

SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

# Tournai

Artwork:

Alexandre

Roche



Tournai városa, melyet a rómaiak építettek az első században a mai Belgium területén fekvő Galliában, legjelentősebb fejlődését a Scheldt folyó mentén érte el. 881-ben a Normannok a folyó felől foglalták el a várost, megtörve annak nagyszerű fellendülését. A normannok támadása miatt Tournai polgárai menekülni kényszerültek a lerombolt városból.

Az emberek csak harminc évvel a menekülésük után tértek vissza otthonaikba. Ebben a játékban a normannok okozta károkat hozhatjátok helyre a város köztisztelőben álló épületeinek felépítésével és működtetésével. Légy részese te is egy új és dicső korszaknak, mely több mint hét évszázadon át vezet a város újjáépítéséhez és felvirágzásához.



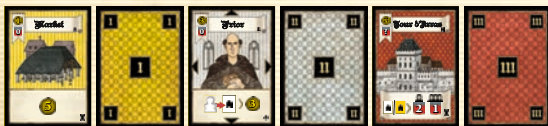
# A Játék Ötlete

**A Tournay egy kártyajáték, melyben Tournai városának egy-egy gazdag családját alakítjuk, a város egyik negyedét és annak három osztályba tartozó polgárait irányítva: a katonaságot (melyet a vörös szín jelöl), az egyházat (fehér) és a civileket (sárga).**

A játék tevékenységkártyáit szintjük (I.-III.) és színük (vörös, fehér és sárga) alapján 9 különálló pakliba válogatjuk szét. A játékosoknak kezdetben minden osztályból 2 polgárunk van, melyeket különböző akciók végrehajtására használhatnak majd: kártyák húzására, városnegyedük egyik épületének aktiválására, események leküzdésére, pénzszerzésre, vagy arra, hogy polgáraikat összegyűjtsék főterükön, hogy azok újra elérhetőek legyenek.

Az általad húzott kártyákat a fordulók elején játszhatod ki saját város-negyededbe (egy 9 mezős hálóba). Az I. és II. szintű kártyák különböző előnyökhöz juttatnak, a III. szintűek (köztisztelenben álló épületek) pedig minden játékosnak a játék végén fognak pontokat hozni és nem csak azoknak, akik megépítették őket.  
**A játékot az nyeri, akinek a végső pontozás után a legtöbb presztízspontja van.**

## Tartalom



♦ 90 tevékenységkártya az alapjátékhoz ♣ és ♠ szimbólumokkal (színenként 30, 3 szintben). A kártyákon látható ikonokat a játékos segédletben, a kártyákat pedig a mellékletben részletezzük.

♦ 18 tevékenységkártya a kiegészítőhöz ♣♠ szimbólummal (színenként 6, I. és II. szintekben). A kiegészítő kártyáit a szabály végén részletezzük.



♦ 4 főtérkártya



♦ 4 pontjelző a játékosok színeiben



♦ 1 kezdőjátékos jelző



♦ 1 játéktábla elő- és hátoldallal (Kínálat oldal/Pontozó oldal)



♦ 33 polgár (11 sárga civil, 11 fehér egyházi, 11 vörös katonai)



♦ Dénárok 1-es (x30), 5-ös (x9) és 10-es (x10) értékben



♦ 15 eseménykártya



♦ 20 sérülés-/szürke polgárjelző



♦ 4 játékos segédlet

## A Játék Előkészületei

**A** Helyezzük a játéktáblát a "Kínálat" oldalával felfelé. Tegyük a táblára minden színből 3 polgárt a megfelelő mezőkre.

**B** Válogassuk szét a tevékenységkártyákat színük és szintjük alapján 9 pakliba, melyek mindegyike 10 kártyából fog állni. **Az első játék alkalmával csak az alapkártyákat (♣ és ♠) használjuk.** Mind a 9 paklit külön keverjük meg és a szintjük alapján csökkenő sorrendben helyezzük őket a játéktábla megfelelő színei alá.

**C** A 15 eseménykártyát rendezzük egy pakliba és helyezzük a tábla első fekete mezője fölé. Az események paklijának felső 3 lapját fordítsuk fel és helyezzük őket a tábla többi fekete mezője fölé, kialakítva ezzel az események sorát.

**D** Minden játékos magához vesz 6 dénárt, egy főteret és a színéhez tartozó pontjelzőt, majd maguk elé helyezik azokat. A játékosok minden osztályból (sárga, vörös és fehér) 2 polgárt helyeznek főtérkártyájukra. A játék során a főtérkártyájukon álló polgárok lesznek a játékosok rendelkezésre álló polgárai.

**E** A kimaradt dénárokat és a sérülés-/szürke polgárjelzőket egy közös készletbe helyezzük.

**F** Jelöljük ki egy kezdőjátékost, aki a játék teljes egészére magához veszi a kezdőjátékos jelzőt. A kezdőjátékos jelzőt csak arra használjuk, hogy pontosan meghatározhassuk a játék végét.





# Tevékenységekártyák

A 9 pakli 4 típusú kártyából áll:



**Épületek:** A játékosok saját városnegyedükben építik meg őket, ahol az azokkal azonos színű polgárokkal aktiválhatják őket, hogy kihasználhassák az épületek képességeit.



**Karakterek:** A játékosok saját városnegyedükbe helyezik őket, melyek a velük egy sorban és oszlopban lévő kártyákkal fognak interakcióba lépni, melyet a kártya szélén lévő négy nyíl jelez. Akarakterkártyákra sosem teszünk polgárokat, hogy aktiváljuk őket.



**Köztisztelőben álló épületek:** Ezek mindegyike III. szintű kártya, melyek a játék végén fognak presztízspontokat hozni. A köztisztelőben álló épületek játék végi pontozása az összes játékosra hatással lesz.

