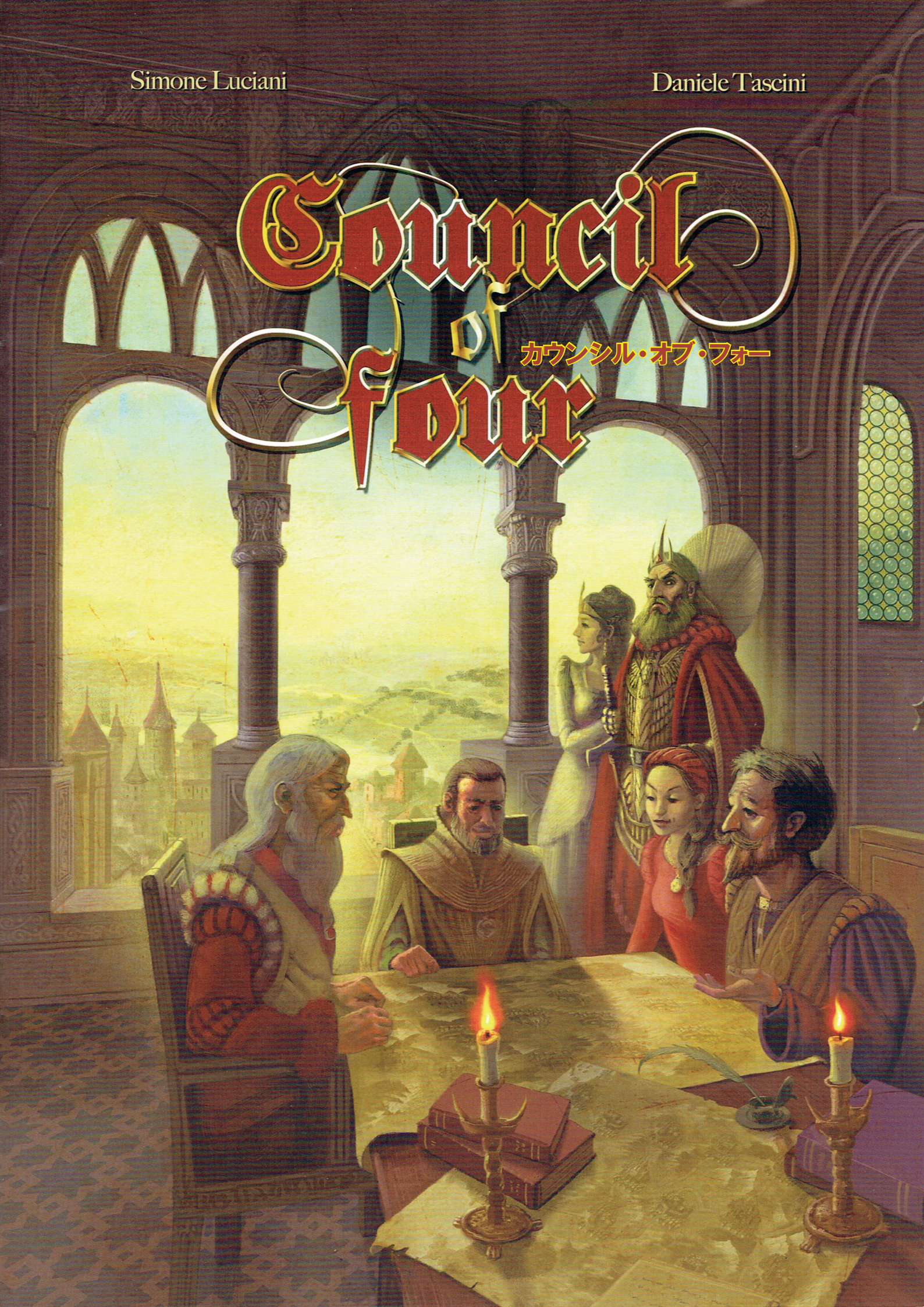
Simone Luciani

Daniele Tascini

Council of Four

カウンシル・オブ・フォー



A játék tartozékai

3 terület tábla
1 király tábla
5 királyi kegy lapka
7 bónusz lapka
14 jutalom zseton
4 tanács erkély
45 üzleti engedély lapka
24 tanácstag, 6 színben
90 politika kártya (13 a 6 tanácstag színeihez +12 joker)
1 király bábú
40 kereskedelmi központ (10 mind a 4 játékosnak)
12 jelölő korong (3 mind a 4 játékosnak)
21 segéd (21 sima és 9 tripla)
4 áttekintő kártya

1. Játéktábla

Helyezd a 3 terület táblát egymás mellé ebben a sorrendben (part balra, dombság középre, hegység jobbra) és válaszd ki, hogy melyik oldalukat szeretnéd használni (8 kombinácio van), majd rakd alájuk a király táblát is.

