



A NYUGATI KIRÁLYSÁG
ÉPÍTŐMESTEREI

TERVEZŐK – SHEM PHILLIPS & J MACDONALDS
ILLUSZTRÁTOR – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
SZERKESZTŐ – SHEM PHILLIPS

© 2018 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

 reflexshop
WWW.REFLEXSHOP.HU

BEVEZETÉS

A Nyugati Királyság Építőmesterei a Karoling dinasztia uralkodásának alkonyán, időszámításunk szerint 850 körül játszódnak. Építészekként a játékosok egymással versengve igyekeznek látványos építményeket emelni a király újonnan kijelölt birtokán, hogy ezzel lenyűgözzék királyukat és megőrizzék nemesi rangjukat. A játékosoknak nyersanyagokat kell gyűjteniük, segédekkel kell felfogadniuk és szemmel kell tartaniuk a munkásaikat. Ármányokkal teli időszak ez. A rivális építészek semmitől sem riadnak vissza, hogy megnehezítsék az építkezéseidet. Becsületes tudsz maradni ilyen körülmények között is, vagy inkább a tolvajokat és az orgazdákat választod üzlettársaidnak?

A JÁTÉK CÉLJA

A Nyugati Királyság Építőmestereiben a játékosok célja, hogy a játék végén a lehető legtöbb győzelmi ponttal (GyP) rendelkezzenek. Pontokat a különböző építmények megépítésével, illetve a katedrális továbbépítésével lehet szerezni. A játék során gyakran kell erkölcsi kérdésekben döntést hozni, de arról, hogy egy-egy játékos mennyire erényes, csak a játék végén születik ítélet. Néhány sötét ügylet talán még belefér, de óvatosan, mert könnyen túlzásba lehet esni, és az következményekkel jár. A játék előre meghatározott számú építkezés után ér véget.


JÁTÉKELEMEK

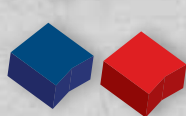
 35 agyag


 25 arany

 40 fa

 30 márvány

 40 kő

 10 játékosjelölő
(5 különböző színben)

 50 ezüst

 100 munkás
(5 különböző színben)

“kicsi” “nagy”


10 feketepiac-kártya

“kifizetetlen” “kifizetett”


22 adósságkártya



11 jutalomkártya



6 többszörözőkártya



1 játéktábla

alap oldal



variáns oldal



5 kétoldalas karaktertábla



40 segédkártya

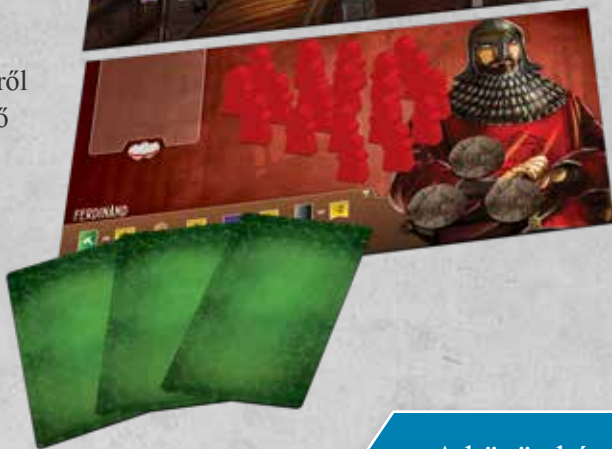


40 építménykártya

ELŐKÉSZÜLETEK

Kövessd a következő lépéseket a játék előkészítéséhez:

1. Helyezd a játéktáblát a játéktér közepére!
2. Keverd meg az összes feketepiac-kártyát, és helyezd a “kicsi piac” oldalukkal felfelé egy pakliba a bal oldali feketepiac mezőre!
3. Keverd meg az összes jutalomkártyát, majd ezek közül bizonyos mennyiséget helyezz a katedrálistól jobbra lévő mezőre, egy képpel lefelé fordított pakliba! A játékosok számának kétszeresénél eggyel több kártyára lesz szükség. Például, egy 4 fős játék esetén 9 kártyára lesz szükség. A többi jutalomkártyát helyezd vissza a játék dobozába!
4. Helyezd az összes adósságkártyát egy pakliba a “kifizetetlen” oldallal felfelé a fogda mellé!
5. Helyezd az összes többszörözőkártyát egy pakliba a játéktábla mellé!
6. Keverd meg az összes segédkártyát, és képezz belőlük egy lefordított paklit a játéktábla jobb széle mellett! A pakli tetejéről fordíts fel és helyezz 1-1 segédkártyát a műhelytől jobbra lévő 8 mező mindegyikére képpel felfelé!
7. Keverd meg az összes építménykártyát, és képezz belőlük a műhelytől balra egy paklit képpel lefelé!
8. Az agyagok, fák, kövek, aranyak, márványok és ezüstök kerüljenek közös készletként a játéktábla közelébe.



= 20 ezüst és
10 agyag

4

A közös készlet

A következő elemek mindegyikéből korlátlan mennyiség áll a játékosok rendelkezésére: adósságkártya, agyag, fa, kő, arany, márvány és ezüst. Amennyiben bármelyik elfogyna, használják a többszörözőkártyákat!

8



9. Helyezz a közös készletből 4 ezüstöt az adópult fölötti mezőre!

10. A játékosok vegyenek magukhoz 1-1 karaktertáblát (az alap oldallal felfelé, kivéve a variáns előkészületek esetén) és 20-20 munkást az általuk választott színben.

