



PRAGA

CAPVT & REGNI

Játékszabály

A birodalom szíve

IV. Károlyt cseh királlyá és a Szent Római Birodalom uralkodójává koronázták. Prágai kastélyából új erődítmények, a Moldva folyón átívelő híd, egy egyetem és a kastély falain belül emelkedő székesegyház építését felügyeli. Prága már Európa legnagyobb városai közé tartozik. Károly király pedig egy birodalom fővárosává teszi!

A játék áttekintése

A játékosok gazdag polgárok szerepét töltik be, és különböző építkezési feladatokat szerveznek a középkori Prágában. Vagyonuk bővítésével és az építkezéshez való hozzájárulásukkal nyerik el a király támogatását. A játékosok hat olyan akció közül választhatnak, amelyek mindig elérhetők, de a költségek és előnyök folyamatos változásával súlyozottak. Az okos játékosok szinergiákat fognak felfedezni a gondosan időzített cselekvések és a polgári projektek megalkotásának jutalmai között. A játék végén az a játékos nyer, aki leginkább lenyűgözte Károly királyt.



Alkatrészek



főrábla



4 játékos tábla



6 akciólapka



4 akció tábla



8 nagy és 1 kicsi
műanyag szegecs



4 pontjelző,
minden színben 1



4 Királyok útja
jelző, minden
színben 1



11 kockajelző,
minden színben



30 fejlesztés lapka, korszakonként
11 szokásos és 4 különleges



36 épületlapka, korszakonként
14 szokásos és 4 különleges



36 fallapka,
korszakonként 14
szokásos és 4 különleges



8 termelésjelző



24 technológialapka



2 gyorssegédlet lap





Éhségfal



székesegyház



3 alternatív
Éhségfal-lapka



3 alternatív
székesegyházlapka



3 Királyok útja lapka



Károly-híd



12 hídlapka, két
6-os csoportban



11 közterületlapka



30 vörös és kék
bónuszjelölő



8 vörös és kék bónuszjelölő
3-as névértékkel



6 aranyablak



14 ezüstablak



12 tojás



4 tojás 3-as
névértékkel



1 öt pontos jelölő



Összeszerelés



Szereld össze a játéktábla részeit, a mellékelt pergamenen látható módon.

- Akciódaru
- Játéktáblák
- Károly-híd
- Éhségfal és székesegyház - Megjegyzés: Ezek a 3D-s alkatrészek nem kellene a játékhoz. Kétdimenziós változatban rákerültek a táblára, arra az esetre, ha inkább úgy szeretnél játszani.

Előkészítés

1.

Rakd le az ablakokat, bónuszjelölőket és tojásokat úgy, hogy mindenki elérje azokat.

2.

Helyezd el a Károly-hídat a folyón. Megjegyzés: A hídon megszerezhető bónuszok kétoldalúak, és bármilyen kombinációban felrakhatók.

3.

Válogasd szét a hídlapkákat a számok szerint (IV vagy V). Keverd meg a IV-es halmot és helyezd le képpel lefelé a híd mellé.

4.

Keverd meg az V-ös halmot és válaszd ketté. Az első halm 3 lapkáját helyezd a Károly-híd mellé, az ábra szerint. A másik fele a székesegyház mellé kerül.

5.

Terítsd szét a termelésjelölőket a folyón. A sorrendjük nem számít.

6.

A Királyok útja lapkák és az (A és B jelzésű) alternatív szintek az első játékos során maradjanak a dobozban. Azok a játék módosítására használhatók a nagyobb változatosság érdekében, ahogy a 17. oldalon el is magyarázzuk.

7.

Véletlenszerűen rendeld hozzá a közterületlapkákat az azonos színű közterület-hatszögekhez.



Az így jelölt közterület-hatszögeket csak **4 fő** játékban fogjátok használni.



Az így jelölt közterület-hatszögeket **3 és 4 fővel** fogjátok használni, 2 fővel nem.

8.

Válogasd szét a technológialapkákat a számolásuk szerint, mindegyik halmot külön keverd össze és képpel lefelé helyezd azokat a tábla mellé.



Az akciódaru beállítása

Ez a beállítás a játékosok számától függ.

I.

Forgasd a kereket, hogy a fehér nyíl a játékosok számával egyező ikonra mutasson. (A fő kép egy 3 fős játékot mutat. A 4 fős játék itt látható.)

II.

A hat akciólapka az első 6 üres helyre kerül, kezdve az első vörös hellyel a daru tetején. Tehát, egyik sem kerül a kék zónába, mind a vörös vagy a zöld zónába kerül.

III.

Helyezz a kerékre egy fordulószámláló kockát a mutatott helyre.

IV.

Helyezd a másik fordulószámláló kockát az emelvényen a játékosok számának megfelelő helyre. Ezek a kockák fogják a fordulókat számlálni, amit a **15. oldalon** magyarázunk el.



9.

Helyezd fel a székesegyház és az Éhségfal szintjeit az ábrán látható módon.

10.

Tartsd a kék ötponos jelölőt a kék zóna végének közelében.

Éhségfal-szintek

9.

Székesegyház-szintek

10.

4.

11.

11.

Állítsd be az akciódarut a fent leírtak szerint. Az első játékoshoz azt ajánljuk, hogy a lapkákat az itt mutatott sorrendben helyezd le. Később kipróbálható véletlenszerű sorrendben is.

Használd minden lapka **A oldalát**. Egy kevésbé szimmetrikus felállításhoz használd a **B oldalt**. Ne használd keverve az A és a B oldalt. Az akciólapkákat az egész játék során hagyd ugyanazon az oldalukon.

12.

12.

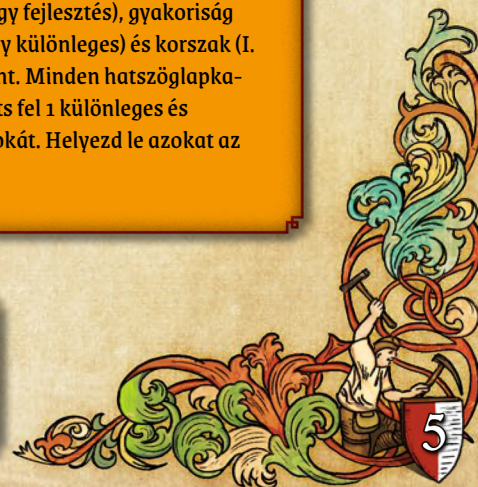
Válogasd szét a hatszöglapkákat típus (épület, fal vagy fejlesztés), gyakoriság (szokásos vagy különleges) és korszak (I. vagy II.) szerint. Minden hatszöglapka-típusból fordíts fel 1 különleges és 3 szokásos lapkát. Helyezd le azokat az ábra szerint.

8.

13.



Egy 2 vagy 3 fős játékban: Bizonyos hatszögek a városban meg vannak jelölve, hogy mutassák, a játék kezdetén már épületek állnak rajtuk. Adj ezekhez a hatszögekhez szokásos, I. korszakos épületeket, a halom tetejéről húzva.



A játékos előkészítése

A játékosok válasszanak szint. Minden játékos kap egy játékosablát és a választott színéhez tartozó alkatrészeket, valamint egy akciótáblát.

Játékosábla előkészítése

1. 4 kockát használva jelöld meg helyzetedet a 4 sávon. A kockák a mutatott pozíciókban kezdenek.

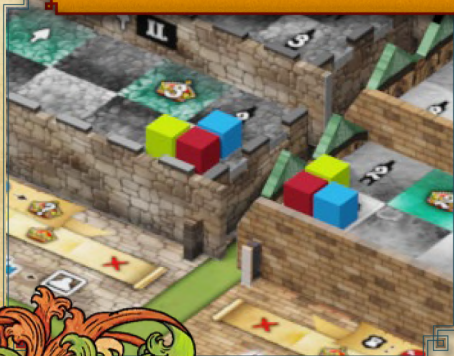
2. Helyezz 3 kockát a darukerekeid bónuszaira.

3. Állítsd mindkét darud a 2-re, jelezve, hogy 2 arannyal és 2 kővel kezdesz.

