

# Uradalom

## Játékszabály



# Történet

A játék a középkori Európában játszódik, ahol a játékosok földesúrként vezetik a saját birtokaikat. Igyekezniük kell, hogy erdők telepítésével, folyók szabályozásával, parlagföldek megművelésével minél szebb és gazdagabb uradalmat alakítsanak ki.

# Cél

Az a cél, hogy minél értékesebb területeket rajzoljunk be a birtokunkat jelképező táblánkra, és ezáltal minél több pontot szerezzünk. A játék fordulóról fordulóra zajlik, és akkor van vége, ha már mindenki az összes üres mezőt beépítette a lapon. Ezután következik az értékelés. Az lesz a győztes, aki a legtöbb pontot éri el.

**Játékidő:** 20-40 perc

**Játékoszám:** 1-6 fő



Token



Alátét és kockák

# Játékelemek

36 db dobókocka (minden színből 6 db)

6 alátét a kockák tárolására

6 db jelölő token

50 darab kétoldalas lap

11 db Udvarház kártya

6 db közös cél kártya

12 db titkos cél kártya



Udvarház kártya

# A játék előkészületei

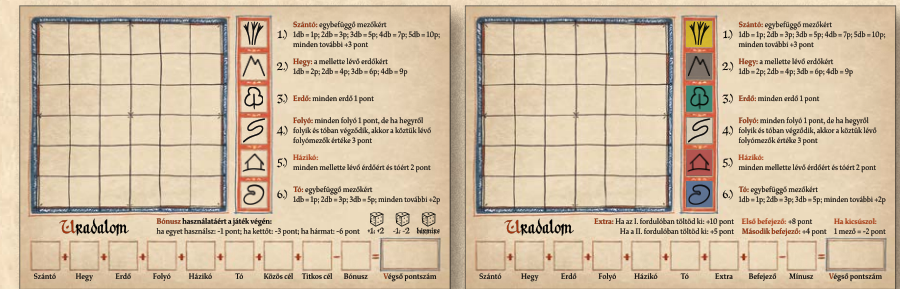
Minden játékos kap egy lapot a tömbből. Ha esetleg elfogynának a lapok, nyomtathattok újakat. A [kelleresmayer.hu](http://kelleresmayer.hu) oldalon a játékszabályok menüpont alatt találjátok a nyomtatható anyagot.

Ezután döntsétek el, hogy melyik játéktípust szeretnétek játszani.

Az **A oldal** taktikus, és ezáltal hosszabb időt vesz igénybe, kicsi a szerencse szerepe, több a kombinációs lehetőség.

A **B oldal** gyorsabb, viszont kevésbé tudtok taktikázni, több múlik a szerencsén.

Miután eldöntöttétek, hogyan játszotok, vegyetek magatokhoz 6 darab kockát. Az **A oldal** esetén válasszatok egy színt, és vegyétek magatokhoz az összes kockát abból a színből. Ha viszont a **B oldal** szabályait követitek, akkor minden színből vegyetek el egyet-egyet. Szükségetek lesz továbbá egy alátétre, amin a kockákat továbbadhatjátok, és esetleg egy jelölő tokenre, amivel jelzitek majd, ha készen vagytok.



Pontozó A oldal

Pontozó B oldal

# A játék menete:

Az A és a B oldalhoz is használhatjátok az „Udvarház” kártyákat, ez azonban csak abban az esetben kötelező, ha a „Titkos cél” kártyák is a játékba kerülnek. Az „Udvarház” kártya rövidíti a játékidőt, viszont kihívást jelenthet a játék során. Minden játékos dobjon két kockával, és az összegnek megfelelő kártya mintáját rajzolja be egy tetszőleges helyre a lapjára. Itt lesz a földesúr rezidenciája az Uradalom központja.

# A oldal

## A forduló menete:

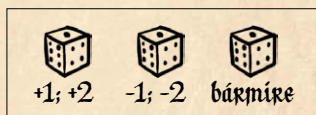
Válasszatok 6 kockát a készletből. Dobjatok a kockáitokkal, majd helyezétek azokat a kockatároló korongokra. Ha ez megtörtént, mindenki válasszon egyet a saját kockatárolójáról, tegye maga elé, és rajzolja a lapján egy üres mezőre az adott értéknek megfelelő szimbólumot.

1 = Szántó, 2 = Hegy, 3 = Erdő, 4 = Folyó, 5 = Házikó, 6 = Tó. (Aki például a 3-as számot választja, egy erdőt rajzol a tábla egy üres mezőjére.)

