

.FABIO LOPIANO.



RAGUSA



.FABIO LOPIANO.



Ragusa: Tengerparti köztársaság és földközi-tengeri kikötő, aminek fallal körülvett kikötőjében több ezer hajó fordul meg. A 15. század közepén Ragusa fénykorát élte – Velence egyetlen vetélytársa volt –, kereskedelmi kapcsolatot biztosított a keleti és a nyugati civilizációk között, egy olyan semleges zónát hozva létre, ahol a világ minden tájáról érkező kereskedők bemutathatták áruikat.

De Ragusa nem is létezne – és soha nem is létezett volna, ha ti, az építők nem lennétek. A város körül és a városon belül, stratégiai szempontok figyelembe vételével, az általatok eddig felépített – és azóta is folyamatosan épülő - fűrészmalmok, szőlőültetvények, őrtornyok és raktárak teremtik meg a gazdagság és a kereskedelem alapjait, ami a város öröksége lesz...

A játékosok Ragusát építik a 15. században. Az épületek stratégiai elhelyezésével erőforrásokhoz juthatnak és árukat termelhetnek, amiket más árukra és győzelmi pontokra válthatnak. A város védelmét szolgáló falak és őrtornyok építésével szintén pontokat szerezhetnek. A győztes az a játékos lesz, aki a játék végére a legtöbb győzelmi pontot gyűjti össze.

A Ragusa játékot Fabio Lopiano tervezte.

A grafika Bartek Rocznia munkája. A logót Dany Prasetyo dolgozta ki.

A szabálykönyvet és a további grafikai munkákat Lewis Shaw készítette.

A játékot a Braincrack Games Ltd és a Capstone Games adta ki.

Magyarra fordítók: Trew és Dunda

Külön köszönet jár a következőknek:

Emily Shaw, Bill Bass, Harley Truslove, Ben Hilton, Rory Somers, [...]. Segítségük nélkül ez a játék nem készülhetett volna el (de az biztos, hogy nem sikerült volna ennyire jól).

Első kiadás, 2018

© Braincrack Games, 2018

All Rights Reserved

Tartalomjegyzék

- 6 **A játék előkészítése**
- 8 **A játék menete**
- 10 Építési előfeltételek
- 12 Városi épületek
- 16 Halcsere
- 16 **A játék vége**
- 16 Városfalak pontozása
- 17 Katedrális értékelése
- 17 Bónuszkártyák
- 17 A győztes
- 18 **Appendix**
- 18 Hajókártyák
- 20 A 2-fős játék szabályai
- 21 Szólójáték
- 24 Játékmenet példa

A dobozban a következőket találjátok:



x1





22 db



18 db



1 db



1 db



1 db



1 db



1 db



15 db



15 db



15 db



15 db



15 db



12 db



12 db



12 db



12 db



18 db



26 db

Hajókártya



16 db

Bónuszkártya



10 db

Szólókártya



30 db

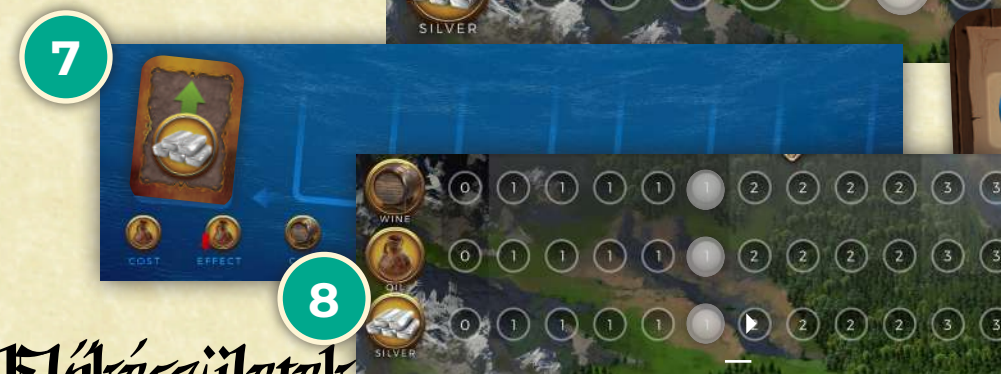
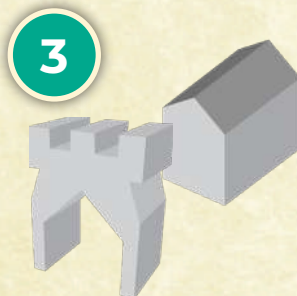
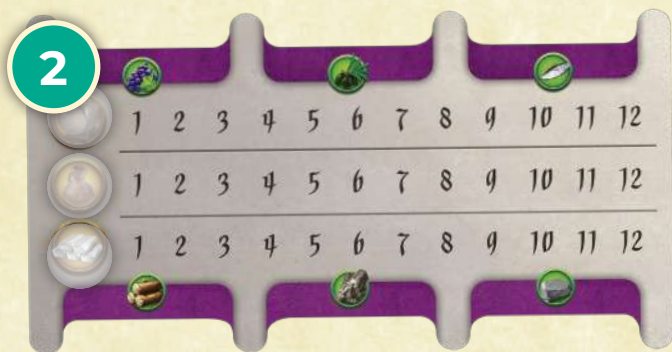
Erőforrás
mennyiségjelzőkártya

Ha bármi hiányos vagy sérült, amikor megkapjátok a játékot, írjatok emailt:

Észak-Amerika: info@capstone-games.com

a világ többi része: info@braincrackgames.com

Tüntessétek fel a neveteket, címeteket, telefonszámotokat, és hogy hol vásároltátok a játékot.



