településnek legalább 3 lakott területtel szomszédosnak kell lennie.

A házakat, településeket és szarvasmarhákat mindig felülről lefelé kell levenni a szólótábláról.

Ha az Eminenciás egy építményt szeretne megépíteni, de már nincs egy sem a szólótábláján, az építmény építése helyett 10 győzelmi pontot kap.



Szarvasmarhák lehelyezése



Ha az Eminenciás szarvasmarhát helyezhet le, akkor a következők szerint jár el:

Először minden marhalegelőnél meg kell számolni, hogy hány építménnyel (ház és település, mindegy, hogy kihez tartozik) szomszédos, majd ebből le kell vonni a marhalegelőn lévő szarvasmarhák számát.

Ha van 1 olyan helyszín, ahol a különbség **nagyobb**, mint a többi helyszínen, akkor erre a legelőre helyezi le a szarvasmarháját.

Ellenkező esetben az egyenlőségben érintett legelők közül azt választja, ahol a legkevesebb szarvasmarha van.

Ha a fenti feltételekkel nem lehet eldönteni, hogy hol helyezi le a szarvasmarhát, akkor a szőlőlapka sarkában lévő szám alapján választ (mintha helyszínt választana).

Ha az Eminenciás összes szarvasmarhája már a játéktáblán van, akkor az akció végrehajtása helyett 10 győzelmi pontot kap.

A HAJÓ MOZGÁSA

Miután a szőlőlapka mindkét hatását végrehajtotta, az Eminenciás előre mozgatja a hajóját a folyón. A rá vonatkozó szabályok megegyeznek az általános szabályokkal, azonban sosem hagy veszni lépést – kivéve, ha a hajóját az utolsó folyami mezőre mozgatja.

Az Eminenciás nem kapja meg a hajó érkezési helyén látható jutalmat, még akkor sem, ha ott esetleg győzelmi pont található.

Ha előtted lépi át a zsilipet, akkor – a szokásos módon – közbenső pontozás következik. Az első forduló végén a közbenső pontozás után a hajókat vissza kell helyezni az első folyami mezőkre, majd a te köröd következik.

KÖZBENSŐ PONTOZÁS

Mint általában, a közbenső pontozást az váltja ki, mikor először halad át hajó a zsilipen az adott fordulóban.

Végezd el magadnak a közbenső pontozást a szokásos módon.

Az Eminenciás csak a bevételfázist hajtja végre, és győzelmi pontokat szerez a házak, települések, szarvasmarhák és a kaktuszszáv után – **utóbbi esetében az utolsó szabad mezőn jelzett győzelmi pontokat**. Ezen kívül a játéktáblán lévő minden egyes szarvasmarhája után a vele szomszédos településekért 1 győzelmi pontot kap.

Példa: Az Eminenciás 2 győzelmi pontot kap a szőlőtábláról lekerült házak után, 6 győzelmi pontot a lekerült településekért, 4 győzelmi pontot a lekerült szarvasmarhákért (és további győzelmi pontokat a szarvasmarhák szomszédos településekért), valamint 14 győzelmi pontot a kaktuszszávon lévő jelző után.



VÉGSŐ PONTOZÁS

A végső pontozásra – mint általában – a második forduló végén kerül sor. Mivel az Eminenciás kezdi a játékot, az utolsó akciót te hajthatod végre.

A végső pontozás során az Eminenciás még egyszer megkapja a bevételeit. (Ehelyett akár meg is duplázhatod az Eminenciás bevételeit a negyedik közbenső pontozáskor, hiszen az utána már nem változik).


Ezután nézd át a lefelé fordított szőlőlapkákat a szőlőpakliban. Az Eminenciás minden egyes még fel nem fedett B-lapkáért 10 győzelmi pontot kap.


Ha a végső pontozás után ugyanannyi vagy több győzelmi pontod van, mint az Eminenciásnak, megnyered a játékot. Ellenkező esetben a bölcs Eminenciás igazolta, hogy méltó a nevéhez.

