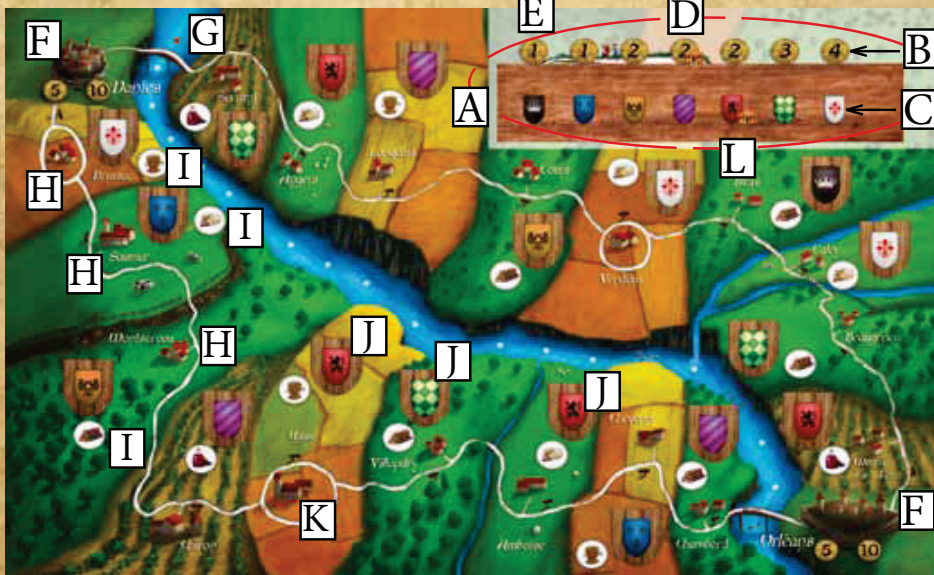


# La Loire

Tervezte: Emanuele Ornella

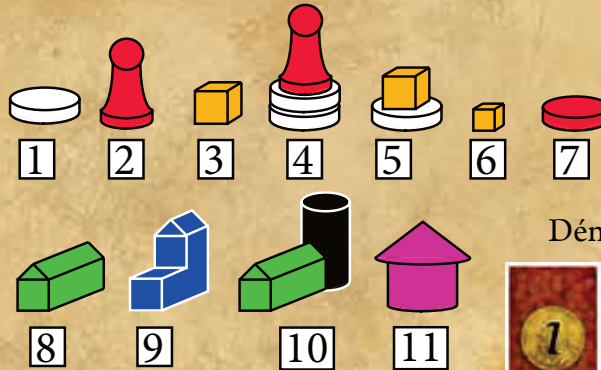
1477-ben XI. Lajos francia király létrehozta a királyi postát. Egy évszázadon belül egy összetett posta- és kereskedelmi kézbesítőszolgálatná fejlődött. Számos postaház, raktár és a szállítmányozási hálózat nemcsak a kocsikon és a lovakon alapult, hanem a folyami hajózás is gyorsan fejlődött.

A kereskedelem és az információáramlás fő útvonala a Közép-Franciaországban fekvő Loire völgye volt, azon belül is a Loire folyó középső szakasza. Ez az időszak a folyót övező városok és falvak fejlődésének és jómódjának korszaka volt.



- A: A piac
- B: Piaci eladási árak
- C: Piaclapkák
- D: Cirkusz helyzetének vizsgálata a mozgásakor
- E: A cirkusz új helyének a színe
- F: Nantes & Orleans városa
- G: A hajók kezdőhelye a Loire folyón
- H: Falvak
- I: Árúk a falvakban
- J: Pajzslapka a falvakon
- K: A cirkusz kiinduló faluja
- L: A cirkusz kiinduló piaclapkája

- 1: lójelző
- 2: kereskedőjelző
- 3: hírvivőjelző
- 4: fogat 2 lóból és 1 piros kereskedőből
- 5: fogat 1 lóból és 1 sárga hírvivőből
- 6: üzenetjelző
- 7: hajójelző
- 8: farm
- 9: kolostor
- 10: vár (1 farmból és 1 toronyból létrehozva)
- 11: cirkusz



Dénárkártyák



Árukártyák: fa, gabona, sajt, bor, sör



eladási ár

Üzenetkártyák: 1, 2, 3 és 4 (Apátság üzenete)



üzenet típusa

Karakterkártya



Épületkártya



- a kártya neve
- győzelmi pont
- költség
- kép
- ki használhatja a képességet
- a különleges képesség leírása

Jelek

- : győzelmi pont a játék végén
- : egy mezőt lép a hajó a Loire-on
- : üzenetkártya
- : ló
- : kereskedő és/vagy hírvivő



## ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyék a játéktáblát az asztalra.

Tegyetek véletlenszerűen pajzsokat a játéktábla faluinak fakeretű lyukas helyeire. Ha 2 egymás utáni pajzs ugyanolyan színű, akkor az egyiket cseréljétek ki egy másik pajzsra úgy, hogy két szomszédos pajzs ne legyen azonos színű. Véletlenszerűen tegyék le a Piaclapkát a piacra, egy lapkát mezőnként, úgy, hogy a pajzs felük legyen felfelé. Tegyék a cirkuszjelzőt Ussé falura, és fordítsátok meg a megfelelő színű piaclapkát, hogy a cirkusz látható legyen.