4. Vegyél el egy akciótáblát és helyezd a játékosáblád közelébe.



5. Ezek az alkatrészek a főtáblán lévő jelzőid. Helyezz egy kockát az Éhségfal jobb alsó sarkába és a székesegyház bal alsó sarkába. Állítsd a gyalogfigurát a tábla mellé, a Királyok útja közelébe. Használd pontjelződnek a kör alakú jelzőt.



Játékmenet

A kezdőjátékos az, aki legutóbb volt Prágában. (Vagy kiválaszthatjátok véletlenszerűen.) A játékosok az asztal körül az óramutató járásával megegyező irányban következnek. A fordulóban a következőket teszed:

1. Válassz ki egy akciólapkát az akciódaruról.
2. Hajts végre egy akciót, és esetleg egy extra akciót.
3. Fejezd be a fordulót az akciódaru elforgatásával és az akciólapka visszahelyezésével.

Az akciódaru a játékosok fordulóit követi. A játék felénél az épület-, fal- és fejlesztéslapkákat a II. korszak lapkái váltják fel. A játék véget ér, amikor minden játékos lejátszott 16 fordulót. Ezek az időzítésmechanizmusok később részletesen el lesznek magyarázva.

Egy akciólapka kiválasztása



Az akciótáblád mutatja a rendelkezésére álló hat akciót. A fordulód kezdetén kiválasztod, melyik akciót hajtod végre. Ezután elveszel egy lapkát az akciódaruról, amelyen a választott akció látható.

Minden akciólapka két akciót ábrázol, egyet a kerék belsejében és egyet kívül. Ez a belső vagy külső helyzet nem számít. Egyszerűen válaszd ki a kívánt akciót és hagyj figyelmen kívül a másikat.

Ez a lapka a két akció egyikének végrehajtását teszi lehetővé.

Bónuszok a kerékről

A kiválasztott akciólapka bónuszt ad neked. A bónuszok magyarázatát a **19. oldalon** találhatod. Általában ezt a bónuszt azonnal elveszed, de akár a fordulód későbbi részére is halaszthatod.



Amikor ezt a lapkát veszed el, akkor lehetőséget kapsz egy tojás megvásárlására. Ha van aranyad, azonnal megveheted. Ám ha nincs aranyad, akkor nyugodtan végrehajthatsz a fordulóban a lapkával egy olyan akciót, amellyel aranyat szerzel, majd ekkor használod fel az aranyat egy tojás megvásárlására.

A pozíció költségei és bónuszai



A nemrég kiválasztott akciólapkák a daru vörös zónájában lesznek. Ha ezek közül a lapkák közül választasz egyet, akkor azonnal meg kell fizetned a táblán feltüntetett költséget. Ha nem tudod kifizetni a költséget, akkor nem veheted el azt a lapkát.

A zöld zónában lévő lapkákat további bónuszok vagy büntetések nélkül el lehet venni. (A keréken ábrázolt bónuszt ekkor is megkapod.)

Az egy ideje ki nem választott lapkák a daru kék zónájába kerülnek át. Amikor ezek közül választasz egyet, megkapod a táblán feltüntetett pontszámot is.



Aranybányák irányítása



Ez az akció aranyat ad neked. Bizonyos számú aranybányád van, amelyet az aranybányasávon a jelződtől **balra** lévő legnagyobb szám mutat. Amikor ezt az akciót választod, hajtsd végre a következők **egyikét**:



Szerez 1 aranyat, és **1-el növel meg aranybányáid számát**. (Mozgasd a jelzőt egy helyel jobbra.)

vagy **Termelj aranyat**: annyi aranyat kapsz, amennyi az aranybányáid száma, és megszerzed a jelződtől **balra** látható összes termelési bónuszt.

Az aranydarud kerekének elforgatásával megszerzett aranyat mutatja. Ez vagyoni bónuszt adhat neked, amikor először elérsz egy bizonyos számot. (Lásd ezen az oldalon a **Vagyoni bónuszok** mezőt.) Legfeljebb 9 aranyra tehetsz szert. Ha aranyserzéssel valaha 9-nél többet kapnál, akkor is 9-et kapsz, és a felesleg kárba vész.

Amikor a jelződ eléri ezeket a helyeket, annak egyszeri, különleges hatása van.



Amikor aranyat termelsz, akkor a jelződtől balra lévő összes bónuszt is megkapod.



PÉLDA: Ha a kockád ezen a helyen van, akkor 6 aranyat, 2 pontot és a termelésjelölődön látható bónuszt kapod meg.

Kőbányák irányítása



Ez az akció megegyezik az aranybányák irányítása akcióval. Amikor ezt az akciót választod, hajtsd végre a következők **egyikét**:



Szerez 1 követ, és **1-el növel meg kőbányáid számát**. (Mozgasd a jelzőt egy helyel jobbra.)

vagy **Termelj követ**: annyi követ kapsz, amennyi a kőbányáid száma, és megszerzed a jelződtől **balra** látható összes termelési bónuszt.



Kapsz egy termelésjelölőt.

Pecset igénylése.

Amikor termelsz, kapsz 1 pontot.

Amikor termelsz, előre haladsz 1 helyet a technológiásávodon.



Termelésjelölők

Az arany- és a kőbányád sávjain van 1-1 ilyen jelzésű hely. Amikor elérted ezt a helyet, válassz 1 termelésjelölőt a Moldva folyóból. Helyezd a kiválasztott jelölőt annak a sávnak a balszélső helyére, amellyel megszerzed. Mostantól, amikor a termelést választod ezen a sávon, megkapod ezt a bónuszt is.



Vagyoni bónuszok

- 1.** Bónusz a 6 aranyért.
- 2.** Bónusz a 6 követ.
- 3.** Bónusz a 9 aranyért vagy követ.

Az első alkalommal, amikor eléred ezeket a vagyonszinteket, vagyoni bónuszt kapsz. Amikor eléred a 6 aranyat, távolítsd el a megfelelő kockát, és megszerzed az alatta ábrázolt bónuszt. Hasonlóképpen, amikor eléred a 6 követ. Amikor eléred a maximális aranyat vagy követ, távolítsd el a közepén lévő kockát, és megszerzed azt a bónuszt. (Az eltávolított kockákat jelzőként felhasználhatod máshol a játékban.)

Minden bónuszt játékonként csak egyszer lehet megszerezni. A kocka eltávolítása emlékeztet arra, hogy már megszerzed azt a bónuszt, és nem kaphatod meg újra.

Pecsétek

Amikor eléred az aranybányásávod végét, valamint amikor eléred a kőbányásávod végét, megkapod a lehetőséget arra, hogy megszerzed az öt pecsét egyikét – a tábla bal felső részén lévő öt piros helyről. A pecsétet azonnal, vagy a játék során később is igényelheted az egyik fordulókban.

Egy még nem igényelt pecsét megszerzéséhez fizess meg a pecsét alján látható költséget (ha van ilyen), és tegyél rá egy kockát a saját színedben. Miután valaki megszerzett egy pecsétet, senki más nem igényelheti már. A pecsétek a végső pontozást befolyásolják a játék végén.

Ha úgy döntesz, hogy nem igényled azonnal a pecsétet (például vársz egy későbbi fordulóra, hogy ki tud fizetni a költséget), helyezd a pecsét-igénylő kockát a sáv végére emlékeztetőül, hogy még mindig meg tudsz szerezni egyet.





Akció fejlesztése

Amikor végrehajtod ezt az akciót, válassz egy hatszöglapka a fejlesztési sorból. (A hatszöglapka kiválasztásának általános szabályait a jobb oldali mezőben ismertetjük.)

A lapka az akciótáblára kerül, az összeálló hatszögre. A hat lehetséges tájolása közül bármelyiket kiválaszthatod. A tájolás fontos, de addig nem fogod használni, amíg mellé nem raksz egy újabb fejlesztést vagy egy falat. A részletek a következő oldal tetején találhatóak.



Valahányszor fejlesztesz egy akciót, 1 vagy 2 hellyel feljebb lépsz a Károly Egyetem sávodon - 1-et egy I. korszakos vagy 2-öt egy II. korszakos fejlesztéslapkával. Erről a szabályról minden lapkára emlékeztető lett nyomtatva.