11. A játékosok helyezték az egyik játékosjelölőjüket a katedrális alá, a másikat pedig az erénysáv 7-es mezőjére!

12. Ossz minden játékosnak 4 kártyát az építménykártyák paklijából! A játékosok vegyék a kezükbe ezeket a kártyákat, válasszanak ki 1-et, amit megtartanak, ezt helyezték képpel lefelé maguk elé! Ezt követően mindenki adja tovább a balra ülő szomszédjának a kézben maradt lapjait! Ezután a kapott lapok közül ismét mindenki választ 1 kártyát, amit megtart, a többit pedig a balra ülő szomszédjának kell továbbadni. Amikor már csak 2 kártyát kapnak így a játékosok, az egyiket kiválasztják és megtartják, a másikat pedig az építménypakli aljára kell helyezni képpel lefelé. A játékosok vegyék kézbe a kiválasztott 3 kártyájukat, ezzel kezdik a játékot. A játékosok nem tudhatják, hogy a játékos társaik kezében milyen lapok vannak.

13. Válasszatok véletlenszerűen kezdőjátékost! Ő 3 ezüstöt kap a készletből. A játék menete az óramutató járása szerint zajlik, a körsorrend szerinti 2. játékos 4 ezüstöt kap, ha van 3. játékos, ő 5 ezüstöt kap, és így tovább.


Variáns előkészületek

Még változatosabbá tehető a játék, ha minden játékos a karaktertáblájának a másik, variáns oldalát használja (válasszatok egyet-egyét, vagy osszátok ki véletlenszerűen). Így minden játékos egyedi képességgel rendelkezik a játék folyamán, emellett pedig a karaktertáblák ezen az oldalán előre meghatározott az ezüstök, az erényszint és egyéb elemek kezdőértéke. A függelékben további részletek olvashatók ezzel kapcsolatban.

A függelékben található a variáns előkészítése, illetve az egyszemélyes játék szabálya.

AZ ELSŐ JÁTÉK

Az első játék során (és a szabályok tanításakor) 3 kulcsfontosságú szabályt kell megérteni:

- 1. Munkások összedolgozása** - Minden játékos 20 munkással rendelkezik. A játékosok minden körükben csupán 1 munkásukat helyezik a játéktáblára. Általános szabály, hogy minél többször használja egy játékos ugyanazt a helyszínt, annál nagyobb hasznot húz belőle.
Például, az első munkás erdőbe helyezésével a játékos 1 fához jut. A második munkás erdőbe helyezésével 2 fát kap, a harmadikkal 3-at, és így tovább.
- 2. Munkások foglyul ejtése** - A városközpontban tartózkodva a játékosok helybélieket toborozhatnak, hogy munkáscsoportokat ejtsenek foglyul. Erre például azért kerülhet sor, mert egy-egy játékos munkásai túl mohónak bizonyulnak, vagy gyanús ügyletekbe keverednek. A foglyul ejtett munkások az őket elfogó játékos karaktertáblájára kerülnek. Ez a játékos egy későbbi körében börtönbe vetheti a foglyul ejtett munkásokat, a fáradozásaiért pedig munkásonként 1 ezüstöt kap. A megkárosított játékos ugyanakkor meglátogathatja a későbbiekben a fogdát, hogy költségek nélkül kiszabadítsa a munkásait. A játék során elsősorban így lehet munkásokat visszaszerezni.
- 3. Erény**  - A játékosjelölők pozícióját az erénysávon számos döntés befolyásolja a játék során. Amennyiben valaki magas erényszinten fejezi be a játékot, győzelmi pontokat kap, az alacsony erényszint azonban győzelmi pontok elvesztését jelentheti. Ugyanakkor egy kis ármánykodás akár hasznos is lehet, mert az erénysáv alacsony értékein állva kevesebb adót kell fizetni.

JÁTÉKMENET

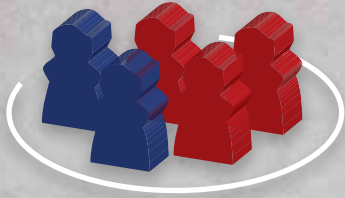
A kezdőjátékkal kezdve a játék menete az óramutató járásával megegyező irányba zajlik. Amikor egy játékos sorra kerül, 1 saját munkását a karaktertáblájáról a játéktábla kiválasztott helyszínére kell helyeznie. A játékosok egymás után végrehajtják mindig a teljes körüket egészen addig, amíg az előre meghatározott építkezésszámot el nem érik. Amikor ez bekövetkezik, minden játékosnak lesz még 1 utolsó köre, majd a játék véget ér.

A játék lezárását jelző építkezések mennyiségét a városházán látható munkáshelyek száma határozza meg.

Megjegyzés: bizonyos munkáshelyek csak magasabb játékosszám esetén használatosak, ezeket a 3+, 4+ és 5+ ikonok jelölik.

Különleges eset: Amennyiben egy játékosnak a köre kezdetekor egy saját munkása sincs a karaktertábláján, a teljes körében csak annyit tehet, hogy 1 munkását a játéktábláról a karaktertáblájára vesz vissza. Ezt az elvesztett munkást majd csak a következő körében helyezheti a játéktáblára. Nem lehet így munkást visszavenni a városházáról, a feketepiacról, a börtönről vagy egy játékos társ karaktertáblájáról.

3 különböző helyszíntípus van, ahova a játékosok munkásokat helyezhetnek.



A legtöbb helyszínen egy nagy nyitott kör látható. Ezeken a helyszíneken nincs semmiféle korlátozás arra vonatkozóan, hogy mennyi játékos használhatja az adott helyszínt, és hogy egy játékosnak mennyi munkása lehet ott.