Előkészületek

1. Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére. 2-oldalú, az egyik oldal egyszerűbb grafikával a jobb taníthatóság érdekében.
2. Minden játékos kap egy játékos táblát és 3 jelzőcseppet. Tegyetek egy-egy cseppet minden árucikkjelre a játékos táblák bal szélén.
3. Minden játékos vegye el a színéhez tartozó őrtornyokat és adott számú házat:
 - 2 játékos – lásd 20. oldal.
 - 3 játékos – mindenki 12 házat kap.
 - 4 játékos – mindenki 10 házat kap.
 - 5 játékos – mindenki 9 házat kap.
4. Minden játékos tegye egy korongját apontozósáv 0-s mezőjére.
5. Tegyétek a közelbe az erőforrás mennyiségjelző-kártyákat (minden játékosnak a színéhez tartozó 6 kártya).
6. Tegyetek egy-egy jelzőcseppet a játéktábla három áruértéksávjának megjelölt kezdőmezőjére (jobb szélső '1').
7. Keverjétek meg a hajókártyákat és a hajó oldalukkal lefelé tegyetek öt kártyát a játéktábla megfelelő mezőire. A paklit a hajó oldalával lefelé tegyétek a közelbe.
8. Egyesével minden kártya miatt lépjétek a megfelelő áruértékjelzővel a kártya nyilainak számával egyezően 1 vagy 2 mezőt felfelé (jobbra). (Például, ha a kártyán borszim-bólum és két nyíl látható, akkor a borjelző kétszer lép.) Ezután fordítsátok a kártyát a hajó oldalával felfelé.
9. Keverjétek meg a bónuszpaklit, és minden játékosnak osszatok képpel lefelé 3 kártyát. Minden játékosnak 1-et ki kell választania, a másik kettőt pedig képpel lefelé el kell dobni.
10. Az eldobott bónuszkártyákat keverjétek vissza a bónuszpakliba. Tegyétek a két paklit (hajókártyákat és bónuszkártyákat) képpel lefelé a tábla mellé.
11. Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost.

Erőforrások

Árucikkek

Hal



Fa



Kő



Ezüst-
érc



Szőlő



Olaj-
bogyó



Ezüst



Bor



Olíva-
olaj

Erőforrások és árucikkek

A játékban 6 féle erőforrás van: hal, fa, kő, ezüstérc, szőlő és olajbogyó. A játékosok a mennyiségjelző-kártyákat használva határozzák meg, hogy mennyi érhető el számukra az egyes lapkákból. A három utolsó erőforrás a három árucikk (ezüst, bor, olívaolaj) termeléséhez szükséges.

A Ragusa játékban erőforrásokat kaptok, de nem költötök erőforrásokat. Úgy gondoljatok rájuk, mintha ellátó útvonalak lennének: az erőforrásokhoz való hozzáférés mértékét mutatják. Befolyásolják, hogy egy árucikkből mennyit tudsz termelni, de nem fogynak el, amikor az adott árucikk elkészül.

De az árucikkek véges mennyiségűek, amint eladod őket, kikerülnek a készletedből.

A játékosok az erőforrásaikat és az árucikkeiket is a játékosablájukon tartják nyilván. Az árucikkek eladhatók győzelmi pontokért (különböző értékben), vagy elcserélhetők olyan árucikkekre, melyek Ragusában megvásárolhatók a játéktábla alján lévő hajókról. Minden árucikktípus adott számú győzelmi pontot ér, de a kereskedést befolyásolja az árucikkek piaci értéke.



Árutermeléskor lépj a megfelelő jelzőkoronggal jobbra a termelt áru mennyiségének megfelelően. Az árucikkek elköltésekor a hozzá tartozó jelzőkorong balra lép. A raktárodban minden egyes árucikkből legfeljebb 12 egységet raktározhatsz. A többlet elvész.

A játék menete

A játékosok körei az óramutató járásának megfelelően követik egymást. A játékos a körében leteszi az egyik házat a tábla egyik elérhető mezőjére. (Egy mező akkor elérhető, ha még nincs rajta ház. A tornyok nem blokkolják a mezőket.)

Minden mező 3 régióval (hexával) szomszédos, és minden régió jutalmat ad. Egy ház akkor tehető le egy mezőre, ha a mező előfeltételei teljesülnek (lásd alább).

Minden mező (ahova házat tehetek) 3 hexával szomszédos (mindegyik ad valamilyen jutalmat.)



A hexa közepén látható jel azt mutatja meg, hogy milyen erőforrás érhető el ott.

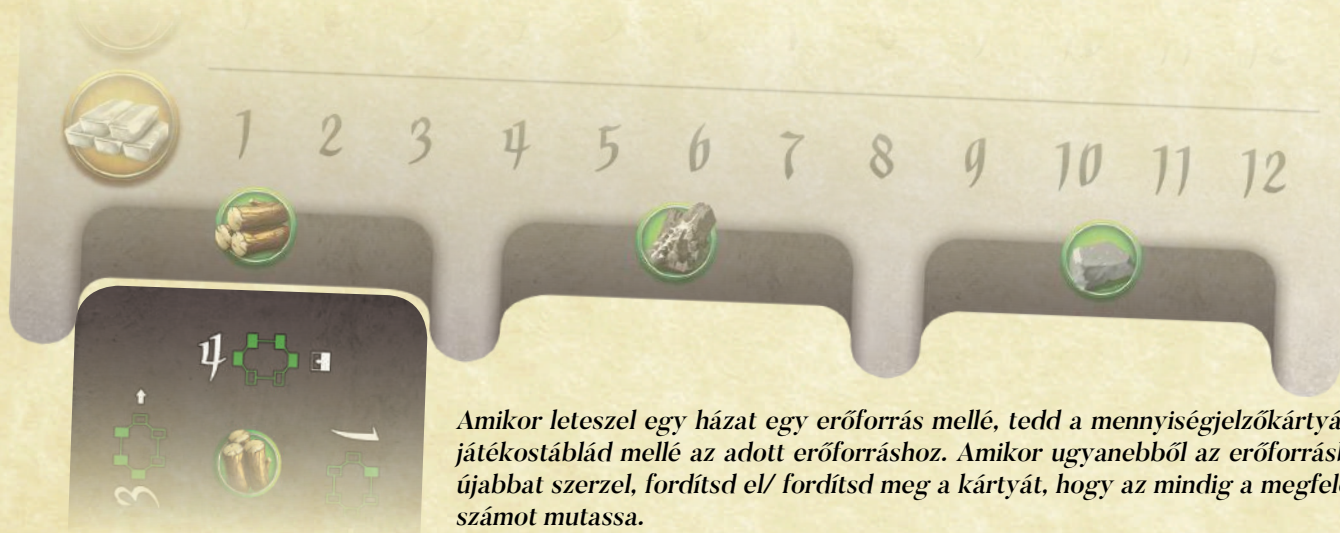
Például, ha a játékos ide (középen jelölt mező) tenne házat, akkor 1-1 kővel, olívával és szőlővel lenne többje.

Vidék

Minden, a város falain kívül lévő régió egy erőforrást (pl. hal, fa, kő, stb.) ad.