Egy már fejlesztett akciót is szabad újra fejleszteni, de a fejlesztések nem adódnak össze. Rakd az újat a tetejére, és hagyd figyelmen kívül a régit. Nem kapsz bónuszt a már felhasznált kapcsolatokból. A vadonatúj kapcsolatokat a szokásos módon értékeld.

Bármikor egy fejlesztett akciót hajtasz végre, megkapod a fejlesztéslapka közepére nyomtatott bónuszt. Ha ezt az akciót kétszer hajtod végre egy fordulóban, kétszer kapod meg a bónuszt. Továbbá, amikor lehelyezed a fejlesztést, visszamenőlegesen megszerzed az adott akció bónuszát, ha az aktuális forduló során korábban végrehajtottad.

Egy fejlesztéslapka részai



PÉLDA: Ha a fenti hatszöglapkát választod, akkor azt az akciótáblád "Akció fejlesztése" hatszögre kell helyezni. A hat tájolás bármelyikében lehelyezheted. Két bónusz előrehaladást szerezve a Károly Egyetem sávodon. Ebben a példában a sarkon lévő vörös szimbólumnak és az ezüstablak szimbólumnak jelenleg nincs hatása, mert ez az első lehelyezett lapkád. Bármikor végrehajtod az "Egy akció fejlesztése" akciót, 2 követ kapsz. Valójában 2 követ azonnal szerzel, ha visszamenőlegesen alkalmazod a bónuszt arra az akcióra, amely lehetővé tette, hogy ezt a lapkát megszerzed.

Hatszöglapka kiválasztásának áttekintése

Három akció tartalmazza egy hatszöglapka kiválasztását a tábla valamelyik sorából. Miután elvettél egy lapkát, azonnal pótolod azt a saját halmából.

Különleges lapkák

A sor jobb oldali lapkája különleges lapka. Ez nem áll a rendelkezésedre, kivéve, ha megszerzed a különleges lapka bónuszt.



A különleges lapka bónusz megszerzésének egyetlen módja, ha erről a helyről választasz akciólapkát. A különleges lapka bónusz csak az akciólapkáról választott akcióra vonatkozik; nem vonatkozik az extra akcióra, ha szerzel egyet. Ha nem használod a különleges lapka bónuszt, akkor megkapod helyette a jelzett pontszámot. (Akkor is megszerzed a pontokat, ha eredetileg a bónusz felhasználását tervezted, majd meggondoltad magad.)



PÉLDA: Ha az „Épület felépítése” akciót választod ennek a lapkának a kiválasztásakor, két lehetőség van: vagy elveszel egy szokásos épületlapkát és kapsz 1 pontot, vagy elveszel egy különleges épületlapkát.

Sor frissítése

Fordulónként egyszer fizethetsz 1 aranyat vagy 1 követ, hogy eltávolíts két hatszöglapkát a három sor egyikéből. Az eltávolított lapkák lehetnek szokásosak, vagy eltávolíthatsz egy szokásos és egy különleges lapkát. Minden eltávolított lapka képpel lefelé a megfelelő halom aljára kerül. Pótolod az összes eltávolított lapkát egy ugyanabból a halomból való újjal, képpel felfelé letéve.

A fordulód során bármikor frissíthetsz egy sort - akár a keréken lévő akciólapka kiválasztása előtt. Nem kell olyan akciót választanod, amely az általad frissített sort használja.

Fal felépítése



Amikor ezt az akciót hajtod végre, válassz egy hatszöglapkát a falsorból. (A hatszöglapka kiválasztásának általános szabályait fentebb ismertettük.) Azonnal meg kell fizetned a lapka költségét, amelyet a lapkára nyomtatott vörös jel mutat. Ha nem tudod kifizetni a költségét, nem választhatod azt a lapkát.

A lapka azonnal megadja neked a zöld ablakban ábrázolt jutalmat. Ezután helyezd a lapkát az akciótáblád mellé. (Ne feledd, hogy egy új fallapkának nem kell szomszédosnak lennie semmilyen korábban lehelyezett fallapkával.) Attól függően, hogy miként helyezed le a fallapkát, egy vagy több bónuszt kaphatsz, amint azt a következő oldalon bemutatjuk.

Egy fallapka részai



Szomszédossági bónuszok



A fal- és a fejlesztéslapkák szomszédossági bónuszt adhatnak neked. Amikor lapkát helyezel le, ellenőrizd, hogy az egyik oldalán nincs-e szimbólum. Ha ezt a lapkát úgy helyezed le, hogy a szimbólum egy szomszédos lapka szimbólumával egy vonalba kerül, akkor megkapod a szimbólumok által nyújtott bónuszokat. Például, az itt bemutatott lehelyezés egy bónusz ezüstablakot és egy bónusz előnyt jelentene a technológiasávodon. Részletesebb példa a **14. oldalon** található.

Ha a szimbólumot egy olyan oldal mellé helyezed, amelyiknek nincs szimbóluma, akkor nem kapsz szomszédossági bónuszt.



Ezek a szimbólumok nem szomszédossági bónuszok. Arra emlékeztetnek, hogy egy fejlesztéslapka lehelyezése mindig 1 vagy 2 előrehaladást biztosít számodra a Károly Egyetem sávodon.



Vörös sarokbónuszok

Egyes hatszöglapkák miatt sarokbónuszhoz jutsz. A falaknak és a fejlesztéseknek **vörös** sarokbónuszai vannak. Amikor lehelyezel egy sarokbónuszos lapkát, amelyik passzol egy másik sarokbónuszhoz, kapsz egy sarokbónusz jelölőt abban a színben.



Kék sarokbónuszok

Egy épületlapka után **kék** sarokbónuszt kapsz, ha a sarok egy másik épülethez vagy egy táblára nyomtatott sarokbónuszhoz passzol.



Dupla sarokbónuszok

Ha az általad lehelyezett lapka **két** másik sarokbónuszhoz passzol, vegyél el két sarokbónusz jelölőt abban a színben.

Épület felépítése



Amikor ezt az akciót hajtod végre, válassz egy hatszöglapkát az épületsorból. (A hatszöglapkák kiválasztásának általános szabályait a **9. oldalon** ismertettük.) Azonnal meg kell fizetned a lapka költségét, amelyet a lapkára nyomtatott vörös jel mutat. Ha nem tudod kifizetni a költségét, nem választhatod azt a lapkát.

A lapka azonnal megadja neked a zöld ablakban ábrázolt jutalmakat. Ezután helyezd a lapkát - szabályosan - bármelyik építési telekre.

Egy épületlapka részei



Szabályos építési telkek

A Királyok útja a város közepén halad át. Nem lehet rá építeni.

A vörös- és kéktetős házak a folyó mellett már felépültek. Ott nem lehet építkezni.

Nem lehet olyan hatszögekre építkezni, amelyeken már van egy lapka.

A kiemelt helyekre lehet építkezni.

Nem lehet építkezni a vidéki zöld területeken, sem a város elzárt területein.

Nem lehet építkezni közterületekre.





A Királyok útjának óvárosi oldalán prémium építési telkek sorakoznak. Egy ilyen hatszög egyikének beépítése extra aranyba kerül. (Ha nem tudod azonnal kifizetni a költséget, akkor nem tudsz oda építkezni.) Cserébe megkapod az építési területen látható pontokat.



A Királyok útjának újvárosi oldalán az épületeknek nincs extra költsége és nem járnak értük további jutalmak sem.



Négynél kevesebb játékos esetén, egy vagy két közterület üresen marad az előkészületek során, de továbbra is közterületnek számítanak, és nem szabályos építési területeknek.

Közterületbónuszok



A várostáblára 8-10 közterület kerül lehelyezésre az előkészítés során. A játékosok versenyeznek ezen közterületek által kínált bónuszokért. Valahányszor egy épületet helyezel le, az pontosan egy közterület mellett lesz.

Ha az épületeden van egy kockahely, akkor helyezd rá egy saját színű kockádat arra a helyre, amikor lehelyezed az épületet. Ez jelzi azt, hogy jogosult vagy a közterületre.

Ha az épületeden nincs kockahely, akkor azonnal pontokat kapsz utána. Kapsz 1 pontot minden, jelenleg a közterület körül lévő épületlapka után, beleértve az imént lehelyezettet is.

