

2-5 játékos számára  
13 éves kortól

# Québec

1608-tól 2008-ig

Szerzők: Philippe Beaudoin  
és Pierre Poissant-Marquis



**Q**uébec, a Samuel de Champlain által 1608-ban alapított város, minden kétséget kizáróan történelmi szempontból az egyik legjelentősebb város Észak-Amerikában. Négy évszázados fennállása során a város sorsát a nyugati civilizáció alapjait meghatározó emberi tevékenységek irányították. Vallás, politika, gazdaság és kultúra mind rányomta bélyegét e világörökségre.

A *Québecben*, a játékos egy gazdag család szolgálatában áll, akinek célja befolyásszerzés Québec építésével. A játék négy évszázada során a játékosok megépítik a város legtekintélyesebb épületeit és helyeit, amivel biztosítják a helyük a város nagy hatalmi területein. Rajtad és az ellenfeleiden múlik, hogy Québecet a saját színetekben építsétek!

## Cél

Cél a legtöbb győzelempont szerzése (GyP, amiket Québec városára tett zászlók mutatnak). GyP jár:

1. Az 5 hatalmi zónában szerzett befolyásért (a tábla 4 sarka és a Citadella);
2. Az építéssel megépített épületekért.

## Áttekintés

A játék négy évszázadot ölel át. Minden játékos 5-7 kort játszik átlagosan századonként. Minden fordulóban minden játékos 1 akciót választ a 4 elérhetőből.

A különböző épületek megépítésében való részvétellel a játékosok befolyást szerezhetnek a kor hűbértartóinak: **valás (kereszt)**, **politika (zászlók)**, **gazdaság (erszény)** és **kultúra (álarc)**. Ők segítenek megépíteni a Citadellát. Minden század végén értékelés kör van, ahol a játékosok győzelempontot kapnak az 5 hatalmi zónába küldött munkásaikért. Amint egy századnak vége van, új épületek kerülnek bemutatásra, és az 5 hatalmi zónából a munkások visszakerülnek a játékos talonjába.

A játék végén a játékosok győzelempontot kapnak az építésükkel teljesen megépített épületekért. Az a játékos lesz a győztes, akinek a játék végén a legtöbb győzelempontja lesz.

## Családi és haladó (teljes) szabály

*Québec* nagyon eredeti játék mechanikát mutat be. Minden egyes akciónak számos utóhatása van, amik teljes mértékben csak néhány játék után érthetőek meg. Ha ez az első stratégiai játékos, vagy valami egyszerűbb élményre vágysz, akkor a **Családi szabályokat** használd; ez esetben **hagyjátok figyelmen kívül a kék és piros szabályokat**.

Ha már járatos vagy a stratégiai játékokban, akkor az első játékos a **kék szabályok** szerint játszd haladó játékkal.

Miután megfelelően megértetted a teljes játék menetét, add hozzá az eseményeket (**piros szabályok**). Ezek a játék tematikáját és stratégiáját erősítik Québec város történelméből vett fontos események újragondolásával.

## Játékelemek

- ∞ 1 játéktábla
- ∞ 44 épületlapkák (11 minden századhoz)
- ∞ 16 eseménykártya (4 minden századhoz)
- ∞ 11 kék korong az elérhető épületek jelölésére
- ∞ 5 vezetőkártya
- ∞ 11 bábu (2 mind az 5 színben és 1 semleges)
- ∞ 5 kézlapka
- ∞ 125 munkás (kocka) (25 munkás mind az 5 színben)
- ∞ 120 ★ jelző (24 mind az 5 színben)

## Előkészületek

Ezeket a lépéseket és szabályokat kövessétek 3-5 játékos esetén. 2 játékos esetére a beállításokat a 10. és a 11. oldalon találjátok.

1. Tegyétek a táblát az asztal közepére!
2. *Első játékok esetén az ezen az oldalon található előkészületillusztrációt használjátok.* Véletlenszerűen tegyétek le a **44 épületlapkát**, építési oldalukkal felfelé, az ugyanolyan színű mezőkre (kék épületeket a kék mezőkre, piros épületeket a piros mezőkre, stb.). Próbáljátok meg az ugyanahhoz a századhoz tartozó épületeket amennyire lehetséges egyenletesen elosztani, más szavakkal, ne tegyétek az összes egy századhoz tartozó épületet egymás mellé. Miután az épületek a táblára kerültek, igazítsátok úgy a lapkát, hogy a rajta lévő római szám a kerülethez kerüljön. A kerület megmutatja, hogy az egyes épületekhez milyen plusz akció tartozik.
3. Tegyétek le a 11 kék korongot az első század 11 épületének **I** jelére.
4. Mindenki választ egy színt, és elveszi abból a színből a következő elemeket: 1 kézlapka, 2 bábu (egyiket jelzőként használjátok, és a pontozósáv 0-as mezőjére kerül, a másik lesz a játékos építész), a ★ jelzőket, és a munkásokat (kocka). A játékosnak járó munkások száma függ a játékosok számától: 3 játékos: 25 munkás játékosonként; 4 játékos: 22 munkás; 5 játékos: 20 munkás.
5. Mindegyik játékos 3 munkását a kézlapkájára teszi. Ez a 3 munkás az aktív. A többi munkás a talon és passzív.
6. **Tegyétek az 5 vezetőkártyát képpel felfelé a tábla mellé. 3 játékos esetén ne használjátok a vallási vezetőt (lila), a kulturális vezetőt (kék) pedig a 2/3-játékos oldalával használjátok!**
7. **Válogassátok szét századonként az eseményeket, és húzzatok 1-et századonként. Tegyétek képpel lefelé őket időrendi sorban egy pakliba. Fordítsátok meg és olvassátok el az 1608-as eseményt.**
8. Határozzátok meg a kezdőjátékost. Javaslat: Legyen az, aki legutóbb járt Old Québecben, vagy aki legjobban utánozza a Québeciek akcentusát. A kezdőjátékos kezd, a többiek az óramutató járásának megfelelő sorrendben követik.

