

WOLFGANG  
KRAMER

MICHAEL  
KIESLING



# GLÜCK AUF

TÁRSASJÁTÉK 2 - 4 JÁTÉKOS SZÁMÁRA  
10 ÉVES KORTÓL

A "GLÜCK AUF" hagyományos köszönés a német bányákban.  
Magyar megfelelője a "Jó szerencsét!"

# JÁTÉKÖTLÉT

ESSEN, a XX. század határán: napenergia és tiszta energia még nem léteznek, de van "végtelen mennyiségű szén". Szénbányák tulajdonosai vagytok, és a ti kötelességetek a csillék gyártása, föld alá küldése, és az összes szén kibányászása, amit csak ki lehet nyerni az aknátközből. Megrendeléseket kell szereznetek és teljesítenetek, hogy győzelmi ponthoz jussatok. Azonban a megrendeléseknek egyedi szénfajta-szükséglete van. Mivel mindegyik fajta más tárnaszinten van, ezért néha igen

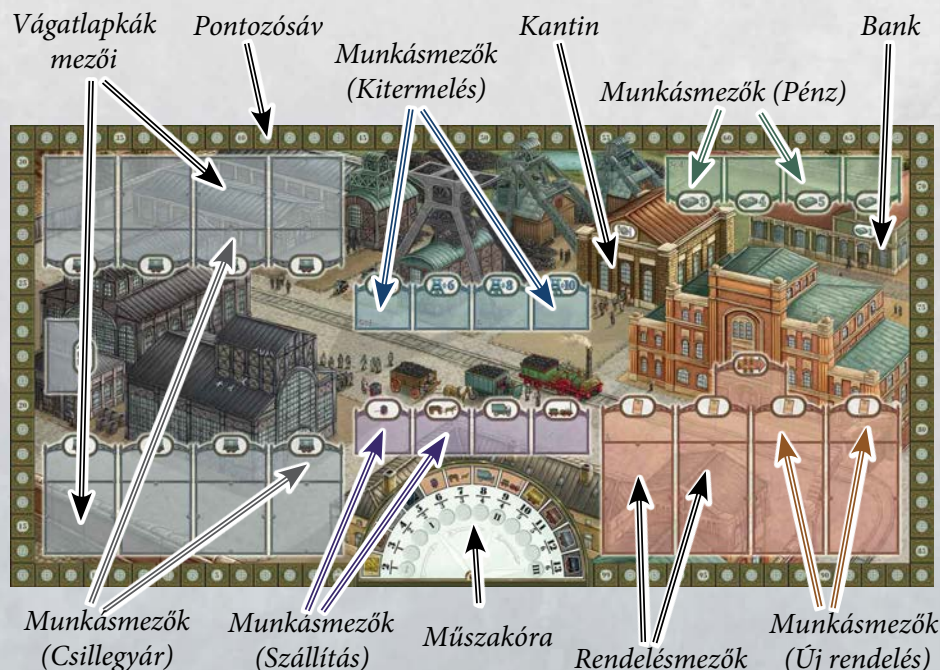
mélyre kell menni... és ez sokba kerül.

Egy csomó tennivaló van. Az a probléma, hogy mindegyikötöknek csak korlátozott számú munkása van, és minél később külditek őket egy bizonyos munkára, annál több munkásra lesz szükségetek a munka elvégzéséhez.

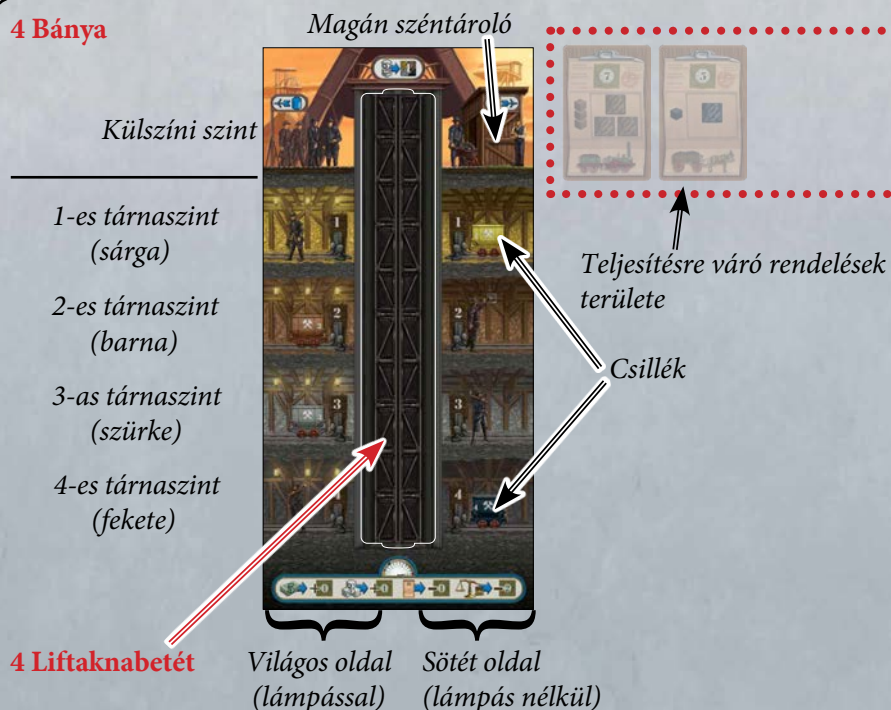
Gyerünk, piszkoljuk be a kezünket! Glück auf - Jó szerencsét!