10. Játékosok felállítása

Minenki választ egy színt és maga elé tesz 10 kereskedelmi központot a választott színből

Majd elveszi a három olyan színű jelölő korongot is

Az egyik korongot a győzelmi pont jelző sáv 0-ás mezőjére, egy másikat a nemesség jelző sáv 0-ás mezőjére teszi. Döntsétek el ki lesz a kezdő játékos, aki harmadik korongját az érme jelző sáv 10-es mezőjére teszi és kap egy segédet. Órajárás szerint a következő játékos a 11-esre tesz majd kap 2 segédet, a 3. játékos a 12-esre és 3 segédet kap, a 4. játékos a 13-asra és 4 segédet kap.

Minden ki kap egy áttekintő kártyát, majd mindenki húz 6 politikus kártyvát, amiket tarstatok rejtve.

Mindhárom területen 5 város van, neveik ABC sorrendben: A-E-ig a parton, F-J-ig a dombságon és K-H-ig a hegységben.

2. Jutalom zsetonok

Fordítsátok képpel lefelé a jutalom zsetonokat, keverjétel meg őket, és képpel felfelé rakjatok minden város melletti karikába egyet. A lila város mellé nem kerül zseton (itt nincs karika).

3. Politika kártyák

Keverjétek meg a politika kártyákat és tegyétek a paklit a tábla mellé

4. Segédek

Tegyétek a segédeket a tábla mellé

5. Üzleti engedély lapkák

Válogassátok szét a lapkákat 3 pakliba hátuljuk képe szerint, keverjétek meg a 3 paklit és tegyétek a hátuljuknak megfelelő (part-dombság-hegység) terület alá. Húzzatok mindegyikből kettőt és tegyétek a pakli mellé.

6. A király

Tegyétek a királyt a lila városba

7. Királyi kegy lapkák

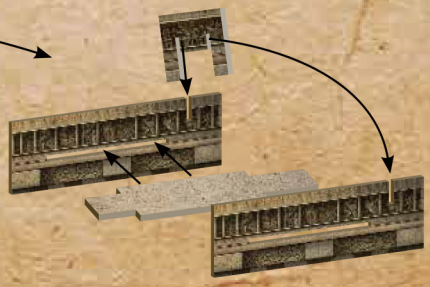
Rakjátok a lapkákat sorrendbe legfelül legyen az 1-es, majd tegyétek a paklit a jelölt helyre.

8 . Bónusz lapkák

Helyezzétek le a bónusz lapkákat az ábra szerint

9. Tanács erkélyek

Állítsátok össze az erkélyeket és rakjátok őket a táblán lévő lyukakba úgy, hogy a zárt oldaluk balra legyen.



Tanácstagok

Véletlenszerűen tegyetek minden erkélyre 4 tanácstagot, a maradék nyolcat pedig a tábla mellé

Játékmenet

A játékban körök követik egymást, a kezdő játékostól órajárás szerint haladva. A játékos köre 2 fázisból áll, ebben a sorrendben:

1. Politikus kártyát húz

2. Akciókat hajt végre - egy fő és egy gyors akciót

1. Politikus kártyát húz

Húzz egy politika kártyát és vedd a kezedbe. Ha a pakli kifogyna, keverjétek meg az eldobott politika kartyákat, és képezzetek belőlük új paklit.

2. Akciókat hajt végre

Végre kell hajts 1 fő akciót, és ha szeretnél még 1 gyors akciót is. Ezek sorrendjét megválaszthatod.

Fő akciók

ezek közül egyet választhatsz:

1 - válassz egy tanácstagot
2 - szerezz egy üzleti engedély lapkát
3 - építs egy kereskedelmi központot egy üzleti lapkával
4 - építs egy kereskedelmi központot a király segítségével

1 - Válassz egy tanácstagot

Tegyél 1 tanácstagot a tábla melletiek közül az egyik tanács erkélyre balról (ahogy a lenti ábra mutatja), hogy a jobboldali leessen az erkelyről. A leesettet tedd a tábla melletiek közé. Ezért 4 érmét kapsz: mozgast a jelződ 4 lépéssel előre az érme jelző sávon.