A SZIMBÓLUMOK ÁTTEKINTÉSE

A játékszabály ezen része kizárólag arra szolgál, hogy áttekintést nyújtson a játékban előforduló szimbólumokról. Akkor használjátok, ha a játék során valamilyen kérdés merül fel a hatásokkal kapcsolatban.

Ha egy hatás mellett egy szám van feltüntetve, a szám színe határozza meg, hogy kapsz-e valamint, vagy meg kell válnod valamitől. A fehér számok a jutalmakat, a fekete számok pedig a költségeket jelentik.

 Példa: Kapsz 2 érmét.

 Példa: Meg kell válnod 1 munkásodtól, hogy lehelyezhess 1 házat.

BEVÉTELSÍNEK



A játéktáblán 2 bevételsín látható: a pénzsín és a kártyasín. Az ábrán látható két szimbólum lehetővé teszi, hogy a jelződet 1 mezővel előrébb mozgassd a megfelelő bevételsínen.



Ha a jelződ áthalad egy jutalmon, azt azonnal megkapod.

Minden közbenső pontozáskor megkapod az érméket vagy kártyákat, és a két jelződ mellett ábrázolt győzelmi pontokat is.

Ha a jelződ már a sín utolsó mezőjén áll, és továbbléphetnél a sínen, ez a hatás kárba vész, viszont minden egyes elveszített lépésért 2 győzelmi pontot kapsz.



Ha a jelződ áthalad ezen a jutalmon, azonnal építhetsz 1 termelőüzemet (lehet 1-es vagy 1-esből 2-es szintű).

KÁRTYAHATÁSOK

Mikor kijátszol egy kártyát, érvényesítheted a kártya tetején lévő hatást. Nem kötelező az összes hatást érvényesíteni.



A villám szimbólummal ellátott hatásokat azonnal érvényesíteni kell.



Ezzel a szimbólummal ellátott hatások további győzelmi pontokat adnak a játék végén.



Ezzel a szimbólummal ellátott hatások állandóak, a játék teljes időtartama alatt érvényesülnek.

Az áttekinthetőség érdekében érdemes legyezőszerűen kiteríteni magatok elé azokat a kártyákat, melyeken játék végi és/vagy állandó hatások vannak.

Azonnali hatások



Lépj előre a jelződdel 1 mezőt az érme- vagy kártyasínen (a szimbólumtól függően). Ha a kártyán több ilyen szimbólum látható, szimbólumonként 1 mezőt mozgathatod előre a jelződet.



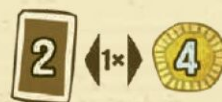
Vegyél el 1 vázát.



Eldobhatsz a kezedből 3 kártyát hogy szerezz 2 munkást.



Vedd el a jelzett számú érmét.



Becserélhetsz 2 kártyát 4 érmére, vagy 4 érmét 2 kártyára (a húzópakliból).



Vegyél el 2 munkást.



Eldobhatsz 3 kártyát, hogy szerezz 1 vázát és 2 érmét, vagy adj be 1 vázát és 2 érmét, hogy húzz 3 kártyát a húzópakliból.



Eldobhatsz 5 kártyát hogy szerezz 4 győzelmi pontot, vagy lemondhatsz 4 győzelmi pontról, hogy húzz 5 kártyát a húzópakliból.



Eldobhatsz 2 kártyát, a jelzett számú győzelmi pontért cserébe.



Megválhatsz egy munkásodtól, hogy szerezz 8 érmét.



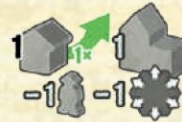
Eldobhatsz 2 vázát, hogy szerezz 4 győzelmi pontot.



Told fel az egyik már használt emelődet, így újra használhatod.



1 munkásodat házzá fejlesztheted, anélkül, hogy meg kellene válnod az egyik munkásodtól.