Ha az épület az utolsó, amelyet az adott közterület köré lehet építeni, akkor minden játékos, aki jogosult erre a közterületre, kiválasztja a közterületen ábrázolt két jutalom egyikét.

Az a játékos, akinek a legtöbb kockája van a közterület körül, mindkét jutalmat (a csak egy helyett) megkapja. A döntetlenek azon játékos javára dőlnek el, aki többet költött épületeire. (Add össze a köveket és az aranyat; hagyd figyelmen kívül a kocka nélküli épületeket.) Ha a játékosok továbbra is egyenlően állnak, akkor az összes egyenlően álló játékos megkapja mindkét jutalmat.

Ha nincsenek kockáid a közterület körüli épületeken, akkor nem kapsz jutalmat.



PÉLDA:

1. Zöld egy épületépítés akciólapkát választott egy részből, amely lehetővé teszi számára egy különleges hatszögletű lapka kiválasztását. A lapka költsége 2 arany.



2. Kifizeti a költségeket, és megkapja az ábrázolt előnyöket - előrelép egy helyet a technológiásávján, és kap egy követ.



3. Zöld úgy dönt, hogy az épületet az ábra szerint helyezi le. Mivel a két sarok találkozik egy táblára nyomtatott kék sarokkal, kap egy kék sarokbónusz jelölőt.

4. Ezen az épületen nincs hely Zöld kockájának. Ez azt jelenti, hogy azonnal kap egy pontot a közterület körüli minden épület után. Ebben az esetben 3 pontot kap. (Ha lett volna egy kockahely itt, akkor a kockáját tette volna oda, és nem kapott volna pontot ebben a lépésben.)

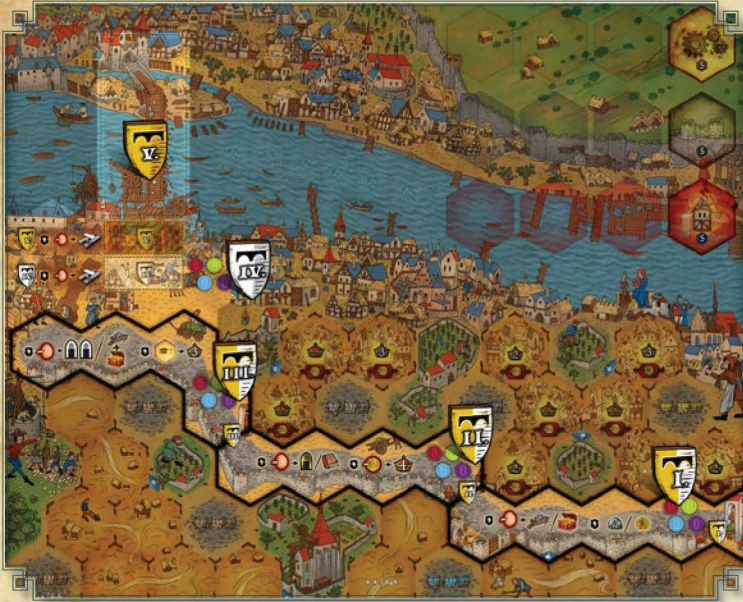
5. Ez a közterület utolsó épülete, így itt az ideje, hogy a játékosok közterületbónuszokat kapjanak. Vörösnek és Kéknek egy-egy kockája van, ezért összehasonlítják építési költségeiket a döntetlen eldöntése miatt. Kék építési költsége 4 erőforrás, Vörösé pedig csak 3. A döntetlen győzteseként Kék mindkét közterületbónuszt megkapja. Vörösnek a két ezüstablak vagy a 4 pont közül kell választania. Ha Zöldnek lett volna ott egy kockája, akkor ő is kiválaszthatná az egyik bónuszt, de mivel nincs, így nem kap semmit a közterület befejezéséért.

Vörös és Kék visszaveszi a kockáit.

A Királyok útjának felépítése



Ennek az akciónak az elvégzésekor haladj előre egy helyet a jelződdel a Királyok útja mentén.



Az út mezői

Amikor előre haladsz a Királyok útján, helyezd a jelződet a következő (saját színű) mezőre. A színezett mezőktől balra két hatás található, amelyek azonnal megszerzeshetők. Az egyik hatáshoz tojás szükséges. Ha úgy döntesz, hogy nem költesz el tojást, nem kapod meg e hatás előnyeit, de a másik hatást akkor is megszerzed.

Károly-híd



A **IV. mező** a Károly-híd mellett található. A IV. mezőre történő előrehaladáshoz fizetned kell egy tojást. Ha nem fizeted meg a tojást, akkor nem hajthatod végre az akciót.

Amikor a IV. mezőre lépsz, húzd fel a felső 3 ezüst (IV.) hídlapkát. Válassz egyet, és tedd vissza a többit a halom aljára. Helyezd a választott lapkát deszkaként a hídra. Szerezd meg a letakart helyeken ábrázolt, valamint a lapkán lévő bónuszokat.



Az **V. mező** valójában a hídon van. Az V. mezőre való előrehaladásért újra fizetned kell egy tojást.

Amikor továbbjutsz az V. mezőre, válaszd ki az arany (V.) hídlapkák bármelyikét. Helyezd deszkaként a hídra, és tedd rá a jelződet. Szerezd meg a letakart helyeken ábrázolt bónuszokat. Az általad kiválasztott lapka a végső pontozásban játszik szerepet.

Amint rálépsz a Károly-hídra, a jelződ nem haladhat előre a Királyok útján, és azt az akciót már nem hajthatod végre többé.

Miután az 5. deszka rákerült, a híd elkészült. Ha a híd elkészülte után haladsz előre a IV. mezőre, akkor válassz egy lapkát a IV-es halomból, és a szokásos módon megszerzed a bónuszát, de nem kapod meg a hídon a letakarásért járó bónuszokat. Ehelyett dobd el a lapkát. Ha a híd elkészülte után haladsz előre az V. mezőre, vedd el egy lapkát a V-ös halomból, helyezd magad elé, és tedd rá a jelződ emlékeztetőül, hogy a bónusza a végső pontozásban fog szerepet játszani. (Ha az V-ös halom üres, már nincs értelme továbbhaladni az V. mezőre.)

Egy tojáshíd?

A legenda szerint, a Károly-híd építéséhez használt habarcs elkészítésének kihagyhatatlan összetevője volt a tojás. A király elrendelte, hogy sok szekér tojást vigyenek Prágába az építkezésre. Az egyik faluban félreértették a király parancsát és keményre főtt tojásokat küldtek. Különösképpen tünhet hidat építeni ilyen szerény hozzávalókkal, de a Károly-híd több mint 600 éve áll szilárdan.

Technológiák



Játék közben számos lehetőség lesz előrehaladni a technológiasávon, amivel akár négy technológiát is elsajátíthatsz.

Amikor a jelződ egy megjelölt helyre mozog, húzd fel a megfelelő halomból a felső három lapkát. Válassz egyet, és tedd vissza képpel lefelé a másik kettőt a halom aljára. Tartsd a kiválasztott technológiát képpel felfelé a játéktáblánál - azt senki más nem tudja használni.

Az I. és II. szintű technológiák állandó képességeket nyújtanak számodra, amelyeket a játék során használhatsz, a következő fordulótól kezdve. Mivel nem használhatod az I. vagy II. szintű technológiát akkor, mikor megszerzed, megengedheted a következő játékosnak, hogy megkezdje fordulóját, mielőtt eldöntenéd, melyik technológiát választod.

Ezzel szemben a III. és IV. szintű technológiák egyszerű előnyöket nyújtanak, amelyeket azonnal fel tudsz használni. Azonban el is teheted a lapkát, hogy egy későbbi fordulóban használd. Miután felhasználta, dobd el a lapkát, hogy emlékezz arra, hogy csak egyszer használható.

Az IV-el megjelölt mező után már nem szerezhetsz további technológiákat, de minél magasabba jutsz a sávon, annál több pontot kapsz a játék végén. Ha a legfelső helyen állsz, minden további előrehaladásért - a haladás helyett - azonnal kapsz 2 pontot.