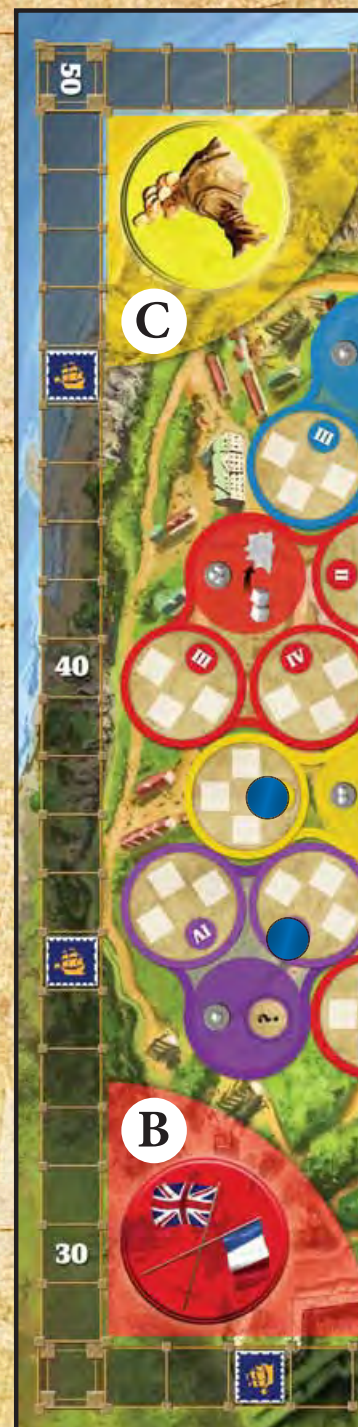
*Megjegyzés: A játék kezdetén csak építési oldalú lapkák vannak a táblán. Amikor egy épület elkészül, a lapka megfordul, lehetővé téve, hogy mindenki lássa az elkészült épületet. A következő kifejezések tartoznak az épületlapkákhoz: épület, építési oldal, épület oldal.*

## Hatalmi zóna és GyP

- |             |              |
|-------------|--------------|
| A: Vallás   | D: Kultúra   |
| B: Politika | E: Citadella |
| C: Gazdaság |              |



Ez a jel mutatja a győzelempontokat.



**4**

### munkások száma játékosonként:

- 2 és 3 játékos esetén: 25 munkás
- 4 játékos esetén: 22 munkás
- 5 játékos esetén: 20 munkás

7

6

1603

Samuel de Champlain's First Voyage

At the end of the game, the player with the largest group of adjacent buildings scores 8 VP.

**+Action/Aktion**

Leaders: 1608 | Mgr François de Montmorency-Laval  
1708 | Mgr Jean-Olivier Bédard  
1808 | Mgr Étienne-Alexandre Tardieu  
1908 | Mgr Marc Ouellet

Leaders: 1608 | Samuel de Champlain  
1708 | Louis-Joseph de Montcalm  
1808 | Pierre-Joseph-Olivier Chauveau  
1908 | Régis Labrecque

Dispositif

Leaders: 1608 | Marc Lacroix  
1708 | Jean-Baptiste  
1808 | François-Xavier Garneau  
1908 | Robert LePage

Leaders: 1608 | Louis de Brault de Frontenac  
1708 | Auguste-Joseph Chaussegros de Léry  
1808 | Louis-Dominique  
1908 | Michèle Jean

60 70 80 90

10 20

A B C D E

5

5

## Játékmenet

A körében az **aktív játékosnak egyet választania kell** a négy lehetséges akcióból. A játékosok nem passzolhatnak a körükben.

1. Egy új építkezés elkezdése
2. Közreműködés egy építkezésben
3. Munkás lehelyezése egy hatalmi zónában
4. **Egy vezetőkártya elvétele**

*Fontos: Ha a játékosnak már van egy vezetője, és nincs már aktív munkása, akkor az építészével kell lépnie az Egy új építkezés elkezdésével. Ez azt jelenti, hogy mindig figyelni kell, hogy mennyi aktív dolgozód van.*

### 1. Egy új építkezés elkezdése

Általában ez az első akció a játékban. Az épületek megépítése az **építészetekkel** a játék végén GyP-t ad (lásd **Végső értékelés**, 7. oldal). Ez az akció a legjobb módja a munkások aktiválására.

Kezdetben az építész nincs játékban. Ahhoz, hogy játékba kerülhessen a következőt kell tenni:

1. Lépj az építészeddel az egyik ezen századi épületre! Vedd le a kék korongot erről az épületről, és tedd a tábla mellé.

*A kék korongok lehetővé teszik, hogy gyorsan megtaláld melyik épületekkel lehet kezdeni ebben a században.*

2. Aktiválj 3 munkást.

Amikor egy új épületet elkezd a játékos, munkások formájában kap támogatást hozzá. Az "aktivál egy munkást" kifejezés azt jelenti, hogy a játékos a munkásával a talonjából a kézlapkájára lép. Ha a játékos munkásokat aktiválna, de nincs elég a talonjában, akkor csak annyit aktivál, amennyi van ott. Ha egy épületet elkezdtek, akkor a játékosok küldhetnek oda munkásokat. Minden épületen csak egy építész lehet.

Ha a játékos építésze játékban van, akkor másik épületre kell lépnie vele, ha az **Egy új építkezés elkezdése** akciót választja. Innentől kezdve, ha ezt az akciót választja a játékos, akkor a következő lépéseket kell megtennie:

1. Vegye le az építészt arról az épületlapkáról, amit elfoglal.
2. A befejezett épületről minden munkást tegyen át a megfelelő színű hatalmi zónába. Például, egy lila épületen lévő munkásokat a **vallási zónába (lila)**.
3. Fordítsa a lapkát az épület oldalára, és tegye vissza ugyanarra a helyre.
4. Tegyen egy saját ★ jelzőt a befejezett épületre. Minden épület legfeljebb 3 közreműködő csoportot kaphat a játékosoktól, és mindegyik **csoport** igényel bizonyos számú munkást (1-3 munkásból). Amit az épületre tesz játékos jelzőt, annak annyi ★ -ot kell mutatnia, amennyi közreműködő csoport van a lapkán. Ha egy rész sincs befejezve (nincs munkás az

épületen), akkor a játékos nem tehet ★ jelzőt a lapkára. Ezek a ★-ok jelzik, hogy mekkora rangja az elkészült épületnek. Minél nagyobb az épület rangja, annál több pontot ad a játék végén.

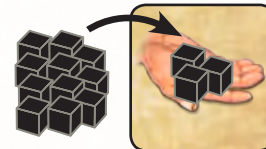
5. Tegye az építészt egy olyan új épületre, ami még elérhető e században! Vegye le a kék korongot a tábláról, és tegye a tábla mellé a többihez!
6. Aktiváljon 3 munkást.

Ha az 5. lépésnél már nincs elérhető épület ebben a században, akkor **azonnal a század végével** folytassátok. A játékos a körét (5. és 6. lépés) az értékelőkör **után** fejezi be.

a.



b.



*Detti a fekete játékos, és úgy dönt, hogy új építkezést kezd. **a.** Elveszi az építészt arról a lapkáról, amit épp elfoglal, és a 3 munkáscsoportot a lapkáról átteszi a **vallási zónába** (ilyen az épület színe). **b.** Megfordítja a lapkát, és rátesz egy 3-★-os jelzőt. Leteszi az építészt egy kék koronggal jelöl új épületlapkára, a korongot leveszi róla, és a tábla mellé teszi. Végül aktivál 3 munkást.*

### 2. Közreműködés egy építkezésben

*Tegyél 1-3 aktív munkást egy aktivált épület (ahol van építész) EGYIK általad választott mezőjére.*

Ez a játék elsődleges akciója. Mindig annyi munkást kell letenni, amennyit az épület igényel (1-3, a területen egy szürke körben van feltüntetve). Nem lehet sem kevesebb, sem több munkást tenni annál, amennyit a kerület igényel. Ha ezt az akciót választja a játékos, akkor csak az aktív munkásait használhatja (a kézlapkájáról).