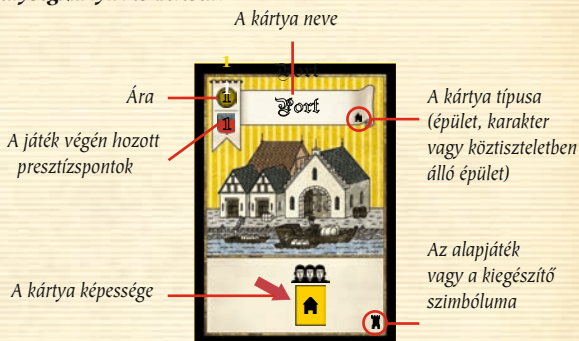


**Kisbírók:** Ebből mind a 9 pakliban van egy. Ezek a kártyák eseményeket jelentenek be. Amikor ilyen kártyát húzunk, a sorban álló események aktiválódnak!



Városnegyedük kialakításához a játékosok épületeket, karaktereket és köztisztelőben álló épületeket játszhatnak ki. Ez a városnegyed legfeljebb 3 sorból és 3 oszlopból, tehát összesen 9 mezőből állhat.

Egy tevékenységkártya részletesen:



## Játékmenet

A játékosok az óramutató járása szerint kerülnek sorra. Egy forduló két fázisból áll, a következő sorrendben:

- 1 - egy kártya kijátszása a kezünkből (választható)
- 2 - egy akció végrehajtása polgárok segítségével (kötelező)

### Egy kártya kijátszása a kezünkből (választható)

Kijátszatsz egy kártyát a kezedből, hogy beépítsd azt a városnegyedbe. A kártya kijátszásához ki kell fizetned a bal felső sarkában látható árat. A kártyának élszomszédosnak kell lennie egy már kijátszott kártyával, kivéve természetesen azt a kártyát, melyet elsőként játszottunk ki városnegyedünkbe. Egyik játékos városnegyede sem lehet nagyobb 3 sornál és 3 oszlopnál.

#### Megjegyzések:

- Egy kártyát kijátszhatunk egy vele azonos színű kártya tetejére (azonos színű kártyákból kettő vagy több is lehet egy kupacban).
- Ha viszont egy másik színű kártyával elfoglalt mezőre szeretnénk kijátszani, a régi kártyát el kell dobunk és képpel lefelé a saját színének megfelelő pakli aljára kell tegyük, mielőtt az új kártyát kijátszunk a helyére.
- Egy kártyát olyan kártyára is kijátszhatunk, melyen jelző van. Ha az egy sérülés- vagy szürke polgárjelző, tegyük vissza a készletbe. Ha az az egyik saját polgárunk, fektessük a főtérünk mellé.
- Nem építhetünk fel két azonos nevű köztisztelőben álló (III. szintű) épületet; viszont kijátszhatunk két azonos nevű, I. és II. szintű kártyát.

**Példa:** Betti úgy kezdi a kört, hogy 5 kártya van a városnegyedében. Egy Piac kártyát szeretne kijátszani a kezéből. A kártya kijátszása egy dénárba fog neki kerülni. A kártyát a háló 4 üres mezőjének egyikére helyezheti, vagy a már korábban kijátszott két sárga kártya egyikének tetejére teheti, vagy kicserélheti a vörös kártyával, vagy a két fehér kártya egyikével.



### Egy akció végrehajtása polgárok segítségével (kötelező)

**Fel kell használnunk egy vagy több azonos színű, rendelkezésre álló polgárunkat egy akció végrehajtásához.**

#### Használhatod:

- a saját főtérkártyádon rendelkezésre álló polgárokat (a főtérkártyádon álló polgárokat). Ezeknek a polgároknak a használata ingyenes. **ÉS/VAGY**
- az ellenfeleid főtérkártyáján rendelkezésre álló polgárokat. A polgárok tulajdonosának polgáronként 2 dénárt kell fizetned. Miután használtad őket, a polgárokat fektesd főtérkártyájuk mellé: azok továbbra is ahhoz a játékoshoz fognak tartozni, de egyelőre nem állnak rendelkezésre. Egy akcióhoz akár több játékos polgárait is felhasználhatjuk.

A következőkből kell kiválasztanod egy akciót:

- 1 - Húzz egy kártyát.
- 2 - Aktiváld az egyik épületet a városnegyedben.
- 3 - Küzdj meg egy eseménykártyával.
- 4 - Gyűjts dénárokat.
- 5 - Gyűjtsd össze polgáraidat a főtérkártyádon.



## 1 Húzz egy kártyát



Egy polgár segítségével húzhatsz egy I. szintű kártyát a polgár színében. Két azonos színű polgárral egy II. szintű kártyát húzhatsz a polgárok színében. Három azonos színű polgárral egy III. szintű kártyát húzhatsz a polgárok színében.

A kártyák húzásához felhasznált polgárokat egyszerűen lefedtetjük a főtérkártyájuk mellé, ahonnan származnak.

A kártya húzásakor:

- ♦ elveheted a pakli első, képpel felfelé fordított kártyáját, ha van ilyen,
- ♦ vagy húzd fel a pakli felső két képpel lefelé fordított kártyáját, nézd meg őket, majd válaszd ki az egyiket és tedd a másikat képpel felfelé a pakli tetejére.

Akkor is dönthetsz a második lehetőség mellett, ha a pakli tetején már van képpel felfelé fordított kártya: először tedd a képpel felfelé fordított kártyát képpel lefelé a pakli aljára. Ha a pakliban csak 2 kártya maradt (függetlenül attól, hogy van-e közöttük felfordított), húzd fel mindkettőt, tartsd meg az egyiket, a másikat pedig képpel felfelé tedd vissza. Ha csak egy kártya van, azt kell elvinned.