Tegyék egy lójelzőt a következő falvak mindegyikére (a fel nem használt lovak kerüljenek vissza a dobozba):

- 1 vagy 2 játékos esetén: Montsoreaura, Usséra, Amboisera, Langeaisra, Vendômera és Talcyra.

- 3 vagy 4 játékos esetén: Saumurra, Chinonra, Villandryra, Chevernyre, Angersre, Toursra, Bloisra és Beaugencyra.

### Kártyák szétosztása:

Csoportosítsátok a kártyákat típusuk szerint:

- Üzenetkártyák: az üzenetkártyákat szintjük szerint válogassátok szét. Az 1 Dénáros üzenetkártya hátlapja az 1-es szintű, a 2 Dénáros kártya 2-es szintű stb. Külön-külön keverjétek meg a négy paklit, és tegyék képpel lefelé őket.

- Dénárkártyák: a dénárkártyákat az értékük szerint csoportosítsátok.

- Árukártyák: a kártyákat az áruk típusa szerint csoportosítsátok.

- Alap épületkártyák: a farm, a kolostor, a vár, a cirkusz, a Nantes és az Orléans kártyák referenciakártyák, azaz csak egy van belőlük, ezek egyik játékos tulajdonába sem kerülnek.

- Palota épületkártyák: 4 különböző palota tartozik mind Nanteshez, mind Orléanshoz, és mindegyikből 2 példány van (összesen 16 kártya). Tegyék Nantes és Orléans palotakártyáit külön sorokba.

- Karakterkártyák:

A Bankár, Tanonc (Apprentice), Segéd (Helper), és Polgármester (Mayor) lapokból annyit kell használni, amennyi játékos van. (Példa: 3 Bankárt, 3 Tanoncot, 3 Segédet és 3 Polgármestert 3 játékos esetén).

Az összes többi karakterből 2 azonos kártya van (kivéve az 5 egyedi Kék kártyát). 3 vagy 4 játékos esetén minden lapot használni kell. 1 vagy 2 játékos esetén csak 1 lapot kell használni minden karakterből (tegyék vissza a fel nem használt lapokat a dobozba).

A játékosok számától függetlenül mindig mind az 5 Kék karakterkártyát használni kell.

Az összes kártyát képpel felfelé, jól láthatóan kell az asztalra tenni (azonos kártyák átfedhetik egymást). Az azonos színű kártyákat össze lehet egy sorba csoportosítani helytakarékosági okokból.

Minden játékos választ egy szint és elveszi az összes jelzőjét. Mindenki tegyen 1 üzenetjelzőt (kis kocka) a Tanonckártyákra, és egy másikat a Segédkártyákra.

A hajóikat (kerek jelző) a játékosok tegyék a Loire folyón a kezdőmezőre (piros pont), ami Nantes közelében van.

Minden játékos kap 4 lójelzőt. Ebből kettőt, rajta a kereskedőjével minden játékos Nantesra tesz, a másik 2 lovat, rajta a hírvőjével pedig Orléansra tesz.

Minden játékos kap 7 dénárt és húz 1 első szintű üzenetkártyát. A dénárkártyákat és a kézbesítetlen üzenetkártyát képpel felfelé maga elé teszi, hogy mindenki láthassa. (A játék folyamán szerzett dénárokat és üzeneteket is nyíltan kell tárolni, akár csak az árukártyákat.)

Aki utoljára vezetett hajót a Loire folyón, az kezdi a játékot.

## KÖR

Az aktív játékos tetszőleges sorrendben lép a kereskedővel és hírvővel.

A lépés kötelező, és legalább egy helyet haladni kell. A játékos minden lépés után azonnal **egy** akciót is **végrehajthat**. Ez alól a kereskedő a kivétel a 2 városban, Nantesban és Orléansban: több akciót is végrehajthat, lásd a táblázatot a következő oldalon. Az akció nem kötelező, és függ attól a helytől, ahol a jelző megállt. Az akciókat mindig a mozgás után kell végrehajtani.

## MOZGÁS

A kereskedő/hírvő a lovai számánál eggyel több helyet léphet előre, és mindet le kell lépnie. A játéktáblán összesen 20 hely van (Nantes, Orléans, és 18 falu), ahova a játékosok bábuik léphetnek, és akciót hajthatnak végre.

A lépés előtt a játékos bármennyi lovat kivehet az adott fogatból, így csökkentve a mozgás nagyságát. Ezek a lovak az adott helyen maradnak.

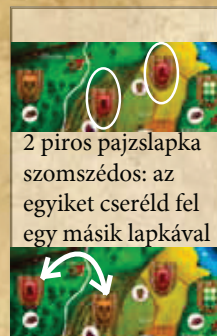
A játékos új lovat tehet a fogathoz, ha van szabad jelző (ló) a kereskedő/hírvő kiinduló helyén [kivéve Kovács (Blacksmiths)]. Azonban körönként **legfeljebb egyet** adhat hozzá [kivéve Hegyvernök (Squire)], és **egy fogatban legfeljebb 2 ló** lehet [kivéve Felderítő (Scout)].

