

Heaven & Ale

Kegek & egyébek

1 - Általános áttekintés

A sörkésztés világának új kihívásai várnak rád. Ez a kiegészítő egy szállítástáblát ad minden játékos kolostorkertjéhez. Körbejársz a kordéddal, felveszed a kegeket a kolostorodban, és leszállítod azokat a kocsmákba. A kolostorod raktára korlátozott, és a kegek mellett a lovidnak is elég szénát kell tárolj. Ki fogja a legjobban használni a fuvaroskockát, hogy a kocsmákat a legjobban elássa?

2 - Játékelemek

4 szállítástábla



28 raktárlapka

7 db minden játékos színben:



hátlap



32 keg



20 bála



1 fuvaroskocka



4 kordé



1 új nagy hordó



1 új kis hordó



3 - Előkészületek

Az alapjátékot a szokásos módon készítsétek elő. Amikor befejeztétek az előkészületek "III. Kezdőjátékos" részét, akkor az alábbi résszel folytassátok:

IV. Kiegészítő előkészületei

1. Tegyétek a **kegeket** és a **bálákat** a fő játéktábla mellé készletként.
2. Tegyétek az **új nagy hordót** az **új kis hordó** tetejére, és együtt tegyétek le a játéktábla közepére, a többi hordó mellé.
3. Ezt követően mindenki hajtsa végre az alábbiakat:
 - A. Vegyél el egy **szállítástáblát**, és tedd a játékostáblád bal oldalához.
 - B. Vegyél el 1 **keget** és 1 **bálát** a készletből és mindegyiket tedd egy-egy **raktárhelyre** a szállítástáblád tetején.
 - C. Vegyél el egy **kordét**, és tedd a szállítástábládon a **kolostorhoz**.
 - D. Vedd el a színed 7 **raktárlapkáját**, és tegyél képpel felfelé egy-egyét a játékostáblád minden **csűrhelyére**. Úgy rendezheted el őket, ahogy szeretnéd
 - E. A fel nem használt szállítástáblákat, kordékat és raktárlapkákat tegyétek vissza a dobozba.



4. A kezdőjátékos dobjon a **fuvaroskockával**. Az eredménnyel egyező számú mezőt számoljon le a **kezdőterülettől** a fő táblán, és erre a mezőre tegye a kockát, a dobott értékkel felfelé.

Példa

Mivel a kezdőjátékos, Benedek, egy 5-öst dobott, ezért a fuvaroskockát a kezdőterülettől számított ötödik mezőre teszi.



5. A kezdőjátékos elvesz 4 keget a készletből és a főtábla akciómezőjéhez teszi a következő módon:



Az óramutató járása szerint haladva a *a kocka mezőjétől*, annyi mezőt megy előre, amennyi aktuálisan látható a kockán, és az első keget erre az akciómezőre teszi. Majd ettől a mezőtől számol tovább, és ugyanilyen módon teszi le a 2., 3. és a 4. keget is.

Ezt követően elvesz 4 bálát a készletből és ugyanilyen módon teszi azokat a főtáblára:



A *negyedik keg mezőjétől* kezdve, az óramutató járása szerint haladva leszámol annyi mezőt, amennyi épp látható a kockán, és az első bálát erre az akciómezőre teszi. Majd ettől a mezőtől folytatva, ugyanilyen módon teszi le a második, harmadik és negyedik bálát is.

A kegek és bálák lerakásakor:

- A kezdőterület is egy mezőnek számít. Így a kegek, bálák ide is tehetők. Ha a számolás során áthaladsz a kezdőterületen, akkor haladj tovább az óramutató járásával megegyezően, míg mind a 4 keg, és 4 bála le nem kerül a táblára.
- Nincs korlátozva az egy mezőre tehető kegek és bálák száma, és pluszban is lekerülhetnek a többi játékelem mellé.

Példa

A fuvaroskockán 5 látható. Mivel Benedek a kezdőjátékos, elvesz 4 keget a készletből és teszi azokat a játéktábla mezőire: Az első keget (A) 5 mezőnyire teszi a kockától előre. A második keget (B) 5 mezőnyire teszi az első kegtől előre haladva és így tovább (C és D). Majd elvesz 4 bálát a készletből, és azokat is a táblára teszi: Az első bálát (E) a negyedik kegtől számítva 5 mezőnyire teszi előre felé haladva (ne felejtsetek, hogy a kezdő terület is egy mezőnek számít). A második bálát (F) az első bálától teszi öt mezőnyire, és így tovább (G és H).