## A JÁTÉK ELEMEI

### 1 játéktábla



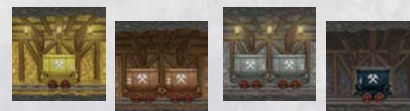
### 4 Bánya



### 4 kas



### 48 vágatlapka



### 44 rendeléskártya



11 talicska rendeléskártya



11 lovaskocsi rendeléskártya



11 teherautó rendeléskártya



11 mozdony rendeléskártya

### 64 szénkocka (16 db mind a 4 színből)



### 72 munkás (18 db minden játékoszínből)



### 4 győzelmpont-jelző (1 db minden játékoszínből)



### 40 bankjegy (1, 2 és 5 márka értékűek)



### 7 lakatlapka



### 1 pontozásjelző



### 1 kezdőjátékos-jelző



### 1 műszakmutató



# ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játék előtt óvatosan nyomjátok ki a nyomótáblákból a kartonelemeket.

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

2. A játékosok számának megfelelően csökkentsétek az elérhető munkásmezők számát, azaz takarjátok le a megfelelő mezőket a játéktáblán **lakatlapkákkal**:

- 2 játékos esetén: takarjátok le a négy "2"-essel ÉS A három "2+3"-mal jelölt mezőt
- 3 játékos esetén: takarjátok le a három "2+3"-mal jelölt mezőt
- 4 játékos esetén: nem kell letakarni semmit

3. Hozzátok létre a **szénkockák** és **bankjegyek** központi talonját (értékük szerint csoportosítva).

4. Keverjétek meg a **vágatlapkákat**, és tegyétek őket a játéktábla mellé egy képpel lefelé fordított pakliba. Tegyétek a csillegyár **mindegyik** (nem lezárt) vágatlapkamezőjére képpel felfelé 1-1, a pakliból felhúzott vágatlapkát.

5. Tegyétek a **műszakmutatót** a bal szélső mutató körvonalra a műszakórán, így az a kör "1"-gyel jelölt mezőjére mutat. Ezután tegyétek a **pontozásjelzőt** a műszakóra bal szélső mezőjére (nyíllal jelölt körre).

6. Minden játékos válasszon egy szintet, és megkapja:

- a színének megfelelő **bányát** (a jel színe mutatja)
- **1 liftaknabetétet** (amit az aknája közepén lévő lyukba tesz)
- **1 kast** (amit a liftakna Külszíni szintjére tesz)
- **4 szénkockát** a központi talonból:
  - 1 barnát • 1 szürkét • 1 sárgát • 1 feketét
  - (mindet a színének megfelelő színű csillébe teszi a bányájában)

7. A játékosok számától függően minden játékos bizonyos számú **munkást** kap a színében:

- 2 játékos esetén: 18 munkást
- 3 játékos esetén: 15 munkást
- 4 játékos esetén: 13 munkást

A megmaradt munkások kerüljenek vissza a dobozba. Ezután minden játékos tegye a munkásait az aknája Külszíni szintjének bal oldalára. Ez a személyes **munkástalonja**.

Minden játékos **győzelmpont-jelzőjét** tegyétek a pontozósáv "0/100" mezőjére.



8. A játékosok számától függően minden játékos bizonyos számú **márkát** kap a központi bankjegytalonból kezdőtőkének:

- 2 játékos esetén: 10 márkát
- 3 játékos esetén: 9 márkát
- 4 játékos esetén: 8 márkát