A játékosok a városközpont akcióval foglyokat ejthetnek ezekről a helyszínekről.



A feketepiac az egyetlen helyszín, amelynél kisebb nyitott körök láthatók. Minden ilyen körre csupán 1 munkás helyezhető. Munkások innen csak a feketepiac újranyitásával távolíthatók el (bővebben a 17. oldalon). *A játékosok nem használhatják a városközpont akcióját, hogy munkásokat ejtsenek foglyul a feketepiacról.*



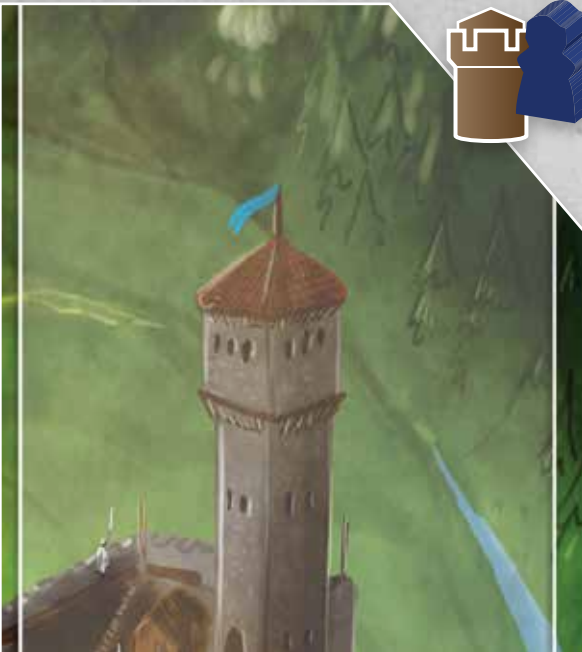
A városházán olyan mezők láthatók, amik egy-egy munkás körvonalát ábrázolják. Amikor munkás kerül a városházára, ezeket a sorokat mindig balról jobbra kell feltölteni, a felső sorral kell kezdeni, és új sor csak akkor kezdhető, ha az előző már megtelt. Az ide kerülő munkásokat el kell fektetni, és a játék további részében ezek itt is maradnak. *A játékosok nem használhatják a városközpont akcióját, hogy munkásokat ejtsenek foglyul a városházáról.*



A börtön egy újabb helyszín, ahova munkások kerülhetnek. Ugyanakkor a játékosok a körökben nem helyezhetnek önként munkást a börtönbe. Munkás ide csak a fogda legfelső akciójával, a feketepiac újranyitásával vagy különféle kártyák hatására kerülhet. *A játékosok nem használhatják a városközpont akcióját, hogy munkásokat ejtsenek foglyul a börtönből.*

Tanács új játékosok számára:

Mindig ügyelj arra, hogy mennyi munkásod van a börtönben. Ha túl sok van ott a feketepiac újranyitásával, csökkenhet az erényszinted, vagy adósságkártyát kaphatsz.



Kőfejtő, erdő, bányák és ezüstműves



Ez a 4 fő nyersanyagszerző helyszín. Amikor valaki munkást helyez ezeknek a helyszíneknek az egyikére, az ott látható nyersanyaghoz jut. A bevételként kapott nyersanyag mennyisége megegyezik a saját munkások számával a lehelyezés után. *Például, a sárga játékos az előző körében a kőfejtőre helyezte a második munkását, ezért 2 követ kapott. Amennyiben egy későbbi körében úgy dönt, hogy egy harmadik munkását is a kőfejtőre helyezi, 3 követ kap majd.*

Fontos, hogy a játékosársak munkásai nem befolyásolják, hogy egy játékos mennyi nyersanyaghoz jut egy-egy helyszínen.

Amikor egy játékos munkást helyez a bányákra, akkor agyag és arany közül választhat. A játékosok nem oszthatják meg a munkásaikat, hogy mind a két fajta nyersanyagból szerezzenek ugyanazon akció során. Tehát vagy agyagot (1-et, továbbá saját munkásonként 1-et) vagy aranyat (2 saját munkásonként 1-et) vehetnek el. *Például, ha egy játékos az ötödik munkását helyezi a bányákra, akkor vagy 6 agyagot, vagy 2 aranyat választhat. Egy játékos első munkása a bányákon csak 2 agyagot gyűjthet be, hiszen ahhoz, hogy aranyat vehessen el, legalább 2 munkásra van szüksége.*

Az ezüstművesnél 1 ezüst, továbbá minden ott lévő saját munkásért plusz 1 ezüst kapható. *Például, ha egy játékos a negyedik munkását helyezte az ezüstműveshez, 5 ezüstöt kap.*

Királyi tárház

Ezen a helyszínen minden ott lévő saját munkás után 1 akciót lehet végrehajtani. Az egyik választható akció során 2 megjelölt nyersanyag (agyag, fa vagy kő) befizetésével 1-gyel növekszik az erényszint. A másik választható akció esetében pedig 3 megjelölt nyersanyag (fa vagy kő) befizetésével 1 márvány bevétel jár. Emellett pedig számos segéd további akciólehetőségeket biztosít a tulajdonosuk számára. Amennyiben a játékos úgy dönt, ugyanazt az akciót többször is végrehajthatja.

Például, a sárga játékos az imént helyezte le az ötödik munkását a királyi tárházhoz. Úgy dönt, hogy 2 agyag beadásával 1-gyel növeli az erényszintjét (1. akció), majd 1 fa és 2 kő beadásával 1 márványhoz jut (2. akció). A kalmár segédjét kétszer is használja, hogy összesen 4 ezüst kifizetésével 2 aranyat kapjon (3. és 4. akció), majd a kereskedő segédjével 3 agyagot 1 márványra cserél (5. akció).



