

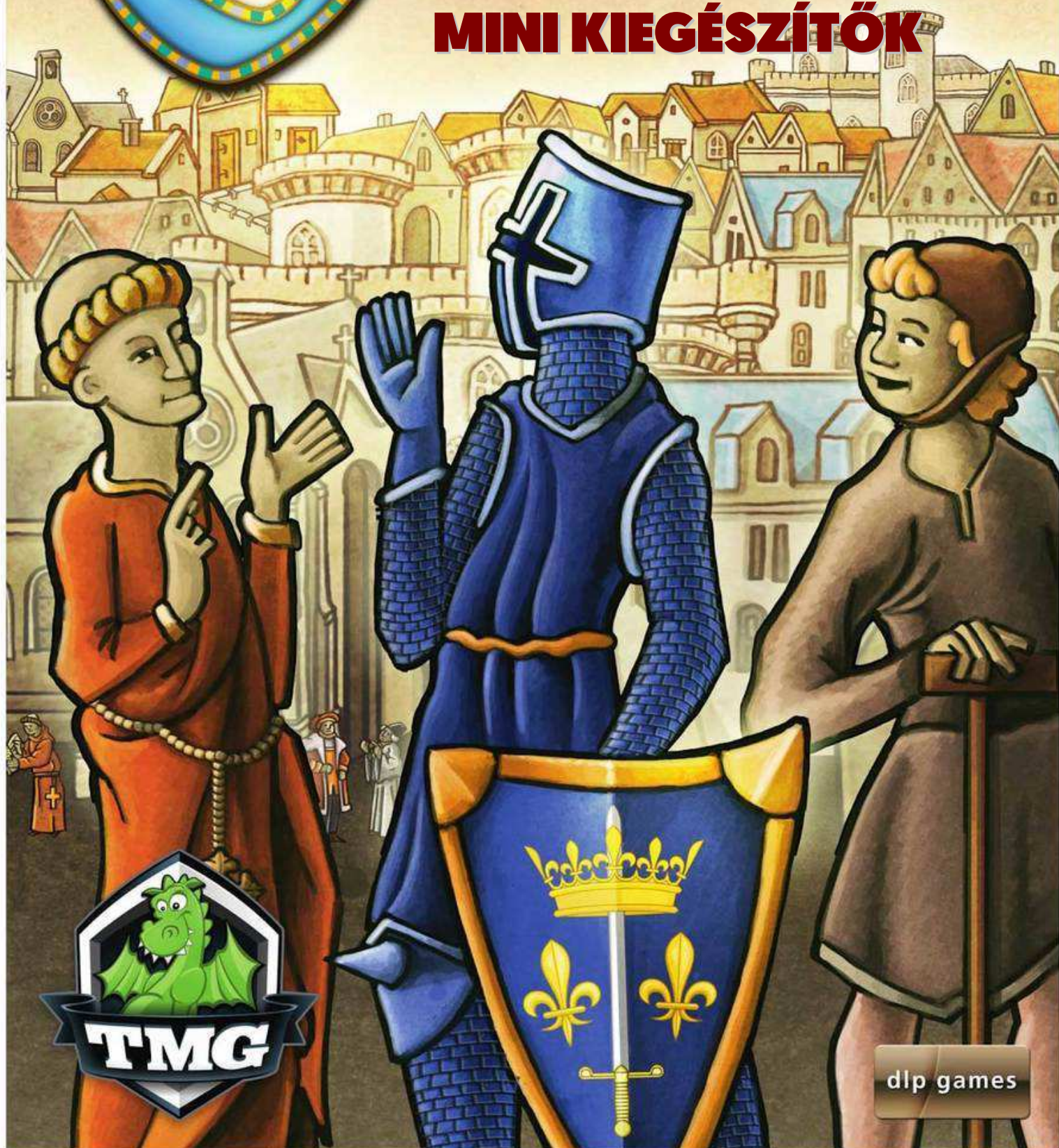


fordította: **Beorn** (2016-2018)
lektorálta: **Hipszki László**
nem hivatalos és nem szó szerinti fordítás