Minden épület 3 közreműködő csoportot kaphat. Ha a lapka mind 3 mezője foglalt, akkor a játékosok nem küldhetnek további munkásokat ehhez az épülethez. Azt javasoljuk, hogy a munkásokat az óramutató járásának megfelelő irányban haladva tegyék a lapkára.

## Plusz akciók

Közreműködés egy építkezésben nagyon fontos, mert így kaphatnak a játékosok plusz akciót. Ha olyan épületre teszi a játékos a munkásait amit másik játékos kezdett el (az ő építészé van az épületen), akkor a játékos végrehajthatja az adott épület kerületéhez tartozó **plusz akciót**. A plusz akció az azonos színű szomszédos kerület mezején ábrázolva is van. A plusz akciók részletes leírása a 8. és 12. oldalon található

**Pontosítás:** A játékos közreműködhet olyan építkezésben is, amit az ő építészé kezdett el. Ebben az esetben azonban nem kapja meg a plusz akciót.

*Megjegyzés: Amikor egy plusz akcióval a játékosnak lehetősége van a táblára tenni munkásokat, akkor a passzív munkásait használja fel (a talonjában lévők közül).*



Móni a fehér elemekkel van. **a.** Közreműködik egy az **üzleti negyedhez** csatlakozó épület építésében. Elveszi a 2 utolsó elérhető aktív munkását a kézlapkájáról, és leteszi őket a következő üres mezőre. Mivel a fekete játékos építészé van a lapkán, fehér végrehajthatja a plusz akciót, ami a "Közreműködés egy építkezésben". Az ábrázolt **vallási épületet** választja. **b.** Elveszi a szükséges mennyiségű munkást a talonjából (e példában 3-t), és leteszi őket a lapka következő szabad mezőjére. Mivel az **üzleti negyed** plusz akciójával tette, Móninak nem jár a második építkezésben való közreműködésért a plusz akció.

## 3. Munkás lehelyezése egy hatalmi zónában

*Tegyél 1 aktív munkást az általad választott hatalmi zónába.*

Ez egy ritkán használt taktikai akció. Még ha ez nem is olyan erős, mint a többi akció, de ad némi lehetőséget befolyásszerzésre, ha a játékosnak nincs elég aktív munkása, és nem akarja az építészét mozgatni. Az a játékos, akinek nincs aktív munkása, az nem választhatja ezt az akciót.

## 4. Egy vezető kártya elvétele

*Aktiválj annyi munkást, amennyi a már elvett vezetők száma. Ezután vedd el egyet az elérhető vezetők közül.*

Minden vezető az őt elvevő játékosnak bizonyos előnyöket ad. Ezen felül néha lehetőséget ad néhány munkás aktiválására. Egy játékos csak egy vezetőt vehet el századonként. Ha már van egy vezető a játékos előtt, akkor már csak a következő században választhat új vezetőt.

Ha a játékos az **Egy vezető kártya elvétele** akciót választja, akkor először meg kell néznie, hogy mennyi vezetőt vettek el már ebben a században. Ennyi munkást aktivál a játékos. Ezután választ egyet a még meglévőkből, és maga elé teszi azt. Innentől kezdve a század végéig élvezheti a vezető előnyeit. A **vezetők** részletes leírása a 8. oldalon található.

Egy vezető megfelelő időben kiválasztása nagy különbségeket adhat. Ha a játékos az első játékos, aki elvesz egy vezetőt, akkor nem aktivál munkást, de az összes vezetőből tud választani. Ha a második, akkor 1 munkást is fog aktiválni, de kevesebb vezetőből választhat. Ha a harmadik, akkor 2 munkást aktivál, stb.. Ez azt jelenti, hogy minél előbb veszel el egy vezetőt, annál többit választ, de kevesebb munkást fog aktiválni.

*Zsolt az **Egy vezető kártya elvétele** akciót választja. Szerette volna felvenni a kulturális vezetőt (kék), de Detti már elvette a játék korábbi részében. Ez a vezető az egyetlen amit eddig elvettek, ami azt jelenti, hogy Zsolt 1 munkást aktivál. Ezután a gazdasági vezetőt (sárga) választja, ami a semleges építész használatát teszi lehetővé a számára. A használatát a következő körében kezdheti el.*

## Egy század vége

Egy század azonnal véget ér, ha ezen két feltétel egyike teljesül:

1. Egy játékosnak nincs munkása maga előtt (aktív vagy passzív) a köre kezdetén.
2. Ha a játékos az **Új építkezés elkezdése** akciót hajtáná végre, és nincs több szabad épület az aktuális században.

Egy század végén a következőket kell megtenni:

- a. A gazdasági vezető (sárga) aktuális tulajdonosa befejezi a semleges építéssel elkezdett épületet. A munkásokkal a megfelelő hatalmi zónába lép, megfordítja a lapkát, és ráteszi a megfelelő ★ jelzót.
- b. Tegyétek az összes vezető kártyát és a semleges építész tábla mellé.
- c. Értékeljétek mind az 5 hatalmi zónát (lásd a **Hatalmi zónák értékelését** a 6. oldalon)! A pontozási szabályokat a játszott játék verzióknak megfelelően használjátok: családi szabályok és a haladó.
- d. Fordítsátok meg az épp véget ért század összes szabad lapkáját (amin rajta a kék korong). **Fontos:** A játékosok elemeivel (építészek és munkások) foglalt lapkák helyben maradnak, rajtuk lévő elemekkel együtt.
- e. Tegyétek a 11 korongot a következő század épületeire!
- f. Fordítsátok meg a következő esemény kártyát! **Dobjátok ki az előzőt! Fontos: Az első század (1608) esemény kártyája vagy a játék végéig marad vagy amíg elkészül!**

g. Ha egy század azért ér véget, mert a játékos lép az építészével (2. feltétel), akkor most ez a játékos befejezi a körét építészének új épületre helyezésével, és a munkásai aktiválásával. A játék ezután a szokott módon folytatódik.

**KIVÉTEL:** Ha a játékos a semleges építész mozgató-sával váltja ki a század végét, akkor nem fejezi be a körét mert már nem tulajdonosa a semleges építésznek, mivel a gazdasági vezető visszakerült a többi közé.