Károly Egyetem

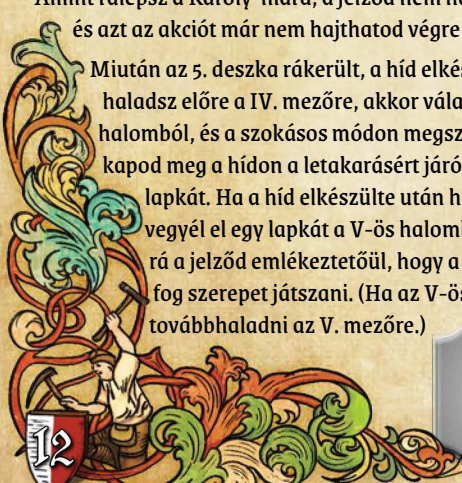
Játék közben különféle lehetőségek nyílnak a Károly Egyetem sávon való előrehaladásra. Az ezen a sávon elért magasságod határozza meg a technológiasávod értékét a játék végén. (Lásd **16. oldal**.)

Általánosságban elmondható, hogy nem kapsz azonnal jutalmat a Károly Egyetem sávon való előrehaladásért. Ám, ha a legfelső helyen állsz, akkor minden további előrehaladásért - a lépés helyett - azonnal kapsz 2 pontot.



KÁROLY-HÍD PÉLDA:

Zöld egy Királyok útja akciót választ. Mivel már a IV. mezőn van, rá kell mozognia a hídra. Ehhez 1 tojást kell fizetnie. Fizetés után kiválaszt egy aranylapkát a híd mellől, és lehelyezi az egyik hely-párra. Bármelyik párt választhatja, kivéve azokat, amelyeken már van egy ezüstlapka. Például, ha **Zöld** a közepén lévő helyet választja, azonnal kap 1 tojást és egy kék jelölőt. Majd lehelyezi a lapkáját oda, arra pedig a jelzőjét, jelezve, hogy a játék végén megkapja annak a lapkának az előnyét.



Az Éhségfal és a Szent Vitus-székesegyház

Az Éhségfal és a Szent Vitus-székesegyház építését a tábla sarkában lévő két szintezett rács képviseli. A király értékelni fogja a segítségedet ezekben a fontos projektekben.



Mozgás oldalra



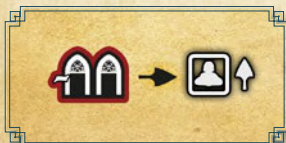
Amikor egy Éhségfal-ikonos fallapkát építesz, mozgasd a jelződet egy hellyel oldalra az Éhségfal-rácson. (Az Éhségfalon egy oldalra lépés mindig **balra** történik.)



Hasonlóképpen, amikor egy székesegyház-ikonos épületlapkát építesz, mozgasd a jelződet egy hellyel oldalra a székesegyház-rácson. (A székesegyházon egy oldalra lépés mindig **jobbra** történik.)

Más hatások miatt is kaphatsz oldalirányú mozgásokat. Lásd lejjebb.

Mozgás felfelé



A felfebb lépéshez 2 ezüstablakot kell fizetned. Ezt a fordulóod során bármikor megteheted, amennyiszer csak akarod.



A rács 3 szintre van felosztva. Az I. szintről a II. szintre vagy a II. szintről a III. szintre történő átlépésnek többelőköltsége van, amelyet ki kell fizetni.

A mozgás következményei

Néhány mozgásnak azonnali hatása van:



Ha a jelződ olyan négyzetre lép, amelyen pontok vannak, akkor azonnal megkapod ezeket a pontokat.



Ha a jelződ olyan négyzetre lép, amelyen oldalirányú nyíl van, lépj még egy lépést a jelzett irányba.



Ha a jelződ olyan négyzetre lép, amelyen felfelé mutató nyíl van, léphetsz egy sorral felfelé, de ha emiatt másik szintre érnél, meg kell fizetned a szintlépések szokásos arany és kő költségét.



Ha eljutsz a székesegyház legfelső szintjére, akkor megszerezheted a három végső pontozáskor használatos (V.) lapka egyikét, amelyek a székesegyház mellett lettek elhelyezve a játék elején. Vegyél el egy lapkát, és rakd magad elé, azt senki más nem szerezheti már meg.

A felfelé irányuló mozgások több pontot adnak neked a játék végén. Az oldalirányú mozgások miatt pedig a vörös vagy kék jelölőid érnek majd többet. A részletekért nézd meg a Végső pontozást a **16. oldalon**.

PÉLDA:



1. **Zöld** egy ezüstablakot adó akciólapkát választ egy részből. Úgy dönt, hogy ezt az épületet építi meg. Ez 4 aranyába kerül, mivel az újvárosba helyezi le. Emiatt egy második ezüstablakot és egy oldalirányú lépést kap a székesegyházon.



2. **Zöld** kifizet 2 ezüstablakot azért, hogy a székesegyházon egy sorral felfebb lépjen. Az új helyén lévő nyíl lehetővé teszi, hogy még egyet felfebb lépjen további ezüstablakok kifizetése nélkül. Ez a lépés azonban átviszi a következő szintre, amiért 1 aranyat és 1 követ kell fizetnie. Ha nem fizet, akkor marad a nyíl helyen, és a nyílat nem tudja később sem felhasználni. Ezért úgy dönt, fizet és felfebb lép.

3. **Most úgy dönt, hogy felhasználja az épületlapkáján lévő székesegyház-ikont, hogy jobbra mozogjon. Ezért 2 pontot kap. Ne feledd, hogy használhatta volna az oldalirányú mozgást a felfebb lépés előtt is, de akkor elkerülte volna a felfelé mozgató nyílat.**



Ablakok



A játék során különböző módszerekkel szerezhetsz ezüst- és aranyablakokat. Ezüstablakokkal az Éhségfalon lehet felfebb lépni vagy a Szent Vitus-székesegyházon. Az aranyablakok (esetleg egy ezüstablak segítségével) egy extra akció vásárlására valók. Legfelfebb 2 ablakot tehetsz el a következő fordulóra. Használd fel, különben el kell dobnod az extrákat.



Extra akció vásárlása

Az akciólapkádokon kapott akción kívül fizethetsz is egy extra akcióért:



Fordulónként egyszer fizethetsz két aranyablakot vagy egy arany- és egy ezüstablakot egy extra akció megvásárlásáért. Bármelyik akciót választhatod a 6 közül. A fordulóod során bármikor felhasználhatod, még akár az akciólapka elvétele előtt is.



Játékosforduló: Akció fejlesztése+extra akció – Fal felépítése



PÉLDA:

- 1) **Zöld** úgy kezdi meg a fordulóját, hogy kiválaszt egy akciólapkát, amely lehetővé teszi számára egy akció fejlesztését. Már van egy fejlesztése, ami egy aranyablakos bónuszt ad neki ezért. Kiválasztja az itt látható fejlesztést és az akciótáblájára helyezi. (Meghatározhatja a tájolását, de a megfelelő akcióra kell helyeznie.)
- 2) Mivel a lapka a II. korszakból származik, **Zöld** 2 helyet lép előre a Károly Egyetem sávján.
- 3) **Zöld** úgy helyezte le a lapkát, hogy 2 szomszédossági bónuszt szerezzen vele. (Ezek mindig párosával jönnek.) Technológiásávján 1 helyet előrehalad, és elvesz egy ezüstablakot. Ne feledd, hogy nem kap sarokbónuszt, mivel a vörös sarok még nem illik össze semmivel.
- 4) Normális esetben **Zöld** fordulója most véget érne, de úgy dönt, hogy 1 arany- és 1 ezüstablakot elkölt egy extra akció megvásárlására.
- 5) Második akciójával úgy dönt, falat épít. Ehhez nincs szüksége akciólapkára; csak bejelenti a többieknek, hogy falat épít. Éppen ezt az akciót fejlesztette, így ezért a választásáért 1 pontot szerez. Kiválasztja az itt látható lapkát, és 4 követ költ az építésére. Ezért 6 pontot kap.
- 6) Az ábrán látható módon helyezi le a falat. A vörös sarkok illeszkednek, amiért egy vörös sarokbónusz-jelölőt kap. A jövőben, ha egy másik fal vörös sarkát helyezi oda, akkor további 2 vörös sarokbónusz-jelölőt kap, egyet minden már meglévő vörös sarokért.
- 7) **Zöld** két akciót végzett el. Kettőnél többet nem végezhet el, ezért elforgatja az akciódarut, és visszatesszi akciólapkáját.