Műhely

A műhely lehetővé teszi a játékosok számára, hogy 1 segédet béreljenek fel, vagy új építési terven dolgozzanak.

A felbérelt segédek további akciólehetőségeket vagy képességeket biztosítanak. Ahhoz, hogy egy játékos segédet béreljen fel, először is összesen 4 ezüstöt kell, hogy fizessen. Ebből 2 ezüst adó (piros érmék). Az adót mindig közvetlenül az adópult fölötti mezőre kell helyezni. A többi költségként befizetett ezüst a készletbe kerül vissza.

Amikor egy játékos az első munkását helyezi a műhelyhez, a bal szélső oszlopból választhat segédet. A második munkás felhelyezésekor az első vagy a második oszlopból választható segéd. Így, amennyiben valaki a negyedik munkását helyezi ide, bármelyik elérhető segédet választhatja.

Erre a működésre emlékeztetik a játékosokat a két segédsor között látható ikonok.

Ugyanakkor van mód arra is, hogy a szükségesnél kevesebb munkással is felbérelhető legyen egy segéd. A játékosok 1 ezüstöt tehetnek egy segédre ahhoz, hogy átugorják azt. Az első ezüstöt az adott sorban balról az első kártyára kell rárakni, majd a másodikat a következőre, ha 1-nél több kártyát is át szeretne ugrani a játékos.



Például, a kék játékos a második munkását helyezte a műhelyhez. A zsebmetszőt szeretné felbérelni, de csak az első két oszlopból választhat segédet. Ezért rárak egy ezüstöt a favágóra, így az alsó sorban már az első három kártya közül választhat. Majd egy másik ezüstöt helyez a szélhámosra, ezáltal már a zsebmetszőt is választhatja.

A JÁTÉKTÁBLA HELYSZÍNEI

Egy segéd felbérzése után a játékos maga elé helyezi a kártyát képpel felfelé. A játéktáblán maradt üres mezőt fel kell tölteni. Először balra kell csúsztatni minden segédkártyát (a rajta lévő érmekkel), aminek a bal oldalán üres mező van. Majd az üresen maradt utolsó mezőre fel kell fordítani a segédpakli felső kártyáját.

További szabályok, amelyeket egy segéd felbérlésénél figyelembe kell venni:

- A segédek 2 sora független egymástól, de ugyanolyan módon működnek.
- Egy játékos sem bérelhet fel 5-nél több segédet, ugyanakkor egy felbérelt segéd bármikor eldobható, hogy hely szabaduljon fel egy újabb felbérléséhez. Az eldobott segédek a segédpakli aljára kerülnek képpel lefelé.
- Néhány segédnek azonnali hatása van az erénysáv állására, ez a kártya jobb oldalán látható. Minden erényszint-növekedést vagy -csökkenést azonnal végre kell hajtani a segéd felbérlésénél. A segédkártya eldobása nem fordítja vissza ezt a hatást.
- Amennyiben egy segédkártyán egy vagy akár több ezüst van, ezek ahhoz a játékoshoz kerülnek, aki egy későbbi körben a segédet felbérlí.
- Ugyanarra a segédkártyára több ezüst is kerülhet, ha a játékosok többször is átugorják azt.
- A játékosok ugyanolyan nevű segédből többet is felbérelhetnek.

A segédek képességeinek leírása a függelékben olvasható.

A műhelynél egy másik akciólehetőség keretében a játékosok egy új építési terven dolgozhatnak. Amikor egy játékos ezt az akciót választja, építménykártyákhoz jut az építménypakli tetejéről. Az elvehető kártyák száma 1, meg még a műhelyen lévő 2 saját munkásonként további 1.

Például, a kék játékos összesen 2 kártyát húz és vesz a kezébe.

A kézben tartható építménykártyák száma legfeljebb 6 lehet.

Amennyiben egy játékos kezében a köre végén 6-nál több kártya van, el kell dobnia annyit, hogy végül csak 6 legyen a kezében. Az eldobott építménykártyák az építménypakli aljára kerülnek képpel lefelé.



Városközpont

A városközpont lehetővé teszi, hogy a játékosok helybéliek segítségével munkásokat ejtsenek foglyul a játéktábla bármelyik “nagy nyitott kör” helyszínéről. Az akciót végrehajtó játékos minden városközpontban lévő munkása után 1 ezüstöt fizethet, hogy foglyul ejtsen 1 munkáscsoportot (egyforma színű munkásokat) 1 helyszínről (1-3 fős játék esetén legfeljebb 2 helyszínről). Fontos, hogy az első foglyul ejtésért befizetett ezüst adó, így azt az adópult fölötti mezőre kell helyezni.

Szabályok, amelyeket munkások foglyul ejtésénél figyelembe kell venni:

- A játékosok 1-3 fős játék esetén egy körben legfeljebb 2 helyszínről ejthetnek foglyokat, de 4 vagy több fős játék esetén csak 1 helyszínt választhatnak.
- Minden egyes foglyul ejtéshez 1 munkásra és 1 ezüstre van szükség (az első ezüst adó).
- A játékosok kevesebb foglyul ejtést is végrehajthatnak, mint amennyi munkásuk a városközpontnál van.
- A játékosok a városközpontban lévő munkásokat is foglyul ejthetik, beleértve azt is, amit aktuálisan lehelyeztek.
- A játékosok sohasem ejthetnek foglyot a városházáról, a feketepiacról, a börtönből, vagy egy másik játékos karaktertáblájáról.