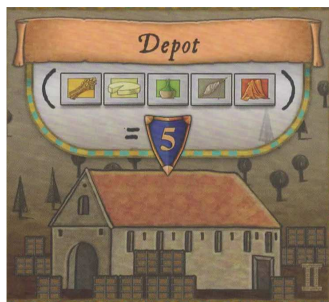
Reiner Stockhausen

Orléáns

MINI KIEGÉSZÍTŐK

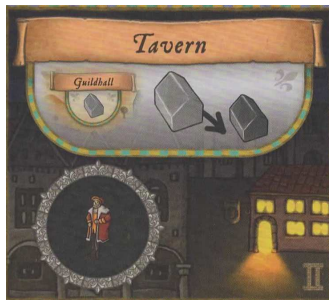


ÚJ VÁROSBŐVÍTÉS-LAPKÁK



RAKTÁR (Depot) [Lagerhaus]

A játék végén 5-5 VP-t kapsz minden teljes 5-ös árucikk-sorozatodért (azaz amiben van egy-egy gabona, sajt, bor, gyapjú és brokát jelző).



FOGADÓ (Tavern) [Taverne]

Építhetsz kereskedelmi állomást egy olyan városban, ahol már van az egyik játékosársadnak kereskedelmi állomása. (Egynél több kereskedelmi állomást ezzel a lapkával sem építhetsz egy városban.) A **fogadó** akcióját a **kereskedelmi állomás** akcióval egy időben kell kijátszanod (egyetlen, közös akciónak számít).



SZŐLŐBIRTOK (Wineyard) [Weinberge]

Amikor felépítesz egy kereskedelmi állomást egy olyan városban, ami folyó mellett fekszik, vehetsz egy borjelzőt a piac mezőről 1 érmeért cserébe (fizesd be a közös készletbe).



PÉKSÉG (Bakery) [Bäckerei]

Fizess be 2 érmét a közös készletbe, majd tegyél maximum 3 gabonajelzőt a saját készletedből a **pékség** városbővítés-lapka jelölt mezőjére! A gabonából kenyeret süöttél (ettől kezdve minden **pékségre** tett gabonajelző 1 kenyérnek számít). A kenyér élelmiszernek számít, azaz beadhatod a „betakarítás” esemény során, illetve egy árucikknek kell számolni az „adófizetés” eseménykor. A kenyér előnye a játék végén mutatkozik meg: annyi VP-t kapsz, amennyi a kenyereid számának és az aktuális fejlettségednek a szorzata.



ARANYMŰVES (Goldsmith) [Goldschmiede]

Befizethetsz 1 tetszőleges árucikkjelzőt minden már felépített kereskedelmi állomásod után (az árucikkeket tedd a megfelelő piac mezőkre). Ha így tettél, annyi mezőt léphetsz a jelölőddel a fejlődéssávon, ahány kereskedelmi állomásod van felépítve.



REJTEKHELY (Lair) [Versteck]

Befizethetsz 1 tetszőleges árucikkjelzőt (az árucikket tedd a megfelelő piac mezőre). Ha így tettél, megkapod a választásod szerinti egyik karaktersáv jutalmát: földműves-sáv, kézműves-sáv, kereskedő-sáv, tengerész-sáv, vagy a tudós-sáv. Azt a jutalmat kapod meg, ahol a jelölőd áll éppen. Magát a jutalmat akkor is megkapod, ha már nincs elvehető jelző a játéktáblán.



KASZÁRNYA (Barracks) [Kaserne]

Ettől kezdve a lovagjelzövet bármilyen más jelzővel helyettesítheted az egyes akcióhelyek mezőin.



BÍRÓSÁG (Court) [Gerich]

Mozgasd egyik ellenfeled kereskedőfiguráját az egyik szomszédos városba (út, vagy folyó mentén). Elveheted a kereskedőfigura útvonalában lévő egyik árucikkjelzőt. Ellenfelednek kárpótlásul fizess 1 érmét.