Akciók összefoglalása

- Minden fordulóban legalább egy akciót el fogsz végezni - a kiválasztott akciólapkádokon lévők közül.
- Lehetőség van egy extra akció megvásárlására is - amely a 6 közül bármelyik lehet.
- Bizonyos technológiáknak vannak olyan hatásai, amelyek lehetővé teszik további akciók végrehajtását.
- Az akciók bármilyen sorrendben végrehajthatók.
- Egy fejlesztéslapka hatása azon akció végrehajtásakor érvényes. Ha ugyanazt az akciót többször hajtod végre, a fejlesztéslapka minden alkalommal érvényes lesz.



A forduló vége

A fordulód végén a következőket tedd:

- Ha 2-nél több ablakod van, dobj el annyit, hogy csak 2 maradjon.
- Forgasd el az akciódaru kerekét az óramutató járásával megegyező irányba egy helyvel.
- Helyezd az akciólapkád a vörös zóna elején lévő üres helyre. Ha ezt a helyet blokkolja az akciókerék négyzet alakú mezője, forgass még egy helynyit rajta, hogy oda tudd helyezni az akciólapkád.
- Abban a ritka esetben, ha egy lapka a kék zónán is túlforgna, távolítsd el, és helyezd a zöld zóna első szabad területére. Ettől még mindig 5 pontot ér. Helyezd rá emlékeztetőül az ötpontos jelölőt.



Normál esetben a kereket egy helyvel forgatod el. Ha azonban a keréken lévő nyíl az itt bemutatott helyzetben van, 2 helyvel forgasd el. Az akciólapkád mindig a vörös zóna elején lévő helyre kerül.

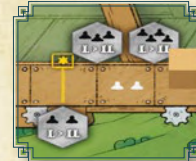


Fordulók számolása

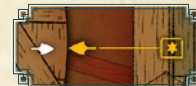


- Az emelvényen lévő fordulószámláló kocka a játékosok számától függő helyen kezd.
- Miután minden játékos elvégezte a fordulóját, a keréken lévő kocka bele fog esni a gépezeten lévő lyukba.
- Ekkor mozgasd az emelvényen lévő kockát egy helyvel a végén lévő homokóra felé.

A következő játékos fordulójának végén a keréken lévő kocka egy pillanatra kiemelhető a lyukból, így a játékos a szokásos módon tudja elforgatni a kereket.



Nagyjából a játék közepén az emelvényen lévő kocka áthalad az I. és II. korszak közötti vonalon. Ennek a vonalnak a pontos helyzete a játékosok számától függ. Amikor ez megtörténik, távolítsd el az I. korszak hatszöglapkait mind a három sorból. Cseréld le azokat a II. korszak lapkahalmaira. Keverd meg a II. korszak halmait, ha még nem tetted meg, és oszd ki az új hatszöglapkákat.



Egy kétfős játékban ez nem pont akkor történik meg, amikor az emelvényen lévő kocka mozog, hanem néhány fordulóval később, amikor a kerék fehér nyila eléri a vörös zóna utolsó helyét, amelyet a csillag szimbólum jelez.

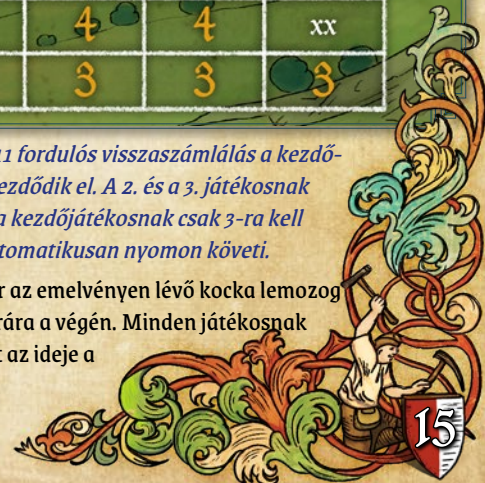
A játék vége

Amikor a kocka eléri az emelvény utolsó helyét, még 11 forduló van hátra a játékban. Azok a játékosok, akik arra kíváncsiak, hány fordulójuk lesz még, ebből a táblázatból megtudhatják.

	1.	2.	3.	4.
☰	5	6	xx	xx
☱	3	4	4	xx
☲	2	3	3	3

PÉLDA: Három játékosnál a 11 fordulás visszaszámlálás a kezdő-játékos fordulójának végén kezdődik el. A 2. és a 3. játékosnak további 4 fordulója lesz, míg a kezdőjátékosnak csak 3-ra kell terveznie. A játék mindezt automatikusan nyomon követi.

A játék akkor ér véget, amikor az emelvényen lévő kocka lemozog az emelvényről, rá a homokóra a végén. Minden játékosnak pontosan 16 fordulója volt. Itt az ideje a végső pontozásnak.





Végső pontozás



A játék során összegyűjtött pontok mellett a végső pontozás során is kapsz pontokat.
A gyorssegédlet lapok hátoldalán találsz erről áttekintést.

1. Befejezetlen közterületek



Bármely közterület, amely a játék során nem lett körbevéve, ekkor fog jutalmat adni. Minden játékos, aki jogosult a közterületre, megkapja a közterületlapka alsó felében ábrázolt jutalmat.

2. A tudásért kapott pontok



0, 1, 2 vagy 3 pontot kapsz minden helyért, amelyet a technológiasávon előrehaladtál. A megszerzett pontok számát a Károly Egyetem sávodon elért magasságod határozza meg. Tegyük fel például, hogy 7-szer haladtál előre a technológiasávon. (Vagyis a jelződ egy hellyel a IV. szintű technológiahely felett van.) Nulla pontot érnél el, ha a Károly Egyetem jelződ még mindig a sáv alsó végén lenne. De akkor 21 pontot érnél el, ha a Károly Egyetem jelződ a felső 3 hely egyikén lenne.

3. Az Éhségfal és a Szent Vitus-székesegyház



Pontokat kapsz az Éhségfal- és székesegyház-szinten elfoglalt sorod után. Minden sornak van egy pontértéke, amelyet egy fekete mezőben ábrázolnak a sor végén. Ennyi pontot kapsz.

Pontokat kapsz a vörös és a kék sarkobónusz-jelölőkért. Minden oszlopnak van egy pontértéke, amely felül látható. Szorozd meg ezt a pontértéket a megfelelő jelölők számával, és annyi pontot kapsz. Az Éhségfalon a kék jelölők után kapsz pontot minden oldalirányú előrehaladásért. A székesegyház a vörös jelölőket jutalmazza (és oldalirányú előrehaladásai a másik irányba történnek).



4. Falak



- Kapsz 4 pontot, ha pontosan 3 falat építettél az akciótáblád köré.
- Kapsz 10 pontot, ha 4 vagy 5 falad van.
- Kapsz 18 pontot, ha 6 vagy több falad van.

Számold össze az általad épített fallapkákat; nem kell, hogy szomszédosak legyenek egymással.

5. Végső pontozási képességek



A játék során a játékosok egyéni végső pontozási képességekre tehetnek szert, ha a Károly-hídon vagy a székesegyházon egy V. szintű lapkát szereznek, vagy ha igényelnek egy-két pecsétet. A végső pontozási képességeid után most kapod meg a pontokat.

6. Megmaradt tojások



Végül megkapod a jelzett pontokat a megmaradt tojások száma alapján. Például, ha 4 vagy több tojásod van, akkor 10 pontot kapsz.

GYŐZELEM

Az a játékos a győztes, akinek a legtöbb pontja van. Egy valószínűtlen döntetlen esetén az előny a később sorra kerülő játékosnál van. (Tehát, a kezdőjátékos jobb oldalán lévő játékos fog megnyerni minden döntetlent.)

A játék elpakolása előtt még szánjatok egy percet teljesítményetek ízelletgetésére. A játéktábla letakarításakor ne feledjétek, hogy az igazi Szent Vitus-székesegyház, az Éhségfal és a Károly-híd még mindig büszkén áll Prága szívében.