9. Döntsétek el, ki lesz a kezdőjátékos, és adjátok neki a **kezdőjátékos-jelzőt**.

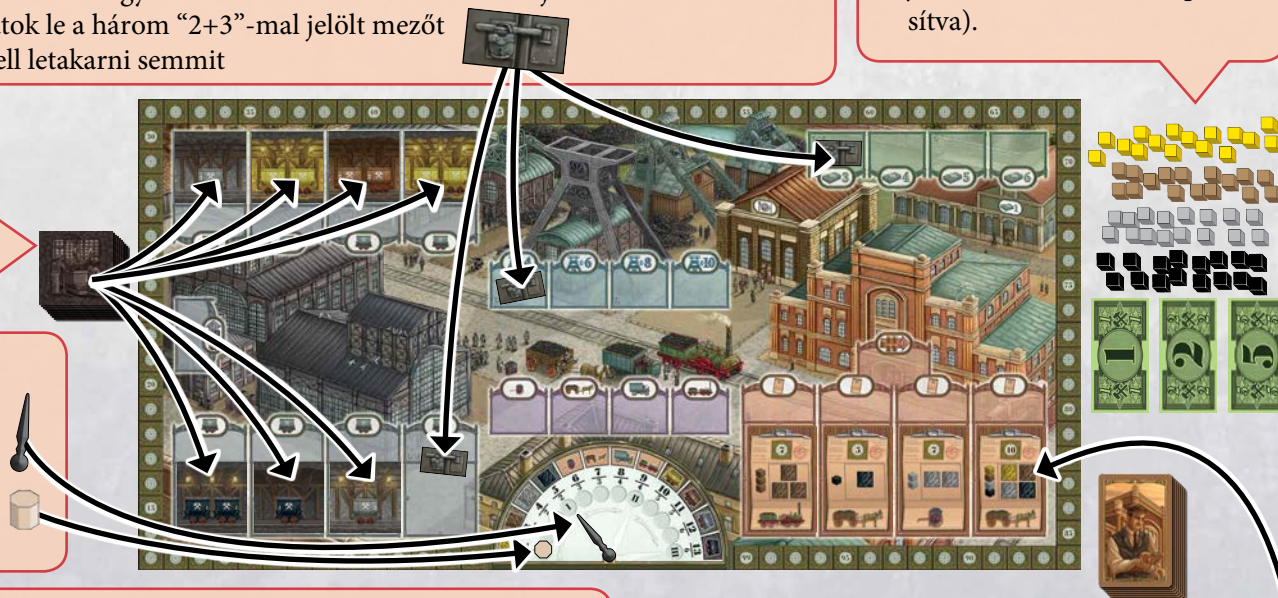
10. Keverjétek meg az összes **rendeléskártyát**, és képpel lefelé fordított pakliként tegyétek a tábla mellé. A játékosok számától függően húzzatok rendeléskártyákat a pakliból, és tegyétek képpel felfelé a játéktábla alá:

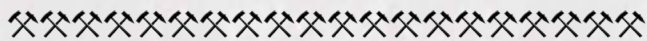
- 2 játékos esetén: 7 rendelést fordítsatok fel
- 3 játékos esetén: 10 rendelést fordítsatok fel
- 4 játékos esetén: 13 rendelést fordítsatok fel

A kezdőjátékos jobb oldali szomszédjával kezdve, és az **óramutató járásával ellentétes** irányba haladva minden játékos vegyen el **1** rendeléskártyát a felfordítottak közül. Addig ismételjétek ezt, míg minden játékosnak 3 rendeléskártyája lesz, amit képpel felfelé az aknája jobb oldalára tesz, a Teljesítésre váró rendelések területére.

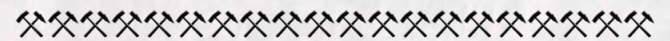
A megmaradt kártyát, amit senki sem választott, tegyétek a játéktábla 4 rendelésmezőjéből az 1-esre.

Végül töltsétek fel a játéktábla másik 3 rendelésmezőjét a pakliból. (2 játékos esetén a bal szélső mezőt hagyjátok üresen, mivel az le van zárva egy lakatlapkával.)





## A JÁTÉK MENETE

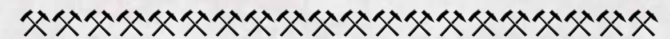


A *Glück Auf* játék 3 fordulóból (műszakból) áll. Az egyes műszakok az aktuális kezdőjátékos körével kezdődnek, és az óramutató járása szerint következnek a többiek. A körében a játékos mindig **pontosan 1** akciót hajt végre 1 vagy több munkásával, ami(ke)t **1** választott **munkásmezőre** tesz le.

A műszaknak akkor van vége, ha minden játékos minden munkását feltette a játéktáblára. Ezután a műszak értékelése következik. Az első és a második műszak után minden munkás visszakerül a tulajdonosához, majd egy új műszak kezdődik. A harmadik műszak után a játék véget ér. A legtöbb győzelmi ponttal (GyP) rendelkező játékos lesz a győztes.