4 - A játék menete

A legtöbb részén ugyanúgy kell játszani a játékot, mint az alapjátékkal. Ez a kiegészítő a következő helyzetekben ad egy plusz lépést:

- A) Ha a bábuddal olyan mezőre lépsz, ahol egy keg, vagy egy bála vagy a fuvaroskocka van.
- B) Ha körbezársz egy csúrhelyet a játékostábládon.
- C) A következő forduló előkészítésekor.
- D) A játék végi értékeléskor.

A) A bábuddal olyan mezőre lépsz, ahol egy keg, vagy egy bála vagy a fuvaroskocka van

A bábuval való mozgás ugyanúgy történik, mint eddig (a szokásos előre mozgási feltételekkel stb.). Azonban ez a kiegészítő új akciókat ad véletlenszerűen mezőkhöz, így az a szabály, hogy "A játékos soha nem léphet olyan akciómezőre, aminek az akcióját nem tudja végrehajtani." így módosul:

A játékos soha nem léphet olyan akciómezőre, aminek legalább az egyik akcióját nem tudja végrehajtani:

- 1) Használhatja az alapjáték akcióit.
- 2) Elvehet egy kegeket és/vagy bálákat (ha van ott).
- 3) Használhatja a fuvaroskockát (ha ott van).

Ha a mezőn, amire a játékos lép, csak ezen akciók egyike található, akkor azt végre kell hajtani.

Ha a mezőn ezen akciókból 2 vagy 3 is megtalálható, akkor a játékosnak ezekből **legalább egyet** végre kell hajtania. Azonban ha akarja, és meg tudja tenni, végrehajthat akár 2 vagy 3 akciót is **az előbb megadott sorrendben** (először 1-es, aztán 2-est, majd a 3-ast).

1) Az alapjáték szokásos akcióinak végrehajtása

Az adott mező akcióját az alapjátékban leírtak szerint kell végrehajtani (például nyersanyaglapka vásárlása egy nyersanyagmezőn).

2) Kegek vagy bálák elvétele

A játékos vegyen el egy, vagy (ha van) több **keget** az adott mezőről, és mindegyiket tegye egy **üres raktárhelyre** a szállítástáblájának a tetején.



ÉS/VAGY

A játékos vegyen el egy, vagy (ha van) több **bálát** az adott mezőről, és mindegyiket tegye egy **üres raktárhelyre** a szállítástáblájának a tetején.

- Minden raktár helyen csak 1 elem lehet: vagy 1 keg vagy 1 bála.
- Ha minden hely teli, akkor nem vehet el több keget/bálát.
- A játékosnak a saját raktárhelyein kívül, van egy **bérelt raktárhelye is**: Ha idetesz 1 keget vagy 1 bálát, 4 dukátot kell a készletbe befizetnie.
- A játékos a játék során szerezhetsz még plusz raktárhelyeket (lásd az "Egy csúrhely körbezárása" részt).



3) A fuvaroskocka használata

Ha a fuvaroskockát használja, a játékosnak a kordéjával kell a szállítástáblája útvonalán az **óramutató járásával egyező módon** előre lépnie. Annyi *fuvaroslépést* kell megtennie előre amennyi az aktuális *fuvarosértéke*. A játékos fuvarosértéke **egyenlő** a **fuvaroskocka** aktuális értékével, **plusz annyi**, amennyi bónusza van raktárlapkáin a szállítástáblája tetején (a hogy kapta ezeket kérdésre a válasz az "Egy csűrhely körbezárása" részben található).

Minden fuvaroslépésért a játékos a kordéjával a **következő helyszínre** lép az úton. Nem lehet egyetlen fuvaroslépést sem elhagyni.

Megjegyzés: Mind a 3 kis fa egy helyszínnek számít.

Négy kapu van az úton. Amikor a játékos kordéja áthalad egy kapun (a kapu előtti helyszínről a kapu utánira lép), a kapu szabálya lép életbe:

Ha a játékos kordéja a **kolostor kapuján** halad át, akkor annyi keget tölthet fel a **raktár helyeiről** a kordéjára, amennyi akar: **Minden** a kordéra most feltett **keg** miatt, a játékosnak **egy bálát kell fizetnie** a raktár helyeiről a készletbe (a lovaknak elég erőseknek kell lenniük, hogy elhúzzák a rakományt).

Ha a játékos nem tud vagy nem akar most kegeket feltenni a kordéra, akkor hagyja azt a kolostor területén. (Ez az egyetlen helyzet, amikor nem kell lelépni a teljes fuvarosértéket.) Azonban ha a játékos kordéja nem indult el (mert a játékos köre kezdetén a kolostorban volt, és nem tervezett keget tenni rá), akkor **nem** hajthatja végre a játékos a "A fuvaroskocka használata" akciót!

Amikor a játékos kordéja áthalad az első *kocsmakapun*, akkor itt **egy** (és csak egy) **keget** le kell szállítania ebbe a kocsmába, amit levesz a kordéról, leteszi azt a kocsmá *kegterületére*.

Ha a játékos kordéján van még keg, amikor áthalad a második *kocsmakapun*, akkor megint le kell szállítania **egyetlen keget** ennek kocsmának, amit levesz a kordéról, leteszi azt a kocsmá *kegterületére*.

Ha a játékos kordéján van még keg, amikor áthalad a harmadik *kocsmakapun*, akkor a **megmaradt kegeket** szállítsa le ennek a kocsmának, vegye le őket a kordéról, és tegye a kocsmá *kegterületére*.



Nincs korlátozva az egyes kegterületek tárolókapacitása.

FONTOS:

Ha a köre végén a játékos bábuja olyan akciómezőn áll, ahol ott a fuvaroskocka, akkor a következőket kell tennie (akár végrehajtotta "A fuvaroskocka használata" akciót, akár nem):

Dob a fuvaroskockával, és annyi mezőt számol le az óramutató járása szerint haladva a bábujától, amennyi a dobás értéke. Majd ide teszi a kockát, a dobásértékkel felfelé.

Emlékeztető: A kezdőterület egy mezőnek számít, így a fuvaroskocka ide is kerülhet. Ha a számolás közben áthaladna a kezdőterületen, akkor egyszerűen folytassa tovább a számolást, ameddig el nem ér a megfelelő mezőig.

Speciális eset: Ha minden játékos átlépett azon a mezőn, ahol a fuvaroskocka áll, akkor újra kell dobni a kockát. Aki utolsóként haladt át a kocka fölött a bábujával, az teszi ezt meg a köre a végén.

A kockát a dobott értékkel felfelé a **legelőrébb álló** játékosbábutól **egy mezővel előrébb** tegyék.

Példa egy játékos körére

Benedek a bábujával erre a mezőre lép.

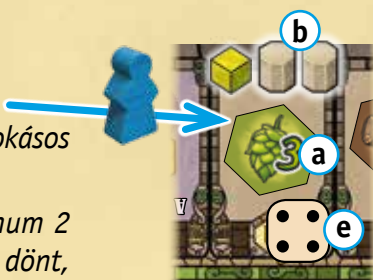
1) Először megveheti a zöld lapkát **a** a szokásos módon, ezt választotta akcióként.

2) Ez után elveheti a bálát és/vagy maximum 2 keget **b**, ha tudja tárolni ezeket. Úgy dönt, hogy 1 keget vesz el, és az utolsó üres raktárhelyére teszi a szállítástábláján **c**.

A második keget, és a bálát az akciómezőn hagyja, annak ellenére, hogy az egyiket akár el is tudná venni, és a bér raktárhelyén tárolhatná **d** 4 dukátért.

3) Végül használja a fuvaroskockát **e**, és a kordéjával 4 -et lép előre. A kordé 2 keget szállít. Mivel átment az első kocsmakapun, Benedeknek le kell tennie 1 keget a kordéjáról az első kegterületre **f**. Átmegy a második kocsmakapun is, ezért le kell tennie az utolsó kegjét a kordéról a második kegterületre **g**. A harmadik kocsm helyszínnél **h** a kordé megáll (mivel mind a 4 lépését lelépte).

Mivel ez Benedek körének a vége, dob a fuvaroskockával. A dobásértéke 3, így a fuvaroskockát 3 mezővel teszi előbbre, mint ahol a bábuja áll.



Ha a játékos bábuja a **kezdőterületre** lép, a fentebbi szabályokat kell alkalmazni. Azaz ha kezdőterületen van keg, bála vagy a fuvaroskocka, akkor először a játékos tegye a bábuját a szokásos módon valamelyik üres mezőre, és vegye el az azonnali jutalmát (ha van), majd hajtja végre a 2-es és 3-as akciót, ha lehetséges.

B) Egy csúrhely körbezárása

Amikor a játékos körbezár egy csúrhelyet a játékos tábláján, tegye a következőket (mielőtt végrehajtaná az alapszabály 6. oldalán leírt lépéseket):

Vegye el a a körbezárt helyről a **raktárlapkát**, és döntse el, hogy használja fel:

VAGY fordítsa a hátlapjával felfelé, és tegye le egy **plusz raktárhelyként** a szállítástáblája tetejére,



VAGY használja az előlapját:



Vegyen el 1 keget és/vagy 1 bálát a **készletből**, és tegye azokat a szállítástáblájának tetején egy-egy **üres** raktárhelyre. Majd a raktárlapkát vissza kell tenni a dobozba.



Tegye ezt a lapkát a szállítástáblája tetejére. Innentől ha a fuvaroskockát használja, a fuvarosértéke 2-vel vagy 3-mal (vagy 5-tel, ha mindkét lapka megvan) nő.



Tegye ezt a lapkát a szállítástáblájának első vagy második kegterületén egy **üres pontmezőre**, lefedve és lecserélve így ezzel a kezdőpontértéket.



Azonnal lépjen a kordéjával annyi fuvaroslépést, amennyit a lapka mutat (ezt az értéket nem növelik más lapkák). Majd ezt a raktárlapkát vissza kell tennia a dobozba.

C) A következő forduló előkészítése

A következő fordulót az alap játék szabályának 7. oldalán leírtak szerint készítsétek elő. Majd ha azzal végeztetek, hajtásátok végre a következő lépést:

Tegyetek újabb **4 keget** és **4 bálát** a játéktáblára a kiegészítő előkészületeinek 5. lépése szerint (lásd a 3. oldalon).

Megjegyzés: A fuvaroskockát **ne** dobjátok újra. Ezt a fordulót ott kezdi, ahol az előző fordulót befejezte.

D) A játék vége

A játék a szokásos módon ér véget. Pontokat az alapjáték szabályai, és a következők szerint számoljátok ki:

4. A szállítástáblán lévő kegekért járó pontok:

- Minden keg, amit a játékos leszállított egy kocsmához, az adott kegterület pontját éri.
- Minden keg, ami a szállítástáblája tetején, a raktárhelyeken található, fél pontot ér. (A bálákért nem jár pont.)
- Minden keg, ami a kordéra van pakolva, a kordé aktuális helyszíne szerinti pontot éri. Ha ott nincs pontérték, akkor a kordén lévő kegek értéktelenek. (Ha a kordé egy kocsmánál áll, és még vannak felpakolt kegek a kordén, akkor azok nulla pontot érnek.)



Példa

Benedek a szállítástábláján lévő kegekért a következő pontokat kapja:

18 pontot az első kocsmá kegyterületén lévő 3 kegett (3 x 6).

8 pontot a második kocsmá kegyterületén lévő 2 kegett (2 x 4).

1,5 pontot a raktárhelyein lévő 3 kegett (3 x 1/2).

2 pontot a kordéján lévő 2 kegett (ami olyan helyszínen áll, hogy 1 pont jár kegenként).

Összesen 29,5 pontot kap, amit hozzáad a szokásos pontozási lépések szerint szerzettekhez.



Az új hordók célja: Szállíts le legalább 3 keget a kocsmákba. (A cél akkor is teljesül, ha egy kegterületen van a 3 keg, de akkor is, ha többön elosztva.)

STÁBLISTA

Tervezők: Andreas Schmidt és Michael Kiesling
Fejlesztés: Viktor Kobilke
Művészeti vezetők: Viktor Kobilke, Philippe Schmit
Illusztrációk: Fiore GmbH, Chris Quilliams
Grafikai tervezés: Stéphane Vachon
Szerkesztők: Viktor Kobilke, André Bierth
Magyar fordítás: Dunda

© 2019 Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg, Germany
Az Eggertspiele a Plan B Games Europe GmbH egyik márkája.
Made in Germany.
E termék részeit engedély nélkül tilos reprodukálni.

Fejlesztette:



www.eggertspiele.com
info@eggertspiele.com