**Fontos:** A játékosok megtartják az aktív munkásaikat.

### A hatalmi zónák értékelése

*Családi szabály - Ha a haladó játékot játszatok, ugorjátok át ezt a részt*

A hatalmi zónákban lévő minden munkás 1 GyP-t ad a tulajdonosának. Az egy adott zónában többségben lévő játékos (legtöbb munkás a zónában) bónuszpontot kap, az ebben a zónában lévő munkásai számának felét (lefele kerekítve). **Ez a bónusz nem lehet soha több 5 GyP-nél.**

Holtverseny esetén, a benne résztvevő játékosok mindegyike megkapja a bónuszt. Ez a bónusz mind az 5 zónában jár (a tábla 4 sarka és a Citadella). A játékosok a pontokat a pontozósávon lévő bábujkkal lelépik.

*A vallási zónában (lila), a játékosoknak a következő számú munkása van: Zsolt - 3 munkás, Móni - 5 munkás és Detti - 12 munkás. Ők így 3, 5 és 12 GyP-t szereznek. Ezen felül Detti még kap 5 bónusz GyP-t (12 fele, lefelé kerekítve, maximum 5 pont szerezhető), mert neki van a legtöbb munkása ebben a zónában, így összesen 17 GyP-t kap.*

### A hatalmi zónák értékelése

*Haladó játék (Teljes szabály)*

Egymás után értékeljétek az összes zónát! A citadellával kezdjétek, aztán lépjétek a század legbefolyásosabb zónájára, majd haladjatok az óramutató járásának megfelelően, míg mind az 5 zóna ki lesz értékelve. Az egyes századok legbefolyásosabb zónái:

- ∞ 1608 - Vallás (lila);
- ∞ 1708 - Politika (piros);
- ∞ 1808 - Gazdaság (sárga);
- ∞ 1908 - Kultúra (zöld).

Ez az információ a táblán és az eseménykártyák hátlapján is megtalálható.

Egy zóna értékelésekor minden munkás egy pontot ad a tulajdonosának. Lépjétek ennek megfelelően előre a pontozósávon a bábuitokkal! Ezután az a játékos, aki többségben van (legtöbb munkás a zónán) az épp értékelt zónában, az a munkásai felét kaszkádolja: vagyis a munkásai felével (lefelé kerekítve, és legfeljebb 5-öt) erről a zónáról átlép a következőre. Ez a nagy hatalmi zónák kölcsönhatásait ábrázolja. Holtverseny esetén, minden benne lévő játékos kaszkádol. A munkások mozgása ily módon lehetőséget ad a játékosnak, hogy még több pontot gyűjtsön. **Ha egy játékosnak a következő zónában is többsége lesz, akkor végre tud hajtani egy másik kaszkádolást.**

Ez az értékelési módszer nagyon erős, és a játékosoknak nagyon kell vigyázniuk azokra, akik sok munkást halmoznak fel minden zónában. Egy hatalmi zóna értékelése után, a nem kaszkádoló munkások visszakerülnek a játékosuk talonzába.

Az 5. -egyben utolsó- zónában többségben lévő játékos(ok) a munkásaik felét (lefele kerekítve, és legfeljebb 5-öt) a kézlapjukra kaszkádolják. Ezzel a játékos néhány aktív munkáshoz a következő század elejére.

**Emlékeztető :** Egyszerre maximum 5 munkást kaszkádolhat a játékos.

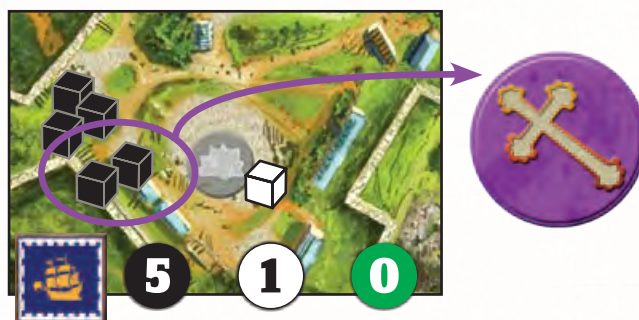
*Minden értékelési kör végén győződjétek meg róla, hogy minden zóna üres. Ha maradt volna néhány munkás, akkor azok kerüljenek vissza a játékosuk talonzába!*

*Az egyes századokban a hatalmi zónák értékelési sorrendje*

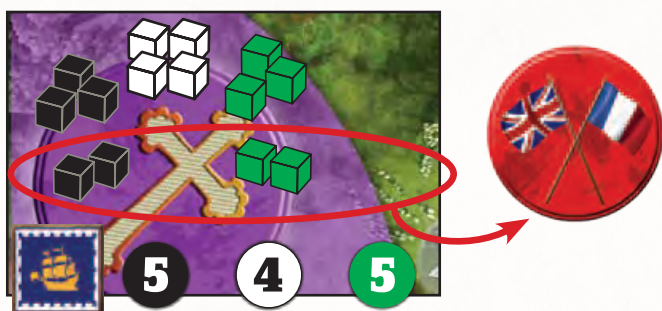
	1. ZÓNA	2. ZÓNA	3. ZÓNA	4. ZÓNA	5. ZÓNA
1608					
1708					
1808					
1908					

### Példa - Hatalmi zónák értékelése

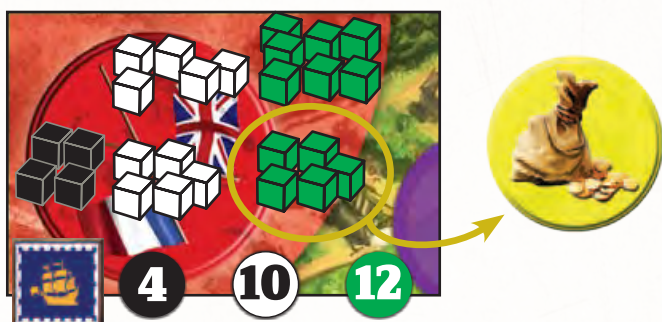
Következzék egy teljes értékelési kör példa a haladó játék szabályai alapján. Ebben több szabályát is látni fogjátok az értékelési körnek, és hogy milyen előnyei lehetnek a kaszkádolásnak.



