

hope S. Hwang

Guildhall

Céhház



BEVEZETÉS

Fejlődés! Ez az, amire a sötét korszakokban szükség van. Valakire, akiben van egy kis spiritusz. Jó régóta voltál már jobbágy ebben a porfészekben ahhoz, hogy felkavard az állóvizet. Alapítasz egy céhházat a hozzád hasonlóan gondolkodó európai szakembereknek, hogy végre együtt dolgozhassatok, kereskedhessetek, és végre egy kis gazdasági biztonságra tehessetek szert. Nem mintha másnak ez nem jutott volna eszébe! Nos, csak annyi a dolgod, hogy gyorsabb légy a többiekénél! Gyűjtsd magad köré a szakmák legjobbjaikat, és használd ki a közösség erejét, hogy te győzhess.

A JÁTÉK CÉLJA

Gyűjtsd össze az egyes szakmák teljes színsorát (pl.: a Kereskedő mind az 5 színét), melyen Győzelmi Pontokat (GYP) vásárolhatsz. Az első játékos, aki eléri a 20 GYP-ot a saját körében, nyer.

A JÁTÉK TARTALMA

- 120 Szakember-kártya (4 készlet 6 szakmából, mindegyik 5 színben)
- 30 Győzelmi Pont kártya (GYP kártya)
- 52 Győzelmi Pont jelző (GYP jelző)
- Ez a játékszabály

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Keverjétek össze a 120 db Szakember kártyát és képezetek belőle egy paklit. Helyezzétek a paklit olyan helyre, ahol mindenki elérheti. Hagyjatok helyet a dobópaklinak is.
2. Keverjétek össze az összes Győzelmi Pont kártyát (GYP kártya) is, és helyeztetek belőlük 5 darabot képpel felfelé egy sorba az asztal közepére. Ezt hívjuk majd középső sornak. A többit képpel lefelé helyezzük a sor mellé.
3. Helyezzétek a Győzelmi Pont jelzőket (GYP jelző) egy kupacba, olyan helyre, ahol mindenki elérheti.
4. Osszatok ki 9 db Szakember kártyát minden játékosnak. Válasszátok ki a kezdőjátékost. Ő dobjon el annyi kártyát, amennyit csak akar (bármilyen sorrendben) a dobópakliba, és húzzon fel annyi lapot, hogy ismét 9 db kártya legyen a kezében. Ezután tegyen le az asztalra 3 lapot képpel felfelé a jobb kezéhez. Ezek között nem lehet két egyforma (azonos színű és szakmájú). Ez lesz a saját céhháza. Csoportosítsa a kártyákat szakmák szerint. Ezek a csoportok lesznek a céhek. A céhházban lévő összes lapnak nyilvánosnak kell lennie a többi játékos számára is.

5. Miután a kezdőjátékos végzett az előkészületeivel, a kör óra járásával megegyező irányban folytatódik. Minden játékos a körében eldobhat akármennyi kártyát, és utána felhúzhat 9 db-ig, majd le kell tennie 3 kártyát. Ekkor az előkészületeknek vége. Mindenki hagyja a bal kezénél lévő területet üresen. Ez lesz az akció-területe, ahová a kártyákat kijátssza, illetve tárolja, mielőtt azok a céhházba kerülnének.

A Kártyák Felépítése

Szakember-kártya



GYP Kártya



A JÁTÉK MENETE

Minden körben minden játékosnak két akcióra nyílik lehetősége. Mindkét akcióját a következőkből választhatja:

- **Játssz ki 1 db** kártyát az akció-területre és használd.
- **Dobj el** a kezedből akármennyi kártyát, majd egészítsd ki a kezvedben lévőket 6 lapra.
- **Vegyél 1 GYP** kártyát a középső sorból.

1 kártya kijátszása

Játssz ki egy szakember kártyát az akció-területre és használd a képességét.

Minden kártya képessége a rajta látható szakmán, és a szakmához tartozó, a játékos adott céhében lévő kártyák számán alapszik. Ha a játékos adott céhében lévő lapok száma kisebb, mint a kártyán ábrázolt szám, a játékosnak nem származik előnye a szakember képességéből.

Nem kell a kártya teljes képességét használnod, mikor kijátszod azt. Lehetőség van arra, hogy a kártya egy alacsonyabb szintű képességét használd ki (ha kevesebb szakembered van az adott céhedben), de választhatod azt is, hogy egyáltalán nem használd. Nem választhatod viszont azt, hogy csak részben használd.