SZÍNHÁZ (Theatre) [Theater]

A **színház** városbővítés-lapkára minden karakterjelző típusból tehetsz egyet-egyet (nem tehetsz azonban olyan karakterjelzőt rá még egyet, amilyen karakterjelző már van rajta). Amikor használni akarod ezt az akciót: távolítsd el a **színházról** az összes rajta lévő karakterjelzőt és tedd vissza őket a vászonzsákodba. Ezután annyi érmét kapsz a közös készletből, ahány karakterjelzőt eltávolítottál a **színházról**.



KIKÖTŐ (Port) [Hafen]

A játék végén 10 VP-t kapsz, ha egy folyamatos vízi útvonal mentén 4 egymás mellett lévő kereskedelmi állomást építettél fel. Ha egy folyamatos vízi útvonal mentén 5 egymás mellett lévő kereskedelmi állomást építettél fel, akkor 15 VP-t kapsz (10 helyett).



KŐFEJTŐ (Quarry) [Steinbruch]

Felépítheted egy kereskedelmi állomásodat egy olyan városban, ahol még nincs kereskedelmi állomásod. Fizess 2 érmét a közös készletbe, ha abban a városban van éppen a kereskedő figurád, ahová építettél. Egyébként fizess 2-2 érmét minden olyan (szárazföldi, vagy vízi) útvonal után, ami az építkezés városa és a kereskedő figurád aktuális városa között van.



MŰHELY (Workshop) [Werkstatt]

Befizethetsz 1 érmét a közös készletbe, hogy áthelyezhesd az egyik akcióhelyeden lévő technológiajelzövet egy másikra akcióhelyre. (Ha az áthelyezés után az akcióhely aktív válik, azt csak a következő fordulóban tudod majd használni.) Minden egyéb szabályt be kell tartanod, ami a technológiajelzőre vonatkozik.



POLGÁRHÁZ (Bourgeois House) [Bürgerhaus]

Válassz egyet az alábbi bónuszok közül:

- kapsz 5 érmét
- kapsz 1 tetszőleges árucikket
- a kereskedő figurádat 1 szomszédos városba mozgathatod egy úton, vagy folyón
- 3-at előre léphetsz a jelződdel a fejlődéssávon



ZSILIPKAPU (Lock) [Schleuse]

Amikor kapsz egy tengerész karaktert, ahelyett, hogy lépnél egyet előre a tengerész-sávon, léphetsz egyet előre bármelyik másik sávon helyette.



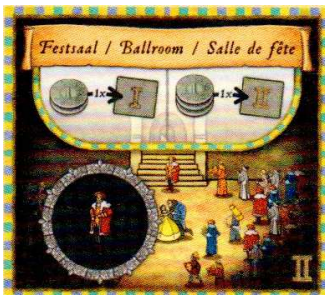
CSILLAGVIZSGÁLÓ (Observatory) [Sternwarte]

Léptesd előre a fejlődéssávon a jelződet a következő csillag-szimbólumig. Az esetleg közbeeső érméket és polgárjelzőket azonban nem kapod meg.



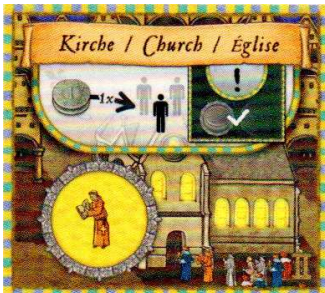
ÚT (Road) [Strasse]

Építs egy kereskedelmi állomást, és tedd erre a lapkára. Akár 4 kereskedelmi állomást is építhetsz ezen a lapkán. (A játék végén a legtöbb kereskedelmi állomás pontozásakor beleszámítanak a lapkán lévő állomásaid is.)



BÁLTEREM (Ballroom) [Festsaal]

Fizess 2 érmét, hogy megvásárolhasd bármelyik I-es hátoldalú városbővítés-lapkát, vagy fizess 3 érmét, hogy megvásárolhasd bármelyik II-es hátoldalú városbővítés-lapkát.