### Eseménykártyák és bástyák

Az eseménykártyáknak két különböző szerepe lesz a játékban, melyeket később részletezünk. A két szerep a következő:

- ♦ Az események sorában kifejti a hatását, amikor valaki egy Kisbírót húz. Ez a hatás pozitív és negatív is lehet.
- ♦ Megküzdhetsz a sor egyik eseményével. Ebben az esetben a kártya a kezébe kerül és bástya lesz belőle. Ezt a bástyát megépítheted, amikor a Kisbíró feltűnik, hogy megvédjed magad egy eseménykártya hatásaitól.



### Egy Kisbíró húzása és az események kiváltása.

Ha a két lefordított kártya egyike egy Kisbíró, húznod kell még egy kártyát, mielőtt eldöntenéd, hogy melyiket választod.

Ezután:

**1 - Helyezd a Kisbíró** annak a paklinak az aljára, ahonnan húztad, a pakli kártyáihoz képest 90 fokkal elforgatva. A kártya 90 fokos elforgatása azt jelenti, hogy ebben a pakliban az adott játékban már nem lesz több Kisbíró.

**2 - Helyezz egy 1 dénáros érmét a készletből a sorban lévő eseménykártyák mindegyikére, a rajtka lévő üres körök egyikére.** Ha egy kártyán minden kör foglalt, ne tegyetek rá több dénár.

**3 - A sorban lévő eseménykártyák minden játékosra hatással lesznek (ezeket a hatásokat a játékos segédletben és a mellékletben részletezzük).** Minden hatás annyiszor érvényesül, ahány dénár az adott kártyán van (függetlenül attól, hogy az előző lépésben tudunk-e rá újabb érmét helyezni).



Minden játékos építhet egy bástyát a kezében lévő bástyakártya kiállításával, hogy egy választása szerinti eseménykártya hatásait teljes egészében elkerülje (függetlenül az azon lévő érmék számától).

Ha így teszel, helyezd a bástyakártyát képpel lefelé a városnegyed mellé. Ez a játék végén 1 PP-t fog hozni neked. Egy Kisbíró által kiváltott eseménysorozat alkalmával több bástyát is kijátszhatsz, ezzel több eseményt elkerülve. Kényelmi okokból az egy játékos által kijátszott bástyákat egy pakliba rendezzük.

## 2 Aktiváld az egyik épületet a városnegyedben



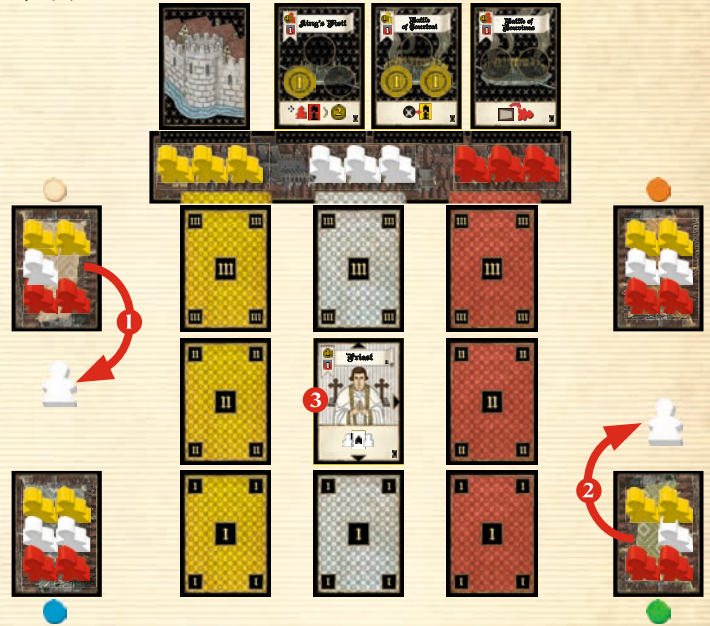
Egy polgárt a városnegyed egyik szabad épületére helyezhetsz dolgozni. A polgárnak és az épületnek egyforma színűeknek kell lenniük. Ha a polgár egy másik játékos főtéréről származik, fedtesd azt a saját főtére mellé, majd helyezz a készletből egy szürke polgárjelzőt az aktivált kártyára. A különböző épületek hatásait jelző ikonok jelentését a játékos segédletben részletezzük. A kártyák további leírása a mellékletben található.

### Fontos:

- ♦ Csak a szabad épületek aktiválhatóak. Egy épület akkor számít szabadnak, ha nincs rajta sem polgár, sem sérülés- vagy szürke polgárjelző.
- ♦ A karakterkártyákra sosem helyezünk polgárokat. Ezek a kártyák csak segítik a városnegyedben végrehajtott többi akciót.

Példa:

- 1 Karcsi egy fehér polgárát és Betti egy fehér polgárát használja fel egy II. szintű kártya húzásához. Bettinek 2 dénárt fizet a polgárért és lefedeti azt Betti főtére mellé. Mivel a II. szintű fehér pakli tetején lévő felfordított kártya nem érdekli őt, úgy dönt, hogy azt a pakli aljára teszi, és felhúzza a pakli első két lefordított kártyáját.
- 3 A kiválasztott kártyát a kezébe veszi, a másik kártyát pedig a pakli tetejére teszi képpel felfelé.



Példa:


- 1 Karcsi egy I. szintű vörös kártyát szeretne húzni Gabi vörös polgárával, amelyért 2 dénárt kell neki fizetnie. Húz két képpel lefelé fordított kártyát a pakliból, melyekből az egyik egy Kisbíró. Mielőtt kiválaszt egy kártyát, húzhat egy helyettesítő kártyát.
- 2 Ezután a Kisbíró a pakli aljára helyezi 90 fokkal elforgatva.
- 3 A sorban lévő események mindegyikére helyez egy érmét. A 3 esemény kifejti a hatását: Az első kétszer aktiválódik, a második háromszor, a harmadik pedig csak egyszer.
- 4 Gabi kijátszik a kezéből egy eseménykártyát, hogy megvédje magát a második eseménytől.