Példa: Már van két Takácsod a céhházadban. Kijátszol egy harmadikat az akció-területre. Ezért lehetőség van használni a „2”-es képességét a Takácsnak: Tegyél két kártyát a kezedből a céhházadba, és vegyél fel egyet onnan a kezvedbe.

Ha nincs két olyan kártya, amit letennél a céhházadba, használhatod a „0” képességét, és letehetsz csak egy lapot, vagy teheted azt is, hogy nem mozgatod a kártyádat egyáltalán. Viszont nem tehetsz le két lapot a céhházadba anélkül, hogy onnan fel ne vennél egy másikat. Vagy teljesen kihasználod az egy képességét, vagy egyáltalán nem.

Nem játszhat ki egy adott szakmájú és színű kártyát a céhházadba, ha egy ugyanolyan kártya már ott van.

Példa: Ha van egy kék Földműves kártyád a céhházadban, nem játszhat ki kék Földművest az „1 kártya kijátszása” akcióval.

Egy körben nem játszhat ki egy adott szakmájú kártyából egynél többet.

Példa: Ha első akcióként Táncost játszottál ki, második akcióként a körödben már nem játszhat ki Táncost.

Eldobás

Dobj el amennyi kártyát csak akarsz, helyezd őket bármilyen sorrendben a dobópaklira, és húzz fel annyi lapot, hogy ismét 6 db kártya legyen a kezvedben. Habár ez azt eredményezi, hogy hat lap lesz a kezvedben, de mivel nincs kézlimit, így más módon is juthatsz további lapokhoz.

Ha kártyát kellene húznod, de a pakli üres, keverjétek meg a dobópaklit, és képezzetek belőle egy új húzópaklit. A szükséges kártyákat ezután innen húzzátok.

Duplázni vagy nem duplázni?

Két egyforma színű szakember-kártya nem lehet egyszerre ugyanabban a céhházban. Nem játszhat ki, vagy helyezhetsz el olyan kártyát a céhházadba, mely egy ott lévő kártyát megdupláz, és nem duplázhat meg kártyát más játékos céhházában sem. Ha egy képesség megengedi, hogy egy teljes céhet elhelyezz a céhházadba, de egy kártya abban a céhben megduplázná az egyik már a céhházban lévő kártyádat, a céhet nem helyezheted át a céhházadba.



Viszont felcserélhetsz két azonos kártyát (pl.: két piros Takácsot) a kezed és a céhházad között, vagy a saját és egy másik játékos céhháza között. Kijátszhatod egy adott színű szakember kártyát a céhházadba akkor is, ha az azzal azonos kártya már az akcióterületeden van.

Ha valamilyen okból mégis találnál duplikált kártyát a céhházadban, dobd el az adott kártya egyik példányát, hogy csak egy maradjon belőle.

1 Győzelmi Pont kártya vétele

Dobj el egy teljes céhet (lásd lejjebb) bármely sorrendben a céhházadból, hogy vehess egy GYP kártyát a középső sorból.

A GYP kártyán lévő nagy szám jelzi a kártya GYP értékét a játék végén. A kártya tetején lévő ikon a céhek számával jelzi azt, hány teljes céhet kell eldobnod ahhoz, hogy az adott GYP kártyát megvehesd.

Helyezd a GYP kártyát az akcióterületedre, képpel felfelé. Néhány GYP kártyának vannak képességei, melyek azonnal érvénybe lépnek, ha megvásárolod őket. Akárcsak a Szakember kártyákon lévő képességek esetében, ezen képességeket sem kötelező használnod.

Ha megveszel egy GYP kártyát, azonnal pótoljátok ki a középső sort a GYP kártyák paklijának felső lapjával. Mindig 5 db kártyának kell a középső sorban lennie.

Teljes Céhek

Ha egy adott szakmának mind az 5 színű kártyája a céhházadban van, a céhed teljes. Azonnal fordítsd képpel lefelé őket, és rakd őket egy kupacba. Innentől kezdve ezek a lapok egy Teljes Céhet alkotnak. A továbbiakban nem befolyásolják a többi kártyát, és azok sem befolyásolják őket. A Teljes Céheket ezután már csak GYP kártyák vételére használhatod.

A céhházadban egyszerre maximum 3 Teljes Céhed lehet. Ha valamiért egyszerre 4 vagy több lenne, el kell dobnod ezeket a Teljes Céheket, addig, míg csak 3 db marad.

Példa: Van egy piros, egy kék, egy sárga és egy zöld Kereskedőd a céhházadban, és egy piros Kereskedőd a kezdedben. Mivel már van egy piros Kereskedőd a céhházadban, a kezdedben lévő nem játszhatod ki. Viszont, ha kijátszol egy kék Történést, és el tudsz venni egy lila Kereskedőt a dobópakliból, azt a céhházadba téve azonnal lesz egy Teljes (Kereskedő) céhed, melyet a lefordított kupacba kell raknod. (Fordítói megjegyzés: Lásd „Kártyák értelmezése” fejezetet később!)