- Ezután adjátok tovább a kockatárolókat a mellettetek ülő játékosnak az **óramutató járásával megegyező irányba** úgy, hogy a kockákon szereplő értékek ne változzanak.
- Válasszatok egyet a kapott kockákból, vegyétek le, rajzoljátok az értékének megfelelő szimbólumot a lapotokra, majd adjátok tovább a kockatartót.
- Ezt addig ismételgessétek, amíg a kockatartókról le nem kerül az összes kocka. Amint ez megtörténik, vége a körnek.
- Kezdődik a második kör. Mindenki újra dob a hat kockával, választ, beír, továbbad. Ezúttal azonban megfordul a kör iránya, most az **óramutató járásával ellenkező irányba** adjátok tovább a kockákat.
- Az „Udvarház” kártya használata esetén a játék 5, egyébként 6 körből áll.

## Bónusz

Ha a kockákon szereplő számok egyike sem felel meg neked, a bónuszok segítségével módosíthatod azokat. Egy vagy két ponttal növelheted, vagy csökkentheted a kiválasztott kocka értékét, sőt arra is van lehetőség, hogy szabadon alakítsd. **Fontos** viszont, hogy **minden bónusz csak egyszer használható**, és a játék végén az eredmény kiszámításakor mínusz pontokat kapsz annak függvényében, mennyi bónuszt használtál fel.



## B oldal

A B oldalon található játék hasonló az A oldaléhoz, de itt egy kocka választásával több mezőt is kitölthetünk, ezért a játékidő rövidül, viszont a szerencsefaktor megnő.

### A forduló menete:

Válasszatok **minden színből 1 kockát**, és vegyétek magatokhoz. Mindenki dobjon a hat kockájával, és helyezze azokat a saját kockatárolójára.

Ha a felhelyezés megtörtént, mindenki válasszon egyet a saját kockatartójáról, tegye maga elé, és a kocka színének megfelelő szimbólumot annyi üres mezőre rajzolja be, amennyit a kockaszám mutat. Nem kell egymás melletti mezőknek lenniük. (Aki például a zöld kockát választotta, amin 4 pötty látható, az 4 erdőt rajzol a táblájára.)



Szántó

Hegy

Erdő

Folyó

Házikó

Tó

- Ezután adjátok tovább a kockatárolókat a mellettetek ülő játékosnak az **óramutató járásával megegyező irányba** úgy, hogy a kockákon szereplő értékek ne változzanak.
- Válasszatok egyet a kapott kockákból, vegyétek le, rajzoljátok a színének és az értékének megfelelő szimbólumot a lapotokra, és adjátok tovább a kockatartót.
- Ezt addig ismételjétek, amíg a kockatartókról le nem kerül az összes kocka. Amint ez megtörténik, vége a körnek.
- A következő fordulóban mindenki újra dob a hat különböző színű kockával, választ, beír, továbbad. Ezúttal azonban megfordul az irány, most az **óramutató járásával ellenkező irányba** adjátok tovább a kockákat.

Ez a játék is több körön keresztül tart. Akkor van vége, amikor minden játékos minden üres mezőt kitöltött a tábláján.

**Fontos!** Aki kitölti mind a 36 mezőt, annak a számára a játék abban a fordulóban befejeződött. Ha a játékos olyan kockát választ, amin a szám többet mutat, mint amennyi üres mező van a lapján, akkor annyiszor két mínusz pontot kap, amennyit nem tud berajzolni. (Ha valakinek már csak 2 darab üres mezője van, de egy 4-es zöld kockát választ, berajzol két erdőt az üres területre, és feljegyzi, hogy 2x2, azaz 4 pontot le kell majd vonnia az összpontszámából a játék végén.) Ha egy adott kör közben tölti ki valaki mindegyik mezőt, akkor azt a kockatárolót és a rajta lévő kockákat, amit kapna a továbbadásakor, vegyétek ki a játékból!

# Pontozás

A játék végén mindenki számolja össze, hogy hány pontot szerzett. A pontozás mindkét oldal esetében hasonló.

**Fontos!** A számolásoknál az átlók nem számítanak (kivéve, ha ezt egy célkártya felülírja)!

## A pontozás menete:

- Szántó:** egybefüggő (egymás melletti) szántóföldekért  
1db = 1 pont; 2db = 3 pont; 3db = 5 pont; 4db = 7 pont;  
5db = 10 pont; minden további egybefüggő mező +3 pont
- Hegy:** a mellette lévő erdőkért. A hegy értéke a mellette található erdők számától függ: 1db = 2 pont; 2db = 4 pont;  
3db = 6 pont; 4db = 9 pont
- Erdő:** minden erdő 1 pontot ér a táblán.
- Folyó:** A folyók önmagukban 1 pontot érnek, de ha egy folyó hegyről indul és tóban végződik, akkor a közöttük lévő folyómezők értéke 3 pont (több folyó is eredhet azonos hegyről, és több folyó is végződhet ugyanabban a tóban)
- Házikó:** Minden mellette levő erdőért és tóért két-két pontot kap egy ház. (maximum 8 pontot érhet)
- Tó:** egybefüggő (egymás melletti) tó mezőkért 1db = 1 pont;  
2db = 3 pont; 3db = 5 pont; minden további +2 pont

Ha használtátok a játék során a közös – illetve a titkos – cél kártyákat (ld. később), az ott szerzett pontokat is írjátok be a lapon a megfelelő helyre.