## A JÁTÉKOS KÖRE



A játékos a körében kiválaszt **1** munkásmezőt a játéktáblán. Csak olyan mezőt választhat, aminek az akcióját végre tudja hajtani. Ha ez a munkásmező üres, akkor pontosan **1** munkását **kell** letennie a játékosnak a saját talonjából ide, és azután végre kell hajtania az akciót. Ha már van az adott mezőn 1 vagy több munkás (mindegy melyik játékosé), akkor előbb le kell vennie azokat, és át kell tennie őket a Kantinba. Ezután a talonjából elvesz **annyi** munkást, amennyit levett a mezőről, és ezen felül **még 1 plusz munkást**, és az adott mezőre teszi őket. Ezután végrehajtja az adott mező akcióját.

- Ha a játékos nem tudja végrehajtani a munkásmező akcióját vagy nincs elég munkása, hogy kiszorítsa az ott lévőket, akkor másik munkásmezőt kell választania.
- A Kantin a felhasznált munkások tárolóterülete. Itt bármennyi és bármilyen színű munkás lehet.

### Példa:

Ha **Móni** a "4 márka" munkásmezőt választja, akkor 1 munkását kell rátennie.

Ha az "5 márka" munkásmezőt választja, akkor előbb le kell vennie a piros munkást innen, és át kell tennie a Kantinba. Ezután 2 munkását kell letennie a munkásmezőre.

Ha a "6 márka" munkásmezőt választja, akkor először le kell vennie a 2 munkást onnan, és át kell tennie őket a Kantinba. Ezután 3 munkását kell a munkásmezőre tennie.



Ha a játékos nem tud vagy nem akar munkásmezőt választani, akkor **1** munkását a talonjából

a Bankba kell tennie (a zöld "Pénz", munkásmezők alatti épület). Ezért **1 márkát** kap a központi bankjegytalonból. Akárcsak a Kantinban, a Bankban is bármennyi és bármilyen színű munkás lehet.

Miután a játékos végrehajtotta a választott munkásmező akcióját, a következő játékos köre jön.

Amikor a játékos munkásai **elfogynak** a talonjából, onnantól a műszak hátralévő részében csak passzolni tud.



A játéktáblán **5 fajta munkásmező** található (mindegyik egy speciális akciót tesz lehetővé):



### 1. Csillegyár (Szerezz egy vágatlapkát, és tedd a bányádba.)

Ha a játékos a munkását a Csillegyár egy munkásmezőjére teszi, akkor pénz befizetésével meg **kell** szereznie az ahhoz a mezőhöz tartozó vágatlapkát. A központi bankjegytalonba befizetendő márka mennyisége függ a lapkán látható csillék színétől és számától (1 vagy 2):

- minden sárga csille ára 1 márka
- minden barna csille ára 2 márka
- minden szürke csille ára 3 márka
- minden fekete csille ára 4 márka

Miután a játékos megszerzett egy vágatlapkát, azonnal rátesz **1** megfelelő színű szénkockát (amit a központi talonból vesz el) **mindegyik** rajta lévő csillére. Ezután hozzárakja a lapkát a Bányájához.

A hozzáadásnál figyeljetelek, hogy:

- megegyezzen a szint (sárga, barna, szürke, fekete),
- megegyezzen az oldal (Világos oldal vagy Sötét oldal - a Világos oldalon van lámpás, a Sötét oldalon nincs).

A köre végén a játékos, ha szerzett vágatlapkát a Csillegyár egyik mezőjéről, akkor tölts fel ezt az üres mezőt egy képpel felfelé fordított vágatlapkával, amit a lefelé fordított pakliból húz fel.

**Megjegyzés:** A csillék sosem töltődnek újra. A játékos csak akkor kap új szénkockát, ha szerez egy új vágatlapkát.

### Példa:

**Móni** leteszi a munkását **erre a munkásmezőre** a Csillegyárban, és így megszerzi a 2 szürke csillét ábrázoló vágatlapkát. Ezért összesen **6 márkát** kell befizetnie a központi bankjegytalonba.



**Fontos:** Ez a munkásmező kicsit másképp működik:



Ha a játékos ide teszi a munkásait, akkor elveszi a felső 5 vágatlapkát a képpel lefelé fordított pakliról. **1** vágatlapkát kiválaszt ebből az 5 lapkából, és kifizeti a szokásos összeget a lapka csilléiért.

Ezután a megmaradt 4 lapkát képpel lefelé az általa választott sorrendben VAGY a pakli tetejére, VAGY az aljára teszi. (A játékosnak lehetősége van arra, hogy mind az 5 lapkát visszategye a pakli aljára vagy tetejére, és így nem szerez vágatlapkát - de ettől még ez egy befejezett, teljes akciónak számít.)

### Példa (folytatás):

**Móni** rátesz 2 szürke szénkockát a megszerzett szürke vágatlapkára (1-et mindegyik csillére). Ezután a szürke tárnaszintjének a Világos oldalára kell tennie a lapkát.