A kereskedő/hírvő jelző együtt mozog a lójelzőkkel: vagyis a teljes fogat együtt halad.

A mozgás kötelező, legalább egy helynyit lépni kell. Egyet akkor lép a játékos, ha a kereskedőnek/hírvőnek nincs lova.

Amikor a kereskedő/hírvő elkezdi a mozgását Nantesban vagy Orléansban, akkor szabadon megválaszthatja, hogy melyik irányba halad. Ezt az irányt addig kell tartania, amíg elér a másik városba (Orléans vagy Nantes). Ne feledjétek, hogy pont a megfelelő számú mozgáspontot kell lépni ahhoz, hogy Nantesban vagy Orléansban megálljon a fogat, nem állhat meg korábban, és az összes többi mozgási szabályt is be kell tartani [kivéve Városi őrsg].

A menetirányt nem lehet megváltoztatni, ha a kereskedő/hírvő egy faluban megáll. Útjelzők vannak a falu mindkét oldalán, hogy segítsenek emlékezni arra, hogy a játékos bábuja merre halad. A játékosnak a fogatával az út azon felén kell haladnia, ahol a megfelelő nyíl van (bal oldali közlekedés).



2 piros pajzslapka szomszédos: az egyiket cseréld fel egy másik lapkával



Üzenetjelzők előkészülete (kis kockák) 3 játékos esetén.



Kezdeti kereskedő és hírvő felállás 3 játékos esetén.



pontosan 3 helyet lép  
pontosan 2 helyet léphet  
pontosan 1 helyet léphet



Az útjelzőtábla az út bal oldalán mutatja a menetirányt (bal oldali közlekedés).



AKCIÓK

Az akciót a kereskedő/hírvívő hajthatja végre közvetlen a lépése után, attól a helytől függően, ahol megállt. Az akciók sosem kötelezőek.

|                     | Kereskedő                                         | Hírvívő  |
|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| falú                | 1 áruvásárlás.                                                                                                                     | 1 üzenetkézbesítés (1, 2, vagy 3-as szintű).                                                |
| Nantes vagy Orléans | Árueladás & 1 épület építése & hajózás a Loire folyón (6/10 dé-nár 1/2 mező).                                                      | 1 üzenet vásárlása (1, 2, vagy 3-as szintű). Egy 4-es szintű üzenet kézbesítése.            |
| Cirkusz             | 1 áru vásárlása 1 dénárral olcsóbban VAGY 1 karakter felfogadása                                                                   | 1 karakter felfogadása.                                                                     |
| falú farmmal        | 1 áru vásárlása 1 dénárral olcsóbban. A farm tulajdonosa 1 pontot lép a hajóval a Loire folyón.                                    | A farm tulajdonosa vehet 1 üzenetet (1, 2, 3-as szintűt).                                   |
| falú kolostorral    | 1 áru vásárlása 1 dénárral olcsóbban VAGY a tulajdonos vehet 1 sört. A kolostor tulajdonosa 1 pontot lép a hajóval a Loire folyón. | A kolostor tulajdonosa vehet 1 négyes szintű üze-netet                                      |
| falú várral         | 1 áru vásárlása 2 dénárral olcsóbban. A vár tulajdonosa 1 pontot lép a hajóval a Loire folyón.                                     | A vár tulajdonosa vehet 2 üzenetet (1, 2, 3-as szintűt).                                    |

AKCIÓ: 1 áru vásárlása

Ki: kereskedő. Hol: a faluban.

Ha a kereskedő megáll a faluban, akkor a játékos vehet 1 árut. Az adott faluban kapható áruk a helyhez vannak rajzolva. Az ára megegyezik a megfelelő pajzs piaci helyével. A játékos befizeti a dénárokat a talonba, és elveszi onnan az árukártyát. A megszerzett árukat képpel felfelé maga elé teszi, hogy mindenki láthassa. Fontos: a játékos csak 1 sört, 1 bort, 1 sajtot [kivéve a tejeseMBER (Dairyman)] és 1 gabonát [kivéve gabona farmer] szállíthat. Fából bármennyit szállíthat a játékos. Az árukártyatalon korlátos: ha egy adott áru kifogy, akkor azt az árut nem lehet megvásárolni. Egy játékos csak egy árut vehet meg körönként [kivéve a favágó (Lumberjack)].

AKCIÓ: árueladás

Ki: kereskedő. Hol: Nantesban vagy Orléansban.

Ha a kereskedő megáll Nantesban vagy Orléansban, akkor a játékos eladhatja az áruit. Az eladott áruk visszakerülnek a talonba. Az eladási ár az árukártyán fel van tüntetve. Dénárokat a talonból kapja a játékos. Nem kötelező a játékosnak az összes áruját eladnia; eladhat néhányat is, vagy akár semmit sem.

AKCIÓ: hajózás a Loire folyón

Ki: kereskedő. Hol: Nantesban vagy Orléansban.

