

ALTIPLANO

AZ UTAZÓ



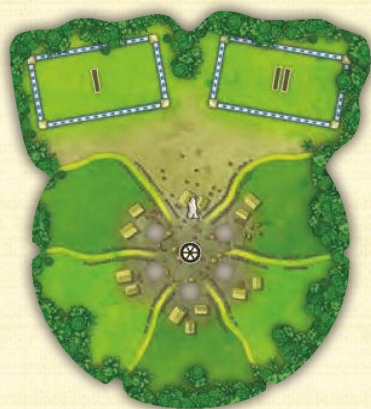
Bevezetés

Dél-Amerika hegyvidékein egy utazó baranog, és mindazokat, akik találkoznak vele, új ötletekkel és eszközökkel gazdagítja. A közös kereskedőponton értékes opál kristályokért cserébe ritka árukat tudsz beszerezni.

Altiplano kiegészítőjében egyre fontosabbá válik a mozgások tervezése, és most sokkal erősebb versengés zajlik az erőforrások megszerzésében is. Mindenekelőtt a kintlévőségek, amit az utazótól vásárolsz, új utakat nyit meg előtted, hogy növeld a vagyonedat.

Mindezek tetejében, az előre nem látható események Bolívia és Peru hegyei között, arra kényszerítenek, hogy spontán döntéseket hozz és változtass a stratégiádon. Sikeresnek lenni ebben a szeszélyes térségben most egy teljesen új kihívás lesz. Készen állsz?

Játéktartozékok



1 kereskedőpont



5 utazótábla



1 utazóbabu



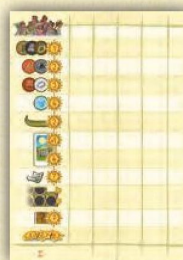
5 kereskedésjelölő



36 pontjelölő
(11x 1pont; 11x 2pont;
14x 5pont)



30 opál kristály



1 pontozótömb

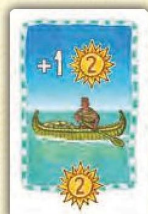


5 kintlévőségkártya
összefoglaló lapja
(játékszabály végén)

66 játékkártya



1 lakóház



1 csónak



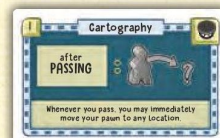
5 rendelés



1 küldetés



37 eseménykártya
(6x A; 6x B; 3x C;
6x D; 16x E)



21 kintlévőségkártya
(12x I. szakasz;
9x II. szakasz)

Előkészítés

A játék előkészítése az alapjáték szabályai szerint történik, az alábbi változtatásokkal:

- ▶ Tedd az új **lakóház** kártyát az alapjáték 10 lakóházához. (Összesen 11 lakóházzal játszhatsz.)
- ▶ Tedd az új **csónakkártyát** az alapjáték 10 csónakjához. (Összesen 11 csónakkal játszhatsz.)
- ▶ Keverd össze az 5 új **rendelésekártyát** a többi rendeléssel. (Az alapjátékban 10 vagy 12 rendelésekártyával játszhatsz.)
- ▶ Válogasd szét az **eseménykártyákat** egy-egy pakliba az „A-tól” egészen az „E” jelzésig és keverd őket össze képpel lefelé fordítva. Majd ezután alakítsd ki az eseménykártya húzó pakliját alulról felfelé, haladva a következők szerint: az összes 'E' csoportból származó 16 kártya, 3 véletlenszerűen húzott kártya a 'D' csoportból, az összes 'C' csoportból származó 3 kártya, 3 véletlenszerűen húzott kártya a 'B' csoportból, és végül az 'A' csoportból is 3 véletlenszerűen húzott kártya. A nem használt kártyákat távolítsd el a játékból, de ne nézzétek meg őket.

Az utazó nélküli játék

Ha szeretnétek, játszhattok az utazó nélkül is. Ebben az esetben csak ezeket a kiegészítő tartozékokat használjátok: az eseménykártyákat, a pontjelölőket, az új lakóházkártyát, az új csónakkártyát és az új rendeléskártyákat.

