

La Stanza



(2-4 játékos részére, 60-90 perc)

A La Stanzaban a játékosok reneszánsz emberek bőrébe bújnak, akik versenyeznek a pénzért és hírnévért különböző tudományágak gyakorlásával. Mivel számtalan módja van a dicsőség megszerzésének, a játékosok ezt nem érhetik el egyedül - meg kell szerezniük a társadalom prominens személyeinek befolyását és hatalmát.

A játékosok akcióinak fejlesztésével ezek a karakterek megnövelik a játékosok bevételét és hírnevét. A játék végén a legnagyobb hírnévvel rendelkező játékos nyeri a La Stanzat!

Tartozékok



1 játéktábla



4 játékos tábla



12 nagy érme (5 értékű)
16 kis érme (1 értékű)



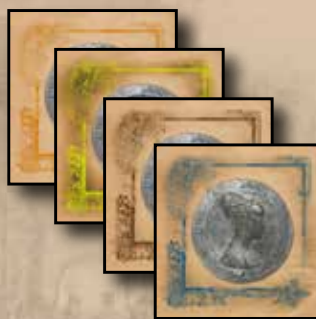
12 műtárgylapka
(4-4 db 2,3,4 értékű)



40 karakterlapka
(8 minden tudományágból)



20 kezdő karakter
(5 játékosonként)



4 pénzügyi lapka
(1 játékosonként)



12 bónuszlapka



16 fa könyv, 4 minden színben
(zöld, kék, fehér és sárga)



35 fafigura, 7 minden színben:
piros, zöld, kék, fehér és sárga,
ezek jelképezik a különböző tudományágokban élő embereket



1 játékforduló-jelző

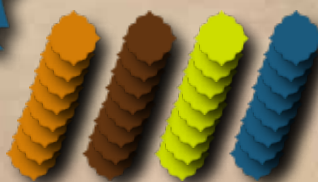


1 kezdő-játékos-jelző

Mind a 4 játékos színében:



1 fa játékosfigura



8 fakorong



1 fa hajó



5 faoszlop

Előkészítés

Minden játékos kap:



Az összes játékelemet a választott színben

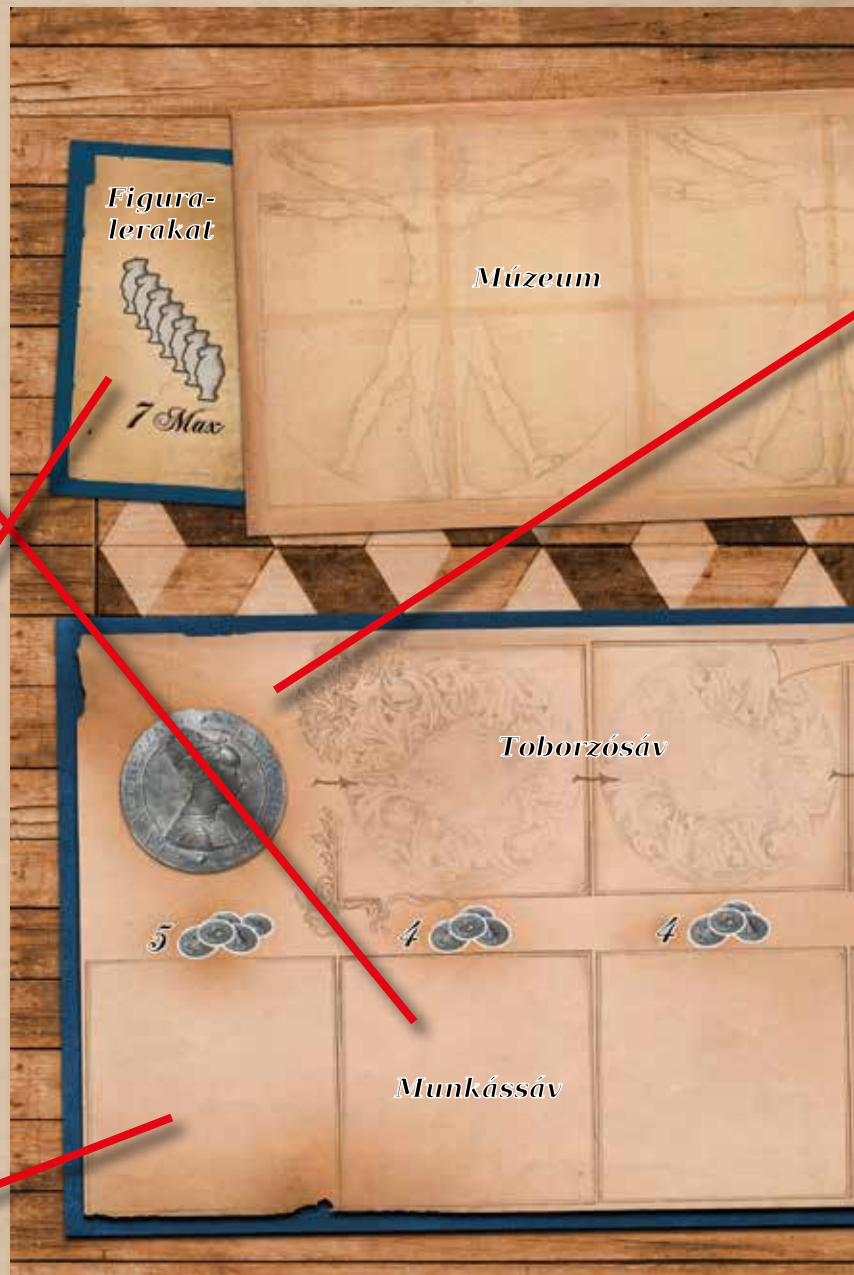


Egy kezdő karakterlapkát minden tudományágból. Ezeket véletlenszerűen tegye le minden játékos a munkássávjára. (A gyakorlott játékosok tetszésük szerint is elrendezhetik ezeket)



Minden játékos kap egy-egy figurát mind a 4 alapszínben. (piros, zöld, sárga és kék).

Egy játékosablát



Egy pénzügyi lapkát. Ezt a munkássáv legbaloldalibb mezőjére kell tenni.



**Az a játékos lesz a kezdőjátékos, aki a legtöbb országban járt.
Ez a játékos kap 10\$-t és a kezdőjátékos-jelzőt**



A 2. játékos 11\$-t kap.



Ha van, a 3. játékos 12\$-t, a 4. játékos 13\$-t kap.



Előkészítés



Válogassátok szét a könyveket szín szerint, és tegyétek le a megfelelő helyre az **Irodalom** tudományszobában.



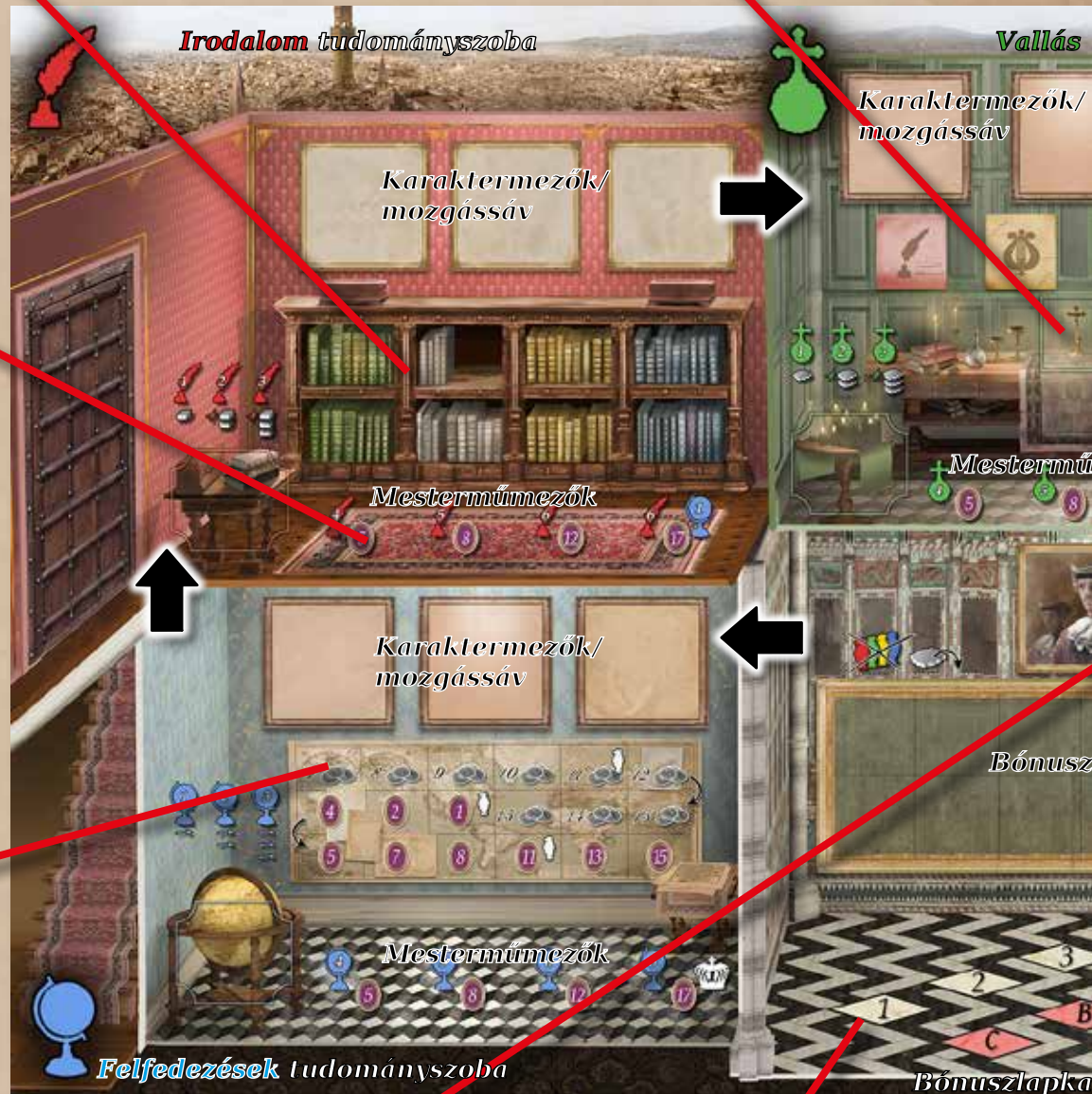
Tegyétek minden játékos egy korongját a **vallás** cellára a **Vallás** tudományszobában.



