

dlp games

© dlp games Verlag GmbH  
Eurode-Park 86  
52134 Herzogenrath  
Deutschland  
Phone: +49 2406-8097200  
Mail: info@dlp-games.de



# Bohemian Villages

2-5 játékos részére

**Tervező:** Reiner Stockhausen  
**Illusztrátor:** Klemens Franz  
**Elrendezés:** Andrea Kattinig  
**Lektor:** Stefan Malz  
**Fordítás:** Grzegorz Kobiela  
**Segédszerkesztő:** Annika Zimmek  
**Magyar ford:** Guszty (rozvanyia@gmail.com)

A német szólás, "Ez olyan nekem, mint egy cseh falu" ("ez nekem kínaiul van"), a 30 éves háborúból származik, és arra használják, ha valamit nem értenek; onnan származik, hogy a cseh határszélről eltérően az ország szívében az emberek nem beszéltek németül, sőt a helyiségek neve is érthetetlen volt az átutazóknak.

A "Bohemian Villages" játék azonban nagyon egyszerű és érthető. A szerencse és stratégia ötvözésével benépesítheted ezeket a falvakat emberekkel, akik segítenek elérni a jólétet és gazdagságot.

## Tartozékok:



9 cseh falu  
(kétoldalas)



65 fafigura  
(13 mind az 5 színben)



4 kocka



81 pénzjelző



1 püspöklapka



7 üveglapka



6 lisztlapka

2 = Bäckerei	unterirdische Laden
3 = Metzgerei	1 2 3 4
4 = Mälchladen	
5 = Schokoladerei	1 5 10 20
6 = Getreide-Mühle	alle besetzt, je (2)
7 = Glas-Manufaktur	alle besetzt, je (3)
8 = Hof	pro eigener Hof (1)
9 = Wirtshaus	ab 3 besetzten Geläutern pro Runde
10 = Rathaus	wie ausgedrückt, wenn Stadt komplett ohne Rathaus -5
11 = Kirche	Mehrheit (1) je Kirche mit (1)
12 = Herrenhaus	wie ausgedrückt
13 = Bischof	für jede eigene Kirche pro Runde (1)
14 = Wirtshaus	Wirtshaus besetzt, wenn nicht genutzte Wirtshaus neu



8 fogadólapka



7 különleges akciólapka

## Előkészítés:

Rakd le a cseh falukat az asztalra, véletlenszerűen képpel felfelé.

5 játékosal mind a 9 falut használjátok. 3-4 játékos esetén vegyétek ki az S/T-t (Sonnhofen/Tielden). 2 játékosnál az S/T-t, A/B-t (Anschow/Bracholnitz), és O/P-t (Obethal/Palewnitz).

Válasszatok színt és vegyétek el a megfelelő színű figurákat. 4-5 játékosnál mindenki 10 figurát kap. 2-3 játékosnál mindenki 13 figurát kap a saját színében.

Játékosok	Eltávolított falvak	Figurák
2	A/B, S/T és O/P	13
3	S/T	13
4	S/T	10
5	-	10

Tegyetek le annyi fogadólapkát, amennyi a falvakban összesen látható. Hasonlóképpen tegyetek le annyi üveglapkát, amennyi üvegyár összesen van és annyi lisztlapkát amennyi malom összesen van. (Mivel a falvak elő és hátlapja különbözik, a játszmákban változó számú fogadó, üvegyár és malom lesz.)

Tegyétek az összes pénzermét kézközelbe.

## Játékmenet:

A játék óramutató járásának megfelelő irányban folyik, kezdve a legfiatalabb játékosal. A körödben először dobj a 4 kockával, majd képezz 1 vagy 2 összeget a dobott számokból. Az összegektől függően tehetsz le figurákat az épületekre. Ha lehetséges, **KÖTELEZŐ** érvényes lépést végrehajtanod (a püspöklapka vagy különleges akciólapka elvétele is érvényes lépés). Ha lehetséges, végrehajthatsz második lépést is, de ez nem kötelező (hagyhatsz felhasználatlan kockákat).

## Összeg képzése és a figurák lerakása:

A körödben dobsz a 4 kockával. Ezután használd a kockákat, hogy 1 vagy 2 összeget képezz. Minden összegnek legalább 2 kockából kell állnia.

*Példa: A dobásod: 2, 3, 4 és 6. Ezekkel a következőket hozhatod létre: 3+4=7 és 2+8=8, vagy 2+3=5 és 4+6=10, vagy csak 2+4+6=12. A 3-t nem használod.*



*Nem használhatsz egy kockát a figura lerakásához*

A következő szabályokat kell alkalmazni:

- Minden összeget 2, 3 vagy 4 kockából kell képezni.
- Ha két összeget képez 2-2 kockából, ezeket egymás után használhatod fel, ha lehetséges.
- Az egyedülálló kocka elvész.
- A kocka használata azt jelenti, hogy leraksz egy figurát a megfelelő épületre a faluban, pl. 8= farm.

*A fenti példában, ha a 7 és 8 összeget hoztad létre, letehetsz egy figurát az üvegyárra és egy másikat a farmra.*

- Minden épületen csak egy figura állhat.
- Ha több épület van szabadon ugyanabból a fajtából, Te döntheted el, melyikre teszed a figurádat.

### **Kirúgás:**

Ha nem maradt szabad épület, kirúghatod egy másik játékos figuráját az épületből. A kirúgott figura visszakerül a tulajdonoshoz - később újra használhatja. Ezt csak az alábbi épületeknél teheted meg:

- Farm
- Városháza
- Fogadó
- Templom

Az udvarházból nem rúghatsz ki figurát.

A malomból és az üvegyárból nem rúghatsz ki figurát (a köztes pontozásnál újra szabaddá válnak).

Az üzleteket (pékség, tejbolt, szabó és hentes) eltérően kezeljük: csak akkor rúghatsz ki valakit, ha nem tartasz elfoglalva egy ugyanolyan fajta épületet.

*Példa: Klement 1+1=2 összeget képezte, amivel elfoglalhat egy pékséget. Mivel már bent van egy pékségben, és nincs szabad pékség, nem rúghatja ki másik játékos figuráját a pékségből.*

mindig	csak ha nem foglaltál el egyet	soha
Farm	Pékség	Udvarház
Fogadó	Tejbolt	Malom
Városháza	Szabó	Üvegyár
Templom	Hentes	

Ha nem rúghatsz ki egy másik figurát az elfoglalt épületből, az összeg elvész.

### **Játék vége:**

A játék akkor ér véget, amikor egy játékosnak a köre elején nincs figurája. (Ha a játékosnak a köre végére fogynak el a figurái, a játék folytatódik. A köztes pontozásnál kirúgás van, így visszakaphat figurákat.)

## Az épületek leírása

**Boltok** - összeg: 2, 3, 4, 5

4 féle bolt van:



**Hentes** - összeg: 3

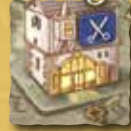


**Pékség** - összeg: 2



**Tegjbolt** - összeg: 4

**Szabó** - összeg: 5



A boltokat a játék végén kell pontozni.

Minden játékos kap:

- 1 érmét 1 boltért
- 5 érmét 2 különböző boltért
- 12 érmét 3 különböző boltért
- 20 érmét 4 különböző boltért

Minden különböző boltokból álló készletet külön pontozol. Pl. ha van 2 pékséged és 1 hentesboltod, 6 pontot kapsz (5 pont a 2 különböző boltért, és 1 pont a második pékségedért).

**Malom** - összeg: 6



Amikor elfoglalsz egy malmot, azonnal végy el 1 lisztlapkát. Amint a lisztlapkák elfogytak (vagyis minden malmot elfoglaltatok), azonnal köztes pontozás következik.

Minden lisztlapka 2 érmét ér. A köztes pontozás után, tegyék vissza a lisztlapkákat a közös készletbe, és vegyék vissza a figuráitokat a malmokról. Ezeket a figurákat később újra lerakhatjátok.



**Üveggyár** - összeg: 7



Amikor elfoglalsz egy üveggyárat, azonnal végy el 1 üveglapkát. Amint az üveglapkák elfogytak (vagyis minden üveggyárat elfoglaltatok), azonnal köztes pontozás következik.

Minden üveglapka 3 érmét ér. A köztes pontozás után, tegyék vissza az üveglapkákat a közös készletbe, és vegyék vissza a figuráitokat az üveggyárakról. Ezeket a figurákat később újra lerakhatjátok.



**Farm** - összeg: 8

Amikor elfoglalsz egy farmot, azonnal végy el annyi érmét, amennyi farmot elfoglalva tartasz (az éppen elfoglaltal együtt).

*Példa: Andrea 2 farmot tart elfoglalva és elfoglal egy újabbat. Mivel 3 farmot tart elfoglalva, ezért 3 érmét kap.*



## Fogadó - összeg: 9



Amikor elfoglalsz egy fogadót, azonnal végy el egy fogadólapkát. Ezután számold meg, hány épület foglalt abban a faluban (függetlenül attól, ki foglalta el). Ha 3 vagy több épület foglalt (a fogadót nem számolva), fordítsd a fogadólapkát az aktív felére, amin a söröskorsó van. Ha nincs elég figura a faluban, fordítsd a fogadólapkát az inaktív felére, amin a söröshordó van.



Ha vannak előtted aktív és inaktív fogadólapkák, úgy tedd magad elé azokat, hogy jól látszódjon, melyik fogadóhoz tartoznak. Amint elég figura van a faluban (3 vagy több épületen abban a faluban, amiben a fogadó van), azonnal fordítsd át a fogadólapkát az aktív felére (amin a söröskorsó van). A köröd elején, mielőtt dobsz a kockákkal, kapsz 1

érmét minden aktív fogadólapkádért. Ne felejtse el begyűjteni a bevételt: ha dobsz, mielőtt elvenné, a bevétel elvesz.

Ha egy fogadólapka aktívvá válik, aktív is marad, akkor is, ha a figurák száma 3 alá csökken.

*Példa: Nenbradban a piros játékos elfoglal egy fogadót, a sárga a városházát és a zöld a farmot. Így a fogadó inaktív. Piros következik. Elfoglalja az üvegyárat, így a fogadó aktívvá válik. Annak ellenére, hogy az üvegyár elfoglalása köztes pontozást indít, ami miatt a figurákat azonnal el kell távolítani, a fogadó aktív marad, és piros megkapja az 1 érmét minden további körben.*

Ha kirúgnak egy fogadóból, át kell adnod a fogadólapkát az új tulajdonosnak, megtartva az aktív/inaktív állapotát. (Vagyis egy már aktív fogadó aktív marad, ha gazdát cserél is.)

## Városháza - összeg: 10

A városházát a játék végén kell pontozni. Ha nincs városházád, veszítesz 5 érmét. Minden városháza annyit ér, amennyi érme rá van nyomtatva, de csak akkor, ha a faluban minden épület foglalt. Ha csak egy épület is szabad abban a faluban, a városháza nem ér semmit.



## Templom - összeg: 11



A templomokat a játék végén kell pontozni. A legtöbb templomot elfoglaló játékos kap 10 érmét, a második legtöbb templomot elfoglaló játékos(ok) 6-6 érmét. Ha a legtöbb templomnál egyenlőség van, mindegyikőjük 6 érmét kap, és a második legtöbb templomért nem jár érme. Ha csak egy játékosnak van temploma, az a játékos kap 10 érmét, a többi játékos nem kap semmit.

A templomok a játék során akkor termelnek bevételt, ha nálad van a püspöklapka.

Mielőtt dobsz a kockákkal a körödben, ha nálad van a püspök, annyi érmét kapsz, ahány templomod van. Ha elfelejtet begyűjteni a bevételt a dobás előtt, később már nem kaphatod meg.



## Üdvarház - összeg: 12

Azonnal megkapod a rányomtatott érmeösszeget.

## Püspök elvétele - duplák



Ha két olyan kockát kombinálsz, amin ugyanazt dobtad, (pl. 1+1 vagy 5+5), a figura lehelyezése helyett elveheted a püspököt. Ha így teszel rakd a püspöklapkát magad elé.

A játék elején nincs senkinél a püspök. Amikor egy játékos elveszi a püspököt, addig nála marad, amíg egy másik játékos el nem veszi tőle (duplával). Ahhoz, hogy a templomból bevételhez juss, nálad kell lennie a püspöknek. Előfordulhat, hogy elveszed a püspököt a körödben, és még ugyanabban a fordulóban el is veszíted. Ilyenkor természetesen nem kapsz bevételt a templomokból a következő körödben. A püspök elvétele érvényes lépés. Így, ha elveszed a püspököt, a maradék kockákat nem kell használnod, ha nem akarsz.

## Különleges akciólapka - bármilyen összeg 2 kockából



Ha összeraksz bármilyen két kockát, ahelyett, hogy figurát raknál le, elvehetsz egy különleges akciólapkát. A lapkát ebben vagy egy későbbi körben arra használhatod, hogy újradobj akárhány nem használt kockát. A különleges akciólapka használata önmagában nem jelent lépést. Nem lehet egyszerre egynél több akciólapkád, és nem vehetsz el egy újat abban a körben, amikor felhasználod. Ha elhasználtad a különleges akciólapkát, kikerül a játékból.

## Végső pontozás:

A játék azonnal véget ér, amikor egy játékosnak a köre elején nincs egy figurája sem. Ez a játékos már nem kap bevételt, sem a fogadóiból, sem a templomaiból.

Ezután pontozzátok:

- a városházákat,
- a boltokat,
- a templom többséget,
- és a megmaradt liszt- és üveglapkákat. A liszt- és üveglapkák csak a felét érik, mint amennyit a köztes pontozáskor érték volna. Ha szükséges lefelé kerekítsetek.

*Példa: Stefannak 1 liszt- és 1 üveglapkája maradt. Kap 2 pontot (2+3=5, osztva 2-vel, lefelé kerekítve 2).*

Végül minden játékos számolja meg érméit. A legtöbb pénzzel rendelkező játékos a győztes.

*Abban a ritka esetben, amikor játék közben elfogynak az érmék, a játék szintén azonnal befejeződik. Vegyetek papírt ceruzát, és írtok fel az utolsó játékos bevételét, és a végső pontozáskori kifizetéseket vagy használjatok valami mást a hiányzó érmék pótlására*

*Abban a nagyon ritka esetben, amikor a játékos nem tud érvényesen lépni (4x6-ot dobott, az összes udvarház foglalt, nincs különleges akciólapkája és nem maradt a készletben sem, és már nála van a püspök), akkor passzolinia kell.*