A játékos 6 Dé-nár befizetésével a hajójával egy mezőt előre léphet a Loire folyón (ennek az értéke 1 pont); vagy befizethet 10 dé-nárt, amiért a hajója 2 mezőt mehet a folyón (2 pont). A játékos nem használhatja többször ezt az akciót egy körben. Azaz nem fizethet be 10+6=16 dé-nárt, hogy a hajója (1+2) = 3 mezőt lépjen. Ha egy játékos hajója eléri a cél pozíciót, az kiváltja a játék végét (lásd játék vége). A hajó nem tud túlmenni ezen a ponton.

AKCIÓ: 1 áru vásárlása olyan faluban, ahol van farm

Ki: kereskedő. Hol: olyan faluban, ahol van farm.

Ugyanaz a szabály érvényes, mint az üres faluban, de az áru ára 1 dénárral olcsóbb a kereskedőknek. Ez a kedvezmény az összes játékosra érvényes, nem csak a farm tulajdonosára. Ha valamelyik kereskedő árut vesz olyan faluban, ahol van farm, akkor a farm tulajdonosa 1 pontot kap a folyón (azaz a hajójával 1 mezőt előre lép). Ha a farm tulajdonosa vásárol a saját farmján, akkor ő is megkapja az 1 dé-nár kedvezményt az árura, és az 1 pontot a folyón. A termék ára lehet nulla, de annál kisebb nem. A játékos hajója akkor is megy 1 mezőt előre a Loire folyón, ha a vételi ár nulla. Csak 1 árut lehet körönként venni.

AKCIÓ: 1 áru vásárlása olyan faluban, ahol van vár

Ki: kereskedő. Hol: olyan faluban, ahol van vár.

Ugyanaz a szabály érvényes, mint az üres faluban, de a vásárlási kedvezmény 2 dé-nár. A vár tulajdonosa kap 1 pontot a folyón, ha vásároltak a faluban árut. A termék ára lehet nulla, de kisebb nem. A játékos hajója akkor is megy 1 mezőt előre a Loire folyón, ha a vételi ár nulla. Csak 1 árut lehet körönként venni.

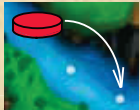
AKCIÓ: 1 áru vásárlása olyan faluban, ahol van kolostor

Ki: kereskedő. Hol: olyan faluban, ahol van kolostor.

A kolostor az egyetlen hely, ahol sört lehet venni. A sör ára duplája az adott hely normál piaci árának. Csak az a játékos vehet sört az adott helyen, akié a kolostor. Ha a kolostor tulajdonosa sört vesz, akkor kap 1 pontot (mezőt) a folyón. A másik lehetőség, hogy a játékos az adott helyhez rendelt terméket veszi meg (akkor is, ha nem tulajdonosa a kolostornak) 1 dé-nár kedvezménnyel. A kolostor tulajdonosának hajója 1 mezőt halad előre. A termék ára lehet nulla, de annál kisebb nem. A játékos hajója akkor is megy 1 mezőt előre a Loire folyón, ha a vételi ár nulla. A kolostor tulajdonosának választania kell, hogy sört akar venni vagy a normál árut. Csak 1 árut lehet körönként venni.



A piros kereskedő Saumurban áll meg, és sajtot vesz 1 dé-nárért. A piros kereskedő Nantesban áll meg és elad 1 fát és 1 sajtot, amiért 2+5 = 7 dé-nárt kap.



A piros játékos 10 dé-nárt fizet, és 2 mezőt hajózik előre a hajójával a Loire folyón.



A piros kereskedő Saumurban áll meg, és ingyen vesz sajtot (1 a piac és -1 a farm kedvezmény). A sárga játékos kap 1 pontot a Loire folyón.



Saumurban van a piros kolostora. A játékos vehet ingyen 1 sajtot (1 - 1 dé-nár) vagy sört 2x1 = 2 dé-nárért. Ezután a piros hajó lép 1 mezőt.



### AKCIÓ: 1 áru vásárlása olyan faluban, ahol a cirkusz van

Ki: kereskedő. Hol: olyan faluban ahol cirkusz van.

A cirkusz egy plusz 1 dénáros kedvezményt ad a vásárlási árhoz. Az összes többi kedvezmény is él.

Például, ha a kereskedő olyan faluban vásárol árut, ahol van farm, és cirkusz is, akkor a kedvezménye 2 lesz. Cirkusz és vár esetén a kedvezmény 3. Ha a játékos sört vesz a kolostorban, akkor a dénár levonása a piaci ár megduplázása után történik. Az összes többi szabály is érvényes. A termék ára nulla lehet, de kisebb nem. Csak 1 árut lehet körönként venni.

### PIACI VÁLTOZÁS

Minden áruvásárlás után át kell állítani a piacot. Azt a piaciaplakát, ami megfelel annak a helynek, ahol az áruvásárlás történt, a piac jobb szélére kell áttenni. Az adott hely áruinak új ára így 4 dénár lesz. Az összes többi piaciaplakát balra kell tolni. Például, ha az árut egy kék pajzsos faluban vásárolták, akkor a kék pajzsos piaciaplakát kell a piac jobb szélére áttenni. Az összes többi piaciaplaká (sárga, lila, piros, zöld és fehér) egy helyet balra mozog.