## További pontozási szabályok, melyek csak a B oldalra vonatkoznak.

- Akinek az első körben sikerül kitöltenie minden mezőt: +10 pontot kap
- Akinek a második körben sikerül kitöltenie minden mezőt: + 5 pontot kap

- Aki elsőként tölti ki az összes mezőt: +8 pontot kap
- Aki második lesz a kitöltésben: +4 pontot kap  
(Ha ketten játszottok, vagy több első befejező volt, akkor a második helyezésért nem jár pluszpont)

Előfordulhat, hogy többen is ugyanabban a körben fejezik be a játékot; ilyenkor mindannyian megkapják az extra pontokat.

Végül vonjátok le a büntetőpontokat. Az **A oldal** esetében a bónuszok használatáért (ha egyet használtál: -1 pont; ha kettőt: -3 pont; ha hármat: -6 pont), a **B oldal** esetében pedig akkor, ha nem tudtad pontosan befejezni a kitöltést.

Adjunk össze minden plusz és mínusz pontot, és amint ezzel megvagyunk, megkapjuk a végeredményt. A játékot az nyeri meg, aki több pontot szerzett. Amennyiben nincs különbség a pontszámok között, akkor a kevesebb bónuszt használó játékosé a győzelem. Ha esetleg még ez alapján sem tudunk különbséget tenni, akkor az uradalmakba épített házak száma alapján dönthetünk.

**Szántó:** egybefüggő mezőkért  
1db = 1p; 2db = 3p; 3db = 5p; 4db = 7p; 5db = 10p;  
minden további +3 pont

**Hegy:** a mellette lévő erdőkért  
1db = 2p; 2db = 4p; 3db = 6p; 4db = 9p

**Erdő:** minden erdő 1 pont

**Folyó:** minden folyó 1 pont, de ha hegyről folyik és tóban végződik, akkor a közöttük lévő folyómezők értéke 3 pont

**Házikó:** minden mellette lévő erdőért és tóért 2 pont

**Tó:** egybefüggő mezőkért  
1db = 1p; 2db = 3p; 3db = 5p; minden további +2p

**Bónusz használatáért a játék végén:**  
ha egyet használ: -1 pont; ha kettőt: -3 pont; ha hármat: -6 pont

**Uradalom**

8	+	25	+	9	+	16	+	26	+	5	+	-	+	-	-	3	=	86
Szántó		Hegy		Erdő		Folyó		Házikó		Tó		Közös cél		Titkos cél		Bónusz		Végő pontszám

**Példa a pontozásra**

A játék tartozéka még 6 darab kétoldalas token. Ezek használata nem kötelező, de ajánlott. Tegyetek magatok elé egy-egy ilyen jelölőt a színes oldalával felfelé. Gondoljátok végig, hogy melyik kockát szeretnétek levenni a tartótokról. Ha ezzel megvagytok, fordítsátok meg a tokeneket. Amint mindenki fordított, egyszerre vegyétek le a kiszemelt kockát!

## Extra célok

Miután az alapjátékot már jól begyakoroltátok, érdekesebbé tehetitek a játékot a célkártyákkal. **Javaslat:** Az első játékoknál ezeket az extra kártyákat még ne használjátok! Két fajta cél van. Ti döntitek el, melyikkel szeretnétek játszani, de akár mindkettőt is használhatjátok a játékhoz.

**Közös célok:** A játék elején a közös cél kártyákból csapatokat fel néhányat a játékosok számától függően: 2-3 játékos esetén egyet; 4-5 főnél kettőt; illetve ha hatan játszatok együtt, akkor hármat. A cél kerüljön az asztal közepére. A játék végén az adott feladatot legjobban teljesítő személy annyi pluszpontot kap, amennyi az adott kártyán szerepel.

**Titkos célok:** Minden játékos húzzon két kártyát, és ebből válasszon egyet, amit maga elé helyez úgy, hogy azt másoknak nem mutatja meg. A másikat tegye viszsa a dobozba. A titkos cél a játék végén kerül felfedésre, és plusz győzelmi pontot hozhat a játékosnak, ha teljesíteni tudja. **Fontos** tudni, hogy ha titkos célt szeretnétek használni, akkor az „Udvarház” kártyákat is használnotok kell!

**Sok sikert és jó játékot kíván a Keller és Mayer!**

**Játéköltet:** György János  
**Illusztráció:** Pozsgay Gyula