Mivel ezután már nincs aktív Kereskedő a céhházadban, a piros Kereskedőt letéve a következő akcióddal (még akkor is, ha ez ugyanabban a körben történik) új Kereskedő céhet indíthatsz.

Egy kör vége

Ha minden akciót, és az aktív kártyáid képességét végrehajtottad, rakd át a kártyáidat az akció-területről a céhházadba. Ha ebben az esetben egy kártyából két egyforma (azonos színű és szakmájú) lenne a céhházadban, a két kártya egyikét dobd el.

Rendezd a kártyáidat szakmák szerint céhekbe.

Értékelj a pontjaidat. Minden játékosnak látnia kell az összes GYP-odat. Ha kevesebb GYP-od van, mint 20, a játék óramutató járásával megegyező irányban folytatódik. Ha 20, vagy annál több GYP-od van, a játék véget ér.

Ikonok



A te céhházad



A másik játékos céhháza



A te kezved



GYP jelző



Nézd át, vagy vizsgáld meg



Húzópakli



Kártya



Céh



Teljes Céh



Dobópakli



Akció

A JÁTÉK VÉGE

Ha 20, vagy annál több GYP-od van a köröd végén, a játékot megnyerted! Csak a körödben tudsz nyerni.

EGYÉB SZABÁLYOK

GYP Jelzők

Ezeket a jelzőket kártyák képességeivel lehet szerezni. Minden jelző 1 GYP-nak felel meg. A megszerezhető jelzők száma nincs a játékban található darabok miatt korlátozva. Ha többre volna szükség, pótoljátok azt valamivel, hogy követni tudjátok a pontozást.



GYP Jelző

Nyilvános információk

A következő dolgok nyilvánosak:

- A kézben lévő lapok mennyisége (de nem a neve),
- A játékos céhházában lévő összes lap neve, színe,
- A Teljes Céhek száma (de szakmája nem),
- A játékos összes GYP-ja
- A dobópakli felső lapja

Dobópakli

A dobópaklinak csak a legfelső lapja nyilvános. Csak akkor nézheted át a dobópaklit, ha arra egy kártya képessége engedélyt ad. A dobópaklit akkor sem rendezheted át, ha abban keresel.

Kisebb játékok

Ha 2 vagy 3 játékkal játszotok, vegyetek ki 2 db 5 pontos GYP kártyát és minden más GYP kártyából egyet-egyét. Ez segít abban, hogy a játék kicsit könnyebben menjen.



TM



ALKOTÓK

Tervezte: Hope S. Hwang

Fejlesztés: Jeff Quick

Grafikai vezető: Todd Rowland

Grafikai tervezés: Mike Perry

Grafikusok: Joseph Camacho, Mike Chaney, Kalissa Fitzgerald, John Goodenough

Írta: Jeff Quick

Szerkesztette: Edward Bolme, Jeremy Holcomb

Tördelés: John Goodenough

Gyártás: David Lepore

Wednesday Games tesztelői csoportja:

Dong-hoon Lee, Gun-hee

Kim, Won-tae Baik

Külön köszönet: Mark Woottonnak és John Zinsernek, hogy felderítette és elhozta nekünk ezt a játékot, hogy elkészíthessük.

Jogok és kapcsolat:

© 2012 Alderac Entertainment Group. Guildhall, Alderac Entertainment Group, és minden kapcsolódó termék TM és © Alderac Entertainment Group, Inc.

részére minden jog fenntartva.

© 2012 Copyright Wednesday Games, részére minden jog fenntartva.

A nyomdai munkák Kínában készültek.

Figyelem, fulladásveszély!

Kisgyermekektől tartsa távoll!

További információkért látogasson el weboldalunkra:

www.alderac.com/guildhall és

www.alderac.com/forum

Kérdése van?