2 és 3 fős játékban válasszatok véletlenszerűen egyet az első 3 mestermű mezőből minden szobában, és tegyék rá egy nem használt színű (játékos)oszlopot.



Tegyétek az összes játékos hajóját a pénzsáv 7\$-os mezőjére a **Felfedezések** tudományszobában



Tegyétek az összes játékos figuráját a **Bónuszlapka**-mezőre.





Keverjétek össze a karakterlapkákat, és tegyetek véletlenszerűen képpel felfelé minden mozgássávmezőre egyet. (A Bónuszlapka szobába ne tegyetek karakterlapkákat!)



Minden játékos tegye egy-egy oszlopát minden tudományszoba bal alsó sarkában lévő cellára.



Tegyetek játékosonként egy-egy szobrot, kéziratot és festményt a Művészetek tudományszoba megfelelő helyére.



Válogassátok szét a figurákat szín szerint, és tegyétek a megfelelő karosszékbe a Politika tudományszobában.



Tegyétek a 12 bónuszlapkát 2x6-os sorba a Bónuszlapka szobába, tetszőleges sorrendben.

Tegyétek a játékforduló-jelzőt a bónuszlapkák alatt lévő fordulásáv 1. mezőjére.

Áttekintés

A La Stanza a játékosok számánál eggyel több fordulón keresztül zajlik. Miután ezeket a fordulókat végrehajtották, minden játékosnak még van 3 további köre, mielőtt a játék véget ér. A legtöbb hírnévponttal (HP) rendelkező játékos a győztes.

A köröd

A kezdőjátékossal kezdve, a játék óramutatójárásnak megfelelő irányban folyik. A játékosok a körökben a figurájukat 1-4 mezőt léptetik óramutatójárásnak megfelelő irányban. Ennek a mozgásnak egy karakterlapkán kell véget érnie. Ezt a lapkát a játékos ráteszi a toborzósávja legbaloldalibb mezőjére. Ha ezt a mezőt már elfoglalta egy lapka, akkor helyet kell csinálni a lapkák jobbra csúsztatásával. Ha egy karakterlapka emiatt kiesik a toborzósávról, azt el kell dobni.

Megj.: A mozgás közben figyelmen kívül kell hagyni az üres mezőket, ill. azokat, amiket egy másik játékos figurája foglal el. A Bónuszlapka-mezőkön kívül a játékosok nem osztoznak a helyszíneken. A Bónuszlapka-mezőket figyelembe kell venni a mozgáskor, akkor is, ha egy vagy több játékos figurája áll ott.