### A CIRKUSZ MOZGÁSA

A piac átállításakor minden piaciaplaká mozog. Minden piaciaplaká kétoldalú. Az egyik oldalán csak a pajzs látható, a másik oldalán egy pajzs és a cirkusz képe van. Ez mutatja, hogy a cirkuszjelző olyan faluban van, aminek ilyen a pajzsa. Csak egy piaciaplaká lehet egy időben a cirkusz oldalával felfelé.

Ha a piac beállítása után, a cirkuszlapka a piac középső mezőjére kerül (a játéktáblára rajzolt cirkusszal egybeesik), akkor a cirkuszjelző helyet változtat. A cirkusz új helyének a piacon első helyen lévő piaciaplakával (bal szélső) megegyező színű pajzsának kell lennie. Ilyen színű pajzsa több helynek is van. Az aktív játékos dönti el, hogy ezek közül melyikre teszi a cirkuszt. A cirkuszjelző mozgatása után meg kell fordítani a két piaciaplakát, hogy a cirkusz jelenlegi helyét mutassák.

### AKCIÓ: épületvásárlás

Ki: kereskedő. Hol: Nantesban vagy Orléansban.

Minden játékos csak 1 épületet építhet körönként [kivéve Economus].

**Farm.** A játékos 4 dénárt + 1 fát befizet, és letesz egy farmjelzőt valamelyik üres falura (olyan falura, ahol nincs más épület - a cirkusz nem számít épületnek). Fontos: Két út van a táblán, a folyó mindkét oldalán egy. A játékosnak törekednie kell arra, hogy az épületei a 2 útvonal közt egyenletesen legyenek elosztva. Azaz a két útvonalon a tulajdonában található épületek számának a különbsége nem lehet nagyobb, mint 1 [kivéve a Földmérő (Mensor)]. Például, ha a játékosnak van 1 épülete az egyik útvonalon, akkor az új farmot a másik oldali útvonalon található egyik üres faluba kell tennie. A harmadik farmot bárhova építheti.

**Kolostor.** A játékos 4 dénárt + 2 fát fizet. Valamint kell már lennie ezen a helyen egy megépített farmjának is. A farmjelzőt lecseréli egy kolostorjelzőre, és a farm visszakerül a játékoshoz.

**Vár.** A játékos 6 dénárt + 1 fát fizet. Valamint kell már lennie ezen a helyen egy megépített farmjának is. Egy toronyjelzőt tesz a farmjelzője mellé: a két jelző együtt a várat jelenti. A tornyok száma korlátos, ezért ez az akció nem használható, ha már az összes torony lekerült a táblára.

Megjegyzés: A farm-, kolostor- és várjelzők kerülnek le a táblára, a kártyák csak információk, és nem tartoznak egyik játékoshoz sem.

**Palota.** A játékos 4 dénárt fizet és elvesz 1 tetszőleges olyan Palota épületkártyát amilyenre még nincs. (A nantesi bank és az orleansi bank különbözőnek számít.) Jelző nem kerül le, de a kártyát elveszi a játékos, és maga elé teszi. A Palota épületkártya hatása a következő kör kezdetétől él, és csak Orléansra vagy Nantesra hat.

### AKCIÓ: személybérlet

Ki: kereskedő vagy a hírvívő. Hol: olyan faluban ahol cirkusz van

Ha a kereskedő vagy a hírvívő ott áll meg, ahol a cirkusz tartózkodik, akkor a játékos felbérlehet egy személyt. Csak ez az egy módja van a karakterkártyaszerezésnek [kivéve Palatium Balivi].

A játékos körönként csak 1 személyt bérlehet fel, még akkor is, ha ugyanabban a körben a kereskedője és a hírvívője is a cirkusznál áll meg. A játékos nem bérlehet fel két azonos személyt. A karakter ára a kártyán fel van tüntetve.

A játékos befizeti a dénárt a talonba, és a karakterkártyát képpel felfelé maga elé teszi, mindenki számára láthatóan. A felbérlet személy hatása azonnal életbe lép, és a teljes játék során megmarad. A karakterkártyák száma korlátos, ha egy karakterkártya elfogy, akkor öt többé már nem lehet felbérlni.

### AKCIÓ: üzenetvásárlás

Ki: hírvívő. Hol: Nantesban, Orléansban, olyan faluban ahol farm, vár vagy kolostor van.

Csak a hírvívő szerezhet üzeneteket. Ez Nantesban és Orléansban lehetséges, vagy olyan faluban, ahol a játékosnak van egy farmja, vára, vagy kolostora. A játékos nem szerezhet üzenetet ellenfelei farmjáról, várából vagy kolostorából. Az 1-es szintű üzenet ára 1 dénár, a 2-es szintűé 2 dénár, a 3-as szintűé 3 dénár és a kolostor üzenetének ára 4 dénár. A játékos kolostor üzenetet csak a saját kolostorában szerezhet.

A vár kivételével csak 1 üzenetkártyát vehet körönként a játékos [kivéve a Postahivatal és a Vassallus]. A várban két üzenetet is vehet ugyanabban a körben (ugyanolyan vagy különböző szintű is lehet).

A játékos felhúzza az első üzenetkártyát a választott szint paklijáról [kivéve Helytartó palota (Ducal Palace), Kém (Spy)], és képpel felfelé maga elé teszi: a kártya csak azután fordul meg, ha az üzenet kézbesítve lett.