TEMPLOM (Church) [Kirche]

Élvezheted egy másik játékos tulajdonában lévő városbővítés-lapka előnyeit. Fizess 2 érmét a használt városbővítés-lapka tulajdonosának. Csak akkor használhatsz egy városbővítés-lapkát, ha az éppen aktiválva van karakterjelzőkkel. (Nem használhatsz olyan városbővítés-lapkát, amelynek az aktiválásához nem szükséges egy karakterjelző sem.) Csak a templomodról távolítsd el a szerzetesjelződet. A másik játékos városbővítés-lapkája ettől még továbbra is aktív marad, és később felhasználhatja azt a tulajdonosa.



FARM (Farm) [Hof]

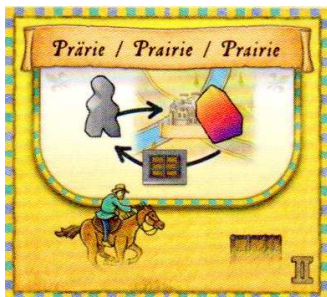
Gyűjtsd be a földműves-sávon lévő jelződ aktuális pozíciójától függő árucikkeket. Ha ezek az árucikkek épp hiányoznak a közös készletből, akkor nem használhatod ezt az akciót.



KARÁCSONYI VÁSÁR (Christmas Market) [Weihnachtsmarkt]

(Szükséged lesz egy normál 6-oldalú dobókockára ahhoz, hogy használni tudod ezt a lapkát.) Dobj a kockával. A dobás eredményétől függően az alábbi jutalmakat kapod:

- 1 Kapsz 1 gabonát.
- 2 Kapsz 1 sajtot.
- 3 Kapsz 1 bort.
- 4 Kapsz 1 gyapjút.
- 5 Kapsz 1 brokátot.
- 6 Mozdasd a kereskedő figurádat az úton a következő városba, és gyűjtsd össze az egyik általad választott, útba eső árucikket.



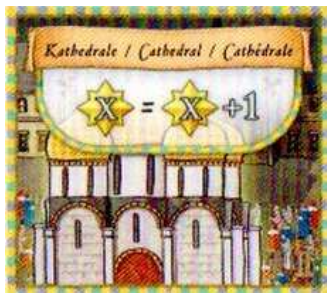
PRÉRI (Prairie) [Prärie]

Ha a kereskedőfigurádat egy olyan városba mozgatod, ahol egy vagy több másik játékos már épített egy kereskedelmi állomást, akkor válassz egyet ezen kereskedelmi állomások tulajdonosai közül. Ennek a játékosnak adnia kell neked (ha tud) egy általad kiválasztott árucikket.



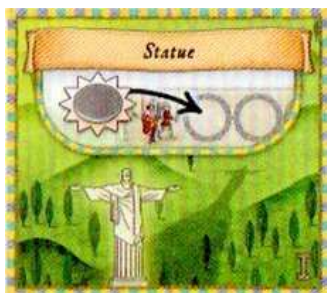
OPERA (Opera) [Oper]

Ezt a lapkát csak akkor aktiválhatod, ha már nincs több tudósjelző a játéktábla egyetem mezőjén. Lépj előre egyet a jelződdel a tudós-sávon, és gyűjtsd be az ezért neked járó fejlődéspont jutalmadat. Ha a jelződ már a tudós-sáv legutolsó mezőjén áll, ismét megkapod annak jutalmát (6 fejlődéspontot).



KATEDRÁLIS (Cathedral) [Kathedrale]

Ez a lapka permanensen ad neked egy csillagot. Ettől kezdve ezt a megnövekedett értéket kell figyelembe vened minden jövőbeni eseménynél (bevételnél), városbővítés-lapkánál (pl.: a **kórház** lapka esetében), illetve a játék végi pontozáskor.



SZOBOR (Statue) [Statue]

Ez a lapka lehetővé teszi számodra, hogy ettől kezdve mikor bármilyen új karakterjelzőt kapnál a játéktábláról egy akciód következtében (az 5. fázisban), azt egy üres piac mezőre tehesd ahelyett, hogy a vászonzsákodba kerülne.