- ▶ Keverd össze az új **küldeteskártyát** az alapjáték küldetéseivel *(ha a küldetés kiegészítőt is használjátok)*.
- ▶ Tedd a **kereskedőpontot** a 7 helyszín által alkotott kör középre. Ezután helyezd képpel felfelé fordítva az „I”-es mezőre az összes, I. szakasz kintlévőségkártyáit, és képpel lefelé a „II”-es mezőre az összes, II. szakasz kártyáit.


Nyilvános információ

Bármikor, bármelyik játékos megnézheti a kereskedőponton lévő felfelé fordított kintlévőségkártyákat, és megszámolhatja, hogy hány esemény került felfedésre.

- ▶ Mindenki vegyen magához egy **kereskedésjelölőt** a választott színében, és tegye a kereskedőpont kereskedési mezőjére *(az ideális pont, ha a játékos felé mutat a jelölője, hogy jelezze, az övé)*.

Fontos: A kereskedőpont nem helyszín. Nem foglalhatja el semmilyen bábu, beleértve az utazót vagy játékosok bábuit sem.



A kereskedőpontnak van egy semleges területe, amit a  szimbólum ábrázol. Ennek a semleges területnek a kivételével, minden olyan mezőt, amit nem jelöltök meg, hagyjatok figyelmen kívül.

- ▶ Tedd az **utazó** bábuját az útra.
- ▶ Mindenki vegyen el egy **kintlévőségkártya összefoglaló lapot**.
- ▶ Majd mindenki vegyen magához egy **utazótáblát** és tegye az akciótáblája fölé.
- ▶ Végül a **pontjelölőket** és az **opál kristályokat** helyezd a játéktérre úgy, hogy mindenki által könnyen elérhető legyen.

A pontjelölő és az opál kristály korlátlan számú

Ha a játék során a pontjelölőket és az opál kristályokat felhasználjátok, a hiányzókat helyettesíthetitek más tartozékkal.

Rövid játékváltozat

A rövid játékváltozat esetében játszhattok mindkettővel, az utazóval vagy nélküle is. Minden játékos az úttábla 5. mezőjéről indul, és a szereplapján feltüntetett árujelölőkön felül további 1 élelemlapkával kezd. Amikor az eseménykártya húzó paklija készül, az 'E' pakliból csak 3 véletlenszerűen választott kártya kerüljön bele (*nem az összes 16!*). A játék ezzel most egy harmadik módon is véget érhet: a játék befejeződik annak a fordulónak a végén, amikor az utolsó, a 15. eseménykártya is felfedésre kerül. Minden előkészületi fázisban, **mindig** távolítsátok el a bővítménysáv aljáról a bővítményt (*mindenféle költség nélkül*), ha van ilyen, még akkor is, ha másik bővítmény lett vásárolva a forduló alatt.

A játékmenet változásai

A játékmenetre ugyanazok a szabályok érvényesek, mint az alapjáték esetében, a következő változtatásokkal. Minden fordulóban a húzófázis előtt egy új fázis kerül a játékba:

▶ A 0. fázis: Esemény (*egy eseménykártyát fedsz fel, és ha utasít, azt azonnal hajtsd végre*).

0. fázis: Esemény

A kezdőjátékos felfedi az eseménykártya húzó paklijának felső lapját, és képpel felfelé fordítva a dobó paklira teszi. Ha az eseménykártya egy ⚡ szimbólumot ábrázol, akkor az eseményt azonnal végre kell hajtani, hacsak a kártya másként nem utasít. Ha ez a hatás minden játékosra vonatkozik, akkor a körsorrend alapján kell elvégezni a kezdőjátékostól kezdve. A kártya hatását mindenki csak egyszer használhatja.

Ha az eseménykártyán **nincs** ⚡ szimbólum, az esemény minden játékosra hatással van az egész fordulóban.

Vannak események, amelyeknél a kártya alján egy 🧑 szimbólum látható. Ezt a hatást csak akkor végezzétek el, ha az utazóval játszotok. Az eseménykártya hatására tegyél a semleges területre egy áru lapkát a készletből, vagy fordítsd át a II. szakasz kintlévőségkártyáit képpel felfelé. Ha a készletben nincs az adott áru lapkából, akkor nem történik semmi.

1. fázis: Húzás

Mielőtt áru lapkákat húznál, értéket tehetsz vissza a készletbe a kintlévőségeid akciómezőiről és ugyanígy, lapkákat vehetsz el az utazótáblád és a kintlévőségeid akciómezőiről, majd ezeket tedd vissza az üres tervezőmezőkre.

2. fázis: Tervezés

Ebben a fázisban, a tervezőtábládról az utazótáblád és kintlévőségek akciómezőire is tehetsz lapkákat és értéket.

Mint az alapjátékban, a lehelyezett lapkákat és értéket hagyd ott egészen addig, amíg felhasználod őket vagy a húzófázis elejéig, amikor visszaszerezheted őket.

3. fázis: Akció

Ebben a fázisban, elvégezheted az utazótáblán feltüntetett alapakciókat és a 🧑 szimbólummal ellátott kintlévőség akciókat is. Az akciók elvégzéséhez a figurádnak **ugyanazon** a helyszínen kell lennie, ahol az utazó bábuja áll.

Egy olyan kintlévőség használatához, ami értéket és árukat használ, azokat a tervezésfázisban kell a kártyára helyezned.

Ebben a fázisban már **nem tehetsz** több értéket a kintlévőségkártyára.

Ha van egy bővítményed, ami egy extra akciómezőt ábrázol, akkor azt használhatod, hogy elvégezd az utazóakciót.

Az utazó akciója

Ezek az új alapakciók az utazótáblán találhatóak és mindenki számára elérhetőek.

▶ **Opál kristály vásárlása:** Vegyél el 1, vagy több áru lapkát az akciómeződről, és tedd őket a tárolódba. Minden lapkéért, amit a tárolódba tettél, 1 opál kristályt kapsz a készletből.

▶ **Kintlévőség vásárlása:** Vegyél el a kereskedőpontról egy képpel felfelé fordított kintlévőségkártyát, fizess ki a költségét, és tedd magad elé képpel felfelé fordítva. A kintlévőség költsége a kártya jobb felső sarkában látható: ez 1 valamilyen áru lehet (*akár élelem is*), vagy a 6 magasabb értékű áru 1 áruja (*a lehetőségeket az utazótábla alsó sora ábrázolja*). Ezeket az áru lapkákat vedd el az utazótábla akciómezőjéről, és helyezd őket a kereskedőpontra lévő kereskedési **mezőre**.





Fontos:

Mindenki maximum csak **egy kintlévőséget vásárolhat fordulónként.**

A megvásárolt árut mindig a kereskedési mezőre tedd, ne a tárolódba, vagy a készletbe.

A játék kezdetén még csak az I. szakasz kintlévőségkártyái állnak rendelkezésre és vásárolhatók meg, míg a II. szakasz kártyái képpel lefelé vannak fordítva és nem érhetők el. A 'C' pakliból származó esemény hatására lesz átfordítható és vásárolható.

A  szimbólum **nélküli** kintlévőségkártyák folyamatos előnyöket biztosítanak a tulajdonosának, és azonnal felhasználhatók.

A  **szimbólummal** ellátott kintlévőségkártyák utazóakciókat ábrázolnak, amiket a tulajdonosa elvégezhet.

Egy ilyen kintlévőség akcióhoz a tervezőfázisban kell lehelyezni a szükséges érméket és árulapkákat. Csak akkor végezhető el egy kintlévőség akciója, ha a játékos figurája ugyanazon a helyszínen van, ahol az utazó bábuja.

Mint az alapjátékban, egy kintlévőségért felhasznált árulapkákat tedd a tárolódba, és az érméket pedig vissza a készletbe.

- ▶ **Áruvásárlás:** Vegyél 1 árut a semleges kereskedési mezőről, vagy egy másik játékos kereskedési mezőjéről, és fizess ki azt az opál kristály összeget, amit az utazótábla ábrázol az adott árulapka esetében (1, vagy 2 opál kristály). Vedd ki az opál kristályokat a saját készletedből és tedd őket az általános készletbe. Ezzel az akcióval csak 1 árut vehetsz, de fordulónként többször is elvégezheted ezt az akciót.

Fontos:

A saját kereskedési meződről nem vásárolhatsz ilyen módon árulapkát.

4. fázis: Új forduló

Ennek a fázisnak a végén, tedd át az utazó bábuját az óramutató járásával megegyező irányba haladva a következő helyszínre, amit nem foglal el egyetlen játékos figurája sem.

Pontozás

Minden játékos 2 opál kristályért 1-1 pontjelölőt kap. Egyetlen opál kristálynak nincs értéke. Számold össze a pontjelölőidet, és jegyezd fel a pontozótömb megfelelő sorába, majd ezt az eredményt add hozzá a végső nagy pontszámodhoz.

'A' HIVATKOZÁS-ÚJ KÜLDETÉS



A játék végére legalább 3 kintlévőségkártyád legyen.

'B' HIVATKOZÁS-ESEMÉNYEK

'A'
csoport



Minden játékos 2 érmét kap.

(Utazó: Tegyel egy élemlapkát a semleges kereskedési mezőre.)



Minden játékos 1 érméért megszerezhet 1 szekeret.

(Utazó: Tegyel egy kőlapkát a semleges kereskedési mezőre.)



Ebben a fordulóban a bővítmény költsége 1 érmevel kevesebb (minimum 1 érme).

(Utazó: Tegyel egy halat a semleges kereskedési mezőre.)



Ebben a fordulóban eladhatod a halat és a fát a piacon, mindegyiket 1 érmeért.

(Utazó: Tegyel egy alpakát a semleges kereskedési mezőre.)



Minden játékos elvehet 1 élemlapkát a készletből, amit tegyen a tárolójába.

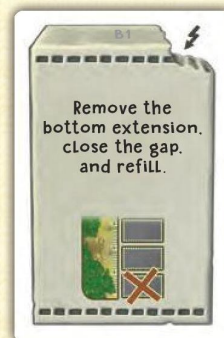
(Utazó: Helyezz egy gyapjúlapkát a semleges kereskedési mezőre.)



Ebben a fordulóban, minden alkalommal, amikor egy bővítményt vásároltok, azonnal csúsztasd a megmaradt bővítményeket az üresen álló részre, de ne töltsétek fel újra a bővítménysávot.

(Utazó: Tegyel egy érclapkát a semleges kereskedési mezőre.)

'B'
csoport



Távolítsd el a játékból a bővítménysáv legalsó bővítményét. Majd csúsztasd lefelé a maradék bővítményt és töltsd fel a sáv üres részét.



Minden játékos, akinek nincs érméje, kap 1 jutalompontot.



Ebben a fordulóban mindenki 1 extra tervezőmezőt használhat. Az extra tervezőmező feltöltéséhez további 1 áru lapkát húzhattok (maximum 8).



Mindenki 1 lépést haladhat az út mentén. Ha ebből a lépésből 1 kukoricát szerzel, akkor azt azonnal tárolhatod vagy szállítsd le, hogy teljesítsd egy rendelést.



Minden játékos 1 érme befizetésével egy fát kaphat, amit tegyen a tárolójába. Ezt megteheted akkor is, ha nincs elég faárulapka mindenki számára.



Minden játékos 1 érme befizetésével egy követ kaphat, amit tegyen a tárolójába. Ezt megteheted akkor is, ha nincs elég kőlapka mindenki számára.

'C'
csoport



Ebben a fordulóban mindenki 1 extra tervezőmezőt használhat. Az extra tervezőmező feltöltéséhez további 1 árulapkat húzhatok (maximum 8).



Ebben a fordulóban, minden szekér nélküli mozgáskor (vásárolt élelemmel, esetleg érmével vagy üveglapkával) a figurád legfeljebb 2 lépést mozgathatód.



Mindenki 1 érmét kap.

(Utazó: Fordítsd meg a II. szakasz kintlévőségkártya pakliját. Mostantól mindkét szakasz kintlévőségeit megvásárolhatjátok.)

'D'
csoport



Minden játékos 1 érmét kap minden befejezett sorért a raktárában.

(Utazó: Helyezz egy üveglapkat a semleges kereskedési mezőre.)



Minden játékos 1 érme befizetésével 1 jutalompontot kaphat, vagy befizet 2 érmét, hogy 2 jutalompontot szerezzen.

(Utazó: Helyezz egy szövetségi lapkat a semleges kereskedési mezőre.)



Minden játékos 1 érme befizetésével elvehet a készletből egy gyapjúlapkat, amit tegyen a tárolójába. Ezt megteheted akkor is, ha nincs elég gyapjúlapka mindenki számára.

(Utazó: Helyezz egy érclapkat a semleges kereskedési mezőre.)



Minden játékos 1 érme befizetésével elvehet a készletből egy érclapkat, amit tegyen a tárolójába. Ezt megteheted akkor is, ha nincs elég érclapka mindenki számára.

(Utazó: Helyezz egy kakaólapkat a semleges kereskedési mezőre.)



Minden játékos 1 érme befizetésével elvehet a készletből egy alpakát, amit tegyen a tárolójába. Ezt megteheted akkor is, ha nincs elég alpaka mindenki számára.

(Utazó: Helyezz egy faárulapkat a semleges kereskedési mezőre.)



Minden játékos a figuráját azonnal áthelyezheti bármelyik helyszínre.

(Utazó: Helyezz egy ezüstlapkat a semleges kereskedési mezőre.)

'E' csoport



Minden játékos áthelyezhet 1 kukoricalapkat a raktára másik mezőjére. A kukorica helyettesíthet egy másik árulapkat, ha az a kukoricasorból származik, vagy ha egy kukorica sora még nem fejeződött be. Nem teheted át egy üres sorba és az áthelyezés nem hagyhat maga után egy üres sort.

(Utazó: Helyezz egy alpakát a semleges kereskedési mezőre.)



A húzás fázis alatt, minden játékos tárolhat vagy szállíthat 1 árulapkat a tervezőmezőről, és ezután húz 1 árulapkat a szövetsájkából. Ezt a mozgás vagy az árulapka húzás után végezd el, ha egy bővítmény erre utasít. Ha a szállítással teljesítesz egy rendelést és kapsz 1 kukoricát, akkor azonnal tárold vagy szállítsd azt, hogy elvégezz egy rendelést.



Minden játékos húzhat 3 árulapkat a szövetsájkából, amiket azonnal a raktárába tehet tárolásra. Csak a megkezdett sorokat töltheted fel, új sort **nem kezdhetsz** velük. Azokat az árulapkat, amiket nem tudsz, vagy nem akarsz tárolni, tedd vissza a zsákba.



Minden játékos eldöntheti, hogy inaktíválja a szabad szekerét, hogy 2 jutalompontot kapjon. Ha így döntesz, akkor azonnal csúsztasd jobbra a szekeret, jelezve, hogy ebben a körben nem használható.



Minden játékos 1 élelemlapka befizetésével 2 jutalompontot kaphat. Ezt az élelemlapkat elveheted a szövetsájkából, a tárolódból, az akciótábláról, a bővítménytábláról, a bővítményekről, vagy a kintlévőségkártyákról, de **nem veheted** el a rendeléskártyáról vagy a raktáradból.



A húzás fázis alatt, minden játékos elvehet 1 árulapkat egy tervezőmezőről, amit tegyen vissza a tárolójába, hogy 2 értméket kapjon. Ezután mozogj, vagy húzz, ha egy bővítmény arra utasít.



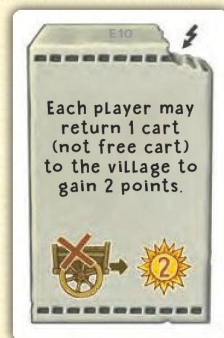
Minden játékos 2 jutalompontot kap, ha eggyel kevesebb tervezőmezőt használ ebben a fordulóban. Ha így döntesz, akkor húz fel eggyel kevesebb árulapkat, vagy vegyél vissza egyet.



Minden játékos 2 jutalompontért eltávolíthatja a játékból az egyik bővítményét a 'B', 'C' vagy 'D' csoportból. A bővítményen lévő árulapkat tedd vissza a tárolódba, az értméket a készletedbe, és a kukoricát tárold a raktáradban.



Minden játékos áthelyezheti az akciómezőin lévő áruaplakait egy másik, saját akciómezőre (*nem tervezőmezőre*), vagy bármilyen kombinációban tegye a tárolójába őket.



Minden játékos 2 jutalompontért visszatehet 1 szekeret a falujába. A legfelső, ingyenes szekeret nem teheti vissza.



Válassz a piacról véletlenszerűen egy rendeléskártyát, és távolítsd el a játékból. Ha a piacon nincs rendeléskártya, akkor nem történik semmi.

(Utazó: Helyezz egy kőlapkát a semleges kereskedési mezőre.)



Válassz a faluról véletlenszerűen egy lakóházat, és távolítsd el a játékból. Ha a falun nincs lakóház, akkor nem történik semmi.

(Utazó: Helyezz egy falapkát a semleges kereskedési mezőre.)



Minden játékos visszaöntheti a tárolója összes tartalmát a szövetsákjába.

(Utazó: Helyezz egy gyapjúlapkát a semleges kereskedési mezőre.)



Minden játékos húzhat 1 áruaplakát, amit egy akciómezőre tehet, vagy vissza a szövetsákjába.



Minden játékos, akinek nincs érméje, 2 érmét kap.



Az a játékos, akinek a legkevesebb kukorica van a raktárában, 2 jutalompontot kap. Ha a legkevesebb kukorica esetében döntetlen állna fenn, ezeknek a játékosoknak mindegyike megkapja a két jutalompontot.



Stáblista

Game Designers: Louis and Stefan Malz & Reiner Stockhausen **Developers:** dlp games, Louis and Stefan Malz

Illustrator and Graphic Designer: Klemens Franz (atelier198) **Editor:** Joshua Yearsley

Production Artist: Jeff Oglesby **Translator:** Birgit Irgang

© Copyright 2018 dlp games. © Copyright 2018 Renegade Game Studios. All Rights Reserved.

For additional information or support, please visit us online.

Europe: www.dlp-games.de service@dlp-games.de

USA: www.renegadegames.com

[f/PlayRGS](https://www.facebook.com/PlayRGS) [@PlayRenegade](https://www.instagram.com/PlayRenegade) [@Renegade_Game_Studios](https://www.instagram.com/Renegade_Game_Studios)



dlp games

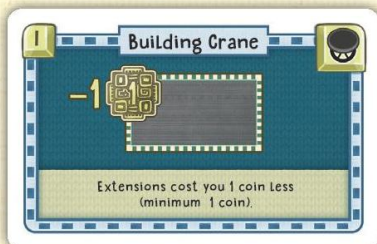
I. SZAKASZ KINTLÉVŐSÉ GKÁRTYÁI



Cserekereskedelem:
Minden alkalommal, amikor teljesítesz egy rendelést, 1 érmét kapsz.



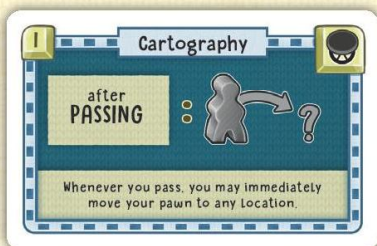
Menedzsmet:
Minden alkalommal, amikor befejezel egy sort a raktáradban, 1 érmét kapsz.



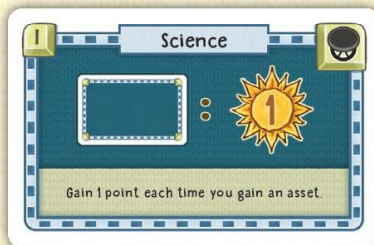
Emelődaru:
Minden alkalommal, amikor egy bővítményt vásárolsz, 1 érmével kevesebbet fizetsz érte, de minimum egy érmét a bővítményért.



Tartósítás:
A raktáradban a kukoricával kezdett sorokban élelmet is tárolhatsz.



Térképészet:
Amikor passzolsz, azonnal áthelyezted a figurád bármelyik helyszínre.



Tudomány:
Minden alkalommal, amikor egy kintlévőségekártyához jutsz (beleértve ezt is), 1 jutalompontot kapsz.



Jutalék:
Minden alkalommal 1 érmét kapsz, amikor úgy döntesz, hogy áthelyezed a figurád az utazóval egy helyszínre, és ugyanabban a fordulóban bármilyen

akciót végrehajtasz (ennek nem szükséges utazó akciónak lennie). Ezt az érmét megszerzed, mielőtt az akciót végrehajtanád.



Füstölés:
Amikor a piacon halat árulsz, 2 érmét kapsz minden eladott halért.



Építkezés:
A követ és az ércet tárolhatod a raktárad ugyanabban a sorában. Azonban, még mindig csak egy sort kezdhetsz kővel, vagy egyet ércel.



Nagykereskedés:
Két nem teljesített rendelésed lehet egyszerre. Elvehetsz egy második nem teljesített rendelést, ha neked még csak egy van.

Egyszerre mindkét rendeléskártyát teljesítheted, ha elvágod az alapkiót a szállításhoz.



Erdészet:
Tárolhatod a fát és a kakaót a raktárad ugyanabban a sorában. Azonban, még mindig csak egy sort kezdhetsz fával, vagy egyet kakaóval.



Fafaragás:
Amikor a piacon fát árulsz, 2 érmét kapsz minden eladott fáért.

II. SZAKASZ KINTLÉVŐSÉ GKÁRTYÁI



(A kártya szövege szerint vásárolhatsz 1 alpakát.)

Alpaka kereskedelem:

Ha a figurád ugyanazon a helyszínen van, mint az utazó bábuja, akkor tehetsz 1 alpakát a tárolódba, hogy 2 jutalompontot kapj.



Kenyeres kosár:

Amikor egy olyan szekeret használsz, ami egy élelemlapka kerülne, akkor helyette használhatod arra, hogy 1 lépést tégy anélkül, hogy élelmet költenél.



Támogatás:

Ha a figurád ugyanazon a helyszínen van, mint az utazó bábuja, 1 érme befizetésével húzhatsz egy áru lapkát

a szövetságból, amit azonnal tegyél le egy üres akciómezőre, egy üres tervezőmezőre vagy a tárolódba. Az érmét tedd vissza a készletbe. A kintlévőségkártya által elérhetővé vált akció ugyanabban a fordulóban végezhető el.



Bérlemény:

Minden eseményfázis végén 1 érmét kapsz.



Exportálás:

Ha a figurád ugyanazon a helyszínen van, mint az utazó bábuja, 1 áru lapka befizetésével (lehet élelemlapka is) 1 jutalompontot kapsz.

Az áru lapkát tedd a tárolódba.



akciót végrehajtasz (ennek nem szükséges utazó akciónak lennie).

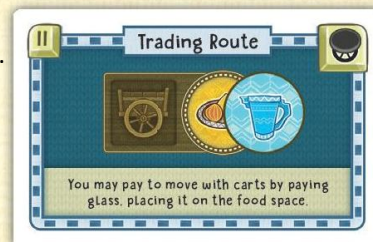
Kereskedelmi út:

Minden alkalommal 1 érmét kapsz, amikor úgy döntesz, hogy áthelyezed a figurád az utazóval egy helyszínre, és ugyanabban a fordulóban bármilyen



Gasztronómia:

Ha a figurád ugyanazon a helyszínen van, mint az utazó bábuja, 3 jutalompontot kaphatsz, ha 1 élelemlapkát a készletbe dobsz.



Kereskedelmi útvonal:

A szekerek mozgásához fizethetsz élelemlapka helyett üveglapkával is, amit a tervezési fázisban tegyél az élelemlapka mezőjére.

Miután léptél, tedd az üveglapkát a tárolódba.



Kézművesség:

Ha a figurád ugyanazon a helyszínen van, mint az utazó bábuja, 1 érme befizetésével 1 jutalompontot kaphatsz.