1 házadat 1 településsé fejlesztheted. Ehhez eggyel kevesebb munkásodtól kell megválnod, és eggyel kevesebb szomszédos lakott területre van szükség. Ezek a hatások összeadódnak, ha egynél több hasonló hatással rendelkezel (pl. az emelő, amely könnyebbé teszi a településsé fejlesztést).

Játék végi hatások



1 győzelmi pontot kapsz minden lakott terület után a jelzett régióban.



1 győzelmi pontot kapsz minden játékos-tábláról lekerült szarvasmarha után.



1 győzelmi pontot kapsz minden megépített termelőüzemed után. A 2-es szintű termelőüzemek után 2 győzelmi pontot kapsz.



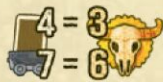
1 győzelmi pontot kapsz minden játékos-tábláról lekerült ház után.



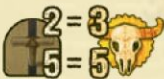
2 győzelmi pontot kapsz minden játékos-tábláról lekerült település után.

A következő hatásokra vonatkozó közös szabályok:

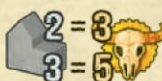
Ha a játék végére elérted az adott feltétel felső részén lévő értéket, akkor megkapod az alacsonyabb számú győzelmi pontot. Ha a feltétel alsó részén lévő értéket is elérted, akkor a magasabb győzelmi pontot kapod meg. Ha a felső értéket sem érted el, nem kapsz győzelmi pontot.



A jelződnak legalább a megadott számú lépést kell előrehaladnia a megfelelő bevételsínen.



Legalább a megadott számú emelővel kell rendelkezned.



Legalább a megadott számú szarvasmarhának/háznak/településnek le kell kerülnie a játékos-tábláról.

Állandó hatások



Mikor korszerűsítesz, az emelők beszerzési költsége a feltüntetett érték számával csökken. Az azonos típusú hatások összeadódnak, azonban a költségek sosem csökkenhetnek 0 érme alá.



A kártyák kijátszásának érme-költsége 1-gyel csökken. Ez vonatkozik a különleges építési projektekre is a pontozólap-kákon. A hatások összeadódnak, azonban a költségek sosem csökkenhetnek 0 érme alá.



Ha eldobsz egy kártyát ebből a típusból (nappal, naplemente, éjszaka), 1-gyel több érmet kapsz.



Az azonos hatások összeadódnak.



A hatás mindig érvényesül, ha ilyen típusú kártyát dobysz el – pl., akkor is, ha szarvasmarha lerakása helyett dobysz el egy kártyát.



Minden alkalommal, mikor a játékostábládról 1 szarvasmarhát teszel a játéktáblára, 1 munkással kevesebbtől kell megválnod.

Az azonos hatások összeadódnak.



Minden alkalommal, mikor a játékostábládról 1 szarvasmarhát teszel a játéktáblára, 2 további érmet kapsz. Az azonos hatások összeadódnak.



Ha a köröd 2. fázisában a hajód egy olyan folyami mezőre érkezik, ahol érme szimbólum látható, 1 további érmet kapsz.



Ha a hajód egy kikötőben fejezi be a mozgását, kapsz 2 érmet, vagy 2 kártyát (a szimbólumtól függően).



Minden alkalommal, mikor a hajód egy olyan folyami mezőn fejezi be a mozgását, ahol váza szimbólum látható, és te vázát veszel el, 1 további vázát kapsz.

EMELŐK HATÁSAI

Amikor a "haladás" akciót hajtod végre, 1 vagy 2 emelőlapkát rakhatsz a játékostáblád megfelelő mélyedéseibe, feltéve, hogy kifizeted az érme költségét.

Az emelők hatásait bármelyik alkalmas pillanatban végrehajthatod, még akciók alatt, vagy a közbenső pontozás közben is (de azután már nem, hogy a negyedik közbenső pontozás során az emelőket ismét felfelé toltad). Ehhez told lefelé a kart, jelezve, hogy használtad az emelőt. A következő közbenső pontozáskor ismét feltolhatod a kart, hogy később újra használhasd.