Példa: A kezdőjátékos mozgása véget érhet John Calvinon, V. Károlyon vagy Vasco da Gaman, akik a **Felfedezések** szobában vannak, vagy Paracelsuson, aki az **Irodalom** szobában van.

A mozgás és a karakterlapka elvétele után (kivéve, ha a figura mozgása a Bónuszlapka-mezőn ért véget), a játékosnak végre kell hajtania az alábbiak EGYIKÉT:

- AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA
- PÉNZ BEGYŰJTÉSE
- PASSZOLÁS

Akció végrehajtása

Néhány kivételtől eltekintve (amit lejjebb részletezünk), minden akciónak, amit végrehajtasz, meg kell felelnie a szobának, ahol a figurád áll. (Vagyis, ha a figurád a **Felfedezések** szobában áll, **Felfedezés** akciót kell végrehajtanod; ha a figurád az **Irodalom** szobában van, **Irodalom** akciót kell végrehajtanod, stb.)

Az akció végrehajtásához fel kell fogadnod a megfelelő tudományág egy karakterét, akkor is, ha már van ilyen karakter a munkássávodon. A karakter felfogadásához mozgasd a lapkát a toborzósávodról a munkássávod bármelyik mezőjére, és fizess ki a mező fölött látható árat. Egy új karakter felfogadása általában azzal jár, hogy egy másik karaktert el kell dobnod; ha ez a karakter kezdőlapka, akkor kikerül a játékból, ha karakterlapka akkor a dobópaklira kerül. A pénzügyi lapkát nem dobhatod el.



Ezután számold össze, hogy a munkássávodon hány karakter tartozik az aktív tudományághoz; ez mutatja a végrehajtandó akció erősségét. Az 1-3 erősségű akció a tudományágtól függő különböző, növekvő jutalmat ad. Ha az akció ereje 4 vagy nagyobb, létrehozol egy mesterművet, amiért hírnévpontokat kapsz a játék végén. A mesterművek létrehozásának részletes leírása és a pontozást lejjebb találod.

Megj.: Ha nem akarsz létrehozni mesterművet, vagy már van mesterműved az adott tudományágban, helyette végrehajthatsz egy 3-as erősségű normál akciót. Ha nem hozol létre mesterművet, nem kaphatsz a 3-as erősség jutalomnál nagyobbat. A játékosok bármikor végrehajthatnak kisebb erejű akciót, mint amit a táblájuk lehetővé tette.

A lenti példában Johnnak már van egy felfogadott **Felfedezések** karaktere (**Massimiliano de la Luce**). Mivel két további **Felfedezések** karakter áll rendelkezésére, úgy dönt, mindkettőt felfogadja és végrehajt egy **Felfedezés** akciót. Lecseréli **Soledade & Bizarrot** és **Maria Nobellit** **Vasco da Gama** és **Amerigo Vespucci**-ra, kifizetve 5\$-t mindkettő felfogadásáért (4\$ + 1\$, ahogy a játékosláblán látható).



A **Felfedezés** akció lehetővé teszi a játékosnak, hogy mozgassa a hajóját a pénzsávon. Mivel a fenti akció 3-as erősségű, ezért a hajó 3 mezőt mozog a pénzsávon (ebben a példában a 9\$-ról a 12\$-ra.)



Pénz begyűjtése

A pénz begyűjtéséhez mozgasd a pénzügyi lapkádát egy mezővel jobbra (emiat lehet, hogy ki kell dobnod a legjobboldalibb karakteredet), és **EGÉSZÍTSD KI** a pénzedet a hajód által mutatott összegre (vagyis, ha a hajód a 13\$-os mezőn áll, és van 3\$-od, akkor csak 10\$-t kapsz). Elveheted a pénzt akkor is, ha a pénzügyi lapkád a munkássávod legjobboldalibb mezőjén áll. Ha így van, akkor fordítsd meg a pénzügyi lapkádát (a -5 HP-t mutató oldalára), és tedd a munkássávod legbaloldalibb mezőjére. Ha helyet kell csinálnod a pénzügyi lapkádának, csúsztasd jobbra a karaktereidet a munkássávon.

Passzolás

Miután mozgattad a figurádat, nem kötelező akciót végrehajtanod vagy pénzt elvinned. Egyszerűen passzolhatod is a köröd hátralévő részét.