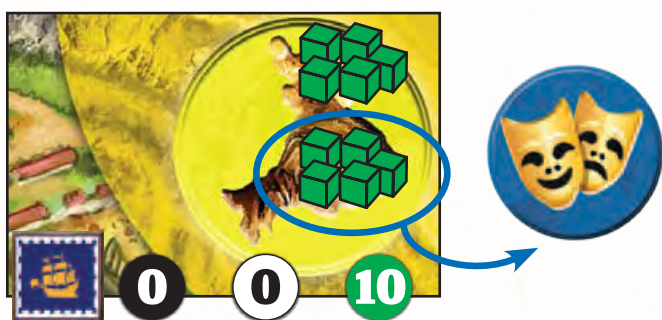
*Az első század vége. A citadellában 5 fekete és 1 fehér munkás van. Fehér 1 pontot szerez, a fekete 5-öt. Mivel a fekete van többségben, kaszkádolhatja a munkásai felét (lefelé kerekítve) a következő zónába. Más szavakkal: a citadellából 2 munkásával a század fő hatalmi zónájába lép, a Vallási zónába.*



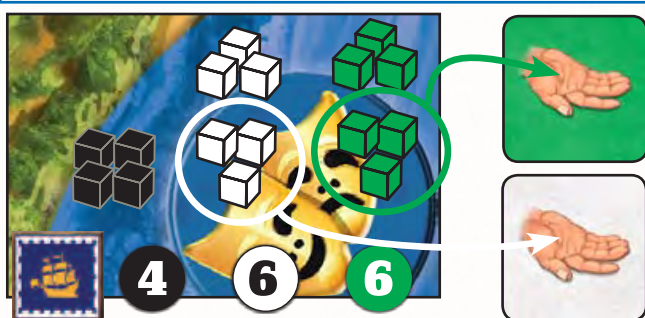
A kaszkádolás után a vallási zónában 5 fekete, 4 fehér és 5 zöld munkás van. Fehér 4 pontot szerez, a fekete és a zöld megosztva van többségben, mindketten kaszkádolnak 2 munkást a következő zónába, a Politikaiba. Fekete előző többsége már befolyással volt.



A politikai zónában a fekete szerez 4 pontot, a fehér 10-et, a zöld 12-t. A többséget a zöld szerezte meg a vallási zónából való kaszkádolással. Csak 5 munkást vihet át (ez a maximum) a gazdasági zónába.



Csak a zöldnek van munkása a gazdasági zónában. Szerez 10 pontot, s mivel övé a többség (nincs másnak munkása), áttesz 5 munkást a kulturális zónába.



Fekete 4 pontot szerez, míg fehér és zöld 6 pontot. Mivel megosztott a többség, mindketten átteszik a munkásaik felét (3) a kézlapjukra. Ezeket a munkásokat a következő század kezdetén használhatják.

## Végső értékelés

A játék a negyedik század után véget ér. Nem kerül ★ jelző arra az épületre, amin az utolsó század végén áll egy építés. Ezek az épületek játékban maradnak, akárcsak a rajtuk lévő munkások. Először a század végi szokásos értékelő kör következik, **beleértve a semleges építész épületének befejezését**, (a d-g lépések kivételével, ami a következő század előkészítése). Ezután következik a **végső értékelés**. Minden játékos a következőkért kap pontot:

- 1 GyP-t minden befejezetlen épületen álló munkásért.
  - 1 GyP-t a kézlapján lévő munkások párijaiért (aktív munkások).
  - Családi szabály:** A játékos minden épülete a rajta lévő ★ jelzőktől függően hoznak pontot. A 1 ★ jelző pontot ér, a 2 ★ 3 GyP-t, és a 3 ★ jelző 6 GyP-t.
  - Haladó játék:** A teljes játékban az épületek különböző pontokat adnak, attól függően, hogy a játékos **főcsoportjának** tagja-e vagy **sem**. Minden játékosnak be kell azonosítania, hogy melyik az épületeinek a főcsoportja. A játékos **főcsoportja** az a szomszédos épületekből álló csoport, amelyik a legtöbb pontot éri. A főcsoport meghatározásához és értékeléséhez a következőket használjátok: Egy 1 ★-os épület értéke 1 GyP, egy 2 ★-os 3 GyP-t ér, egy 3 ★-os pedig 6 GyP-t.
- Minden olyan épület, ami nem része a játékos főcsoportjának, azon 1 pontot ér minden ★.



Fekete beazonosította az épületei főcsoportját (fekete körrel jelölve). Ennek a 4 épületnek az értéke egyenként 1, 3, 6 és 6 pont, összesen 16 GyP. A többi épületének (2) az értéke összesen 3 pont, mivel ennyi ★ van rajtuk. Még ha ezt a két épületet csoportként vennénk, akkor sem lehetne ez a főcsoport, mert nem ér annyi pontot.

- Ha az 1608-as esemény nem volt még értékelve, akkor most kell megtenni.

## A játék vége

Azt a játékoszt nyilvánítják Quebec város Nagy Építészének, akinek a legtöbb GyP-je van a játék végén! Holtverseny esetén, a benne résztvevők mindegyike élvezheti a győzelmet.

## Plusz akciók

A következő akciók a különböző kerületeken találhatóak (a táblán, ikonnal jelölt kör mező). Az a játékos, aki közreműködik egy másik játékos építkezésében (annak a játékosnak van az építész az épületen) végrehajthatja a kerület plusz akcióját. Az ikonok a 12. oldalon vannak ábrázolva.

**Fontos!** A legtöbb plusz akciónál a játékosnak a talonjában lévő munkásaira lesz szüksége. Ha elfogyott a munkása a talonból, akkor vehet a kézlapkájától is. A plusz akciókat nem kötelező végrehajtani. Bizonyos esetekben a játékosnak lehetősége van csak részben végrehajtani a plusz akciót (például, egy hatalmi zónába csak egy munkást tesz, ha az akció 3 munkást enged meg neki).

### Plusz akciók - Vallás (lila)



**Érsekség:** Hajts végre egy általad választott vallási plusz akciót!



**Ír negyed:** Kapsz 1 GyP-t ÉS aktiválj egy munkást ÉS tegyél 1 passzív munkást egy választott hatalmi zónába.



**Protestáns negyed:** Tegyél 1 passzív munkást a citadellába ÉS tegyél 1 passzív munkást egy másik választott hatalmi zónába.



**Zsidó negyed:** Tegyél 1 passzív munkást egy választott hatalmi zónába ÉS lépj 1 vagy 2 munkásoddal egy hatalmi zónából egy másikba.

### Plusz akciók - Politika (piros)



**Kormány székhelye:** Hajts végre egy általad választott politikai plusz akciót!



**Önkormányzati közigazgatás:** Tegyél 2 passzív munkást az egyik zónára: vallási vagy gazdasági!



**Nemzeti közigazgatás:** Tegyél 2 passzív munkást az egyik zónára: politikai vagy kulturális!



**Katonai közigazgatás:** Tegyél 2 passzív munkást a Citadellára.

### Plusz akciók - Gazdaság (sárga)



**Nyilvános piac:** Hajts végre egy általad választott gazdasági plusz akciót!



**Gazdag kerület:** Hajts végre egy Egy új építkezés elkezdése akciót!

**Megjegyzés:** Az építészednek nem kell játéknak lennie, lehet előtted is (a játék kezdetén). **Ezzel az akcióval használhatod a semleges építész is, ha nálad van a gazdasági vezető.** Ha lépsz az építésszel vagy a semleges építésszel, akkor szokás szerint aktiválsz 3 munkást.