A játékostáblád korszerűsítés területének felső sorában lévő 3 emelőre különleges feltétel vonatkozik: csak akkor használhatod őket, ha lemondasz az akciód azon részéről amelyet minden játékos végrehajthat (vagyis az akciólapka jobb szélén ábrázolt akcióról). (A régiós pontozásnál lemondhatsz az egyébként neked járó érmékről, hogy használhasd az emelőt. Ha az „úttörőt” választottad, a jobb oldali rész csak a többi játékosra vonatkozik, így te nem használhatod az emelőt, de a többiek igen).

Ha a felső sorban lévő 3 emelő közül több is van neked, és lemondasz az akció fent említett részéről, akkor az emelőhatások közül csak 1-et hajthatsz végre, a többit nem!



Ha lemondasz az akciód azon részéről, amely minden játékost érint, elvehetsz 1 vázát, vagy beadhatsz 1 vázát, hogy 6 érmet kapj.



Ha lemondasz az akciód azon részéről, amely minden játékost érint, egyszer **korszerűsíthetsz** (lásd: 12. oldal).



Ha lemondasz az akciód azon részéről, amely minden játékost érint, egyszer **fejleszthetsz** (a terjeszkedést nem választhatod!).



Minden alkalommal, mikor kijátszhatnál egy kártyát (vagy eldobhatnád 2 érmeért), és erről önként lemondasz, kapsz 1 érmet minden egyes termelőüzemért, amelyet a játékostábládon megépítettél. A 2 nyersanyagot előállító termelőüzemek duplán számítanak. Ezt az emelőt akkor is használhatod, ha lemondasz egy kártya kijátszásáról az „építés” akciónál, vagy a közbenső pontozáskor!



Minden alkalommal, mikor kijátszhatnál egy kártyát (vagy eldobhatnád 2 érmeért) és erről önként lemondasz, 3 érmét kapsz. Ezt az emelőt akkor is használhatod, ha az "építész" akciónál, vagy a közbenső pontozáskor mondasz le egy kártya kijátszásáról.



Egy régió pontozásakor az 1 érme mellett 1 győzelmi pontot is kapsz minden lakott területedért (pl. ha 5 lakott terület van a három pontozott régióban, 5 érmét kapsz, és ezen felül további 5 győzelmi pontot is).



Az egyik csónakot felfelé (balra) mozgathatod tetszőleges számú mezővel anélkül, hogy érmét kellene befizetned.



Egy olyan hatás során, mely lehetővé teszi egy ház településsé fejlesztését, használhatod ezt az emelőt, hogy 1 munkással kevesebbtől kelljen megválnod. Emellett a szükséges lakott területek száma is 1-gyel csökken (azaz csak 2 szomszédos lakott területre van szükséged). Ezek a hatások összeadódnak az azonos feltételeket biztosító hatásokkal.



Amikor lehelyezel egy épületlapkát (ez lehet marhalegelő is) a játéktáblára, akkor használhatod ezt az emelőt, hogy kapj 1 munkást.



Ha ezt az emelőt használod, 1 tetszőleges nyersanyaggal csökkentheted egy kártya kijátszási költségét (vagyis lényegében dzóker nyersanyagnak számít), vagy elvehetsz 2 érmét, vagy húzhatsz 2 kártyát. Az emelőt használhatod a pontozólapkák különleges építési projektjeinél is.



Ennek az emelőnek a használatával 1 tetszőleges nyersanyaggal csökkentheted egy kártya kijátszásának költségét (vagyis lényegében dzóker nyersanyagnak számít), és elvehetsz 5 érmét. Megteheted, hogy csak az 5 érmét veszed el, és lemondasz az erőforrás dzókerről. Az emelőt használhatod a pontozólapkák különleges építési projektjeinél is.