2 - Szerezz egy üzleti engedély lapkát

Az egyik terület tanácsában ülő tanácstagok színével egyező politika kártyákat játszhatsz ki: minimum 1-et, maximum 4-et. A joker (több színű lap) bármelyik tanácstag lehet. Csak olyan színű lapok játszhatók ki és annyi, melyek fedik a tanácstagok színének összetételét. Lásd a lenti ábrát.

Fizess a kijátszott lapkák száma szerinti érmét az alábbiak szerint : mozgasd a jelződet az érme sávon visszafelé.
1 lapért: 10 érmét
2 lapért: 7 érmét
3 lapért: 4 érmét
4 lapért: 0 érmét
Minden joker lapért: plusz 1 érmét

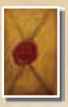
Ezután vedd el az egyik üzleti engedély lapkát a választott tanács területéről és rakd magad elé képpel felfelé.
A lapkán feltüntetett jutalmat azonnal megkapod.
Az elvett lapka helyére tedd a mellette lévő pakli legfelső lapkáját.

Jutalmak

kapsz 1 segédet

nyersz 1 érmét - mozgasd a jelződet 1-el előre az érme jelző sávon

nyersz 1 győzelmi pontot - mozgasd a jelződet 1-el előre a győzelmi pont jelző sávon


húzz 1 politika kártyát

végrehajthatsz még 1 fő akciót

mozgasd a jelződet 1-el előre a nemesség jelző sávon

3 - Építs egy kereskedelmi központot egy üzleti engedély lapkával

A kereskedelmi engedély lapkáidból kiválasztod, hogy melyiket használod. Egy kereskedelmi központ jelzőt (kis házikó) raksz a lapkán megnevezett városra, ha 2 betű is van rajta, eldöntheted melyik városba építesz. Megfordítod a lapkát, ezt a lapkát a játékban már nem használhatod.

Példa üzleti engedély jutalomra

Építhetsz egy kereskedelmi központot 'Castrum'-ban

Kapsz 2 segédet és nyersz 3 érmét

4 - Építs egy kereskedelmi központot a király segítségével

Végre kell hajts egy *'Szerezz egy üzleti engedély lapkát'* akciót, az ott leírtak szerint (játszd ki kártyáid és fizess, de üzleti engedély lakát nem kapsz, így természetesen a lapka után járó jutalom sem jár). Ezután mozgasd a királyt az utak mentén egy választott városba. Minden 2 város közt megtett útért 2 érmét kell fizess. A király ott is maradhat ahol van, ilyenkor nem kell fizetned. Most építsd fel a kereskedelmi központot oda, ahol a király áll vagy ahová érkezett.

A kereskedelmi központ építésének szabályai:

- mindenki csak 1 központot építhet minden városban

- minden központ építésénél 1 segédet vissza kell tegyél a közösbe minden központ után, ami már a vásorban van ahol építesz. Ha még nincs ott 1 központ sem, akkor nem kell segédet visszatenned

- mikor megépíted a központot, megkapod a város zsetonján lévő jutalmat. Továbbá, minden ebből a városból bármilyen útvonalon elérhető város jutalmát is megkapod amin van központod, de csak azokét melyeket olyan város(okon) keresztül érsz el, amin már van központod (lásd a példát jobbra)

Bónusz és királyi kegy lapkák

Mikor egy terület (part, dombság, hegység) összes városában vagy az összes azonos színű városban (arany, ezüst, bronz, vas) sikerült központot építened, megkapod értük a megfelelő bónusz lapkát és a legfelső kiralyi kegy lapkát is (ha ezek még elérhetőek). A lapkán lévő győzelmi pontokat most megkapod, lépj annyit bábúddal a győzelmi pont jelző sávon.

7 fajta bónusz lapka van: arany városok, ezüst városok, bronz városok, vas városok, parti városok, dombsági városok, hegyi városok.

Példa kereskedelmi központ építésére

A zöld játékos felépít egy központot Indurban, építési engedély lapkáját használva. Visszatesz egy segédet, mert már volt ott egy piros központ és kap 3 érmét, mert ez van a város zsetonján. Aztán kap 2 győzelmi pontot Framek-ért, 3 győzelmi pontot Castrum-ért, 1 érmét és 1 segédet Graden-ért, 1 érmét Hellar-ért, mert ezek mind össze vannak kötve egymással utak álltal és mindenhol van zöld központ.

Ha Framek-en nem lenne zöld központ, akkor Castrum-ért nem járna jutalom, mert Indur és Castrum közt így volna olyan város, ahol nincs zöld központ.