**Üzleti negyed:** Közreműködj építkezésben! Válassz egy épületet, amin van építész (kivéve azt, ami miatt ezt a plusz akciót használhatod), és tedd oda a szükséges számú **passzív munkásod** (1-3, építkezéstől függően), hogy csatlakozz ahhoz az építkezéshez. Ha nincs elég passzív munkásod az építkezésben közreműködéshez, akkor nem használhatod ezt az akciót (azaz nem tehetsz le munkást). Ha az üzleti negyed akcióját használod, hogy közreműködj egy építkezésben, akkor **nem használhatod** a második épületplusz akcióját.



**Kikötő negyed:** Aktiválj 3 munkást!

### Plusz akciók- Kultúra (kék)



**Social club:** Hajts végre egy általad választott kultúra plusz akciót!



**Szórakoztató negyed:** Pontokat kapsz az aktív munkásaidért (miután leraktad a munkásaid az épületre). 1 munkás = 1GyP; 2 munkás = 3 GyP; 3 vagy több munkás = 4 GyP.



**Akadémiai negyed:** Pontokat kapsz azokért a hatalmi zónákért, ahol van munkásod. 1 zóna = 1 GyP; 2 zóna = 3 GyP; 3 vagy több zóna = 4 GyP.



**Művész negyed:** Cseréld ki az egyik 1 ★-os jelződ 2 ★-os jelzőre vagy az egyik 2-★-os jelződ egy 3-★-osra.

## Vezetők

A vezetők a teljes -haladó- szabály részei. Amikor elvesz a játékos egy vezetőt, akkor annyi munkást aktivál, amennyi vezetőt már a többi játékos elvett az ő választása előtt.



**Vallási vezető:** Akkor is engedélyezi a plusz akciót, ha olyan építkezésben közreműködik a játékos, amit az ő építész kezdett el.



**Politikai vezető:** Ha egy épület elkészül, akkor a játékos választhat, hogy arról az épületről az összes munkását melyik hatalmi zónába teszi, a Citadella kivételével. A játékosnak ki kell választania egyet a 4 sarokban lévő zónából, és az épületről minden munkását ide küldi.



**Gazdasági vezető:** A játékos kap egy második építész. Elveszi a semleges építész, maga elé teszi, rá a gazdasági vezető kártyára. Ugyanúgy viselkedik, mint a játékos saját építész: a játékos aktivál 3 munkást, ha új építkezést kezd vele, nem használhatja a játékos az épület plusz akcióját, ha a semleges építész áll rajta, a játékos egy ★ jelzőt tesz le, ha elkészül az épület, stb. **Azonban**, a század végén, a semleges építésszel kezdett épület automatikusan elkészül, még a játék végén is.





**Kulturális vezető :** Bónusz pontokat ad minden alkalommal, amikor a játékos letesz egy ★ jelzőt. 4-5 játékos: 1 ★-os jelző = 2 GyP; 2 ★ = 3 GyP; 3-★ = 4 GyP.

2-3 játékos: 1 ★-os jelző = 1 GyP; 2 ★ = 2 GyP; 3-★ = 3 GyP.

Győződj meg mind arról, hogy a játékoszámnak megfelelő oldala legyen mindig felül a kártyának!



**A citadella vezetője:** Amikor ezt a vezetőt választja a játékos, akkor azonnal tegyen 3 passzív munkást a citadellába. Ennek a vezetőnek nincs más hatása ebben a században.

## Események

Québec 16 történelmi eseményt mutat be. Mivel csak 4 esemény kerül elő játékonként, így ezek az események megújítják a játékot minden egyes alkalommal.

Két fajta esemény típus van: azok, amik 1608-ból, és amik a másik három századból valók. Az 1608-as események addig maradnak a játékban, míg vagy ki értékelődnek, vagy a játék véget ér; ezek új lehetőségek a pontszerzésre, amik megkövetelik a hosszútávú stratégiát. A másik három század eseményei azonnaliak, és csak a saját századuk alatt maradnak a játékban.

### I - 1608 - Misszionáriusok és az első telepések

- Samuel de Champlain Első utazása (1603):** Amelyik játékosnak a játék végén a legnagyobb szomszédos épületekből álló csoportja van, az kap 8 pontot. A csoportban résztvevő épületen lennie kell ★ jelzőnek
- A Független tanács születése- A québeci kormány gyökerei (1663) :** Az első két játékos, aki a 4 különböző színből 3-ban befejez 2-2- épületet (azaz összesen 6 épületet) kap pontokat. 1.: 8 GyP. 2.: 4 GyP.
- Jean Talon, Québec első intendánsának érkezése (1665):**  
Az első két játékos, aki elkészít minden színben egy 3 ★-os épületet (azaz összesen 4 épületet) kap pontokat. 1.: 8 GyP. 2.: 4 GyP.
- Québec erődí tüz - A francia kanadai építészeti stílus kezdete (1682):** Az első két játékos, aki befejez 2 kék épületet, szerez pontot. 1.: 8 GyP. 2.: 4 GyP.

### II - 1708 - Két birodalom között

- Az Ábrahám síksági csata (1759):** Az értékelési kör során, minden játékos a citadellából a munkásai felét átteszi a politikai hatalmi zónába (max. 5-öt).
- Hétéves háború (1756-1763):** A játékosok nem aktiválnak munkásokat, ha vezetőt vesznek.
- Királyi kiáltvány és a francia elit távozása (1763):** A vezetők nem érhetőek el ebben a században; a játékosok nem vehetnek el vezetőket.

- Québec erődítménye elleni amerikai invázió (1775):** Az ebben a században elkészülő épületek nem kapnak ★ jelzőt, csak akkor ha van 2 közreműködőjük. Más szavakkal, ha a befejezett épületben csak 1 résztvevő van, akkor ezért nem jár ★ jelző.  
A 2 ★-os és 3 ★-os jelzők lekerülnek mind rendesen.

### III - 1808 - A főváros urbanizációja

- Nagy brit bevándorlás (1800-1830):** A játékosok 4 munkást aktiválnak (3 helyett), ha lépnek az építészükkel.
- Az 1812-es USA elleni háború (1812):** A játékosok csak 2 munkást aktiválnak (3 helyett), ha lépnek az építészükkel.
- Québec tartományi főváros lesz (1867) :** Minden játékos a pontozósávon betöltött helyének megfelelő számú munkást aktivál. Az első játékos 1 munkást, a második 2 munkást, stb.
- Naval Canals építése - Québec kikötőjének hanyatlása (1871):** Ezen század értékelési köre után minden játékos csak legfeljebb 3 aktív munkást tarthat meg. Ha valamelyik játékosnak 3-nál több aktív munkása lenne, akkor a plusz munkásokat visszateszi a talonjába.

### IV - 1908 - A világörökség

- Besorozási válság (1917):** A század végén, de még az értékelő kör előtt, a játékosoknak le kell venniük minden olyan zónából a munkásaikat, ahol csak 2 vagy kevesebb munkásuk van.
- Az első hivatalos québeci Téli Karnevál (1955) :** A század végén, de még az értékelő kör előtt, minden játékos, akinek mind az 5 zónában van embere, az kap 5 GyP-t.
- Amerikai csúcstalálkozó, és a globalizáció elleni tiltakozás (2001):** Az értékelő kör során a játékos csak olyan zónába tud kaszkáolni, ahol már legalább egy munkása van.
- Québec városának 400. évfordulója (2008):** Amelyik játékosnak az értékelő kör kezdetén nincs legalább 1 munkása mindegyik sarokban lévő hatalmi zónában, az nem tud kaszkáolni.

**Fontos:** Egy hatalmi zóna értékelésekor, ha a többségben lévő játékos egy esemény miatt nem kaszkádozhat, akkor senki más sem kaszkádozhat.



## Pontosítások

A játékos bármikor léphet az építészével, függetlenül attól, hogy az épp elfoglalt épületen mennyi közreműködő van. Ha egy olyan épületet hagy el, amin nincs munkás, akkor is meg kell fordítani az épületet, de nem kerül rá ★ jelző. A játékosok nem tehetik már ide az építészüket.

Ha a játékos új épületbe kezd bele a semleges építéssel (a gazdasági vezető kártya megszerzésével), akkor ugyanúgy aktivál 3 munkást, mint ahogy a saját építészével tenné. Ha a játékos a század végét a semleges építész mozgásával érné el, akkor a köre véget ér az értékelő kör alatt. Nem fejezheti be a körét a másik század kezdetén, mint ahogy azt a saját építészével tehetné.

A gazdag negyed plusz akcióját (Új építkezés elkezdése) akkor is használhatja a játékos, ha az építésze előtte van. Ez a játék kezdetén lehet értékes lépés.

A játékos nem aktiválhat munkásokat az Új építkezés elkezdése akcióval, ha az utolsó század vége (és egyben a játéké is) van.

## Stratégiai tanácsok

*Québec* az a játék, ahol a dolgok folyamatos mozgásban vannak. Mivel a kezdeti előkészület is mindig más, a játék ritmusa és lefolyása az egyes játékoknál nagyban eltérő, mivel az épület csoportok nagyobbak vagy kisebbek lehetnek, hisz a kezdeti helyezéstől függenek. Mindig figyelni kell, hogy milyen plusz akciók állnak rendelkezésre.

A játék központjában az interakció van: amit csinálsz az hat a másik játékosra és fordítva. Figyelj arra amit a többi játékos csinál, milyen épületeket próbálnak befejezni, mennyi aktív munkásuk van, stb. Ez különösen fontos, ha az Új építkezés elkezdését választod; olyan plusz akciót próbálj nekik ajánlani, amit nem lehet visszautasítani!

Ha az épülethez egy harmadik közreműködő is csatlakozik, akkor nem azonnal kerülnek át a munkások az épületről a megfelelő hatalmi zónába. Csak akkor kerülnek át, ha az építéssel a tulajdonosa egy új épületbe kezd bele. Okos játékos úgy biztosítja a többségét, hogy az építészet ameddig lehetséges helyben hagyja.

Körültekintően menedzselj a munkásaid; nem akarod, hogy túl korán el kelljen hagyniuk az épületet. Másrészt ne próbálj meg mindig 3-★-os épületet készíteni! Próbálj figyelni arra, hogy milyen olyan elérhető épület van, ami egy már elkészült épületedhez csatlakozik. Ezzel a fő épület csoportod teheted még értékesebbé, még több pontot hozóvá.

## A 2 személyes játék

Néhány kiigazításra, módosításra van szükség a 2 személyes játékhoz. Bár a szabályok nagyon hasonlóak, de ez az élmény eltér a 3-5 személyes játéktól. Ez a verzió is játszható a családi és a haladó szabályok szerint is. Mi azt javasoljuk, hogy az első pár játékot a 3-5 személyes verzióval játsszátok.

### Előkészület

A következő lépéseket adjátok a játék előkészületekhez:

- ☞ 5. A játékosok minden munkásuk a személyes talonjukba teszik. A kezdőjátékos 3 aktív munkást kap, mint rendesen. A másik játékos azonban 4 aktív munkást kap.
- ☞ 6a. A vallási vezető kivételével minden vezetőt használok. Figyeljete arra, hogy a 2 bábus oldalát használjátok a politikai, gazdasági és a kulturális vezetőnek. A kulturális vezetőt ugyanazon szabályok szerint kell használni, mint 3 játékosnál. A politikai és gazdasági vezetők 2 játékos verziójának leírása a következő oldalon található.
- ☞ 9. Tegyétek a semleges építést a tábla mellé. Használni fogjátok a játék során.

### Játékmenet

Az első játékos, aki az egy új építkezés elkezdését választja, annak a semleges építéssel is el kell kezdenie egy épületet. A 2 személyes verzióban a semleges építéssel lépés sosem aktiválja a játékos munkásait.

### Hogy működik a semleges építész?

Ha egy játékos a semleges építész épületében közreműködik, akkor kap egy plusz akciót, mint a normál szabályokban. A 2 személyes verzióban a játékosoknak az óramutató járásával ellentétes irányba haladva kell letenniük a munkásaikat a mezőkre.

Ha egy játékos új épületet kezd el, az alábbi sorrendet kell betartania:

1. Leveszi az építészet arról az épületről, amin épp állt.
2. Ha a semleges építész épületén legalább egy közreműködő van, akkor leveszi a semleges építést is az épületéről. Ha nincs munkás azon az épületen, akkor nem mozog.
3. Erről/ezekről az épület(ek)ről minden munkást átesz a megfelelő hatalmi zónába.
4. A lapká(ka)t az épület oldalára fordítja, és visszateszi a helyére.
5. Egy, a közreműködők számának megfelelő ★ jelzőjét az épületére teszi.
6. Az a játékos, aki legutoljára csatlakozott a semleges építész épületéhez (akinek a jobb szélén vannak a munkásai), leteszi egy ★ jelzőjét az épületre a normál szabályok szerint.
7. A játékos leteszi az építészet a század egy még szabad épületére. Leveszi a korongot a lapkáról, és a többihez teszi. Ha szükséges, akkor a semleges építéssel is egy új épületre lép.