Email:

CustomerService@alderac.com

Magyar fordítás:

Zólyomi "Zaba" Balázs 2012



Edited with the demo version of
Infix Pro PDF Editor

To remove this notice, visit:
www.iceni.com/unlock.htm

A játék áttekintése

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Keverjétek össze a 120 db Szakember-kártyát, és képezzetek belőle egy paklit. Helyezzétek a paklit képpel lefelé olyan helyre, ahol mindenki elérheti. Hagyjatok helyet a dobópaklinak is.
2. Keverjétek össze az összes Győzelmi Pont kártyát (GYP kártya) is, és helyeztetek belőlük 5 darabot képpel felfelé egy sorba az asztal közepére. Ezt hívjuk majd középső sornak. A többit képpel lefelé helyezzük a sor mellé.
3. Helyezzétek a GYP jelzőket egy kupacba, olyan helyre, ahol mindenki elérheti.
4. Osszátok ki 9 db Szakember kártyát minden játékosnak. Válasszátok ki a kezdőjátékost. Ő dobjon el annyi kártyát, amennyit csak akar (bármilyen sorrendben) a dobópakliba, és húzzon fel annyi lapot, hogy ismét 9 db kártya legyen a kezében. Ezután tegyen le az asztalra 3 lapot képpel felfelé a jobb kezéhez. Ezek között nem lehet két egyforma (azonos színű és szakmájú). Ez lesz a saját céhháza. Csoportosítsa a kártyákat szakmák szerint. Ezek a csoportok lesznek a céhek. A céhházban lévő összes lapnak nyilvánosnak kell lennie a többi játékos számára is.
5. Miután a kezdőjátékos végzett az előkészületeivel, a kör óra járásával megegyező irányban folytatódik. Minden játékos a körében eldobhat akármennyi kártyát, és utána felhúzhat 9 db-ig, majd le kell tennie 3 kártyát. Ekkor az előkészületeknek vége.

A JÁTÉK MENETE

Minden körben minden játékosnak két akcióra nyílik lehetősége. Mindkét akcióját a következőkből választhatja:

- Játssz ki 1 db kártyát az akció területe-dre, és használd.
- Dobj el a kezedből akármennyi kártyát, majd egészítsd ki a kezekben lévőket 6 lapra.
- Vegyél 1 GYP kártyát a középső sorból.

A JÁTÉK CÉLJA

Gyűjtsd össze az egyes szakmák teljes szín-sorát (pl.: a Kereskedő mind az 5 színét), melyen Győzelmi Pontokat (GYP) vásárol-hatsz. Az első játékos, aki eléri a 20 GYP-t a saját körében, nyer.



A te céhházad



A másik játékos céhháza



A te kezed



GYP jelző



Nézd át, vagy vizsgál meg



Húzópakli



Kártya



Céh



Teljes Céh



Dobópakli



Akció

Kártyák értelmezése

Szakember-kártyák

Bérgyilkos

Dobj el kártyákat egy másik játékos céhházából.

0: Dobj el egy kártyát.

2: Dobj el egy kártyát két különböző céhből.

4: Dobj el két kártyát.

Földműves

Szerezz GYP jelzőket.

1: 1 GYP jelzőt

3: 2 GYP jelzőt

Történész

Helyezz kártyákat a dobópakliból a céhházadba. Továbbra sem helyezhetsz olyan kártyát a céhházadba, melyből már van ott egy.

0: Helyezd a dobópakli legfelső lapját a céhházadba.

2: Nézd át a dobópaklit, és helyezz 1 db lapot a céhházadba belőle.

4: Nézd át a dobópaklit, és helyezz 2 db lapot a céhházadba belőle.

Kereskedő

Cserélj ki kártyákat a saját céhházad és egy másik játékos céhháza között. Minden üzlet legalis addig, amíg nem eredményez dupla lapot valamelyik játékos céhházában.

0: Cserélj 1 db lapot

2: Cserélj 2 db lapot

4: Cserélj 1 db céhet (Minden céhnek legalább 1 db lapból kell állnia.)

Táncos

Húzz fel annyi lapot, amennyi Táncos van a céhházadban. Ezután hajts végre még egy akciót

Takács

Cserélj lapot a kezed és a céhházad között.

0: Helyezz 1 db lapot a kezedből a céhházadba. Ne vegyél vissza egyetlen lapot sem a kezedbe,

2: Cserélj meg 2 db lapot a kezedből 1 db lappal a céhházadból,

4: Cserélj meg bármennyi lapot a kezedből 2 db lappal a céhházadból.

GYP kártyák

2 pont

•Helyezz 1 db céhet egy másik játékos céhházából a te céhházadba.

3 pont

•Húzz 6 db lapot.

•Cserélj 1 db lapot a te céhházadból egy másik játékos céhházának bármelyik 2 db lapjára.

•Helyezz bármennyi lapot a kezedből a céhházadba.

4 pont

•Helyezz 1 db lapot egy másik játékos céhházából a te céhházadba.

•Van még egy akciód.

7 pont

•Van még két akciód.



Edited with the demo version of
Infix Pro PDF Editor

To remove this notice, visit:
www.iceni.com/unlock.htm