Mivel most zöldnek már minden dombsági városban van központja, megkapja a dombság terület bónusz lapkáját és a legfelső királyi kegy zsetont is.

Gyors akciók

Nem kötelezőek és a fő akció előtt vagy után is végrehajthatók.

Ezek az alábbiak:

1 - Egy segéd felbérlése
2 - Építési engedély lapkák cseréje
3 - Segéd küldése a tanácsba
4 - Egy további fő akció végrehajtása

Egy segéd felbérlése

Fizess 3 érmét (mozgasd a jelződet visszafelé 3-al az érme jelző sávon) és vegyél el egy segédet a közösből. Ha nem tudsz 3-at visszalépni, ezt az akciót nem hajthatod végre.

Építési engedély lapkák cseréje

Tégy vissza 1 segédet a közösbe, az egyik terület 2 képpel felfelé lévő építési lapkáját tedd a terület lefordított építési lapka paklijának aljára képpel lefelé és fordítsd fel helyettük a két legfelsőt.

Segéd küldése a tanácsba

Tégy vissza 1 segédet a közösbe, majd a **'Válassz egy tanácstagot'** résznél leírtak szerint járj el, de most nem kapsz érmét az akcióért.

Egy további fő akció végrehajtása

Tégy vissza 3 segédet a közösbe, ezért körödben 2 fő akciót hajthatsz végre, akár kétszer ugyanazt az akciót.

A nemességjelző sáv

Itt kétféleképpen haladhatsz előre. Ha az éppen megszerzett építési engedély lapkádon ➡ jel van, akkor közvetlenül a lapka megszerzésekor, vagy ha a város bónuszlapkájának aktiválásakor (amikor központot építesz oda) szintén ilyen jutalomjel van. Mikor olyan mezőre érsz ahol valamilyen bónusz van, azt azonnal megkapod.

A játék végén akinek a jelzője ezen a sávon legelöl van plusz 5 győzelmi pontot kap, a második helyen lévő 2-őt.

- **I** Kapsz 2 győzelmi pontot és 2 érmét
- **II** Megkapod 1 olyan város bónuszát ahol már van központod. Olyan várost nem választhatsz, aminek a bónuszával a nemességjelző sávon lépnél előre
- **III** Végrehajthatsz még 1 fő akciót
- **IV** Kapsz 3 győzelmi pontot és húzhatsz 1 politika kártyát
- **V** Elvehetsz 1 aktív építési engedély lapkát, a költségek megfizetése nelkül
- **VI** Kapsz 5 győzelmi pontot és 1 segédet
- **VII** Megkapod egy, már megszerzett építési engedély lapkád bouszát, ami lehet olyan is amit már használtál építésre
- **VIII** Megkapod 2 olyan város bónuszát ahol már van központod. Olyan városokat nem választhatsz, melyek bónuszával a nemességjelző sávon lépnél előre
- **IX** Kapsz 8 győzelmi pontot
- **X** Kapsz 2 győzelmi pontot
- **XI** Kapsz 3 győzelmi pontot

A játék vége és a végeredmény számítása

Mikor valaki felépíti az utolsó központját is, kap 3 győzelmi pontot. A többieknek még van 1 köre és utána vége a játéknak. Akinek a jelzője a nemességjelző sávon legelöl van plusz 5 gyözelmi pontot kap, a második helyen lévő 2-őt. Ha a legelső helyen döntetlen van, mindannyian 5 pontot kapnak és a második nem kap pontot. Ha második helyen van döntetlen, mindannyian 2 pontot kapnak.
Akinek a legtöbb építési engedély lapkája van 3 pontot kap.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező nyeri a játékot. Döntetlen esetén a segédek száma, majd a politika kártyák száma dönt.

2 játékos esetén

A játék előkészületei a fent leírtak szerint zajlanak. Ezután húzzatok 1 engedély lapkát minden régióhoz és tegyetek 1-1 olyan színű központot a húzzott lapkán lévő városokra, amelyik színekkel nem játszik senki. Ezt maximum háromszor tehetitek meg de egyszer kötelező, igy minimum 3 maximum 9 központ lesz a táblán a játék kezdetén. Ezzel tudjátok beállítani a nehézségi szintet: minél több központ van a táblán kezdéskor, annál nehezebb lesz a játék. Majd keverjétek meg a maradék régió lapkákat és tegyétek a helyükre.

CRANIO CREATIONS

Fordította: Tom