Eldobhatsz 2 kártyát, hogy kapj egy munkást és 3 győzelmi pontot.

PONTOZÓLAPKÁK

A pontozólapkák felső részén különleges építési projektek láthatók. Ezeket a projekteket a "kártya kijátszása" hatás során lehet végrehajtani. Ehhez ki kell fizetned a jelzett költségeket, majd azonnal kapsz két munkást, 2 lépést előrehaladhatsz a két bevételsín egyikén, és győzelmi pontokat szerzel. Ezután az egyik szerzett munkást le kell helyezned a pontozólapka felett a saját színeddel jelzett mezőre.

A fentiekén kívül minden pontozólapka alsó felén egy feltétel és 4 különböző érték látható. Ezek együtt azokat a feltételeket jelölik, amelyeket az 1./2./3./4. közbenső pontozásnál teljesítened kell ahhoz, hogy pontokat szerezz a pontozólapkák után. Mindegyik érték egy minimális feltételt határoz meg.

Ha azt a pontozólapkát pontozod le, amelyet az előkészületek során választottál, a győzelmi pontok duplázódnak.



Ezek a pontozólapkák két régiót jelölnek, 2 feltétellel és 2 értékkel. A sikeres teljesítéshez a két régió **egyikében** a felső, másikban pedig az alsó értéknek megfelelő számú lakott területtel kell rendelkezned. A lakott terület feltétel teljesíthető munkással, szarvasmarhával, házzal vagy településsel is.



A jelződdel legalább a megadott számú mezőt kell előrehaladni a megfelelő bevételsínen.



Mindkét bevételsínen lévő jelződdel legalább a megadott számú mezőt kell előrehaladnod.



A jelzett számú termelőüzemmel kell rendelkezned.



Legalább 1 lakott területtel (szarvasmarha is lehet!) kell rendelkezned a jelzett számú, egymással szomszédos épületlapkán.



A jelzett számú emelővel kell rendelkezned a játékosabládon.



El kell távolítanod a játékosabládról a jelzett számú szarvasmarhát.



El kell távolítanod a játékosabládról a jelzett számú települést.



A jelzett számú lakott területtel kell rendelkezned a hidak mellett fekvő épületlapkákra (a marhalegelőket is beleértve). Ezek az épületlapkák a régiókat összekötő területeken helyezkednek el.



Válj meg 1 munkástól vagy 5 érmétől (illetve 1 vázától vagy 5 érmétől) annyiszor, amennyit az aktuális érték mutat. Bónuszként minden alkalommal 2 győzelmi pontot kapsz. Ezt a cserét annyiszor kell végrehajtani, amennyit az aktuális érték mutat, de csak akkor, ha le tudod pontozni a pontozólapkát. Lehet az erőforrásokat "keverni" is, azaz például megválhatsz 2 munkástól és 10 érmétől is.



Adj be 2 érmét annyiszor, amennyit az aktuális érték mutat. Bónuszként minden alkalommal 1 győzelmi pontot kapsz. Ezt a cserét annyiszor kell végrehajtani, amennyit az aktuális érték mutat, de csak ha le tudod pontozni a pontozólapkát.



A pontozólapka teljesítéséhez megfelelő számú naplemente és nappal típusú kártyát kell kijátszani. A felső szám a kettő közül bármelyik típust jelölheti, míg az alsó szám a másik típust.



A pontozólapkákra lévő különleges projektek az általad választott típusú kártyának számítanak, de minden egyes projektnél ugyanazt a típust kell választani.

ÉPÜLETLAPKÁK

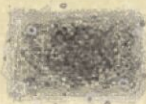
A "terjeszkedés" hatás végrehajtásakor lehelyezhetsz 1 munkást a farmodról egy szabad építési területre. Ahhoz, hogy egy munkást helyezhess egy építési területre, be kell fizetned a feltüntetett költségeket (vagy elveheted a jelzett jutalmat).