Egy játékosnál 2 nem kézbesített üzenet lehet [kivéve Polgármester (Mayor)]. Ha a játékosnak már van 2 kézbesítetlen üzenete, akkor legalább az egyiket kézbesítenie kell, mielőtt újat szerezhet. A kézbesítést bármilyen sorrendben megteheti, azaz pl. a második üzenetet is kiviheti előbb. Olyan üzenetet is meg lehet venni, amit még nem lehet kézbesíteni. Például meg lehet venni 2-es szintű üzenetet akkor is, ha a játékosnak nincs még tanonca (de természetesen kikézbesíteni nem lehet).

### AKCIÓ: üzenetkézbesítés

Ki: hírvívő. Hol: az üzeneten jelöl helyen.

Minden kézbesített üzenetet képpel lefelé kell letenni, és pontot ér a játék végén. A győzelmi pont fel van tüntetve az üzenetkártyán.

**1-es szintű üzenet:** egy megadott faluba kell kikézbesíteni. Az üzenet kézbesítéséhez a hírvívőnek meg kell állni az adott faluban.





Az 1-es szintű üzenet (és csak az 1-es szintű) kézbesítéséért dénár jár. Ezt a kézbesítéskor azonnal megkapja a játékos. A dénár összegét a kézbesítés cél falujával azonos piaclapka mutatja meg.

**2-es szintű üzenet:** 2 faluba kell kézbesíteni. A pajzsok színe a kártyán mutatja a célhelyeket. A pajzsok sorrendje lényegtelen; a játékos eldöntheti, hogy melyik faluba viszi el először. Alapesetben több választása is van: ugyanolyan színű pajzs egynél több falunak van.

2-es szintű üzenetet csak akkor kézbesíthet a játékos, ha van piros Tanonckártyája. A játékos üzenetjelzője (kis kocka) a kártyával megy.

Ha a hírvívó megáll az egyik, az üzeneten jelölt faluban, akkor az üzenetjelző rákerül arra a falura, ezzel jelezve, hogy az első célt elérte a játékos. Amikor a játékos a második pajzsok megfelelő faluban is megáll, akkor a 2-es szintű üzenet kézbesítésre került, a kártya megfordul, az üzenetjelző kocka visszakerül a játékoshoz.

**3-as szintű üzenet.** A 2-es szintű üzenetek szabálya érvényes rá is, de a játékosnak kell lennie piros tanonc- és segédkártyájának is. A játékosnak 2 üzenetkockára lesz szüksége (kis kocka), amiket az üzenet első két falujába kell letennie. Amikor az üzenet a harmadik faluba is eljut: akkor az üzenetkockák visszakerülnek, az üzenetkártya pedig lefelé fordul.

A játékos csak 1 üzenetet kézbesíthet körönként. Egy üzenetkockát csak egy üzenethez lehet felhasználni egyszerre. A játékos bármikor dönthet úgy, hogy visszaveszi az üzenetjelzőjét egy faluról, hogy egy másik üzenet kézbesítéséhez használja fel. Ha így tesz, akkor az előző kézbesítést meg kell ismételnie. A játékos nem kezdhet el ugyanabban a körben egy új kézbesítést, amelyikben előtte már befejezett egyet.

**4-es szintű üzenet: Kolostor üzenete.** A kolostor üzenetét csak az általa épített kolostorban veheti meg a játékos. A kézbesítési cél vagy Orléans, vagy Nantes. Csak egy kolostorüzenetet lehet egyszerre kikézbesíteni, és ez is beleszámít a üzenetkorlátba. A játékosnak nincs szüksége tanoncra vagy segédre a kolostor üzenetének kézbesítéséhez.

## NANTES és ORLÉANS DÉNÁRKORLÁTOZÁSA

### Minimum feltétel:

Ha a játékosnak **5 dénárnál kevesebbje van, amikor a kereskedője Nantesban vagy Orléansban van**, akkor sem a **kereskedő**, sem a **hírvívó nem léphet**, és nem hajthat végre akciót. A játékos kap 1 dénár a talonból, és a köré véget ér. Ezt addig kell ismételni, amíg eléri az 5 dénárt.

### Maximum feltétel:

A játékosnak **több mint 10 dénárja van amikor elhagyja a kereskedője** Nantest vagy Orléant, akkor a plusz dénárokat el kell dobnia [kivéve a bankár]. Ezt azelőtt kell közvetlen ellenőrizni, mielőtt a játékos lép a kereskedőjével; hisz ekkorra már léphetett a hírvívójével. Ez a korlát a hírvívót nem érinti.

## A JÁTÉK VÉGE

A játéknak vége, ha a két feltétel egyike teljesül:

- Az egyik játékos hajója eléri a megadott helyet a folyón: 20-ast 1 vagy 2 játékosnál, 17-et 3 játékosnál, 15-öt 4 játékosnál.

- Egy játékos adott számú üzenetet kézbesített: 15-öt 1 játékosnál, 12-öt 2 játékosnál, 10-et 3 játékosnál, 8-at 4 játékosnál.