### 3 Küzdj meg egy eseménykártyával

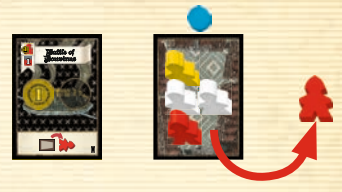
A sorban lévő olyan események egyike ellen diplomatikusan is felléphetsz, melyeken van legalább 1 dénár.

 Az olyan esemény leküzdéséhez, melynek hatására pénzt veszítenél, 2 olyan színű polgárt kell felhasználnod, amilyen a kártya bal felső sarkában látható.


 A többi típusú esemény leküzdéséhez egy olyan színű polgárt kell felhasználnod, amilyen a kártya bal felső sarkában látható, és annyi váltságdíjat kell befizetned, ahány dénár a kártyán látható, plusz 1 pénzt. Mindkét esetben fedd a polgárt a főtérkártyája mellé, ahonnan származik (ami lehet a sajátod vagy valaki másé). A kártyán lévő értéket tedd vissza a készletbe, az eseménykártyát pedig vedd a kezvedbe (később bástyaként felépítheted). A régi esemény helyére húzz egy újat a pakliból.

**Példa:** Gabi  az eseménysor harmadik kártyájával szeretne megküzdeni. Felhasznál egy vörös polgárt saját főtéréről és befizet 2 pénzt (1 + 1 dénár, mivel a kártyán 1 érme látható), majd a kezébe veszi a kártyát, hogy egy jövőbeni eseménytől megvédhesse magát.

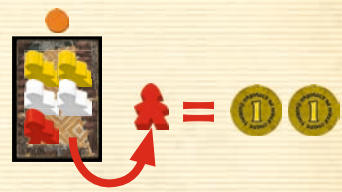
**Fontos:** Olyan eseménnyel nem lehet megküzdeni, amelyen nincs érme.




### 4 Gyűjts pénzt

 Egy vagy több egyforma színű, saját polgár felhasználásával polgáronként 2 pénzt kapsz. A felhasználni kívánt polgároknak a saját főtéréről kell származniuk. Ezeket a polgárokat az akció végrehajtása után fedd saját főtérrel mellé.

**Példa:** Kriszti egy kis pénzt akar keresni. Vörös polgárért 2 pénzt kap. Mindkét vörös polgár felhasználásával 4 pénzt kapott volna.



### 5 Gyűjts össze polgáraidat a főtérkártyádon

 Ezzel az akcióval minden polgárod a főtérkártyára mozgatható, beleértve azokat is, amelyek az épületeken állnak. Felállítva helyezd el őket. Minden városnegyedben lévő sérülés- vagy szürke polgárjelzőt tegyél vissza a készletbe. Ezt az akciót akkor is végrehajthatod, ha még vannak polgárok a főtérkártyádon.

**Fontos:** Saját fordulód végén nem lehet 4-nél több kártya a kezvedben. Ha az akciót követően 4-nél több kártya van a kezvedben, a plusz kártyákat el kell dobnod képpel lefelé a megfelelő paklik aljára. A bástyák beleszámítanak a 4 kártyás korlátba. Saját fordulód végén felépíthetsz egy vagy több bástyát, hogy lecsökkentsd a kártyáid számát 4-re; de az ily módon épített bástyák nem védenek meg egy eseménytől.

## A Játék Vége

A játék végén két feltételt kell figyelembe vennünk:


- 1. feltétel:** az egyik játékos felépítette 9 mezőből álló városnegyedét, melyben van két látható köztisztelőben álló épület.
- 2. feltétel:** a játékosok számánál eggyel több Kisbíró kártya került felfedve a paklik alá (4 játékos esetén 5 Kisbíró, 3 játékos esetén 4 és 2 játékos esetén 3).




A játék akkor ér véget, ha a kezdőjátékos fordulója elején:

- ♦ Az 1. feltétel legalább 2 játékosnál teljesül VAGY
- ♦ Az 1. és 2. feltétel egyszerre teljesül.

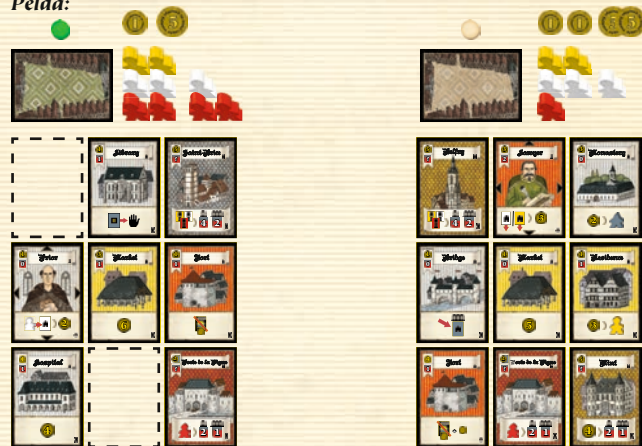
Minden játékosnak van még egy utolsó fordulója.

Ezután az utolsó forduló után minden játékos kijátszhat még egy kártyát a kezéből a városnegyedbe képpel lefelé. Ezt követően a játékosok kártyáikat egyszerre felfedik, kifizetik annak költségét, és megkapnak minden hasznot az azonos sorban vagy oszlopban lévő karakterkártyáik után, melyekre az az egy kártya hatással lesz. A játékosok a kezükben lévő bástyákártyáikat még rátehetik az eddig megépített bástyáik paklijára.








 Ezután következik a végső pontozás: Fordítsuk át a játéktáblát a pontozó oldalára, a játékosok pontjelzőit pedig helyezzük a tábla mellé.