PÉLDA: Zöld jelzője a székesegyház legfelső sorában található, amely 13 pontot ér. (Amikor elérte a legfelső szintet, egy lapkát is kapott, amelyet a pontozás 5. lépésében fog kiértékelni.)

Zöld oszlopában a vörös bónuszjelölők 3 pontot érnek. 3 vörös bónuszjelölője van, tehát 9 pontot kap értük.



Szóló változat

Egyszemélyes játék esetén úgy állítsd be a játékot, mint 2 játékos esetén. Teszel a kezdőjátékos.

Minden forduló után játszd le az ellenfél fordulóját is a következőképpen:

1. Válaszd ki a legtávolabbi (a kék zónához legközelebb eső) akciólapkát.
2. Azonnal tedd vissza a lapkát a szokásos szabályok szerint a darura.

Azért játszol, hogy lásd, milyen magas pontszámot tudsz elérni. Szerintünk bármi, ami meghaladja a 140 pontot, jó eredmény. Ha olyan szóló változatot keresel, ami az ellenfél fordulóját részletesebben szimulálja, keresd fel a deliciousgames.org oldalt.

Szabályemlékeztetők

- Az akciódaru bónuszai a fordulóban későbbre halaszthatók.
- Amikor fejlesztesz egy akciót, visszamenőlegesen megkaphatod a fejlesztésbónuszt, ha már használtad ezt az akciót a fordulóban.
- Az akción lévő fejlesztésbónusz akkor alkalmazható, amikor azt az akciót hajtod végre - egy kerékről levett lapka akciójaként, a forduló extra akciójaként vagy egy technológia hatásaként.
- Amikor egy hatszögletű lapkát veszel el, a különleges hatszögletű lapka csak akkor érhető el, ha a kiválasztott akciólapkán azt az akciót használod, és csak akkor, ha rendelkezel a különleges lapkabónusszal (amely csak a kerékről érhető el).
- Az I. és a II. szintű technológiákat nem lehet használni a megszerzésük fordulójában.
- A III. és a IV. szintű technológiák azonnal felhasználhatók, vagy elrakhatók egy későbbi fordulóra.
- Ha más játékosok már megépítették a Károly-hidat, akkor már nem kaphatod meg a hídbónuszokat, ám megkapod a IV. és V. lapkák miatt járó bónuszokat.

Módosítások



Egy kevésbé szimmetrikus akciókészlethez próbáld ki az akciólapkák B oldalát. (Ne használd keverve az A és a B oldalakat.)



A Királyok útja nem-tojásos hatásainak egy részét vagy akár az összeset lehet helyettesíteni ezekkel a lapkákkal. A római számok azt jelzik, hová kell a lapkát helyezni.



Az Éhségfal és a székesegyház különböző szinteket kaphat. A szintek készletekben vannak, így egy tervnek vagy az A vagy a B szintek mindegyikét kell megkapnia. A két terv azonban független. Például, ha az Éhségfal az A szinteket kapta, a székesegyház használhatja az A, a B vagy akár az eredeti szinteket is.

Az időzítésről

Általában az időzítés elég laza, így a számodra legmegfelelőbb sorrendben végezheted el a dolgokat. Különösen a következő dolgokat hajthatod végre bármilyen sorrendben a forduló során:

- Egyszer használatos technológia használata.
- Extra akció vásárlása.
- Annak az extra akciónak a végrehajtása.
- Akciólapka elvétele.
- A lapka egyik akciójának kiválasztása és végrehajtása.
- Az épületlapkából vagy más forrásból szerzett vízszintes mozgások végrehajtása a székesegyházon vagy az Éhségfalon.
- Független mozgások vásárlása a székesegyházon vagy az Éhségfalon.
- Egy ebben a fordulóban végrehajtott Királyok útja akció „azonnali” hatásainak megoldása.

A forduló rugalmassága ellenére, mielőtt fizetnél volna érte, nem lehet használni egy dolgot, vagy megszerezni annak jutalmát. Például:

- Addig nem vehetsz el egy akciólapkát a vörös zónából, amíg nem fizetsz érte.
- Egy fal- vagy épületlapka előnyeit addig nem élvezheted, amíg nem fizetsz érte.

Valamint nézd meg a szabályemlékeztetők első két pontját.

Szerző: Vladimír Suchý

Illusztrátor: Milan Vavroň

Grafikai tervezés, 3D alkatrészek: Radek „rbx” Boxan

Gyártás: Kateřina Suchá

Szabályok: Jason Holt

Lektorálás: Mike Poole



Játéktesztelők: Vojta, Katka, Kája, Miloš Procházka, Kendy, Jindra, Lád'a Smejkal, Kew, Libor, Jirka Bauma, Ondra Demel, Youda, Andy, Pítrs, Rony és Dańca, Roman, Adam, Patrik Hajda, Ondra Skoupý és felesége, Alladjex, Oskar, Rodek, Tomáš, Zachí, és a társasjátékok világának játékosai, Tlama Games, Kubrtovo hraní, és a játékesemények résztvevői Počátky-ban, Malenovice-ben, Laterben, Trachtace-ban, Warconban és még sokan mások.

Külön köszönet: Henrik Larssonnak inspiráló javaslataiért és Ládínnak a szóljátékmal kapcsolatos megjegyzéseiért. Továbbá Radek Boxannak a grafikai tervezésért, a 3D-s épületekért és egyéb szuper technikai funkciókért.

Magyarra fordította és szerkesztette: Hipszki László (v1.1)





IV. Károly

IV. Károly 1346 és 1378 között volt cseh király. 1355-ben Szent Római császárrá koronázták. A középkor egyik legképzettebb uralkodójaként öt nyelven beszélt.

Uralkodása alatt Csehország virágzott. Ambiciózus építési terveinek köszönhetően Prága Európa egyik legfontosabb városa lett.



A Királyok útja

A Királyok útja többé-kevésbé a térképünkön felvázolt útvonalat követte, átkelve a Károly-hídon és a kastély felé tartva. IV. Károly ideje után ezt az útvonalat követték a cseh királyok megkoronázásakor.



Prága óvárosa

Prága óvárosa a Moldva folyó kanyarulatában fekszik, amint azt a játéktáblánk mutatja. Falain kívül kezdődött meg egy tervezett város - az Újváros -, építése, amelynek saját falai voltak. Ezeket a falakat és épületeket kell megépíteni a játék során. A Moldva túloldalán fekszik egy kisebb város a Moldva és a prágai vár alatti meredek domboldalak közé szorulva, amelyet ma Malá Strana néven ismernek, és amely a "A folyó kis partja"-ként fordítható le.



A Károly-híd

A Károly-hídat a Moldva két partjának összekötésére építették, amely Prágán halad át. Eredetileg a Judith-hídhoz (amelyet egy korábbi cseh királynőről neveztek el) lett volna csatolva, de az 1342-es árvíz megsemmisítette a régi hidat, és szükségessé vált egy új híd építése. A későbbi években a Károly-hídat barokk szobrokkal díszítették fel, és a mai napig Prága egyik legfontosabb nevezetessége. A legenda szerint a híd azért áll olyan hosszú ideje, mert a habarcsba tojásokat keverték.

A Károly Egyetem

A Károly Egyetemet - Közép-Európa első egyetemét -, 1348-ban hozták létre. Eredeti helyét térképünkön a sárga közterület jelöli - amely előrelépést kínál a Károly Egyetem sávonon vagy a technológiasávonon. Az egyetem az alapítása óta sok épülettel bővült, és továbbra is a Cseh Köztársaság egyik vezető felsőoktatási intézménye.



A Szent Vitus, Vencel és Adalbert metropolita székesegyház

A Szent Vitus-székesegyház a prágai vár legmagasabb része. János király tette le az alapkövet, miközben fiára, a jövőbeni IV. Károly királyra nézett. Uralkodása alatt Károly Peter Parlert bízta meg az építéssel, amelyet haláláig, csaknem 50 éven keresztül felügyelt. Az építkezés a 15. századi huszita háborúk során leállt, és csak a 19. században folytatódott.



Az Éhségfal

Az Éhségfal egy Malá Strana feletti védműnek épült. A falon végzett építési munka jó módja volt az élelemszerzésnek, és egyre inkább terjedt a legenda, hogy Károly kifejezetten az 1361-es éhínségben szenvedők ellátása miatt építtette a falat.