1. példa: A sárga játékos a második munkását helyezte a városközponthoz. 1 ezüst adót fizet, hogy foglyul ejtse az erdőn lévő 3 piros munkást. Ezt követően 1 ezüstöt fizet a készletbe, hogy újabb munkásokat ejtsen foglyul. 2 vagy 3 fős játék esetén ugyanerről, vagy más helyszínről is választhat munkáscsoportot. Ebben az esetben azonban legalább 4 fős játékról van szó, így a második foglyul ejtést is az erdőnél kell végrehajtani, ezért a játékos úgy dönt, hogy az erdőn lévő két zöld munkást ejti foglyul.

2. példa: A piros játékos a harmadik munkását helyezi a városközponthoz. 1 ezüst adót és 2 ezüstöt a készletbe fizet, hogy 3 foglyul ejtést hajtson végre. Az ezüstművesnél lévő mindhárom munkáscsoportot foglyul ejti, a saját munkásait is beleértve.

Amennyiben egy játékos ellenfélhez tartozó munkásokat ejt foglyul, azokat a saját karaktertáblájának bal oldalára kell helyeznie. A későbbi körökben az itt lévő munkásokat börtönbe lehet küldeni, ezért munkásonként 1 ezüst bevétel jár majd. Amennyiben egy játékos saját munkásait ejti foglyul, azok a saját készletébe kerülnek vissza.



A JÁTÉKTÁBLA HELYSZÍNEI

Az adópult

Ez a helyszín lehetővé teszi, hogy az akciót végrehajtó játékos az adópult feletti összes ezüstöt elvegye és a saját készletébe helyezze. Emiatt azonban a játékos erényszintje 2-vel csökken. Nem helyezhető ide munkás, ha egyetlen érme sincs itt, ilyenkor nincs adó, amit el lehetne lopni.

Például, ha a piros játékos munkást helyez az adópulthoz, mind a 11 ezüstöt elveszi, az erényszintje pedig 2-vel csökken.



Emlékeztető: a piros érmék adót jelentenek. Amikor valaki adót fizet, azt az adópult fölétti mezőre kell helyeznie.



Feketepiac



Míg néhányan a tisztességes, kemény munkában hisznek, addig mások boldogan keresnek kiskapukat, hogy előrébb jussanak. A feketepiacon 3 mező van, amelyre a játékosok munkásokat helyezhetnek. Minden mező az alatta látható akcióhoz tartozik. Amint rákerül egy munkás egy mezőre, másik munkás oda már nem helyezhető.



Például, az aktuális lehetőségek a következők:

1. Fizess 1 ezüstöt és csökkentsd az erényszinted 1-gyel, hogy 1 márványt és 1 követ kapj.
2. Fizess 2 ezüstöt és csökkentsd az erényszinted 1-gyel, hogy:
- bármelyik képpel felfelé szereplő segédet felbérelj (és a rajta lévő ezüstöket is elvidd)
VAGY
- húzz 5 építmenykártyát, tarts meg 1-et, a többi 4-et pedig dobd el az építmeny pakli aljára képpel lefelé.
3. Fizess 3 ezüstöt és csökkentsd az erényszinted 1-gyel, hogy kapj 1 aranyat, 1 követ és 2 fát.

Megjegyzés: A játékosok a feketepiac-kártyákon látható nyersanyagok begyűjtésekor nem veszik el és nem is cserélik le a feketepiac-kártyákat. Ezek majd a feketepiac újrainyításakor változnak (bővebben a 17. oldalon).

Fogda



Ez a helyszín lehetővé teszi, hogy az akciót végrehajtó játékos minden ott lévő saját munkása után 1 akciót végrehajthasson. A választható akciók:

1. Az összes, saját karaktertáblán lévő foglyul ejtett munkás börtönbe küldése, minden egyes börtönbe küldött munkásért 1 ezüst bevétel jár.
2. Az összes saját, börtönben lévő munkás szabadon engedése, ezek a munkások visszakerülnek a saját karaktertáblára.
3. 5 ezüst befizetése (ebből 2 adó) vagy 1 adóssághártya elvétele és az erényszint 1-gyel csökkentése után az összes saját munkás szabadon engedése a többi játékos karaktertáblájáról, ezek a munkások visszakerülnek a saját karaktertáblára. Megjegyzés: legalább 1 fogságban lévő munkásnak lennie kell az akció végrehajtásához.
4. 6 ezüst befizetésével (ebből 3 adó) 1 adóssághártya visszafizetése.

Például, a piros játékos 3 akciót hajthat végre a fogdánál. 3 sárga és 2 zöld foglyul ejtett munkást küld a börtönbe a karaktertáblájáról, ezért 5 ezüstöt kap. Második akcióként szabadon engedi 2 saját munkását a börtönből, ezeket visszateszi a karaktertáblájára. A harmadik akciólehetőségéről pedig lemond.

A játékosok bármilyen sorrendben végrehajthatják az akcióikat és egy körben több adóssághártyát is visszafizethetnek (minden adósság visszafizetése külön akciónak számít).

Városháza

A városházára helyezett munkásokkal a játékosok vagy kézben lévő építménykártyákat  építhetnek meg, vagy a katedrális építésén segídkezhetnek . Amikor egy játékos munkást helyez ide, azt el kell fektetni, a sorokat pedig mindig fentről lefelé, balról jobbra kell feltölteni. 5-nél kevesebb játékos esetén bizonyos oszlopok nem használhatók. A jobb oldali 4 fős példában a jobb oldali utolsó oszlop nem használható, így a következőnek ide kerülő munkás a második sorban lévő kék munkás jobb oldalára kerül.