Ha a két feltétel egyike teljesül, akkor a játék végét kiváltó játékos kivételével, minden játékosnak van még egy plusz köre, és aztán a játék véget ér.

## GYŐZTES

Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van. Pontokat a következőkért lehet szerezni:

- |                                                                    |                                                  |
|--------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------|
| a) a hajóért a Loire folyón: minden mező 1 pontot ér               | d) a felfogadott személyeken látható pontokat    |
| b) a kézbesített üzenetekért annyi pontot, amennyit a kártya mutat | e) speciális pontokat a kék karakterekért        |
| c) a kézbesítetlen üzenetkártyák 1 pontot érnek                    | f) a megépített palotakártyákon látható pontokat |

Ha az eredmény holtverseny, akkor az nyer, aki a döntetlenben résztvevők közül a legtöbb vár tulajdonosa. Ha még mindig holtverseny van, akkor az a győztes, akinek a legtöbb épülete van (beleértve a palotákat, a kolostort és a farmot is).

## ALKALMI JÁTÉK: a játék könnyebb verziója alkalmi játékosoknak.

Kártyák nem kerülnek használatba (az alap épületkártyák maradjanak információs lapnak). A cirkuszjelzőt sem kell használni, és a piaclapkák mindegyike a nem cirkuszos oldalával van felfelé. Minden játékos két üzenetkockával kezd (kis kockák), és bármilyen szintű üzenetet tud kézbesíteni. Azonban a játékos nem tud több 2-es szintű üzenetet kézbesíteni, mint 1-es szintűt, és több hármas szintűt, mint 2-es szintűt. Például, ha a játékos kézbesített már 1 db 1-es szintű üzenetet, és 1 db 2-es szintű üzenetet, akkor 1-es szintű vagy 3-as szintű üzenetet kézbesíthet, de 2-es szintűt nem. Csak ha egy második 1-es szintűt is kézbesített, akkor kézbesíthet 2-es szintűt, és így tovább. 4-es szintű üzenetet ugyanúgy lehet kézbesíteni, mint általában, nem függ a többi szint üzeneteitől.

A többi szabály változatlan marad.

## SZÓLÓ JÁTÉK: ha egyedül vagy, és nem tudsz ellenállni a játéknak.

Az előkészületek megegyeznek a kétszemélyes játékéval. A játék maximum 60 fordulóból áll. A játék akkor ér véget, ha játékos hajója eléri a 20 pontot a folyón (ugyanúgy, mint a 2 személyes játéknál) vagy ha a játékos 15 üzenetet kézbesített. A körök számlálására a 3 nem használt hajójelzőt kell használni. A kör végén ezeknek a hajóknak az egyikével lép a kezdőhelytől kezdve, míg eléred a 20-as számú helyet. Ezután a második hajóval lépkedj, míg az eléri a 20-as számot, és ezután a harmadik hajóval. Ha a harmadik hajó is eléri a 20-as számot a Loire folyón, akkor a játék véget ér, vége a 60. körnek is.