Amikor ezek egyike mellé teszel házat, tedd egy mennyiségjelző-kártyád a játékosáblád mellé (vagy ha már van ott kártya, akkor azt fordítsd el vagy fordítsd a másik oldalára) ezzel jelezve, hogy az adott erőforrásból mennyi áll a rendelkezésedre.

Minden kártya szélein számok láthatóak, az egyik oldalán 1-4-ig, a másik oldalán 5-8-ig. Úgy tedd a játékosábládhoz a kártyát, hogy az adott erőforrásnál a megfelelő szám legyen olvasható, és ha 4 helyett már 5 erőforrásod lesz valamiből, akkor fordítsd meg a kártyát.



Amikor leteszel egy házat egy erőforrás mellé, tedd a mennyiségjelzőkártyát a játékosáblád mellé az adott erőforráshoz. Amikor ugyanebből az erőforrásból újabbat szerzel, fordítsd el/ fordítsd meg a kártyát, hogy az mindig a megfelelő számot mutassa.

Emlékeztető: Az erőforrásokat soha nem költitek el (lásd 7. oldal), de elcserélhetők más erőforrásokra (lásd 16. oldal)



Minden város hexa egyedi jutalmat ad.
Ezt a 12-15. oldalon részletezzük.

Város

A városfalon belüli régiókhoz adott akciók tartoznak (lásd részletesen 12-15. oldal).

Ha a régión az óramutató járását mutató nyíljel van, akkor előbb az adott játékos befejezi az akcióját, majd utána a mező körüli többi ház tulajdonosa következik, akik a házak sorrendjében, az óramutató járását követve végrehajtják az akciójukat.

Példa: Ha a **kék** játékos a körrel jelölt mezőre tesz házat, akkor az Építésszt, a Fejedelem palotáját és Borászatot használhatja.



A Borászat a **kék** játékosnak minden szőlője után 1 bort ad. Mivel a **lila** játékosnak is van a borászat körül egy háza, így ő is készíthet bort ily módon.

Az Építész a **kék** játékosnak épít 1 tornyot. Amint végzett, a **narancs** játékosnak van lehetősége 2 tornyot építenie, 1-1-et az Építész körüli minden háza után.

A Fejedelem palotájánál a **kék** játékos húz 2 bónuszkártyát, amiből 1-et megtart. Ugyan a **lila** játékosnak is van egy háza a Fejedelem palotája körül, de ahogy a név alatti jel mutatja, a már itt lévő házakat nem aktiválja az épület.

Ha vidéki és városi régiók -hexák- közé építész, akkor mindegyiket a saját szabályai szerint aktiváld. A "kereszt" körvonalú mezőkre tornyot is lehet építeni, de ez nem zárja le a mezőt a házépítés előtt.

Példa: Ha a **kék** játékos a körrel jelölt mezőre tesz házat, akkor használhatja az Olajsajtólót és szőlőt meg halat szerez.



Az Olajsajtoló a **kék** játékosnak minden olívájából 1 adag olajat készít. Mivel a **lila** játékosnak is van az Olajsajtoló körül egy háza, így ő is készíthet olajat ily módon.

Kék játékosnak eggyel több hala és szőlője lesz, amit a mennyiségjelző-kártyáin jelöl. A **narancs** és a **lila** játékosnak is van háza ezen hexa körül, de a vidéki hexák nem aktiválják a már ott lévő házakat.

Építési előfeltételek

Amikor leteszel egy házat, akkor az 3 hexa (régió) találkozási pontjára kerül. Meg kell nézned, hogy minden régió építési feltételeinek megfelelsz-e (nem csak maga a mező számít). Ha nem teljesíted mindhárom előfeltételét, akkor nem rakhatsz oda házat. **Fára** van szükség ahhoz, hogy **vidéki régiókba** és **köre**, hogy **városi régiókba** építhess.

Az építési előfeltételek egyszerűek: **Egy adott régió (hexa) körül** elhelyezkedő **házaid száma nem lépheti túl a megfelelő erőforrásból (kő/fa) rendelkezésedre álló mennyiséget**.



Fa szükséges a vidéki hexákhoz, és kő a városi hexákhoz.

Példa: 1 fa az előfeltétele annak, hogy egy vidéki régióhoz letehesd az első házad. Ha már két házad van egy vidéki régió körül, akkor a harmadik házad lerakásához 3 fára lesz szükséged.



Ha a kék a körrel jelölt mezőre épít:

- Ez lesz az 1. háza a Kőművesen, ezért csak 1 kőre van szüksége.
- Ez lesz a 2. háza a szőlőbirtok körül, így legalább 2 fára van szüksége.
- Ez lesz a 3. háza az olajfaliget körül, így legalább 3 fára van szüksége.

Azaz a kék játékosnak legalább 1 kőve és 3 fával kell rendelkeznie ahhoz, hogy ide építhessen.

Az erőforrások nem fogynak (nem költöd el őket), és a régióknál újra felhasználhatók (vagyis, ha építesz egy házat, ami három olyan vidéki régióval szomszédos, ahol még nincs házad, akkor 1 fát felhasználva mind a 3 régió előfeltételét teljesítheted).

Erőforrások nélkül kezdesz, de egy ház lerakásával megszerzett erőforrással fizethetsz az éppen lehelyezett házért: tehát **az első házad mindig olyan régióhoz kell tenned, ami fát ad**.

Néhány városi régióknak további speciális előfeltétele is van, amiket a szabálykönyv 12-15. oldalán részletezünk.

Fontos!

Építéskor mind a 3 régió előfeltételét teljesíteni kell, de ugyanaz az erőforrás 2 vagy több régióhoz is felhasználható, és egy régió által adott erőforrás az aktuális előfeltétel teljesítéséhez is felhasználható. Megjegyzés: A tengeri régióknál nincs szükség plusz erőforrásokra.



A fához és a kőhöz használt mennyiségjelző-kártyák azt is mutatják, mennyi a házkorlátja a játékosnak a vidéki (fa) és a városi (kő) hexáknál.

Példa

Bármelyik játékos is tegyen házat a jelölt mezőre, ahhoz szüksége lesz legalább 1 szőlőre (a Borászat speciális előfeltétele). Továbbá:

A **zöld** játékosnak egyik szomszédos régióban sincs háza, így ez a háza mindegyikben az első lesz. Ehhez szüksége lenne 1 fára és 1 köre (a fa a vidéki régió előfeltétele, a kő pedig felhasználható mindkét városi régióhoz).

Narancs játékosnak van egy-egy háza a vidéki régióban, és az Építészen, ezért ezeknél ez már a második háza lenne. 2 fára és 2 köre van szüksége, hogy ide építsen.