Az építmények megépítésének, illetve a katedrális továbbépítésének részletei a következő oldalakon olvashatók.



Amikor egy játékos adósságot fizet vissza, megfordítja az adóssághártyát és maga elé helyezi. Azonnal 1-gyel nő a játékos erényszintje, illetve amennyiben olyan segéddel rendelkezik, akinek a képessége összefügg az adóssággal, használhatja azt a képességet.



Amikor egy játékos munkást helyez a városházára, vagy egy kézben lévő építménykártyát építhet meg, vagy a katedrálist építheti tovább.

Építménykártya megépítése



Építménykártya megépítése esetén a kiválasztott kártyát képpel felfelé a saját karaktertábla fölé kell helyezni. A kártyáknak különböző költségeik, követelményeik, jutalmaik, hatásaik vannak:





Ahhoz, hogy bizonyos építménykártyákat meg lehessen építeni, a játékosnak rendelkeznie kell meghatározott szakterületű segéddel (ácsmesterség, tetőfedés és kőművesség). Amennyiben egy játékos olyan építménykártyát szeretne megépíteni, amin a bal oldali három ikon közül legalább 1 látható, rendelkeznie kell legalább 1, az adott ikont tartalmazó felbérelt segéddel. *A segédeket, amelyekre az építkezéshez szükség van, NEM kell eldobni.*





Minden építkezésnek van valamilyen költsége. Az építménykártya megépítéséhez ki kell fizetni a kártya bal oldalán látható nyersanyagokat, ezeket a közös készletbe kell visszahelyezni.



Bizonyos kártyák hatása azonnali növekedést  vagy csökkenést  eredményez az erénysávon, ez a kártyák jobb oldalán látható. Az érintett játékos a hatás alapján a megfelelő irányba (le vagy fel) kell, hogy mozgassa a játékosjelölőjét.



Minden építménykártya vagy játék végi  vagy azonnali  hatással rendelkezik. A játék végi hatásokat közvetlenül a játék végi pontozás előtt kell végrehajtani. Minden azonnali hatást közvetlenül az építménykártya megépítése után kell érvényesíteni.

A kút megépítéséhez nincs szükség semmilyen segédképességre, az építési költsége pedig 2 fa és 2 kő.

Amint megépül, a tulajdonosa azonnal kap 4 agyagot. A játék végén pedig 3 győzelmi pontot ér.



Az erőd megépítéséhez szükség van mind a három szakterületre, 5 fára, 2 kőre és 2 aranyra.

Amint megépül, a tulajdonosának az erényszintje 2-vel csökken. A játék végén 12 győzelmi pontot ér, meg még 3 fogvatartott munkásonként 1 győzelmi pontot.




A katedrális továbbépítése



A játékosok a saját érdekeiket háttérbe helyezve időt és nyersanyagot nem kímélve segíthetik a katedrális megépítését. Ehhez a következő lépéseket kell végrehajtani:

1. A saját játékosjelölőnél 1 szinttel magasabban lévő nyersanyagokat be kell fizetni, ez a katedrális bal oldalán látható (minden játékos a legalacsonyabb szint alatt kezd).
2. El kell dobni 1 kézben tartott építménykártyát az építménypakli aljára képpel lefelé.
3. A katedrálison 1 szinttel feljebb kell mozgatni a saját játékosjelölőt.
4. A jutalompakli legfelső lapját meg kell fordítani, a játékos megkapja az azon látható bevételeket. A jutalomkártya a végrehajtása után kikerül a játékból.

Amennyiben már egy kártya sincs a jutalompakliban, kártya megfordítása helyett 1-gyel nő a játékos érénszintje.

A játék végén a játékosok annyi győzelmi pontot kapnak, amennyi a katedrálison lévő játékosjelölőjük szintje melletti sárga zászlóban  látható.




Például, a sárga játékos jelölője jelenleg a katedrális legalacsonyabb szintje alatt található. Ahhoz, hogy a következő szintre léphessen, egy munkását a városházára kell helyeznie, be kell adnia 1 aranyat és el kell dobnia 1 építménykártyáját. Ezt követően meg kell fordítania a legfelső jutalomkártyát, és az azon látható jutalmat érvényesíti, 1-gyel nő az érénszintje és 1 aranyat kap. Amennyiben a játék végéig ezen a szinten marad, 2 győzelmi pontot kap a katedrális építésében nyújtott segítségért.

Fontos szabály: A játékosok csak akkor dolgozhatnak a katedrális továbbépítésén, ha a következő szinten, amelyre a játékosjelölőjükkel lépnének, van üres mező. A jobb oldali példában a zöld játékos addig nem építheti tovább a katedrális, ameddig a piros vagy a kék játékos magasabb szintre nem lép.



Az itt látható költség 4 kő vagy fa, bármilyen kombinációban. Ugyanúgy a katedrális 4. szintjéhez 8 kőre vagy fára van szükség, tetszőleges összeállításban.

AZ ERÉNYSÁV

A játékosok aktuális erényszintjét az erénysávon lévő játékosjelölőjük helyzete mutatja meg. Minden alkalommal, amikor egy játékosnak nő  vagy csökken  az erényszintje, azt azonnal jelezni kell az erénysávon a játékosjelölő felfelé vagy lefelé mozgásával. A játék végén a játékosok az erényszintjük alapján győzelmi pontokat kaphatnak, vagy veszíthetnek. Ezt az erénysáv alacsonyabb, illetve magasabb szintjei melletti sárga zászlókban  látható szám mutatja.