Tudományág szobák

Felfedezések



Mivel az Újvilág gazdag üzleti lehetőségeket nyújt, a **Felfedezéseid** növelik a bevételedet. A bevételed nő, ahogy a hajód halad a pénzsávon: Az 1-3 erősségű **Felfedezés** akció mozgatja a hajódat a megfelelő számú (1-3) mezővel a sávon. A 4+ erősségű **Felfedezés** akcióval létrehozhatasz mesterművet. A mesterművek létrehozásának szabályait lejjebb találod.



A maximálisan megszerezhető pénzüsszeg 15\$. Ha a hajód elhagyja ezt az értéket, további hírnévpontot kapsz a játék végén. Valahányszor a hajód elér egy fehér figurát ábrázoló mezőt (11\$, 1HP és 11HP), kapsz egy fehér figurát a készletből.

Irodalom



Az **Irodalom** tudományszoba lehetőséget nyújt a játékosoknak, hogy könyveket írjanak különböző tudományágakban. Azok a játékosok, akik **kettő vagy több** könyvet írnak egy adott tudományágban, bónuszt kapnak az alábbiak szerint:

Green cube	Green book	White cube	Green cross	White cube	3
White cube		White cube	Red dagger	White cube	3
Yellow cube		White cube	2	White cube	5
Blue cube	Blue book	White cube	White cross	White cube	3

Vallási könyvek: tégy egy korongot bármelyik nem **vallásmezőre** a **Vallás** szobában / tégy egy korongot a **vallásmezőre** / kapsz 3 HP-t a játék végén.

Politikai könyvek: kapsz egy nem fehér figurát a választásod szerint / tégy egy korongot a **vallásmezőre** / kapsz 3 HP-t a játék végén.

Művészeti könyvek: kapsz 2 HP-t a játék végén / tégy egy korongot a **vallásmezőre** / kapsz 5 HP-t a játék végén.

Felfedezés könyvek: lépj előre 2 lépést / tégy egy korongot a **vallásmezőre** / kapsz 3 HP-t a játék végén.

Az 1-3 erősségű **Irodalom** akció ad adott számú (1-3) különböző színű könyvet; ezeket tedd a játékos táblád könyvespolc mezőire. A 4+ erősségű **Irodalom** akcióval létrehozhatasz mesterművet. A mesterművekkel kapcsolatos szabályokat lejjebb találod.

Vallás



Ahogy haladsz előre a különböző tudományágak tanulmányaiban, ideiglenesen megerősítheted az akcióid erejét. A **Vallás** akcióval lerakhatsz korongokat a többi tudományhoz tartozó mezőkre. Az 1-3 erősségű **Vallás** akció lehetővé teszi, hogy letégy adott számú (1-3) korongot különböző mezőkre a **Vallás** szobában (de a **Vallás** mezőre nem!). A 4+ erősségű **Vallás** akcióval létrehozhatsz mesterművet. A mesterművekre vonatkozó szabályokat lásd lejjebb.

Minden korongot, amit leteszel egy adott tudomány mezőjére, elkölthetsz azért, hogy növeld a megfelelő akció erejét eggyel. Több korongot is elkölthetsz, hogy egy akció erejét növeld, mindaddig, amíg az elköltött korong megfelel az akciónak. Az elköltött korongokat tedd vissza a készletedbe.



Vallás mező



Egyéb tudományok mezője

Megj.: minden játékos 1 koronggal a Vallás mezőn kezdi a játékot. További korongokat a **Vallás** mezőhöz csak a megfelelő **Irodalom** akcióval vagy megfelelő bónusz lapkával adhatsz; **Vallás** akcióval NEM adható korong.

Művészetek



A **Művészetek** szobában készíthetsz műalkotásokat, amiket kiállíthatsz a magánmúzeumodban; Hírnévpontokat kapsz a játék végén a műalkotások értékétől függően. A létrehozott műalkotás fajtája függ az akciód erejétől: 1-es erősségű akcióval szobrot (2-es értékkel), 2-es erősségű akcióval kéziratot (3-as értékkel) és 3-as erősségű akcióval festményt (4-es értékkel) hozhatsz létre. A műalkotások korlátozott számban állnak rendelkezésre; ha szükséges (vagy szeretnéd), elvehetsz kisebb értékű műtárgyat is, mint amit az akciód egyébként lehetővé tette.