## 2. Kitermelés (Hozd fel a szenet a bányából az elintézetlen rendeléseidre.)

Ha a játékos a munkásait egy "Kitermelés" munkásmezőre teszi, akkor kitermelheti a szenet a bányájából, és előkészítheti a rendeléseit szállításra. A munkásmezőn lévő szám megmutatja, hogy a játékos maximum mennyi **munkalépést** hajthat végre. (Ha ennél kevesebbet hajt végre, akkor a megmaradt lépések egyszerűen elvesznek.)

A következő lépések mindegyike **1 munkalépésnek** számít:

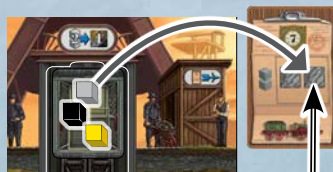
1. Mozogj a Kasoddal **lefelé**, és állj meg valamelyik tárnaszinten.
2. Mozogj a Kasoddal **felfelé**, és állj meg valamelyik tárnaszinten vagy a Külszíni szinten.



3. *Amíg a Kasod egy tárnaszinten van:*  
Mozgass **1 szénkockát** valamelyik ezen a szinten található csillédből a Kasod egyik szabad helyére (a Kasodban összesen 5 hely van).



4. *Amíg a Kasod a Külszíni szinten van:*  
Mozgass **1 szénkockát** a Kasodból az egyik rendelésre, ami a Teljesítésre váró rendelések területén van, és tedd valamelyik **azonos** színű, szabad rendeléshelyre.

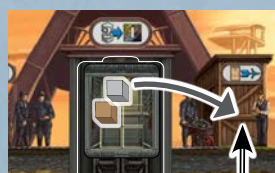


Rendeléshely

**Fontos:** Az igényelt színű szénkocka helyett a játékos letehet 2 bármilyen szénkockát (azonos vagy különböző színűt) a Rendeléshelyre. Azonban a 2 szénkocka szállítására a Kasból a Rendeléshelyre összesen 2 munkalépésre van szükség.

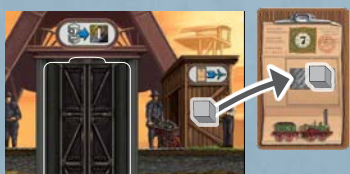


5. *A Külszíni szinten:* Ha nincs megfelelő rendelésed a Teljesítésre váró rendelések területén, de ki szeretnéd üríteni a Kasod egy helyét:  
Mozgass **1 szénkockát** a Kasodból a Magán széntárolódba. (Nincs korlátozva a Magán széntárolódban tartható szénkockák száma.)



Magán széntároló

6. Mozgass **1 szénkockát** a Magán széntárolódból az egyik rendelésre, ami a Teljesítésre váró rendelések területén van. (Ugyanazok a szabályok érvényesek a szénkockák átvitelére, mint a Kasból a rendelésre mozgatás esetén.)



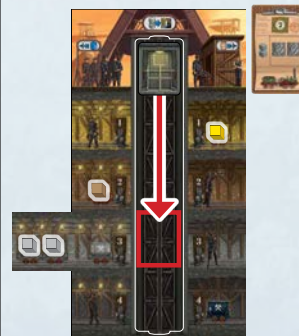
**Megjegyzés:** Amint egy szénkocka lekerült egy rendeléshelyre, a játékos már nem teheti át egy másik rendeléshelyre!

**Példa:**

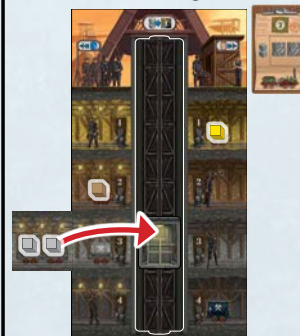
**Móni** egy munkását a 8 munkalépést lehetővé tevő "Kitermelés" munkásmezőre teszi. A következő 8 munkalépést hajtja végre:



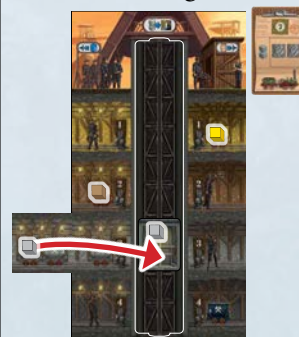
1. Lemegy a Kaszal a szürke tárnához



2. Egy szürke szénkockát a Kasba mozgat.



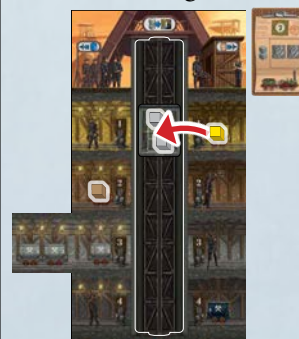
3. Egy szürke szénkockát a Kasba mozgat.