Kéknek az Olajbogyóligetben ez a 3. háza lenne, de az Építészen / Borászatnál még csak 2 háza lenne. 3 fára és 2 köre van szüksége.

Lilának ez a háza lenne az első a vidéki régióban, ezért 1 fára lenne szüksége, de a Borászatnál ez a 3. háza, ezért még 3 köre is szüksége lenne.



Példa

Bármelyik játékos is tegyen házat a jelölt mezőre, ahhoz szüksége lesz legalább 1 olívára (az Olajsajtoló speciális előfeltétele). Továbbá:

A **zöld** játékosnak 1 háza van az Olajsajtólónál, így legalább 2 köre van szüksége. Van a tengerhexával is szomszédos háza, de a tengernek nincs előfeltétele.

Narancs játékosnak van egy a vidéki régióban, ez már a 2. háza lenne, így 2 fára van szüksége és 1 köre a városhexa miatt (ahol ez lesz az 1. háza).

Kéknek ez a 3. háza lenne a vidékhexán, de csak a 2. háza az Olajsajtólón. 3 fára és 2 köre van szüksége.

Lilának ez a háza lenne az első a vidéki régióban, ezért 1 fára lenne szüksége, de az Olajsajtólón ez a 2. háza, ezért még legalább 2 köre is szüksége lenne.



Városi épületek

Itt foglaljuk össze a városban építhető épületek korlátozásait, előfeltételeit és hatásait.



Borászat

FELTÉTEL ≥ 1



A ház tulajdonosa a játékos tábláján annyit lép előre a borjelzőjével, amennyi szőlővel rendelkezik. (Ha a játékosnak 3 szőlője van, akkor 3 mezőt léphet a borjelzőjével.) Ha a Borászattal szomszédosan már épültek házak, akkor azok az óramutató járása szerint aktiválódnak (az éppen most épült háztól kezdve).



Olajsajtoló

FELTÉTEL ≥ 1



A ház tulajdonosa a játékos tábláján annyit lép előre az olajjelzőjével, amennyi olajbogyóval rendelkezik. (Ha a játékosnak 2 olajbogyója van, akkor 2 mezőt léphet az olajjelzőjével.) Ha az Olajsajtolóval szomszédosan már épültek házak, akkor azok az óramutató járása szerint aktiválódnak (az éppen most épült háztól kezdve).

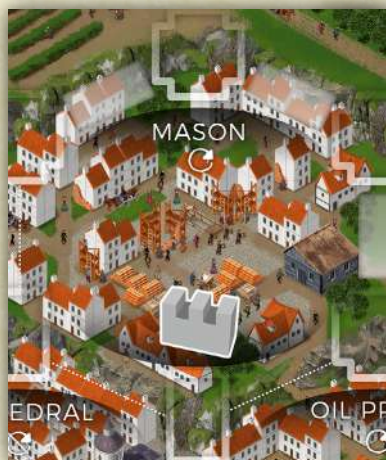


Ezüstműves

FELTÉTEL ≥ 1



A ház tulajdonosa a játékos tábláján annyit lép előre az ezüstjelzőjével, amennyi ezüstérccel rendelkezik. (Ha a játékosnak 2 ezüstérce van, akkor 2 mezőt léphet az ezüstjelzőjével.) Ha az Ezüstművessel szomszédosan már épültek házak, akkor azok az óramutató járása szerint aktiválódnak (az éppen most épült háztól kezdve).



Kőműves

NINCS SPECIÁLIS ELŐFELTÉTEL



Építsd meg a városfal 1 szakaszát: tegyél le egy faldarabot a város határa mentén két házmező közé. **Azonnal kapsz 1 GYP-t a falért, +1 GYP-t a fallal közvetlenül szomszédos, minden saját színű házáért/toronyért.** Ha a Kőművessel szomszédosan már mások is építettek házat, akkor azok az óramutató járása szerint aktiválódnak (az éppen most épült háztól kezdve).



Építész

NINCS SPECIÁLIS ELŐFELTÉTEL



Építs 1 saját színű tornyot: tedd a tornyot a város határa mentén lévő egyik toronymezőre. A torony letehető akár van, akár nincs a mezőn ház. A tornyot tartalmazó mezőre továbbra is lehet házat tenni. A tornyok a játék alatt, és a játék végén is számítanak a városfal pontozásánál. Ha az Építészszel szomszédosan már mások is építettek házat, akkor azok az óramutató járása szerint aktiválódnak (az éppen most épült tornytól kezdve).



Halkereskedő

FELTÉTEL ≥ 2



A Halkereskedőn lévő minden ház azonnal **2 halanként 1 GYP-t** ad a háztulajdonosnak a tulajdonában lévő halai után. Példa: A játékosnak 5 hala van, és van 2 háza a Halkereskedőn. Minden ház 2 GYP-t ér, tehát összesen 4 GYP.

Fontos: Ahhoz, hogy házat tegyél a Halkereskedőre, minden másra elköltött halad után még kell lennie 2 rendelkezésre álló haladnak az alapfeltétel teljesítéshez.



Piac

FELTÉTEL ≥ 1 ÁRUCIKK

Amikor ház kerül a piacra, akkor minden ház tulajdonosa (kezdve az éppen lerakottal, majd az óramutató járása szerint haladva) vásárolhat egy elérhető hajókártyát.

Minden helynek van egy **alapköltsége** (2 bor, 2 olaj, 1 ezüst, 1 bor vagy 1 olaj). Néhány hajónak **plusz költsége** is van (például gyöngyök és drágakövek egy plusz ezüstbe kerülnek). Hajóvásárláskor az aktív játékosnak rendelkeznie kell az előírt árukkal, és ezeket el is költi ekkor, azaz a játékosabláján a megfelelő jelzővel vissza (balra) kell lépnie.

A hajókártyák alatt van egy lefelé mutató nyíllal jelölt árucikk. Amikor a hajót megvásárolja valaki, akkor az árucikkhez tartozó jelző a piaci érték sávon lefelé lép. A kártyán lévő árucikk nem befolyásolja a piaci árat.

1 hajó megvásárlása után a tőle jobbra lévő megmaradt hajók balra csúsznak, és új hajó kerül a jobb szélső mezőre. Az új hajó lerakása előtt nézzétek meg a hátlapján lévő szimbólumot, és ennek megfelelően frissítsétek a piacot (az adott árucikk értéke 1-gyel vagy 2-vel nő, a kártyán lévő nyilaknak megfelelően).

A játékosok által megvásárolt hajókártyák **azonnal annyi GYP-t adnak, amennyi csillag** van rajtuk. Lásd a 18/19. oldalon az árukártyák részletes listáját.



A játékosnak ezt a költséget kell kifizetnie, hogy elvehesse a felette lévő helyről a hajót.

Ez a jel mutatja azt az árucikket, amivel az árucikksávon egy mezőt lefelé kell lépni, amikor erről a helyről megvesz valaki egy hajót.

Amikor egy játékos egy ilyen szimbólumos hajót vesz meg, akkor a megadott árucikkből is kell fizetnie 1-et.

Amikor új hajó érkezik, a kártyahátlapja megadja, hogy melyik árucikk értéke nő. A nyilak száma határozza meg, hogy az árucikk értéke hány mezőt lép felfelé.



Rakpart

FELTÉTEL ≥ 1 ÁRUCIKK

Amikor egy ház kerül a Rakpartra, minden játékos a Rakpartnál lévő minden háza miatt elszállíthat 1 egységnyi vagy borból, vagy olajból vagy ezüsből. A játékosnak az elszállítandó árucikkből kell lennie a játékosabláján, és a hozzátartozó jelzővel ennek megfelelően vissza kell lépnie. Minden behajózott árucikk annyi GYP-t ér, amennyi az adott árucikk aktuális piaci ára.

WINE	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	5
OIL	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	5
SILVER	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	5

A jelzőkorong mezője megadja, hogy mennyi GYP-t kap a játékos az adott árucikk eladásáért. A fenti tábla szerint a bor 2 GYP-t, az olaj 1 GYP-t és az ezüst 3 GYP-t ér.



A fejedelem palotája

NINCS SPECIÁLIS ELŐFELTÉTEL

Amikor házat teszel a Fejedelem palotájára, felhúzhatod a bónuszpakli felső 2 kártyáját, válassz 1-et, amit megtartasz, a másikat pedig tedd vissza a pakli aljára. Ezek a bónusz-kártyák a játék végén pontokat érnek (lásd a Függelékben a kártyák felsorolását). Megjegyzés: A Fejedelem palotája körül lévő többi ház nem aktiválódik.



Katedrális

NINCS SPECIÁLIS ELŐFELTÉTEL

A Katedrálison lévő házak a játék végén pontot érnek. Minden ház lehetővé teszi, hogy a játékos a játék végi piaci ár szerint lepontozzon egy 1 ezüsből, 1 borból és 1 olajból álló szettet. Megjegyzés: A katedrális körül lévő többi ház nem aktiválódik.

Halzsere

A játékosok a játék alatt bármikor 2 vagy több halat egy másik erőforrásra cserélhetnek a következő váltási arányok szerint. A csere lehetősége folyamatos.

- 2 hal = 1 fa / 1 szőlő / 1 olajbogyó
- 3 hal = 1 kő
- 4 hal = 1 ezüstérc



Fontos: Ezt bármikor megteheted, akár egyből, amint halat kapsz, vagy egy lapka aktiválása előtt. Példa: Azt a halat, melyet a Borászatra letett házzal szereztél, beválthatod egy szőlőre, hogy ezáltal több bort készíthess. Cserélni másik játékos fordulójában is lehet, vagyis, amikor egy játékos letesz egy házat az Olajsajtólóra, azok a játékostársai, akiknek már van itt házuk, saját házaik aktiválása előtt cserélhetnek halat olajbogyóra.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha minden játékos letette az összes házát. A pontozás a következők szerint történik.

Városfalak

Nézzétek meg, hogy az egyes játékosoknak, mekkora a leghosszabb megszakítás nélküli falszakasza (vagyis két faldarab közti minden házhely, ami üres / saját színű ház van rajta / saját színű torony van rajta). 1 GYP-t ér minden egyes torony és ház (saját színű), és a játékos leghosszabb falszakaszát alkotó minden egyes faldarab.



A fenti képen **lila** játékosnak a leghosszabb folytonos falszakasza 10 faldarabból áll, ami 4 lila házon és 3 lila tornyon megy át. Ez összesen 17 GYP. **Narancs** játékos leghosszabb folytonos falszakasza 8 faldarabból áll, ami 3 sárga házon és 3 sárga tornyon megy át. Ez összesen 14 GYP. **Kék** játékos leghosszabb folytonos falszakasza csak 4 faldarabból áll, ami 2 kék házon megy át. Ez összesen 6 GYP.



Katedrális

A játékosok a Katedrálisnál lévő **minden házuk** miatt a játék végi piaci ár szerint lepontozhatják egy 1 ezüsből, 1 borból és 1 olajból álló szettjüket. Példa: Ha a játék végén az ezüst, a bor és az olaj értéke 4, 3 és 2, akkor az a játékos, akinek 2 háza van a Katedrálisnál és a játékos tábláján 3 készlete ezen árucikkekből, az 18 GYP-t kap ($2 \times (4 + 3 + 2)$) - 2 házzal csak 2 szettet pontozhat.

Fontos: Az árucikkeknek a bónuszkártyák pontozásakor is még elérhetőnek kell lenniük.



Bónuszkártyák

Végül minden játékos felfedi a bónuszkártyáit, és megkapja az érték járó GYP-eket.

Fontos: 1 bónuszkártyával maximálisan legfeljebb 12 GYP-t lehet szerezni.

Ezen kártyák mindegyike adott számú pontot ad a játékosnak a játék végén a játékos tábláján lévő minden ilyen erőforrásért. Becserélheted a halakat más erőforrásokra, de csak a halak lepontozása előtt.



Ezek a kártyák hasonlóan működnek, de a hajókról vett árucikre vonatkoznak. A kék háttérű ikonok jelzik, hogy az árucikk a hajókról származik. A játékos minden egyes a kártyán megadott típusú hajóért (pl. a bal szélső fűszerek) a kártyán megadott GYP-t kapja.



2 pont a játékos minden különböző típusú (árújú) hajójáért a játék végén.



2 pont a játék végén minden olyan készletért, ami ezen árucikkekből 1-1-et tartalmaz.



1 pont a játék alatt szerzett hajóért járó minden 2 pontért lefelé kerekítve.



1 pont minden falért, ami a játékos egyik házához vagy tornyához kapcsolódik.



2 pont a játékosnak a táblán lévő minden egyes tornyáért a játék végén.

A Győztes

A legtöbb győzelmi pontot gyűjtő játékos megnyeri a játékot. Holtverseny esetén nézzétek meg az érintett játékosok raktárában lévő áruk értékét: a magasabb értékkel rendelkező játékos lesz győztes.



Hajókártyák

26 hajókártya van a játékban, és 7, a hajókkal érkező árutípus (ezek fent láthatóak: prém, kerámia, ruha, fűszer, selyem, gyöngy és drágakő). Az áruk pontértéke különböző (a kártya bal oldalán lévő csillagok száma mutatja). A kék háttérű ikonok mindig azt jelzik, hogy az árucikk egy hajóról származik.



A drágakő megvásárlása egy plusz ezüstbe kerül, és az ezüst értéke 2-vel nő, amikor a kártya a táblára kerül.

5 pontot ér.



A gyöngyök megvásárlása egy plusz ezüstbe kerül, és az ezüst értéke 2-vel nő, amikor a kártya a táblára kerül.

5 pontot ér.



A selyem megvásárlása vagy egy plusz olivaolajba kerül vagy 1 plusz borba, és az olaj, illetve a bor értéke 2-vel nő, amikor a kártya a táblára kerül.

4 pontot ér.



A ruhának nincs plusz költsége, és a három árucikk bármelyikének nőhet az értéke, attól függően, melyik kártya kerül a táblára.

3 pontot ér.



A fűszernek nincs plusz költsége, és a három árucikk bármelyikének nőhet az értéke, attól függően, melyik kártya kerül a táblára.

2 pontot ér.



A kerámiának nincs plusz költsége, és a három árucikk bármelyikének nőhet az értéke, attól függően, melyik kártya kerül a táblára.

2 pontot ér.



A prémnek nincs plusz költsége, és a három árucikk bármelyikének nőhet az értéke, attól függően, melyik kártya kerül a táblára.

2 pontot ér.

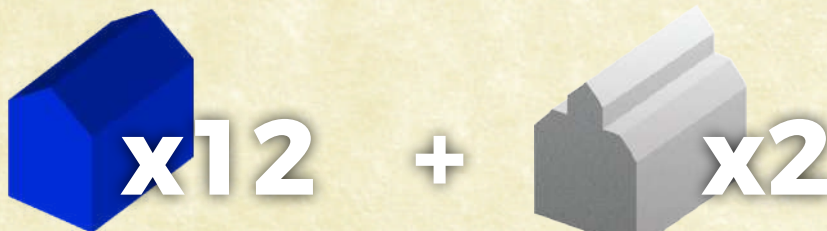


A 2-fős játék szabályai

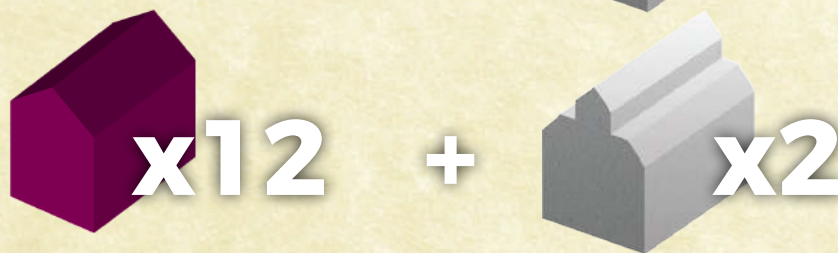
Amikor csak ketten játszotok, a játék menete hasonló, egyetlen változtatással: a szokásos házaik mellett mindegyik játékosnak van 2 szuperháza is, amikkel előnyt szerezhhetnek maguknak, ezek a kickstarter exclusive verzióban fehér színűek, és más formájúak.

Az előkészületeknél az egyik játékos 12 lila házat, a másik játékos 12 kék házat kap. Ezután mindkét játékos kap 2 fehér házat – a szuperházakat. (Akinek alap retail verziója van, az 2-2 fekete házat használjon szuperházként.)

1. játékos



2. játékos



A játékos a saját körében a saját színű háza helyett leteheti az egyik szuperházát a következő szabályok szerint:

- A szuperház csak a fal mentén tehető le (azaz a város külső ház helyein).
- Egy adott hexán csak egy szuperház lehet (például, ha van szuperház az Építész és az Ezüstműves között, akkor ezekhez a hexákhoz több szuperház nem tehető le).
- A szuperház megépítéséhez sem kő, sem fa nem kell (tehát még akkor is letehetsz egy szuperházat egy városi területre, ha már annyi házad van, amennyi köved).
- A szuperház csak aktiválja a város akcióját, de erőforrást nem ad (tehát a lerakásuknál nem kapsz olajbogyót, szőlőt vagy halat).
- Egy szuperházat letevő játékos megkapja az **összes akcióját** azoknak a hexáknak, ahova a szuperház lekerült, az ott lévő házak színétől függetlenül (tehát, ha a lila játékos lerak egy szuperházat a Rakparthoz, ahol már van 1 lila és 2 kék ház, akkor a lila játékos négy eladást hajthat végre, a kék játékos pedig egyet sem).
- Amikor egy átlagos ház kerül egy olyan területre, ahol van már szuperház, akkor a szuperházat, mintha az is egy saját színű háza lenne, az a játékos aktiválja, aki ezt az átlagos házat tette le.
- A leghosszabb falszakasz meghatározásánál a szuperházak egy harmadik színnek számítanak, és megszakítják a folytonos falszakaszt (hacsak a játékosnak nincs egy tornya ugyanezen a mezőn).

Szólójáték

A Ragusa játék egyedül is játszható – ilyenkor a Patrícussal, a vasököllel irányító, befolyásos arisztokratával fogtok egymás ellen küzdeni.

A Patrícus, aki nemrég beházasodott a második legbefolyásosabb családba, kétszer annyi erőforrással, földdel és munkaerővel rendelkezik, mint te. A helyzetet tovább rontja, hogy a befolyását kihasználva építési területeket foglalt le saját részére a város körül, ezzel biztosítva további lehetőségeit...



Előkészületek

A szólójátékban a Patrícus 2 játékosablát használ, és mindkettőhöz 2 különböző színű 12-12 házból álló készlete van. Neked is van 12 házad, és a játék kezdetén minden szín három házat tesz le az alábbi ábra szerint (a játékos színe a **lila**).



Mindkét robot (kék és narancs) 3 Favágóval, 3 Kőfejtővel, 1 Ezüstbányával, 1 Szőlőültetvényel és 1 Olajfaligettel kezdi a játékot. A játékosnak 2 Favágója, 3 Kőfejtője, 2 Ezüstbányája, 1 Szőlőültetvénye és 1 Olajfaliget van.



Keverd meg a Patrícus-paklit (balra), és húzz véletlenszerűen 6 kártyát belőle (a többi kártyát tedd vissza a dobozba). Minden kártya a város 3 számozott helyszínét emeli ki.

A kártyák szerint jelöld meg a táblán lévő helyszíneket egy-egy fekete házzal. Ezek a mezők a Patrícusnak vannak fenntartva, és a játékos nem használhatja őket.

A házak lerakása után keverd meg a 6 kártyát, és oszd két 3 lapos paklira. A két robot egy-egy képpel lefelé néző paklit kap. Ezek a kártyákon lévő mezőket fogják a robotok használni.



Ezután keverd meg a bónuszpaklit (balra), és ossz 1 kártyát magadnak (képpel felfelé), és 1-1-et a két robotnak (képpel lefelé).

Végül keverd meg a hajókártyákat, és tegyél egy-egy kártyát a kikötő minden mezőjére. Az árucikkek árát ugyanúgy módosítsd, mint a több játékos játéknál.

A szőlőjáték menete

A játék 9 fordulón keresztül tart. Minden fordulóban a két robot jön először, és utoljára következik az ember játékos.

A robotoknál a fordulót a következők szerint hajtsd végre:

- Keverd meg a három patrícuskártyát, és húzz egyet.

- Tedd le a robot egyik házát a táblára a kártyán a legkisebb számmal jelölt mezőre (ami még elérhető – ha fekete ház van rajta, akkor azt cseréld ki, ezek csak fenntartott mezők). Ha már mind a három mező foglalt, dobd el a kártyát, és húzz újat.

- Aktiváld a mezőt a szokásos módon. A vidéki területekre tett házaknál ne felejtse el a robot játékos tábláján az erőforrás mennyiségét beállítani.

A játék alatt nem kell ellenőrizned, hogy a robotnak van-e elég erőforrása, hogy a mezőre építkezzen – az előkészületek alatt letett házak biztosítják, hogy a robot minden lépése szabályos.

Amikor a **Borászatra**, **Ezüstművesre**, **Olajsajtolóra**, **Halkereskedőre** és a **Katedrálisra** teszel házat, az akció a szokásos módon működik (nem kell döntéshozás). A többi mezőn a robotok úgy hajtják végre az akciót, hogy az a lehető legtöbb jutalmat adja. Ezt részletezzük a továbbiakban.



A fejedelemség palotája

A robot, a játékostól eltérően két kártyát vesz el képpel lefelé, és mindkettőért pontot kap a játék végén.



Rakpart

A robot a legértékesebb árucikkét adja el. Holtverseny esetén azt adja el, amiből több van. **Kivétel:** Ha a robotnak van a Katedrálisnál háza, és van egy három árucikkből álló készlete, akkor azt a legértékesebb árucikket adja el, ami nem fog a teljes készlethez hiányozni.



Piac

A robot az általa megvásárolható legértékesebb árucikket veszi meg. Ha kettő vagy több áru ugyanúgy a legtöbb pontot éri, akkor azt veszi meg, amiből így a legtöbbje lesz. Holtverseny esetén a bal szélső kártyát választja. **Kivétel:** Mint fentebb, a Katedrálisnál szükséges készletet nem bontja meg.



Kőműves

A robot a számára legtöbb pontot érő helyre teszi le a faldarabot (tehát oda, ahol a legtöbb saját színű házával és tornyával érintkezik). Ha több mező ugyanúgy a legtöbb pontot éri, akkor azt választja, amivel hosszabb falszakaszt tud kialakítani. Ha még mindig holtverseny van, akkor az Ezüstműves felső sarkától kezdve, az óramutató járása szerinti első választja.



Építész

A robot úgy teszi le a tornyot, hogy a leghosszabb falszakaszt hozza létre:

- Ha lehetséges, ott olyan mezőre teszi, ahol nincs ház.
- Feltételezi, hogy végül a teljes falszakaszt meg fogja építeni.
- Megkeresi a leghosszabb, megszakítás nélküli falat / saját színű házakat / saját színű tornyokat / üres mezőket, majd lerak egy tornyot arra a mezőre, ami ezt tovább növeli. Ha mindkét mező blokkolt, akkor keres egy másik szakaszt, amit folytatni tud. Ha nincs ilyen, akkor a tornyot egy másik üres mezőre teszi. Holtverseny esetén a Kőművesnél leírt szempontokat használd.

Miután mindkét robot rakott le házat, te is letehetsz egy házat egy üres, robotoknak fekete házzal nem fenntartott mezőre, és ugyanúgy aktiváld a területet (tehát a fenti szabályokat kövesd, amikor egy robot házat aktiválsz, a saját házaidnál te döntesz).

A játék vége

Miután leraktad az utolsó házadat, a játék véget ér. Pontozd a leghosszabb falszakaszt és a Katedrális szettjeit a normál szabályok szerint, majd fedd fel, és hajtsd végre az összes bónuszkártyát.

Ha a robotnak nincs hal a bónuszkártyáin, viszont van egyéb erőforrásért a játék végén pontot adó kártya (fa, olajbogyó, stb.), akkor közvetlenül a pontozás előtt váltsd át a halakat pontot érő erőforrásokra úgy, hogy azok a legtöbb pontot éri. (Pl. ha a robotnak van 5 hala, és egy pontozó kártya 2 GYP-t ad a szőlőért és 3 GYP-t a kőért, akkor az 5 halat egy szőlőre és egy kőre kell váltani, hogy az 5 GYP-t érjen.)

A robotok pontjait külön-külön vezesd. A játékos győz, ha mindkét robotjátékosnál több pontot gyűjt (ne add össze a két robot pontjait).

A nehézségi szint állítása

A játék nehezebb lesz, ha nem választasz a bónuszkártyákból (tehát a játékos a Fejedelem palotájánál elveszi és megtartja a bónuszpakli felső kártyáját).

A játék könnyebb lesz, ha a robotok a Fejedelem palotájánál szerzett bónuszkártya pároknál csak egy kártyáért kapnak pontot (ilyenkor a megszerzés után tartsd a kártyapárokat együtt képpel lefelé, és a kiértékelésnél minden kártyapár több pontot hozó lapját pontozd le).