Fizesd be a jelzett számú érmét, vagy dobd el a jelzett számú kártyát.



Vedd el a jelzett számú érmét, vagy húzd fel a húzópakliból a jelzett számú kártyát.



Ezek az építési területek ingyenesek.

Egyes épületlapkáknek olyan hatásai vannak, amelyek azonnaliak, vagy csak bizonyos feltételek mellett lépnek életbe:



Mozgasd előre a jelződet 1 mezőt a megfelelő bevételsínen.



Mozgasd előre a jelződet 3 mezőt az érmesínen VAGY a kártyasínen. Nem oszthatod meg a lépéseket a két bevételsín között.



Megkapod a jelző helyzetének megfelelő jövedelmet az érmesínen (ne mozgasd előre a jelződet!).



Megkapod a jelző helyzetének megfelelő jövedelmet a kártyasínen (ne mozgasd előre a jelződet!).



Megkapod a jelzett győzelmi pontokat.



Elveszíted a jelzett győzelmi pontokat.



Kapsz 1 vázát.



Mikor egy házat településsé fejlesztesz ezen az építési területen, megkapod a jelzett számú győzelmi pontot.

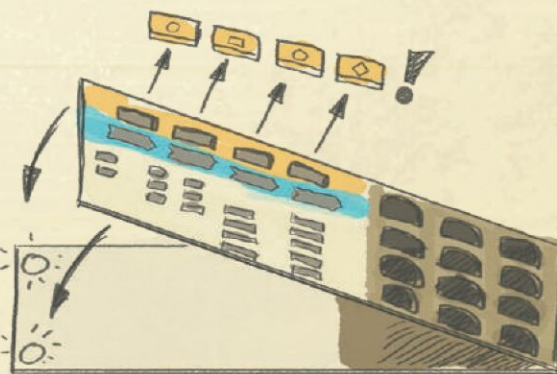
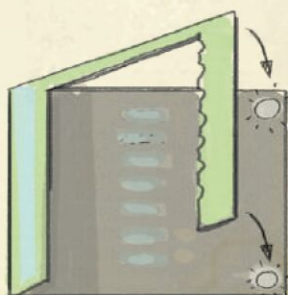


Amikor egy házat településsé fejlesztesz ezen az épületlapkán, veszítesz 5 győzelmi pontot.

A kétrétegű játékosablák és az akciótábla összeállítása

Az első játék előtt, amikor kinyomkodjátok a játékelemeket a kartonokból, van pár dolog, amire oda kell figyelnetek.

- 1) A **4 kétrétegű játékosablák** bal felső részén lévő lyukakban a **4 termelőüzem** található. Ezeket nem szabad kidobni, a játék során szükség lesz rájuk.
- 2) Az **akciótábla** kinyomóívén több játékelemet is találtok (100-/200-as pontjelzők és érmék) ezeket szintén nem szabad kidobni!



Mind az 5 kétrétegű táblát (4 játékosablák, 1 akciótábla) össze kell hajtani az ábrán látható módon. Előtte ragasszátok fel a kétoldalú ragasztót a STICKER szóval jelölt helyekre. A játék végén nem kell szétszedni őket. Két extra ragasztómatricát tettünk a dobozba pótalkatrészként.

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Köszönjük Wolfgangnak, Peternek, Jakobnak, Anitanak, Markusnak, Tinonak, és a többi tesztelőnek és lektornak az értékes visszajelzéseket.

KÉSZÍTŐK

Szerző: Alexander Pfister
Illusztrációk: Klemens Franz
Arculat és grafikai tervezés: atelier198
Szerkesztő: Markus Müller
www.dlp-games.de
Magyar fordítás: Pestya

dlp games

© 2021 dlp games Verlag GmbH
 Eurode-Park 86
 52134 Herzogenrath
 Tel.: 02406-8097200
 E-Mail: info@dlp-games.de