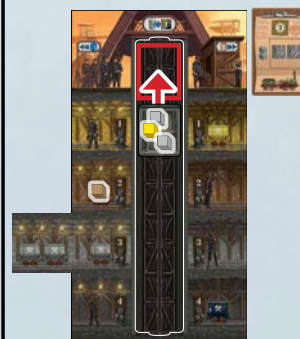
4. Felmegy a Kaszal a sárga tárnához



5. Egy sárga szénkockát a Kasba mozgat.



6. Felmegy a Kaszal a Külszínre



7. 1 szürke szénkockát egy szürke rendeléshelyre mozgat.



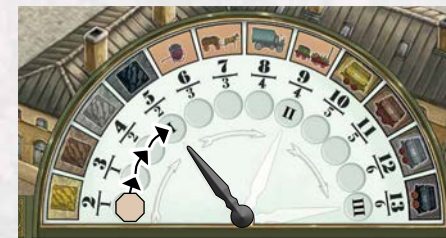
8. 1 szürke szénkockát egy szürke rendeléshelyre mozgat.









A Műszakértékelés végrehajtáshoz először minden játékos fordítsa fel a leszállított Rendeléskártyáit, és tegye azokat maga elé egy sorba. (Csak a leszállított rendeléseket lehet értékelni. A bánya jobb oldalán, a Teljesítésre váró rendelések területen lévőkért nem jár pont.)

Ezután a Műszakra elemeinek megfelelően győzelmi ponttal (GyP) jutalmazzátok a többséggel rendelkezőket (első és második helyezetteket). Az első elemmel kezdjétek a GyP osztását (amit a pontozásjelző mutat). Ezután lépjétek a pontozásjelzővel a következő kör alakú mezőre, és ezért is osszátok ki a GyP-eket. Ha a pontozásjelző eléri azt a helyet, amire a Műszakmutató mutat, akkor ezt az elemet még értékeljétek ki ebben a Műszakban.



Az első 4 elem a leszállított **szénfajtákat** értékeli többség szempontjából:

-  2 GyP-t kap az a játékos, akinek összesítve a legtöbb **sárga rendeléshelye** van a leszállított rendelésein.  
1 GyP-t kap az a játékos, akinek összesítve a második legtöbb **sárga rendeléshelye** van.
-  3 GyP-t kap az a játékos, akinek összesítve a legtöbb **barna rendeléshelye** van a leszállított rendelésein.  
1 GyP-t kap az a játékos, akinek összesítve a második legtöbb **barna rendeléshelye** van.
-  4 GyP-t kap az a játékos, akinek összesítve a legtöbb **szürke rendeléshelye** van a leszállított rendelésein.  
2 GyP-t kap az a játékos, akinek összesítve a második legtöbb **szürke rendeléshelye** van.
-  5 GyP-t kap az a játékos, akinek összesítve a legtöbb **fekete rendeléshelye** van a leszállított rendelésein.  
2 GyP-t kap az a játékos, akinek összesítve a második legtöbb **fekete rendeléshelye** van.

$$\frac{2}{1}$$

$$\frac{3}{1}$$

$$\frac{4}{2}$$





$$\frac{5}{2}$$

**Példa:**

**Móninak** összesen 3 szürke, 3 fekete, 1 sárga és 1 barna rendeléshelye van a leszállított rendelésein.



A második 4 elem adott **szállítóeszközzel** leszállított széntöbbségeket jutalmazza:

-  6 GyP-t kap, akinek összesítve a legtöbb rendeléshelye (bármilyen színű) van a **talicska** rendeléskártyákon.  
3 GyP-t kap, akinek összesítve a második legtöbb rendeléshelye van a **talicska** rendeléskártyákon.
-  7 GyP-t kap, akinek összesítve a legtöbb rendeléshelye van a **lovaskocsi** rendeléskártyákon.  
3 GyP-t kap, akinek összesítve a második legtöbb rendeléshelye van a **lovaskocsi** rendeléskártyákon.
-  8 GyP-t kap, akinek összesítve a legtöbb rendeléshelye van a **teherautó** rendeléskártyákon.  
3 GyP-t kap, akinek összesítve a második legtöbb rendeléshelye van a **teherautó** rendeléskártyákon.
-  9 GyP-t kap, akinek összesítve a legtöbb rendeléshelye van a **mozdony** rendeléskártyákon.  
3 GyP-t kap, akinek összesítve a második legtöbb rendeléshelye van a **mozdony** rendeléskártyákon.

$$\frac{6}{3}$$

$$\frac{7}{3}$$

$$\frac{8}{4}$$





$$\frac{9}{4}$$

**Példa:**

**Móninak** összesen 2 rendeléshelye van talicska rendelésen és összesen 6 rendeléshelye van lovaskocsi rendelésen.



A harmadik 4 elem a játékosok bányájában lévő **üres csillék** (amiben nincs szénkocka) többségét jutalmazza:

-  10 GyP-t kap, akinek összesítve a legtöbb **üres sárga csilléje** van a bányájában.  
5 GyP-t kap, akinek összesítve a második legtöbb **üres sárga csilléje** van a bányájában.
-  11 GyP-t kap, akinek összesítve a legtöbb **üres barna csilléje** van a bányájában.  
5 GyP-t kap, akinek összesítve a második legtöbb **üres barna csilléje** van a bányájában.
-  12 GyP-t kap, akinek összesítve a legtöbb **üres szürke csilléje** van a bányájában.  
6 GyP-t kap, akinek összesítve a második legtöbb **üres szürke csilléje** van a bányájában.
-  13 GyP-t kap, akinek összesítve a legtöbb **üres fekete csilléje** van a bányájában.  
6 GyP-t kap, akinek összesítve a második legtöbb **üres fekete csilléje** van a bányájában.

$$\frac{10}{5}$$

$$\frac{11}{5}$$

$$\frac{12}{6}$$

$$\frac{13}{6}$$

**Példa:**

**Móninak** összesen 3 szürke üres csilléje és 4 fekete üres csilléje van a bányájában.



Holtverseny valamelyik elem többségi értékelésekor:

**Holtverseny az első helyen:** A holtversenyben álló játékosok mindegyike megkapja az első helyért járó jutalmat. Ez esetben a második helyért nem jár jutalom.

**Holtverseny a második helyen:** A holtversenyben álló játékosok mindegyike megkapja a második helyért járó jutalmat.

**Speciális szabály 2 játékos esetén:**

Egyik elemnél sem jár a második helyért GyP. Csak az első helyekért járnak jutalom GyP-k.

Természetesen csak az a játékos kap győzelmi pontokat, akinek legalább 1 leszállított rendelése van.

**Példa:**



**Gábornak és Évinek** is összesen 3 rendeléshelye van **talicska** rendeléskártyákon. Holtversenyben első, mindketten 6 GyP-t kapnak. **Móni** nem kap semmit a 2 rendeléshelyért, ami talicska rendeléskártyáján van.



A **lovaskocsi** rendeléskártyákon azonban **Móninak** összesen 6 rendeléshelye van. A többségért 7 GyP-t kap, míg **Gábor** és **Évi** holtversenyben másodikak 1 rendeléshellyel. Ezért mindketten 3 GyP-t kapnak.



Mivel senkinek sincs **teherautó** vagy **mozdony** rendeléskártyája, így ezekért senki nem kap pontot.

**Gábor**



**Évi**



**Móni**



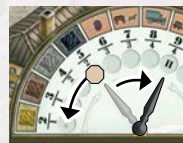
Miután a Műszakértékelés minden győzelmi pontja kiosztásra került (1. és 2. Műszak), elő kell készíteni a **következő Műszakot**:

1. Adjátok a **kezdőjátékos-jelzőt** annak a játékosnak, akinek a legtöbb munkása van a Csillegyár munkásmezőin. Holtverseny esetén az kapja a kezdőjátékos-jelzőt, aki az óramutató járása szerint a legközelebb ül az eddigi kezdőjátékoshoz. (Ha az előző Műszak kezdőjátékosa is benne van a holtversenyben, akkor ő nem lehet újra kezdőjátékos.)

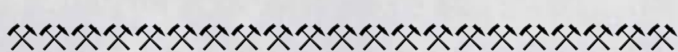
**Példa: Móninak** 5 munkása van a Csillegyár munkásmezőin, **Évinek** 4, és **Göbörnek** 2. Mivel **Móninak** van a legtöbb, ezért ő kapja a kezdőjátékos-jelzőt.



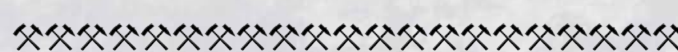
2. Tegyétek a **pontozásjelzőt** a Műszakóra bal szélső kör alakú mezőjére. Ezután tegyétek a **műszakmutatót** a tőle jobbra következő mutatóhelyre, így az a következő Műszak sorszámára fog mutatni (II/III).
3. Tegyétek az összes **elszállított rendeléskártyákat**, amit megfordítottatok a Műszakértékeléshez, képpel lefelé magatok elé. Ezekre szükségetek lesz a következő Műszak értékelésekor is.
4. Vegyétek le az összes **munkásokat** a játéktábláról, és tegyétek őket a bányátok bal oldalára. Ez lesz az új munkástalonotok.



Ezután annak a játékosnak a körével elkezdődik az új Műszak, akinél a kezdőjátékos-jelző van.



## A JÁTÉK VÉGE



A játék a harmadik Műszak Műszakértékelése után ér véget.