Ezekon kívül a táblánkon számos egyéb épületet is megtalálható, amelyek a mai napig állnak Prága szívében, mint például a:

- Régi-új zsinagóga
- Havas Boldogasszony-templom
- Prágai vár



Szójegyzék



Kapsz egy jelzett színű ablakjelölőt.



Válassz egy különleges lapkát a **9. oldalon** található szabályok szerint, vagy kapsz 1 pontot.



Tojást vásárolhatsz a feltüntetett költségért. Mivel ez a bónusz a kerékről származik, később is használhatod a fordulóban, ha nem tudod azonnal kifizetni.



Haladj előre egy helyet a jelzett sávon.

Pecsétek



A játék végén minden elköltött aranyért 2 pontot vásárolhatsz. (Tehát maximum 18 pontot lehetséges.)



A játék végén minden elköltött kőért 2 pontot vásárolhatsz. (Tehát maximum 18 pontot lehetséges.)



A játék végén minden elköltött arany és kő párért 3 pontot vásárolhatsz. Például, ha van 5 aranyad és 8 követ, ez a pecsét (legfeljebb) 15 pontot adna – el kellene költened hozzá 5 aranyat és 5 követ, 3 követ pedig megmaradna.

Királyok útja



Kapsz 3 pontot minden egyes I. korszakos fejlesztéslapkáért.



Fizethetsz 1 aranyat, hogy kapj 4 pontot. (Nem tudsz többet fizetni, hogy többet vásárolj.)



Fizethetsz 1 tojást, hogy megszerezd a két jelzett jutalom egyikét. (Nem tudsz többet fizetni, hogy többet vásárolj.)



Fizethetsz 1 tojást, hogy megszerezd a két jelzett jutalom egyikét. (Nem tudsz többet fizetni, hogy többet vásárolj.)



Azonnal kapsz 2 pontot minden ezüstablak-jelölőért. Nem fizetsz semmit, csak megkapod a pontokat.



Amíg a jelződ ezen a helyen van a Királyok útján, bármikor fejlesztési akciót csinálasz, kapsz 2 pontot és 1 aranyat vagy 1 követ.



Amíg a jelződ ezen a helyen van a Királyok útján, bármikor egy székesegyház-szimbólum nélküli épületet építesz, kapsz 3 pontot.



Amíg a jelződ ezen a helyen van a Királyok útján, bármikor fal építése akciót csinálasz, kapsz 2 pontot.

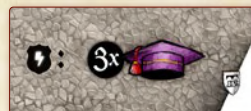
Hídlapkák



1 helyet mozoghatsz balra az Éhségfalon. Kapsz egy ezüstablakot és 2 pontot is.



1 helyet mozoghatsz jobbra a székesegyházon. Kapsz egy ezüstablakot és 2 pontot is.



A jelzett sávon haladj előre háromszor.



Azonnal kapsz 3 pontot. A játék végén a Károly Egyetem sávon elért magasságodnak megfelelően pontokat kapsz. Például, ha a jelződ a legfelső helyen van, akkor 8 pontot kapsz.



A játék végén kapsz 3 pontot minden egyes fejlesztéslapkáért. (Ha kétszer is fejlesztetted ugyanazt az akciót, akkor mindkét lapka számít.)



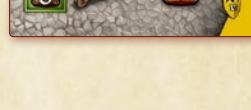
A játék végén kapsz 2 pontot minden egyes fallapkáért.



Azonnal kapsz 3 pontot. A játék végén az aranybányáid számával megegyező pontot kapsz. Például, ha a jelződ a jobb szélén található, akkor 8 pontot kapsz.



Azonnal kapsz 3 pontot. A játék végén a kőbányáid számával megegyező pontot kapsz. Például, ha a jelződ a jobb szélén található, akkor 7 pontot kapsz.



A játék végén az Éhségfalon és a székesegyházon elért sorod alapján kapsz pontokat. Például, ha az Éhségfalon a 3. sorban állsz, 6 pontot, plusz amit még a székesegyházból kapsz.



A székesegyházon és az Éhségfalon ezeknek az ikonoknak nincs hatása. Egyszerűen azt jelzik, melyik sorban vagy.

Közterületlapkák



A felső bónusz egy oldalsó lépés az Éhségfalon vagy a székesegyházon. Az a játékos, aki mindkét közterületbónuszt megszerzi, 3 aranyat is kap, de ennek ellenére a két lépés közül csak az egyiket választhatja.



Technológiák



Az I. és II. szintű technológiák olyan állandó képességeket adnak neked, amelyek minden későbbi fordulóban használhatók. Azonban nem használhatók a megszerzésük fordulójában.

Ezzel szemben a III. és IV. szintű technológiák egyszeri hatást fejtenek ki. Ez a hatás felhasználható abban a fordulóban, amelyben a technológiát megszerzed, vagy bármely későbbi fordulóban. (Ezután dobd el a lapkát, hogy emlékeztessen arra, hogy már felhasználtad.) Ha egy technológia azt mondja, hogy végezz el egy akciót, akkor az nem számít annak az extra akciónak, amelyet minden fordulóban megvásárolhatsz.

I. szint



Bármikor, ha megszerzed a kerékről a jelzett bónuszt, kapsz még egyet és 1 pontot is.



Minden alkalommal, amikor előrehaladsz a mutatott sávon, kapsz 2 pontot.



Bármikor, ha a székesegyházon vagy az Éhségfalon egy sorral feljebb mozogsz, kapsz 2 pontot.



A fordulóban, ha 1 vagy több pontot kapsz az akciólapka kiválasztásakor, kapsz még 1 pontot. (A pontok származhatnak a kerékről vagy a kék zónából. Ez a technológia fordulónként legfeljebb 1 további pontot ad.)

II. szint



Amikor egy ilyen szimbólumos épületet építesz, megkapod a jelzett erőforrást és 1 pontot is.



Fordulónként egyszer, ha megszerzed a jelzett jelölőt, kapsz 1 pontot és a jelzett követ vagy aranyat.



Bármikor, ha a jelzett szimbólummal nem rendelkező épületet építesz, megkapod a jelzett erőforrást és 1 pontot is.



Bármikor, ha tojást kapsz (vagy vásárolsz), kapsz 1 pontot és 1 követ is.



Amikor egy ilyen szimbólumos fallapkát építesz, megkapod a jelzett erőforrást és 1 pontot is.



III. szint



Kapsz 1 tojást. Végezd el a Királyok útjának felépítése akciót.



Mozogj felfelé egyet a székesegyházon vagy az Éhségfalon. Ha a következő szintre lépsz, hagyd figyelmen kívül a szokásos kő- és aranyköltségeket.



Haladj előre 4-szer a Károly Egyetem sávodon.



Végezd el az "akció fejlesztése" akciót, és kapsz 3 pontot.



Termelj aranyat és kapsz 2 követ. (Ez nem egy aranybányák irányítása akció, ezért nem váltja ki egy bányák irányítása fejlesztés bónuszait.)



Termelj követ, és kapsz 2 aranyat. (Ez nem egy kőbányák irányítása akció, ezért nem váltja ki egy bányák irányítása fejlesztés bónuszait.)

IV. szint



Hajts végre egy épület felépítése akciót. Az épület teljes költsége 2 arannyal csökken. (A teljes költség magába foglalja a lapkára nyomtatott és a táblára nyomtatott költségeket is. A teljes költség nem csökkenthető nulla alá.)



Hajts végre egy fal felépítése akciót. A fallapka költsége 2 kővel csökken.



Hajts végre bármilyen akciót.



Hajts végre egy akció fejlesztése akciót, és kapsz 1 aranyablakot.



Megkapod az egyik közterületlapkán ábrázolt mindkét jutalmat. (Az nem számít, hogy kiértékeltek-e már a közterületet, azonban nem lehet azok közül választani, amelyeket nem raktatok fel a táblára.)



Növeld meg akár aranybányáid, akár kőbányáid számát 1-gyel. Ezután termelj aranyat, vagy követ. (A két választási lehetőség független egymástól. Tehát, ha 1-gyel növeled az aranybányáidat, akkor is választanod kell, hogy aranyat vagy követ termelsz-e. Ettől fejlesztések nem váltódnak ki.)