8. Aktivál 3 munkást.

*Példa: Piros és kék játszik. A semleges épületében az első két munkás csapatot a kék teszi le (bal szélső és középső mező), a piros az utolsót (jobb szélső). A piros tehet majd le egy 3-★-os jelzőt az épületre, ha a semleges építész ellép onnan.*

### Kivétel

Ha a játékos a **Gazdag** negyed akcióját használja (Egy új építkezés elkezdése), akkor a saját építész lépése után nem lép a semleges építéssel, akkor sem, ha vannak munkások a semleges építész épületén.

### A 2 személyes játék alternatív vezetői

Három vezető különbözik a 2 személyes játékban. A kulturális vezető úgy működik, mint a 3 személyes játékban, azonban a politikai (piros) és gazdasági (sárga) vezetőknek egészen mások a funkciói.



**Politikai vezető** : Azonnal letesz 2 munkást két egymással szembeni hatalmi zónába: vallásiba és a gazdaságiba VAGY a politikaiba és a kulturálisiba. E vezetőnek nincs más hatása ebben a században.



**Gazdasági vezető** : A passzív munkások használatával a semleges építész aktuális épületéhez tesz egy közreműködő csapatot. Nem használhatja a lapka-kerület plusz akcióját. E vezetőnek nincs más hatása ebben a században.

### Pontosítás

Akárcsak a játékosok építész, úgy a semleges építész is befejezheti a századot, ha nincs már több elérhető épület az adott században a számára.

Ha ily módon ér véget a század, akkor az aktív játékos teheti fel a következő század elején a semleges építész egy épületre.

### Québec város története

Ha többet szeretnél megtudni Québecről és a történelméről, akkor látogasd meg a [www.scorpionmasque.com](http://www.scorpionmasque.com) siteot. Pierre Poissant-Marquis, történész és társszerző írt több bejegyzést megválaszolando a játék a történelmi elemeivel kapcsolatos kérdéseiteket.

Legyen szó épületekről, karakterekről, eseményekről a kérdéseiteket az alábbi helyen megválaszolják :

[www.scorpionmasque.com](http://www.scorpionmasque.com)

Játék tervezői: Philippe Beaudoin és Pierre Poissant-Marquis

Illusztráció: Mariusz Gandzel (<http://mariuszgandzel.carbonmade.com/>)

Grafikai dizájn: Nicolas Cloutier

Kiadó: Christian Lemay

Társkiadó: Ystari Games

A kiadásban segédkező, és az angol fordítás: Jeff Gagné

Magyar fordítás: Dunda

Le Scorpion masqué's fejlesztői: Maxime Bélanger, Jeff Gagné, Joël Gagnon, Olivier Lamontagne, Christian Lemay és Mélanie Mecteau.

© 2011 Le Scorpion masqué inc

További információk: [www.scorpionmasque.com](http://www.scorpionmasque.com)

Ha akarsz segíteni a jövőbeli játékok fejlesztésében, akkor kövess minket a Facebookon!

Québec egy stratégiai játék, ahol az agy kemény munkára van fogva. Ha nevetni szeretnél, nézd meg a többi játékunk is: I Betcha..., Climb!, Burger Blitz, Monster Chase és Traffic.

Le Scorpion masqué több szervezetet is támogat, hogy a játék elkészítéshez felhasznált fákat pótolják.

Philippe köszönetet szeretne mondani Sébastiennek, Ludwignak és Isabellenek. Külön köszönet Ève-Marienek a támogatásáért, valamint Jérômenak és Claudianenek, akik lelkesedése mindig inspirálóan hatott.

Pierre köszönetet szeretne mondani Mélanie Robitaillenek a soha végetnemérő bátorításáért. És megszeretné köszönni Stéphanenek és Karlnek, hogy a Québec első játék tesztelői voltak.

Köszönet Louis-Davidnek és csapatának, a Dragons nocturnesnek és a Plateau d'or jury-nek

A kiadó megköszöni a fejlesztőknek. Nagyon köszönjük Bruno Cathalanak az értékes tanácsát.

Use of the cards, illustrations, "Québec" title, or of the Le Scorpion masqué name and/or logo are strictly prohibited without prior written consent from Le Scorpion masqué inc.

## Összefoglaló

### Akciók

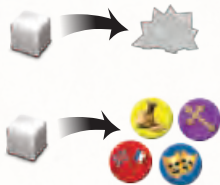
1. Egy új építkezés elkezdése
2. Közreműködés egy építkezésben
3. Egy munkás küldése egy hatalmi zónába
4. Egy vezetőkért elvétele



A “?” színének megfelelő plusz akciók valamelyikének végrehajtása.

## Vallás

### Protestáns negyed



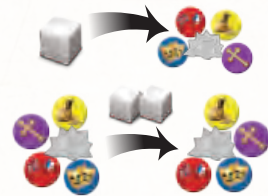
Tegyél 1 passzív munkást a citadellába ÉS tegyél 1 passzív munkást egy másik választott hatalmi zónába.

### Ir negyed



Kapsz 1 GyP-t ÉS aktiválj egy munkást ÉS tegyél 1 passzív munkást egy választott hatalmi zónába.

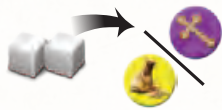
### Zsidó negyed



Tegyél 1 passzív munkást egy választott hatalmi zónába ÉS lépj 1 vagy 2 munkással egy hatalmi zónából egy másikba.

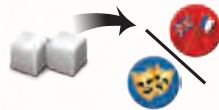
## Politika

### Önkormányzati közigazgatás



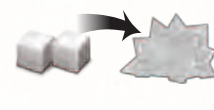
Tegyél 2 passzív munkást az egyik zónára: vallási vagy gazdasági!

### Nemzeti közigazgatás



Tegyél 2 passzív munkást az egyik zónára: politikai vagy kulturális!

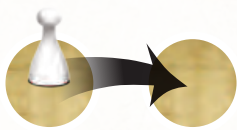
### Katonai közigazgatás



Tegyél 2 passzív munkást a Citadellára!

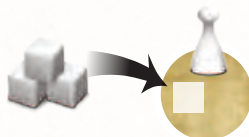
## Gazdaság

### Gazdag kerület



Hajts végre egy Egy új építkezés elkezdése akciót!

### Üzleti negyed



Közreműködj a passzív munkáissal egy építkezésben!

### Kikötő negyed



Aktiválj 3 munkást!

## Kultúra

### Szórakoztató negyed



Pontokat kapsz az aktív munkásaidért (miután leraktad a munkásaid az épületre). 1 munkás = 1 GyP; 2 munkás = 3 GyP; 3 vagy több munkás = 4 GyP.

### Akadémiai negyed



Pontokat kapsz azokért a hatalmi zónákért, ahol van munkásod. 1 zóna = 1 GyP; 2 zóna = 3 GyP; 3 vagy több zóna = 4 GyP.

### Művész negyed



Cseréld ki az egyik 1★-os jelzőt egy 2★-os jelzőre vagy az egyik 2★-os jelzőt egy 3★-osra!