Váltásotok át a megmaradt **bankjegyeiteket** és **szénkockáitokat** győzelmi pontokra:



- Minden 5 márkáért, amit a játékos visszatesz a központi bankjegytalonba, kap 1 GyP-t. (Tartsátok meg a felesleges márkákat, ez dönti el a holtversenyeket.)



- Minden 3 szénkockáért kap a játékos 1 GyP-t. (Nem számít, hogy milyen színű a kocka vagy hogy hol van: bányában, Kasban, Magán szénraktárban vagy a Teljesítésre váró rendeléseken.)

Ezután nézzétek meg a **Teljesítésre váró rendeléseket**:



- Minden rendeléskártya miatt, ami a Teljesítésre váró rendelések területén maradt, 1 GyP-t veszít a játékos. (A pontozósávon visszafelé lépjétek le ezeket a győzelmi pontokat.)

Ezután ellenőrizzétek a bányátok **Tárnaegyensúlyát**:



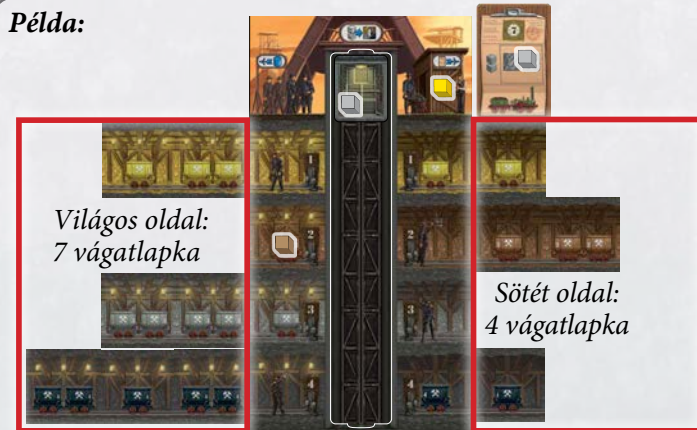
- Ahhoz, hogy egyensúlyban legyen a játékos bányája, ugyanannyi vágatlapkának (nem csillének!) kell lenni a Világos és a Sötét oldalon. (Mindkét oldalon csak az **összesített** számuk számít, **nem** a számuk külön az egyes tárna szinteken.) Ha a játékos bányája kiegyensúlyozatlanságot mutat, akkor pontot veszít: 2 GyP-t minden vágatlapka miatt, amivel az egyik oldalon több van, mint a másikon.

Az nyer, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Holtverseny esetén a holtversenyben résztvevők közt a megmaradt több márka dönt. Ha még mindig holtverseny van, akkor megosztoznak a győzelmen.

### Plusz megjegyzések:

- A játékosok nem tarthatják titokban a pénzüket.
- A központi bankjegytalon nincs korlátozva. Ha a talon kifogyta, akkor más módon tartsátok számon a pénzt (például jegyezzétek fel papírra).
- Ha a vágatlapkák vagy rendeléskártyák paklija elfogyta, akkor az érintett mezőket ne töltsétek fel, maradjanak üres.
- Ha a vágatlapka szerzésekor, a talonban kevesebb szénkocka van abból a színből, ami az adott lapka csilléinek a feltöltéséhez szükséges, akkor a játékos minden olyan csillére, amit nem tud megfelelően feltölteni, 1 tetszőleges színű szénkockát tehet. Ez nincs hatással a lapkáért fizetendő összegre.

**Példa:**



**Móninak** 7 márkája maradt + 1 GyP

Maradt 4 szénkockája (1 egy csillében, 1 a Kasban, 1 a Magán szénraktárolójában, 1 egy rendelésen). + 1 GyP

Van 1 rendeléskártyája a Teljesítésre váró rendelések területén. - 1 GyP

A Tárnaegyensúlya 3 vágatlapka eltérést mutat (7 van a Világos oldalon - 4 van a Sötét oldalon). - 6 GyP

### STÁBLISTA

**Szerzők:** Wolfgang Kramer és Michael Kiesling

**Illusztrációk:** Dennis Lohausen

**Szabályfüzet és kinézet:** Alfred Viktor Schulz

**Tartalmi lektor:** Neil Crowley

**Magyar fordítás:** Dunda

**Copyright:** © 2013 eggertspiele GmbH & Co.

KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Németország

Minden jog fenntartva. | [www.eggertspiele.de](http://www.eggertspiele.de)

**Forgalmazó:** Pegasus Spiele GmbH,

Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,

Németország | [www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



Szeretnénk köszönetet mondani minden játéktesztelőnek. Külön köszönet jár Ina Kieslingnek, Uschi és Reinhard Kramernek, Waltraud és Heinz Niederbergernek és a Gerlingeni Játéklklubnak.