Az erénysávon további ikonok is láthatók, ezeknek a hatása a következő:



Ha egy játékosnak 14 fölé növekedne az erényszintje, minden egyes erénynövekedésért megszabadulhat 1 kifizetetlen adóssághártyájától. Az adósság kifizetésével ellentétben, ennek az akciónak nincs egyéb hatása (nem növekszik az erényszint és segédképesség sem aktiválható). Az így eldobott adóssághártyák az adóssághártyákba kerülnek vissza.



Ha egy játékosnak 0 alá csökkenne az erényszintje, minden csökkenésért egy adóssághártyát kell elvennie. Ezeket az adóssághártyából kell elvenni, és a “kifizetetlen” oldallal felfelé kerül a játékos elé.



Amennyiben egy játékos erényszintje 3 vagy annál kevesebb, kevesebb adót fizet be. Az aktuális erényszinten látható minden “adófizetés elkerülése” ikonért a költségek kifizetésekor 1 adó beadása kihagyható.



Amennyiben egy játékos erényszintje 10 vagy annál több, nem helyezhet munkást a feketepiacra. Amint az erényszint 10 alá csökkenne, ennek az ikonnak nincs hatása.



Amennyiben egy játékos erényszintje 4 vagy annál kevesebb, nem építheti tovább a katedrális. Amint az erényszint 4 fölé nőne, ennek az ikonnak nincs hatása.



Például, a sárga játékos erényszintje jelenleg 13, így nem látogathat el a feketepiacra. Amennyiben a játék végén is ezen a szinten állna, 5 győzelmi pontot kapna. A körében egy akció végrehajtása által 3-mal nő az erénye, 1-gyel feljebb tolja a játékosjelölőjét az erénysávon, a maradék kettő erényszint növekedéséért cserébe pedig megszabadul két előtte lévő adóssághártyától.

A piros játékos erényszintje 11. Úgy dönt, hogy ellopja az adópultnál lévő adót, így 2-vel csökken az erényszintje. Mivel így 10-nél alacsonyabb az erényszintje, a következő körében ellátogathat a feketepiacra.

A zöld játékos erényszintje 1, így nem folytathatja a katedrális építését. Amennyiben a játék végén ezen a szinten állna, 8 győzelmi pontot veszítene. A körében a műhelyre teszi egy munkását, hogy segédet béreljen fel. Az aktuális erényszintje miatt mindkét adóbefizetést figyelmen kívül hagyja, így csak 2 ezüstöt fizet a közös készletbe.



A FEKETEPIAC ÚJRANYITÁSA



Bár úgy tűnhet, hogy a király nem figyel arra, mi történik a királyságában, olykor ellenőrzéseket rendel el, hogy a munkásokat elszámoltassa a cselekedeteikért.

A fekete piac újranyitása kétféleképpen következhet be:

1. A fekete piac mindhárom mezőjén munkás áll.
2. A városháza alsó két sorának valamelyikére egy munkás kerül fel a sor első mezőjére.

Függetlenül attól, hogy a fekete piac újranyitása minek a hatására következik be, először a játékos végrehajtja a teljes akcióját, és utána kerül sor a következő lépésekre:

1. Minden fekete piacnál lévő munkást a börtönbe kell helyezni.
2. A legfelső kicsi piac kártyát (bal oldali mező) meg kell fordítani a másik oldalára és a nagy piacra (jobb oldali mező) kell tenni.
3. A játékosok tetszőleges sorrendben használhatják azokat a segédjeiket, akiknek a képessége a fekete piac újranyitásával kapcsolatos.
4. Minden játékosnak, akinek legalább 3 munkása börtönben van, 1-gyel csökken az erényszintje.
5. Az a játékos (döntetlen esetén minden érintett), akinek a legtöbb munkása van a börtönben, magához vesz 1 adósságkártyát, és azt a “kifizetetlen” oldallal felfelé helyezi maga elé.



Például, a piros játékos a fekete piac egyik mezőjére helyezte egy munkását. Ezzel a fekete piac mind a 3 mezőjén munkás áll, így a fekete piac újranyitására kerül sor, miután a piros játékos végrehajtotta a választott akcióját. A két piros, illetve a kék munkás börtönbe kerül, a fekete piac kínálata pedig frissül. A kék játékos most használhatja a kapuőr segédjének a képességét, és a börtönben lévő 3 munkásából 2-t szabadon enged. Egy játékosnak sincs legalább 3 munkása a börtönben, így senkinek sem csökken az erényszintje. Ugyanakkor a sárga és a piros játékos holtversenyben rendelkezik a legtöbb börtönben lévő munkással (2-2 munkás), így mindketten 1-1 adósságkártyát vesznek maguk elé.

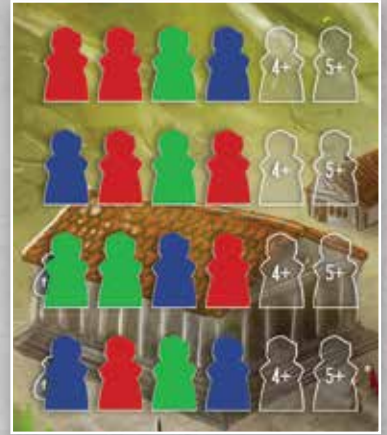
Amennyiben a teljes kicsi piac mezőn lévő pakli elfogy, a nagy piac mezőn lévő kártyákat újra kell keverni, és belőlük új paklit kell képezni a kicsi piac mezőn.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor a városháza utolsó üres mezőjére is munkás kerül, a játék lezárására következik. Az aktív játékos végrehajtja a választott akcióját, majd minden játékosnak (a legutóbbi akciót végrehajtót is beleértve) van még egy utolsó köre, ezután a játék véget ér.