## KARAKTERKÁRTYÁK

|                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                               |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Fa-, gabona-, sajt- borkereskedő:</b> az adott árukártyák eladáskor plusz 1 dénárt adnak.                                                                                                                                                             | <b>Tejesember, gabona farmer (Dairyman, Grain Farmer):</b> a játékos korlátlan mennyiségben szállíthat sajtot vagy gabonát.                                                                                                                 | <b>Favágó (Lumberjack):</b> a játékos 1 helyett 2 fát vehet ugyanabban a körben ugyanazon az áron. Az esetleges épület tulajdonos csak 1 pontot kap és nem 2-t.                                                               |
| <b>Bankár:</b> a kereskedő Nantesból vagy Orléansból 10 helyett maximum 15 dénárral távozhatsz.                                                                                                                                                          | <b>Udvarhölgy (Lady-in-waiting):</b> a játékos 2 személyt is felfogadhat egy körben. A második ára 2 dénárral több a szokásosnál. A második személyt közvetlen az udvarhölgy vásárlás után is meg lehet venni. Hat a Palatium Balivira is.  | <b>Boszorkány (Witch):</b> ha a játékos személyt bérel fel, annak ára 1 dénárral kevesebb lesz (sárga karakterek ingyenesek lesznek). Magára a boszorkányra nem vonatkozik a csökkentés.                                      |
| <b>Művészetek mestere (Magister Artium):</b> Minden épületvásárlás 1 dénárral kevesebbe kerül.                                                                                                                                                           | <b>Economus:</b> A játékos 2 épületet is megvehet ugyanabban a körben. A második ára 1 dénárral több a szokásosnál.                                                                                                                         | <b>Pártfogó (Patronus):</b> a farm, vár és kolostor építésekor 1 -és csak 1- fát épületenként 2 dénárral ki lehet váltani.                                                                                                    |
| <b>Földmérő (Mensor):</b> a játékos bármelyik útra tehet farmot, akkor is, ha a másik úton kevesebb épület van.                                                                                                                                          | <b>Fegyvernök (Squire):</b> a játékos alapesetben a lépés előtt csak 1 lovat tehet a fogathoz. Vele 1-et vagy 2-t (arról a helyről, ahol a fogat áll). Kováccsal: 1 lovat bármelyik helyről megvehet.                                       | <b>Felderítő (Scout):</b> az egy fogatba tehető lovak maximális számát 3-ra növeli (az alap 2 helyett).                                                                                                                       |
| <b>Kovács (Blacksmith):</b> a játékos 1 (és csak egy) dénár befizetésével körönként 1 lovat bármelyik helyről vehet (alapesetben csak onnan ahol a fogat áll). Ez a ló is beleszámít a kereskedő vagy a hírvívó által körönként megvehető lovak számába. | <b>Udvari bolond (Jester):</b> A kereskedő vagy a hírvívó a mozgását előbb is befejezheti (a lovak számától függetlenül), ha a cirkusznál áll meg. Legalább 1 mezőt azonban lépni kell.                                                     | <b>Városi őrség (City Guard):</b> A kereskedő vagy a hírvívó a mozgását előbb is befejezheti (a lovak számától függetlenül), ha Nantesban vagy Orléansban áll meg. Legalább 1 mezőt azonban lépni kell.                       |
| <b>Polgármester (Mayor):</b> A hírvívónél a szokásos 2 helyett 4 kézbesíthető üzenet lehet. Kolostorüzenet azonban csak 1 lehet köztük.                                                                                                                  | <b>Vazallus (Vassallus):</b> ha a hírvívó vesz egy üzenetkártyát, akkor még 1 (1-3 szintű) üzenetet vehet (a Kolostorban azonban nem), de be kell tartani az üzenetkorlátot. Postahivatallal és Polgármesterrel: a 3. üzenet ára normál ár. | <b>Kém (Spy):</b> amikor a hírvívó üzenetvásárlást választ, akkor 1 helyett 3 kártyát húzhat fel, amiből 1-et kiválaszt, a többi a pakli aljára teszi vissza. Vár, Postahivatal vagy Vazallus: többször választ 1-et a 3-ból. |
| <b>Tanonc (Apprentice):</b> Ha a játékos vesz egy tanoncot, akkor kap 1 üzenetjelzőt is (kis kocka), és innentől kezdve kézbesíthet 2-es szintű üzeneteket is. Előfeltétel a segédhez.                                                                   | <b>Segéd (Helper):</b> Csak a tanonc után lehet megvenni. A játékos kap 1 üzenetjelzőt (kis kocka), innentől kezdve kézbesíthet 3-as szintű üzeneteket is.                                                                                  | <b>Udvarló, Tábornok, Filozófus, Bíró, Előljáró (Lover, General, Philosopher, Judge, rovist):</b> Mindegyikük a kártyán jelöl üzenettípus kézbesítéséért plusz 2 pontot ad a játékosnak a játék végén.                        |

## PALOTA ÉPÜLETKÁRTYÁK

Emlékeztető: a Palota épületkártya hatása csak a vásárlást követő körtől érvényesül. Mindegyik épületet csak egyszer lehet mind Nantesban, mind Orléansban birtokolni.

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Helytartó palota (Ducal Palace):</b> Alapesetben az első üzenetkártyát kell felhúzni a pakliról. Ezzel a palotával a játékos kereshet a teljes pakliban (a választott szint paklijában), és egy lapot kiválaszthat. Ezután a paklit újra kell keverni. Postahivatallal és/vagy Vazallussal: többször használható, különböző szintekkel is.. | <b>Postahivatal (Post Office):</b> ha a hírvívó Nantesban vagy Orléansban áll meg, 1 dénárral kevesebbet vehet egy második üzenetet (1-es szintű üzenet ingyenes). Az üzenetkártya-korlátot be kell tartani (legfeljebb 2 alaphelyzetben).                                 |
| <b>Palatium Balivi:</b> a normál akción kívül (előtte vagy utána), a kereskedő vagy a hírvívó felbérelhet egy piros karakterkártyát, ha Nantesban vagy Orléansban van. Csak egyszer lehet körönként használni. Udvarhölgygel: maximum 2 piros kártyát lehet.                                                                                   | <b>Bank:</b> Ha a kereskedő vagy a hírvívó Nantesban vagy Orléansban áll meg, akkor 3 dénárt kap (6 dénár kapható így körönként). Ha a kör kezdetén a kereskedő kevesebb, mint 5 dénárral áll valamelyik városban, és ezért ér véget a kör, akkor a bank nem fizet semmit. |

## STÁBLISTA

Köszönet minden játékesztelőnek és támogatónak. Különösen nekik: Barbara Pivetta, Alice és Leonardo Ornella, David Simiand, David Pernot, Jean-Baptiste (JB) Dutot, Clémence Ménis, Alain Pissinier, Philippe Keyaerts, Aurèle Aubert, Fabien Conus, Sabrina Ferlisi, Cédric & Anne-Cécile Lefebvre, Sébastien Pauchon, Adrian Dinu és az összes többi játékesztelőnek a Swiss Game Designers' Meetingről, és a Ludopathic Gathering.

Köszönet Ralf Kuhnnek a német fordításért, és a német és angol szöveg lektorálásért.

Köszönöm Brad Keennek és Nathan Morsenak az angol lektorálást, és javaslataikat.

Illusztráció: Mattia Mentaastro.

Magyar fordítás: Dunda