 A látható köztisztelőben álló épületek minden játékosnak presztízpontokat (PP) hoznak. A pontozáskor figyelembe vett szempontért az épület tulajdonosa a baloldali PP-t  kapja meg, a többi játékos pedig a jobb oldali . A kártyákat a kezdőjátékostól kezdve egyesével értékeljük ki, majd a kiértékelés után az épületek egy sérülésjelzőt helyezünk, hogy lássuk, melyiket nem értékeltük meg. Ezután minden játékos megkapja a városnegyedben lévő kártyái után azokat a PP-kat, melyek közvetlenül az áruk alatt találhatóak (ebbe azok is beleszámítanak, amelyeket letakartunk), valamint a megépített bástyákártyák paklijában lévő kártyák darabjéért is kapnak 1 PP-t.

**Példa:**



Betti vetett véget a játéknak, és most következnek a végső pontozás:

	Betti 	Karcsi 
Saint-Brice 	1x4 = 4PP	2x2 = 4PP
Belfry 	1x2 = 2PP	2x4 = 8PP
Porte de la Vigne  és 	4x2 = 8PP	1x2 = 2PP
Mint 	1x1 = 1PP	3x2 = 6PP

**Fontos:**

- ♦ Egy adott köztisztelőben álló épületből nem nyerhetünk több mint 12 PP-t.
- ♦ Az azonos nevű köztisztelőben álló épületeket csak egyszer pontozzuk: Bárki, aki megépítette a épületet, a bal oldali PP-kat kapja meg, a többi játékos a jobb oldali PP-kat.



# Galadó Szabályok

**Egy hosszabb és több stratégiát igénylő játékhoz a következő szabálmódosításokat alkalmazzátok:**

## Előkészületek:

- ♦ a játék elején a játékosoknak **minden típusból csak 1-1 polgár** álljon rendelkezésre a főterén, valamint **9 dénár**.
- ♦ a játéktábla mindhárom mezőjére 3-mal több polgárt tegyetek, mint a játékosok száma (4 játékos esetén 7-et, 3 játékos esetén 6-ot, 2 játékos esetén 5-öt).

**Játékmenet:** Vezessetek be egy 6. akciót:

## 6 Egy új polgár toborzása

**Felhasználhatsz egy polgárt és 5 dénárt, hogy a közös készletből toborozz egy polgárt.** Csak olyan színű polgárt toborozhatunk, amilyen színű polgárt az akcióhoz felhasználtunk. A felhasznált polgárt fektessük a főtérkártyánk mellé. A toborzott polgárunkat állítsuk a főtérkártyánkra; az máris a rendelkezésünkre áll.

## Kiegészítő

**Miután alaposan kiismertétek az alapjáték kártyáit, kipróbálhatjátok a kiegészítő kártyáit. Ezeket a kártyákat kétféleképpen építhetitek be a játékotokba:**

- ♦ helyettesítsük a ♠ jelölésű kártyákat az azonos színű és szintű, ♠♠ jelölésű kártyákkal.
- ♦ keverjük össze az azonos színű és szintű, ♠♠ és ♠♠♠ jelölésű kártyákat. Minden pakliból húzzunk 3 véletlenszerű kártyát. A többi szabály nem változik. A kiegészítő kártyái nem szerepelnek a játékos segítségelen, de az alábbiakban részletezzük őket.

**Megjegyzés:** A kiegészítő kártyák bevezetik a nyílak nélküli karakterkártyákat. Ezek nem az adott kártya sorában és oszlopában lévő kártyákra fognak hatni, hanem az azt kijátszó játékosra lesznek általános hatással.

### A kiegészítő kártyái

<b>Bäckerei (Sütőde) (II.):</b> 2 dénár minden katonai vagy 2 dénár minden egyházi polgárod után, akik a főtereden állnak.
<b>Brauerei (Sörfőzde) (I.):</b> 1 dénár minden polgárod után, akik a főtereden állnak.
<b>Brauerei (Sörfőzde) (II.):</b> 2 dénár minden polgárod után, akik a főtered mellett fekszenek.
<b>Herberge (Fogadó) (I.):</b> 4 dénár minden civil + katonai polgárod után, akik a főtereden állnak.
<b>Senator (Szenátor) (I./II.):</b> 2 dénár/3 dénár minden alkalommal, amikor a "Gyűjtsd össze polgáraidat a főtérkártyádon" nevű akciót használod.
<b>Abtei (Apátság) (I./II.):</b> Fedjük fel a három I./II. paklik legfelső kártyáját. A 3 kártyából 2-t vegyél a kezvedbe. Ha Kisbíró fordítasz fel, hajtsátok végre az eseményeket, mielőtt felfordítanál egy újabb kártyát.
<b>Mönch (Szerzetes) (I./II.):</b> Ha fehér kártyát aktiválsz a kártya sorában/oszlopában, ugyanabban a sorban/oszlopban egy másik fehér polgár felhasználásával aktiválhatsz egy sárga kártyát is.
<b>Templer (Templomos) (I.-II.):</b> Ugyanaz, mint az előző Szerzetes, csak vörös kártyával.

**Katapult (Katapult) (I.):** Minden ellenfél városnegyedébe helyezz egy sérülésjelzőt az egyik, választásod szerinti szabad kártyájára. Ha ezen a Katapult kártyán van egy polgár (akár egy szürke is), amikor egy Kisbíró kiváltja az eseményeket, megvédheted magad egy választásod szerinti eseménytől (mintha építettél volna egy bástyát).

**Gerichtssaal (Törvényszék) (II.):** A leggazdagabb játékos ad 3 dénárt az aktív játékosnak. Ha döntetlenben többen is vannak a leggazdagabbak, minden ilyen játékosnak adnia kell 3 dénárt.

**Ritter (Lovag) (I./II.):** Ha a kártya sorába vagy oszlopába lehelyezel egy 2. polgárt (vörösset vagy szürkét), a kártya segítségével megküzdhatsz egy eseménnyel. A 2 polgárnak nem kell ugyanabban a sorban/oszlopban lennie. A 4. vagy 6. polgár lehelyezése ugyanezt a hatást váltja ki. Az eseménykártyán legalább egy érme kell lennie. A II. szintű kártya segítségével az eseménykártyán lévő pénárokat is elveheted.

**Grundherrschaft (Uradalom) (I.):** Válassz egy szint. Minden játékos 1 dénárt fizet a városnegyedében lévő ilyen színű épületei után.

**Söldner (Zsoldos) (II.):** Amikor katonai polgárokat használsz fel a "Gyűjtsd pénárokat" akcióhoz, polgáronként 2 helyett 3 dénárt kapsz.

Tervezők: **Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban** ♦ Illusztráció és grafika: **alexandre-roche.com**

A szabályok szerkesztése: **Sébastien Dujardin** ♦ Angol fordítás: **Nathan Morse**

### Köszönet:

A tervezők köszönetet mondanak Etienne-nek, Shadinak, Emmanuelnek, Denisnek, Madeline-nek, Anaëlle-nek, Fannynak, François-nak, Murielnek, Nathannak, Marcusnak, Nicolasnak és mindenkinek, aki segített a termék véglegesítésében.



[www.pearlgames.be](http://www.pearlgames.be)

**Z-MAN**  
games

© 2012 Z-Man Games, Inc.

Z-Man Games inc. 3250 F.X. Tessier,  
Vaudreuil-Dorion, Québec, Canada, J7V 5V5  
Copyright Z-Man Games, Inc.

© 2011 Pearl Games  
© 2012 Z-Man Games



# 1. Melléklet: Eseménykártyák



- ♦ Schlacht bei Bouvines (Bouvines-i csata)
- ♦ Exkommunikation (Egyházi átok)
- ♦ Schwarzer Tod (A nagy pestis)

Minden játékosnak el kell távolítania egy megadott színű polgárát a főteréről és a főtérkártyája mellé kell fektetnie azt. A polgár akkor lesz újra elérhető, ha a játékos a "Gyűjtsd össze polgáraidat a főtérkártyádon" nevű akciót használja. Ha egy játékosnak nincs az adott színből egy polgára sem a főterén, nem történik semmi.



- ♦ Schlacht von Courtrai (Courtrai-i csata)
- ♦ Wilhelm der Normanen (Hódító Vilmos)
- ♦ Ketzerei (Eretnekség)

Minden játékosnak ki kell választania egy I. vagy II. szintű, szabad kártyát (épületet vagy karaktert) saját városnegyedéből a megadott színben, és rá kell tennie egy sérülésjelzőt. A sérülésjelző használhatatlanná teszi az adott kártyát a következő "Gyűjtsd össze polgáraidat a főtérkártyádon" nevű akcióig. Ha egy játékosnak nincs ilyen szabad kártyája az adott színben, nem történik semmi.



- ♦ Kreuzzug (Keresztes hadjárat)

Minden játékosnak el kell távolítania egyik, választásának megfelelő színű polgárát a főteréről, és a főtérkártyája mellé kell azt fektetnie. Ha lehetséges, a játékosnak olyan színt kell választania, amely a főtérkártyáján megtalálható.



- ♦ Angriff der Normannen (Támadnak a normannok)

Minden játékosnak egy sérülésjelzőt kell helyeznie az egyik városnegyedében lévő I. vagy II. szintű kártyájára (épületre vagy karakterre). Ha lehetséges a játékosnak olyan színt kell választania, amely rendelkezésre áll a városnegyedében.



- ♦ Volksfest (Nagygyűlés)
- ♦ Prozession (Felvonulás)
- ♦ Besuch des Königs (Királyi látogatás)

Ezek pozitív események, de nem mindenkinek! Akinek a jelölt színből a legtöbb látható épülete és polgára van a városnegyedében, 2 dénárt kap. Az adott színből a játékos minden polgárát beszámítjuk. Döntetlen esetén minden érintett játékos megkapja ezt a pénzt.



- ♦ Straßenräuberei (Banditák)
- ♦ Plünderung (Fosztogatás)
- ♦ Schlacht von Cassel (Casseli csata)
- ♦ Dürre (Aszály)

Minden játékos 1 dénárt veszít. Ha a játékosnak nincs pénze, nem veszít el semmit.

# 2. Melléklet: Alapkártyák

**Minden játékosnak van egy játékos segédlete, amely az alapjáték kártyáinak szimbólumait részletezi.**

Ezen felül a játékszabály hátoldalán is részletezzük az alapjáték kártyáit. A kártyákat színük és szintjük alapján, valamint ABC sorrend szerint rendszereztük. A több kártyára is vonatkozó, kiegészítő szabályokat a következőkben részletezzük.

**Kiegészítő szabályok, melyek bizonyos alapkártyákra vonatkoznak:**

- (1) Először az aktivált épület képességét kell kihasználnunk, mielőtt egy karakter hatása életbe lépne.
- (2) Amikor egy épület segítségével felhúzhatod egy pakli felső két kártyáját, el kell venedd a képpel felfelé lévő lapot. Nem dönthetsz úgy, hogy a képpel felfelé fordított kártyát a pakli aljára teszed, ahogy azt a "Húzz egy kártyát" akciónál tennéd.
- (3) Egy épületet úgy is aktiválhatsz, hogy nem érvényesíted a hatását, kihasználva azonban az épület sorában/oszlopában lévő karakterek képességét.
- (4) Amikor egy épület segítségével a közös készletből polgárt toborozhatsz, a polgárt a főtérkártyádra kell állítanod; az rögtön rendelkezésre áll. Ha a készletben nincsenek polgárok, nem toborozhatsz többet.
- (5) Amikor egy épület segítségével lemásolhatod egy másik játékos épületének képességét, sérült épületét nem másolhatod le. Ezen kívül a másik játékos épületének sorában/oszlopában lévő karakterek képességei nem lesznek rád hatással, saját karaktereid képességeit viszont használhatod.



- (6) Amikor egy Ballistát aktiválsz, ellenfeleid felépíthetnek egy bástyát, hogy megvédjék magukat. A Ballistával egy pozitív eseményt is aktiválhatsz, de ebben az esetben mindenkire hatással lesz (beleértve téged is). Olyan eseményt is választhatsz, amelyen nincs rendelkezésre álló üres kör; ebben az esetben nem teszünk rá új érmét, és a kártya az aktiválásakor a maximális képességét fejt ki.
- (7) Amikor egy épület vagy karakter segítségével megküzdehetünk egy eseménnyel, figyelmen kívül hagyjuk, hogy mi van az eseménykártyán feltüntetve (nem kell pluszban polgárokat vagy dénárokat beadnunk). A leküzdött eseménykártyát helyettesítsük egy újabb kártyával az események paklijának tetejéről.



**1 1** **Architekt (Építész):** Egy (bármilyen színű) épület vagy köztisztelőben álló épület az azonos sorban/oszlopban 1 dénárt hoz.

**1 1** **Scheune (Csűr):** Húzz egy II. szintű sárga kártyát a rendes húzási szabályoknak megfelelően.

**1 1** **Ratsherr (Tanácsos):** Egy (bármilyen színű) karakterkártya lehelyezése az azonos sorba/oszlopba 2 dénárt hoz.

**1 0** **Bauernhof (Tanyaház):** 1 dénárt kapsz a városnegyed minden üres mezőjéért.

**1 1** **Geselle (Napszámós):** A sorában/oszlopában lévő (bármilyen színű) épület aktiválásáért 1 dénárt kapsz.

**1 0** **Markt (Piac):** 5 dénárt kapsz.

**1 1** **Hafen (Kikötő):** Másold le a képességét egy másik játékos városnegyedében található szabad sárga épületnek. (5)

**1 1** **Steinbruch (Kőbánya):** 4 dénárt kapsz.

**1 1** **Wohnhaus (Rezidencia):** 3 dénár befizetésével toborozhatsz egy sárga polgárt a közös készletből. (4)

**1 1** **Bischof (Püspök):** A vele azonos sorban/oszlopban lévő fehér épület aktiválásakor visszaveheted a főtered mellett fekvő polgáraidat.

**1 0** **Bischofsitz (Püspökség):** Húzd fel a II. szintű fehér kártyák első 2 kártyáját és vedd őket a kezvedbe. (2)

**1 0** **Brücke (Híd):** Másold le a képességét egy másik játékos városnegyedében lévő (bármilyen színű) szabad épületnek. (5)

**1 1** **Hospital (Kórház):** 4 dénárt kapsz.

**1 1** **Bibliothek (Könyvtár):** Húzz egy kártyát egy (bármilyen színű) II. szintű pakliból a rendes húzási szabályok szerint.

**1 0** **Bibliothek (Könyvtár):** Húzd fel egy (bármilyen színű) I. szintű pakli felső két lapját és vedd őket a kezvedbe.

**1 0** **Kloster (Kolostor):** 3 dénár befizetésével toborozhatsz egy (bármilyen színű) polgárt a közös készletből. (4)

**1 1** **Priester (Pap):** A sorában/oszlopában lévő fehér épületeket kétszer aktiválhatjuk. Ehhez a 2 aktiváláshoz 2 külön akció szükséges.

**1 0** **Prior (Perjel):** A sorában/oszlopában lévő fehér épület aktiválásáért 2 dénárt kapsz.

**1 1** **Arsenal (Fegyverraktár):** Húzz egy vörös kártyát a II. szintű pakliból a rendes húzási szabályok szerint.

**1 1** **Balliste (Ballista):** Helyezz 1 dénárt a bankból 1 vagy 2 különböző eseménykártyára. Ezek az események annyszor fognak hatni a többi játékosra, ahány dénár van rajtuk. (6)

**1 1** **Kaserne (Laktanya):** 3 dénár befizetésével toborozhatsz egy vörös polgárt a közös készletből. (4)

**1 1** **Fort (Erőd):** Küzdj meg az egyik kártyával az események sorából, amelyen van legalább 1 érme, majd vedd a kezvedbe. (7) (2x)

**1 1** **Ritter (Lovag):** Ha a sorába/oszlopába egy köztisztelőben álló épületet helyezel, megküzdehetsz egy olyan eseménnyel, melyen van legalább 1 dénár. Az eseménykártyát vedd a kezvedbe és vedd magadhoz a rajta lévő pénárokat is. (7)

**1 1** **Vogt (Ügyvéd):** Egy fehér vagy sárga épület lehelyezése az azonos sorba/oszlopba 2 dénárt hoz.

**1 1** **Straße (Út):** Másold le a képességét egy másik játékos városnegyedében található szabad vörös épületnek. (5)

**1 1** **Steuereintreiber (Adószedő):** A sorában/oszlopában lévő sárga épület aktiválásáért 1 dénárt kapsz.

**3 1** **Architekt (Építész):** Egy (bármilyen színű) épület vagy köztisztelőben álló épület az azonos sorban/oszlopban 2 dénárt hoz.

**3 1** **Scheune (Csűr):** Húzz egy III. szintű sárga kártyát a rendes húzási szabályoknak megfelelően.

**3 2** **Ratsherr (Tanácsos):** Egy (bármilyen színű) karakterkártya lehelyezése az azonos sorba/oszlopba 4 dénárt hoz.

**3 0** **Geselle (Napszámós):** A sorában/oszlopában lévő (bármilyen színű) épület aktiválásáért 2 dénárt kapsz.

**3 1** **Markt (Piac):** 6 dénárt kapsz.

**3 1** **Hafen (Kikötő):** Másold le a képességét egy másik játékos városnegyedében található sárga épületnek, legyen az szabad vagy foglalt. (5)

**3 2** **Steinbruch (Kőbánya):** 5 dénárt kapsz.

**3 2** **Wohnhaus (Rezidencia):** 2 dénár befizetésével toborozhatsz egy sárga polgárt a közös készletből. (4)

**3 0** **Zollhaus (Vámház):** 1 dénárt kapsz a városnegyed minden foglalt mezőjéért.

**3 2** **Augustiner (Augustiniánus):** Egy fehér épület vagy karakter lehelyezése az azonos sorba/oszlopba 2 dénárt hoz.

**3 1** **Bischofsitz (Püspökség):** Húzz fel egy kártyát a III. szintű fehér kártyák paklijából a rendes húzási szabályok szerint.

**3 0** **Brücke (Híd):** Másold le a képességét egy másik játékos városnegyedében lévő (bármilyen színű) épületnek, legyen az szabad vagy foglalt. (5)

**3 0** **Bibliothek (Könyvtár):** Húzz egy kártyát egy (bármilyen színű) III. szintű pakliból a rendes húzási szabályok szerint.

**3 0** **Bibliothek (Könyvtár):** Húzd fel egy (bármilyen színű) II. szintű pakli felső két lapját és vedd őket a kezvedbe. (2)

**3 2** **Kloster (Kolostor):** 2 dénár befizetésével toborozhatsz egy fehér polgárt a közös készletből. (4)

**3 0** **Kloster (Kolostor):** 2 dénár befizetésével toborozhatsz egy (bármilyen színű) polgárt a közös készletből. (4)

**3 1** **Priester (Pap):** A sorában/oszlopában lévő összes épületet kétszer aktiválhatjuk. Ehhez a 2 aktiváláshoz 2 külön akció szükséges.

**3 0** **Prior (Perjel):** A sorában/oszlopában lévő fehér épület aktiválásáért 3 dénárt kapsz.

**3 1** **Arsenal (Fegyverraktár):** Húzz egy vörös kártyát a III. szintű pakliból a rendes húzási szabályok szerint.

**3 2** **Balliste (Ballista):** Helyezz 1 dénárt a bankból 1, 2 vagy 3 különböző eseménykártyára. Ezek az események annyszor fognak hatni a többi játékosra, ahány dénár van rajtuk. (6)

**3 2** **Kaserne (Laktanya):** 2 dénár befizetésével toborozhatsz egy vörös polgárt a közös készletből. (4)

**3 1** **Bastion (Bástya):** Küzdj meg egy olyan kártyával az események sorából, melyen nincs 1 érme sem, majd vedd a kezvedbe. (7)

**3 1** **Fort (Erőd):** Küzdj meg az egyik kártyával az események sorából, amelyen van legalább 1 érme, majd vedd a kezvedbe. Vedd magadhoz a rajta lévő pénárokat is. (7) (2x)

**3 2** **Vogt (Ügyvéd):** Egy fehér vagy sárga épület lehelyezése az azonos sorba/oszlopba 3 dénárt hoz.

**3 1** **Straße (Út):** Másold le a képességét egy másik játékos városnegyedében található vörös épületnek, legyen az szabad vagy foglalt. (5)

**3 2** **Steuereintreiber (Adószedő):** A sorában/oszlopában lévő sárga épület aktiválásáért 2 dénárt kapsz.

A lehelyezés költsége: **5** = 5 dénár

**X** = 1 saját sárga polgárod bárholonnan (városnegyed, főterkártya, vagy egy főtered mellett fekvő). Helyezd a közös készletbe.

**2** = 2 dénár ÉS egy I., II. vagy III. szintű kártya a kezvedből vagy a városnegyedből (a városnegyedben lyuk is keletkezhet). A kártyát tedd vissza a paklijába.

**5 4 2** **Belfried (Harangtorony):** Szerezz PP-kat a városnegyedben látható I. és II. szintű kártyáid szettjei után (1 sárga + 1 fehér + 1 vörös). Ezek lehetnek épület- vagy karakterkártyák.

**2 2 1** **Rathaus (Városháza):** Szerezz PP-kat saját sárga polgáraid darabszáma után. (2x)

**X 2 1** **Tuchhalle (Posztócsarnok):** Szerezz PP-kat a városnegyedben látható I. és II. szintű sárga kártyák után (épület vagy karakter). (2x)

**5 2 1** **Münzamt (Pénzverde):** Szerezz PP-kat minden 4 dénárod után. (2x)

**5 2 1** **Tour des Six:** Szerezz PP-kat a városnegyedben látható karakterkártyák után. (2x)

**20 8 0** **Kathedrale (Katedrális):** Nincs különleges képessége. Az azt megépítő játékosnak 8 PP-t hoz.

**2 2 1** **La Madeleine:** Szerezz PP-kat a városnegyedben látható köztisztelőben álló épületek után. (2x)

**5 4 2** **Saint-Brice:** Szerezz PP-kat a városnegyedben látható I. és II. szintű kártyáid szettjei után (1 sárga + 1 fehér + 1 vörös). Ezek lehetnek épület- vagy karakterkártyák.

**X 2 1** **Saint-Jacques:** Szerezz PP-kat a városnegyedben látható I. és II. szintű fehér kártyák után (épület vagy karakter). (2x)

**5 3 1** **Saint-Nicolas:** Szerezz PP-kat saját polgáraid szettjei után (1 sárga + 1 fehér + 1 vörös).

**2 2 1** **Saint-Quentin:** Szerezz PP-kat saját fehér polgáraid darabszáma után. (2x)

**5 3 1** **Pont des Troux:** Szerezz PP-kat saját polgáraid szettjei után (1 sárga + 1 fehér + 1 vörös).

**2 2 1** **Porte de la Vigne:** Szerezz PP-kat saját vörös polgáraid darabszáma után. (2x)

**5 2 1** **Tour d'Arras:** Szerezz PP-kat a városnegyedben látható I. és II. szintű fehér és sárga épületek után.

**5 2 1** **Tour Henry VIII:** Szerezz PP-kat megépített bástyáid darabszáma után. (2x)

**X 2 1** **Tour Saint-Georges:** Szerezz PP-kat a városnegyedben látható I. és II. szintű vörös kártyák után (épület vagy karakter). (2x)