A városháza utolsó 2 oszlopa nem használható a jobb oldalon látható 3 fős példában. Így amikor a kék játékos munkást helyezett az alsó sor negyedik (utolsó) mezőjére, aktiválta a játék lezárását. Ennek során minden játékos, a kéket is beleértve még egyszer újra sorra kerül, majd a pontszámolás következik.

Fontos, hogy játékosok ebben az utolsó körükben is helyezhetnek munkást a városházára, ezek a munkások a városháza mellé kerülnek.



JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

Amikor a játék véget ér, a játékosoknak először is érvényesíteniük kell minden megépített építménykártyájukon szereplő játék végi hatást. Fontos, hogy ennek során minden segédképesség, illetve táblán található hatás aktívnak számít. Például, ha az erénysáv maximális szintjén állva növekedne egy játékosnak az erényszintje, megszabadulhat egy kifizetetlen adósságkártyájától.

Ezt követően minden játékosnak össze kell számolnia a pontjait a következő területeket figyelembe véve:



GyP jár minden megépített építménykártyáért, beleértve a játék végi bónuszokat is.



GyP jár a katedrálison elvégzett munka alapján.



Az aktuális erényszint alapján GyP-t lehet kapni, vagy veszíteni.



2 GyP veszteség jár minden kifizetetlen adósságkártya után.



1 GyP jár minden saját készletben megmaradt arany és márvány után.



1 GyP jár minden saját készletben megmaradt 10 ezüst után.



A börtönben maradt minden saját 2 munkás után 1 GyP veszteség jár (1 pár nélkül álló munkásnak nincs hatása).

JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

A legnagyobb összpontszámmal rendelkező játékos a győztes. Döntetlen esetén, a döntetlenben érintett játékosok közül az lesz a nyertes, akinek magasabb az erényszintje. Amennyiben még így is holtverseny alakulna ki, az érintett játékosok közül a több ezüsttel rendelkező a győztes. Ha pedig ebben is egyezőség állna fenn, minden érintett játékos győztesnek számít.

Például, a piros játékos összpontszáma 38 GyP, ami a következőkből áll:



- 4 építménykártya
- katedrálisnál elért 3. szint
- 12-es erényszint
- 2 kifizetetlen adóssághártya
- 2 arany, 1 márvány
- 6 ezüst
- 3 börtönben lévő munkás

(+4 GyP)

A kék játékos összpontszáma 40 GyP, ami a következőkből áll:



- 5 építménykártya
- katedrálisnál elért 2. szint
- 6-os erényszint
- 0 kifizetetlen adóssághártya
- 1 arany
- 22 ezüst
- 4 börtönben lévő munkás

(+1 GyP)

(+2 GyP)

RÖVID EMLÉKEZTETŐK



Adó

A piros érmék adót jelentenek. Amikor egy játékos adót fizet, az adópult fölé kell helyezni az érmét. A többi érme (ami nem adó) fizetéskor a közös készletbe kerül vissza.



Feketepiac újrainyítása

Erre akkor kerül sor, amikor a harmadik munkás is a feketepiac mezőire felkerül, vagy amikor a városháza alsó két sorának valamelyikére egy munkás kerül balról az első mezőre. Először börtönbe kell küldeni a feketepiacnál lévő munkásokat, majd frissíteni kell a kínálatot a feketepiacon egy kártya átfordításával. Minden játékosnak, akinek legalább 3 munkása börtönben van, 1-gyel csökken az erényszintje. A játékos (vagy játékosok), aki a legtöbb börtönben lévő munkással rendelkezik, maga elé vesz 1 kifizetetlen adóssághártyát.



VAGY



ALAP ELŐKÉSZÜLETI ÖSSZEFOGLALÓ

1. Helyezd az összes feketepiac-kártyát a bal oldali mezőre!
2. Jutalomkártyák = játékosonként 2, meg még 1.
3. Helyezd az összes adóssághártyát, többszörözőkártyát és nyersanyagot a játéktábla mellé!
4. Keverd meg a segédpaklit és fordíts fel 8 kártyát!
5. Keverd meg és helyezd a műhelyhez az építménypaklit!
6. Helyezz 4 ezüstöt az adópult fölé!
7. Minden játékos 7-es erényszinten és 20 munkással kezd.
8. Ossz 4 építménykártyát minden játékosnak! Mindenki kiválaszt 1-et, amit megtart, a többit továbbadja balra. Ezt addig kell ismételni, amíg mindenki előtt 3 választott kártya nem lesz.
9. A kezdőjátékos 3 ezüstöt kap, körsorrendben minden játékos 1-gyel több ezüstöt kap, mint a jobbján ülő.

NYERSANYAGOK/KÁRTYÁK MUNKÁSONKÉNT

						...
Ezüstműves		2	3	4	5	...
Bányák		2	3	4	5	...
Erdő		1	2	3	4	...
Kőfejtő		1	2	3	4	...
Műhely		1	2	2	3	...
Bányák		0	1	1	2	...

Nagyobb változatosságot és feszültséget szeretnétek a 2 fős játszmáitokba?
Olvassátok el az egyszemélyes játékszabályokat a függelékben a "2-en
Konrád vagy Alfréda ellen" segédkártyával együtt.

Importálja és forgalmazza: Reflexshop Kft.
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858 | Fax: +36 1 688 1859
E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu