

A játék célja

A játék megnyeréséhez építőmesterré kell válnod, aki a munkásai segítségével különböző épületeket épít és ezáltal a legtöbb győzelmi pontot szerzi.

Tartozékok

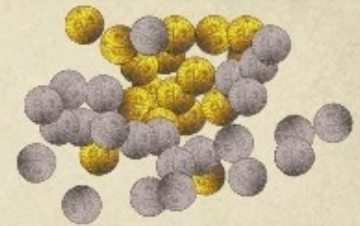
42 munkás kártya

- 1 Ennyit kell fizetned, hogy a dolgozni küldhesd
- 2 Ennyi követ visz az építkezésre
- 3 Ennyi fát visz az építkezésre
- 4 Szakmai tudása
- 5 Ennyi cserepet visz az építkezésre
- 6 Pénzt, nyersanyagokat és szakmai tudást összegző oszlop



40 érme

25 ezüst és 15 arany érme van a játékban. Az ezüst érmék 1-et, míg az arany érmék 5-öt érnek. A játék végén minden 10 összeg után 1 győzelmi pont jár.



47 épület kártya (köztük 8 gép)

- 1 Ennyi pénzt kapsz, amikor az épület elkészült.
- 2 Ennyi győzelmi pontot szerzel, ha az épület elkészült.
- 3 Ennyi kő szükséges az épülethez.
- 4 Ennyi fa szükséges az épülethez.
- 5 Mekkora szakmai tudás szükséges az épület megépítéséhez.
- 6 Ennyi cserép szükséges az épülethez.



Építési oldal

Elkészült épület

Előkészületek

- 1** Keverd meg az épület kártyákat, majd egy paklit formázva tedd le az építés alatt álló épületeket ábrázoló oldalukkal felfelé közvetlenül a tábla mellé. A pakli felső 5 lapját tedd egy sorba a pakli mellé.
- 2** A munkástanulókat szedd külön a többi munkás kártyától. Minden játékos kap egy ilyen tanulót. A maradék munkástanuló kártyákat keverd bele a pakliba.
- 3** A munkás paklit tedd az épületek pakli alá. A felső 5 lapot fordítsd fel és egy sorba tedd ki őket az épület kártyákból álló sor alá.
- 4** Az érméket az asztal közepére tedd, ez lesz a bank.
- 5** Mindenki kap 10 összegű érmét (1 arany és 5 ezüst érme).
- 6** A kezdő játékos kiléte tetszőleges. A kiválasztott játékos elveszi a kezdő játékos jelzőt és maga elé teszi.



A játék menete

A játék több fordulóból áll, a fordulót a kezdő játékos indítja, majd a tőle balra ülő következik. A forduló során, amikor rád kerül a sor, három akciót hajthatsz végre. Ha szeretnéd, végrehajthatsz további akciókat, akciónként 5 összegű érméért, amit a bankba kell fizetned. A következő akciókat választhatod:

- Építkezés elkezdése
- Munkás kiküldése egy építkezéshez
- Munkás toborzása
- Pénz felvétele a bankból

Építkezés elkezdése

Az építkezés elkezdése egy akcióba kerül.

Válassz egyet az 5 sorba rakott épület közül és tedd magad elé. Rögtön ezután az épületek pakli legfelső lapját ki kell tenned a sorban megüresedett helyre. A játék során akárhány épületed lehet építés alatt egyszerre. Amíg van lehetőség, annyiszor megismételheted a lépésed során ezt az akciót ahányszor szeretnéd.

Példa: A játékos meg szeretné építeni a Kápolnát. Elveszi a Kápolna (The chapel) lapot és építési oldalával felfelé maga elé teszi.

Munkás toborzása

A munkás toborzásának ára egy akció.

Válassz egyet az 5 sorba rakott munkás lapból és tedd magad elé. Rögtön ezután a munkás pakli legfelső lapját ki kell tenned a sorban megüresedett helyre. A játék során annyi munkásod lehet egyszerre, amennyit szeretnél. Amíg van lehetőség, annyiszor megismételheted a lépésed során ezt az akciót ahányszor szeretnéd.

Példa: Mivel a játékos szeretné több munkással építtetni a Kápolnát, ezért elveszi a mesterembert (Craftsman) és maga elé teszi a többi munkása mellé.

Munkás kiküldése egy építkezéshez

Egy munkás építkezésre kiküldésének az ára változó számú akció (lásd a következő oldalt).

Az egyik munkásodat tedd az egyik épülő épületed mellé, úgy hogy a munkás kártya bal oldalán található ikonok igazodjanak az épület jobb oldalán látható azonos ikonokhoz. Amikor egy munkást teszel ki egy épülethez, akkor annyit kell fizetned a banknak, amennyi a munkás kártya jobb felső sarkában látható. Az épület mellé kitett munkás egészen addig nem mozgatható, amíg az épület fel nem épült. Minden alkalommal amikor egy munkás kártyát teszel egy épületedhez, úgy rakd le, hogy a munkás kártyán látható ikonok igazodjanak az ott található többi munkás kártya azonos ikonjaihoz.



A mesterember kiküldése a Kápolnához 1 akcióba és 4 összegű érmébe kerül.

Építkezéshez kiküldés ára:

- Ha csak egy munkást küldesz egy épülethez dolgozni, akkor az ár **egy akció** (függetlenül attól, hogy az adott épületen már hány munkás dolgozik).
- Ha egy *második* munkást is küldesz *ugyanahhoz* az épülethez *ugyanabban* a fordulóban, akkor **két további akcióba** kerül ez (összesen tehát 3 akcióba).
- Ha egy *harmadik* munkást is küldesz *ugyanahhoz* az épülethez *ugyanabban* a fordulóban, akkor az ára **három további akció** (azaz összesen 6 akció).
- És így tovább.

Azonban ha egy másik munkást egy másik épülethez küldesz, akkor az csak egy akcióba kerül.

Érmék felvétele a bankból

Ennek az ára változó számú akció.

Pénzt vehetsz el a bankból a következőképpen:

- **egy akcióért egy 1 értékű** érmét,
- **két akcióért 3 összegű** érmét,
- **három akcióért 6 összegű** érmét vehetsz el.

Emlékeztető: Minden 10 összegű érme után a játék végén 1 győzelmi pont jár.

Épület befejezése

Amikor egy munkást kiküldesz az egyik épületedhez és az épülethez szükséges nyersanyagok és szakmai tudás az új munkás által hozott nyersanyagokkal és szakmai tudással együtt elég, vagy több, mint amennyi szükséges, akkor az épület elkészült.

A munkások visszakerülnek hozzád: A munkások, akik a befejezett épületnél dolgoztak, visszatérnek a csapatodba (tedd magad elé a többi munkásod mellé).
Bevétel: Annyi pénzt kapsz a bankból, amennyi az elkészült épület kártyán fel van tüntetve. Ezután fordítsd meg a lapot és tedd félre magad mellé, a többi olyan épület lapodhoz, amiket már befejeztél (ez megkönnyíti a győzelmi pontok kiszámolását).



Azzal, hogy a játékos a mesterembert odaküldte a Kápolnához, befejezte az épületet! A Kápolnához 3 kő, 2 fa, 2-es szakmai tudás és 3 cserép kellett. A mesterember 1 szakmai tudással és 3 csereppel érkezett, így a Kápolna elkészült. A játékos megkapja a Kápolnán feltüntetett 18 összegű pénzt. Ezután megfordítja lapot és az általa már felépített épületek kupacához teszi; ezzel az épülettel 5 győzelmi pontot szerzett. Az összes munkását, aki a Kápolnán dolgozott, visszateszi maga elé.

Gépek

A gépek speciális típusú épületek, amiket meg lehet építeni. Amikor befejezed egy gép építését, az felhasználható olyan munkásként, akinek nem kell fizetni a munkájáért (amikor munkába küldöd a gépet, akkor nem kell fizetned érte). Egy gépet pontosan ugyanúgy kell megépíteni, mint egy épületet, és ha elkészült, akkor győzelmi pontot is kap utána a játékos. De ahelyett, hogy a gépet – miután megfordítottad - félretennéd (a többi elkészült épületed közé) marad a játékban és csatlakozik a munkás csapatodhoz.

Játék vége

Ha a lépésed végén 17 vagy annál több győzelmi pontod van (csak az épületeket számolva, pénz és gépek nélkül), akkor a játék véget fog érni. Mindenki, aki még abban a fordulóban nem lépett, sorra kerül (így minden játékos ugyanannyiszor kerül sorra - az utolsó játékos, aki lép, a kezdő játékos jobbán ül). Tehát ha a Kezdő játékos a lépése során megszerzi a 17. győzelmi pontját, akkor még rajta kívül az összes játékos sorra kerül egyszer. Ha az utolsó játékos szerzi meg a 17. győzelmi pontját a lépése során, akkor a játék a lépése után rögtön véget ér!



Miután mindenki befejezte az utolsó lépését, mindenki kiszámolja az összes győzelmi pontját amit az elkészített épületekért és gépekért kapott. Minden 10 összegű érme után további 1 pont jár. Az a játékos, akinek a legtöbb győzelmi pontja van, elnyerte a Királyság Legjobb Építőmestere címet és megnyerte a játékot.

Alkotók

Szerző: Frédéric Henry
Grafika: Sabrina Miramon
Fordítás (angol): Eric Harlaux

Ellenőrzés: Eric Franklin
Szerkesztés: William Niebling
Köszönet: Marc Nunesnek, Thomas Cauetnek, David Pretinek