A játék még könnyebbé válik, ha minden fordulóban te kezdesz (a robotok előtt jössz).

The board game map features a central town with several buildings and resource icons. The buildings are labeled: ARCHITECT, SILVERSMITH, MASON, WINERY, RECTOR'S PALACE, CATHEDRAL, OIL PRESS, WHARF, FISHMONGER, and MARKET. The map is surrounded by a grid of numbers, with a diamond-shaped marker containing the number 10 at the top center and another containing 60 at the bottom center. The grid numbers range from 1 to 20 at the top, 21 to 50 on the right, 51 to 69 at the bottom, and 70 to 99 on the left. Resource icons for WINE, OIL, and SILVER are shown in the top left corner. The bottom section of the board displays four cards, each with a COST and EFFECT section, and a central diamond marker containing the number 60.



3-fős játék játékmenet példa

Első forduló 1

- **Lila** játékos leteszi az 1. házát, így 1-1 fa, kő és ezüstérc áll a rendelkezésére.
- **Narancs** játékos is leteszi az 1. házát, így ugyanezek az erőforrások állnak a rendelkezésére.
- **Kék** játékos leteszi az 1. házát, így kő, fa és olajbogyó áll a rendelkezésére.

Második forduló 2

- **Lila** játékos leteszi a 2. házát – leteheti erre a mezőre, mivel már van köve és ezüstérce (a városi mező és az Ezüstműves előfeltétele). Az Ezüstműveshez letett házzal 1 ezüstöt termel. A Kőműveshez letett házzal 2 GYP-ért építhet egy falat a háza mellé.
- **Narancs** játékos leteszi a 2. házát, így megszerzi a 2. fáját, 1 szőlőt és 1 olajbogyót.
- **Kék** játékos leteszi a 2. házát, így 1 szőlőhöz jut, 1 egység olivaolajat tud termelni az Olajsajtólónál, és újra aktiválja a Kőművest. Épít egy falat a háza mellé 2 GYP-ért. Ezután a **lila** játékos háza újra aktiválódik, lehetővé téve, hogy még egy falat letegyen, ismét 2 GYP-ért.

Harmadik forduló 3

- **Lila** játékos leteszi a 3. házát, így olajbogyóhoz jut. A Borászatnál termelhet 1 bort, és az építéssel építhet 1 tornyot, amit a **T** mezőre tesz le.
- **Narancs** játékosnak 2 fa áll a rendelkezésére, így leteheti a 3. házát ide. Így már 2 köve, 2 ezüstérce, 2 szőlője lesz.
- **Kék** játékos leteszi a 3. házát, amivel 1 ezüsthöz jut, és így már 2-2 olajbogyója és köve lesz.

The board game map features a grid of numbers from 0 to 20 along the top and bottom edges, and 70 to 99 along the left and right edges. The central town area includes buildings such as the Architect, Silversmith, Mason, Winery, Rectory, Cathedral, Oil Press, Wharf, Fishmonger, and Market. Resource icons for Wine, Oil, and Silver are shown in the top left. Colored arrows (purple, orange, blue) point to various buildings, with numbers indicating their value or cost. For example, the Architect has a purple arrow with '1', the Silversmith has an orange arrow with '3', and the Market has a blue arrow with '2'. The bottom of the map shows four cards, each with a 'COST' and 'EFFECT' section, representing different actions or events in the game.



3-fős játék játékmenet példa (folytatás)

Negyedik forduló ♣

- **Lila** játékos leteszi a 4. házat és 2 halat szerez. A Rakpart mellé tette, így aktiválja azt, és elad 1 ezüstöt. Az ezüst aktuális ára 2, így 2 GYP-t kap, és a játékosabláján az ezüst jelzőt eggyel lentebb viszi.
- **Narancs** játékos leteszi a 4. házat és 1 halat szerez. Majd aktiválja a Borászatot, és 2 bort készít, ezt követően a **lila** háza aktiválódik a Borászaton és 1 bort termel. **Narancs** játékos aktiválja a Rakpartot, elad 1 bort 2 GYP-ért, ezt követően aktiválódik **lila** játékos háza a Rakparton, aki szintén 1 bort ad el és kap 2 GYP-t.
- **Kék** játékos leteszi a 4. házat és 2 halhoz jut, majd aktiválja mindkét házat az Olajszaton, és mindkettő 2 egység olajat termel.

Ötödik forduló ♠

- **Lila** játékos leteszi az 5. házat, és még 2 halat szerez. Aktiválja a halkereskedőt, a 4 haláért 2 GYP-t kap.
- **Narancs** játékos leteszi az 5. házat (van 2 köve, így leteheti olyan városhexához, ahol már van egy háza.) Először a Fejedelem palotáját aktiválja, húz 2 bónuszkártyát, amiből 1-et megtart. Majd aktiválja a Borászatot, amivel 2 bort termel. Ez után a **lila** háza aktiválódik a Borászaton, termel neki 1 bort. Végül **narancs** játékos aktiválja a Rakpartot, elad egy bort, majd a **lila** játékos ad el 1 bort, végül a **narancs** játékos adhat el egy másik bort. Így **lila** játékos 2 GYP-hez jut, míg a **narancs** játékos 4 GYP-hez.
- **Kék** játékos leteszi az 5. házat, és még 1-1 olajbogyóhoz, fához és szőlőhöz jut.

Körösszegő

- Tegyéél le egy házat egy elérhető mezőre.
- Minden szomszédos régiót nézz meg, hogy az előfeltételek teljesüljenek (ha nem teljesülnek, akkor válts be halat, hogy teljesüljön minden előfeltétel vagy válassz egy másik mezőt).
- Egymás után aktiváld a szomszédos régiókat:
 - A vidéki régióknál frissítsd a megfelelő erőforráskártyáidat.
 - Azon a városi régióknál, amik neve alatt egy körbe mutató nyíl van, az éppen letett házzal kezdve, majd az óramutató járását követve minden egyes ház egymás után aktiválódik. Sorban minden ház tulajdonosa végrehajtja az akciót.
 - Azon a városi régióknál, amik neve alatt áthúzott körbe mutató nyíl látható, csak az éppen letett ház aktiválódik.

Tipp: Amikor városba teszel házat, akkor azt először az oldalára fektesd, hogy jól látszódjon, melyik ház a legújabb, és hogy egyértelmű legyen, mely házak és milyen sorrendben aktiválódnak. Miután minden régiót végrehajtottatok állítsd fel a házat.