Szobor



Kézirat



Festmény

Megj.: a műalkotások értéke nem egyezik meg a hírnévpontokkal. Lásd a pontozást lent, egy példáért, ahogy a múzeumot pontozni kell. Ha nincs műalkotásod, nem vagy jogosult ezekre a pontokra.

Egy 4-es erősségű **Művészetek** akcióval létrehozhatsz mesterművet. A műalkotásokkal kapcsolatos szabályokat lásd lent.



A Politika szobában támogatókat szerezhetsz, akik finanszírozzák a tevékenységedet. Az 1-3 erősségű akció adott számú (1-3) különböző színű nem fehér figurát ad. A 4+ erősségű Politika akcióval mesterművet hozhatsz létre. A műalkotásokkal kapcsolatos szabályokat lásd lent.

A figurák aktiválhatnak egy tudományágat akkor is, ha nincs figurád azon a tudománymezőn. A figura színe mutatja a meghatározott tudományágat, amihez kapcsolódik. A fehér figura a joker - BÄRMELYIK tudományágat aktiválhatja, beleértve a sajátját.

Összegezve: a figurát használhatod, hogy aktiválj egy tudományágat, még ha a figurád nincs is az adott tudománymezőn. Emellett felfogadhatsz karaktereket a szokásos módon, hogy növeld az akciód erejét.

Bónuszlapka-szoba

A Bónuszlapka-szoba a játéktáblán lévő többi mezőtől eltérően működik, mivel akárhány játékos elfoglalhatja a Bónuszlapka-mezőt egyidőben. Ez a mező lehetővé teszi a játékosnak, hogy megszerezzen bónusz lapkát, ami azonnali, folyamatos vagy játék végi bónuszt ad. A bónuszlapkák különböző tudományágakhoz kapcsolódnak, és a bónuszlapka megszerzése érdekében a játékosoknak meg kell felelnie bizonyos feltételeknek. Megszerezhetsz egynél több azonos színű lapkát is, de ehhez mindannyiszor teljesítened kell a feltételeket. Legfeljebb egy lapkát szerezhetsz meg minden alkalommal, amikor meglátogatsz ezt a mezőt.

Az adott tudományághoz tartozó 1./2./3. bónuszlapka megszerzéséhez:

- **Felfedezések:** érd el az 1./2./3. fehér figurát a pénzsávon.
- **Irodalom:** legyen 1/2/3 befejezett oszlopod a könyvespolcodon.
- **Vallás:** legyen legalább 2 korongod 1/2/3 tudományág-mezőn.
- **Művészetek:** legyen 5/10/15 értékű műalkotásod a játékos tábládon.

Ha megfelelsz a feltételeknek, és meg szeretnél szerezni egy bónuszlapkát, el kell költened egy megfelelő színű figurát (ne feledd a fehér figura bármilyen színű figurát helyettesíthet).



Tedd a lapkát a játékos táblára, majd tedd egy korongodat arra a mezőre, ahol a lapka előzőleg volt. A különböző bónuszlapkák leírását ennek a játékszabálynak a végén találod.











Mesterművek

A mesterművek jelképezik a különleges eredményeket, amiket elértél különböző tudományágakban. Mivel nagy kihívás a megszerzésük, ezért jelentős számú hírnévpontot adnak. A mestermű létrehozásakor helyezd el egy oszlopodat azon a mestermű mezőn, ami megfelel a választott akció színének és erősségének. Minden mesterművön csak egy oszlop lehet, és egy játékos csak egy mesterművet hozhat létre egy tudományágban. Mestermű csak 4+ erősségű akcióval hozható létre.

Megj.: a 2 és 3 fős játékban véletlenszerűen válasszatok ki és fedjete le egyet a három baloldali mesterműből minden szobában (így a legértékesebb mindig elérhető marad).

Az erősebb akciók nagyobb jutalmat adnak: a 4 / 5 / 6 / 6+1 erősségű akciók, 5/8/12/17 HP-t adnak. A legértékesebb mesterműhöz (ami 17 HP-t ér), szükséged van egy legalább 1 erősségre egy másik tudományágban, ahogy a lenti táblázat mutatja:

A 17 értékű mestermű megszerzéséhez: Szükséged van egy 1-es erősségre itt:

 Művészetek	Vallás	
 Felfedezések	Politika	
 Irodalom	Felfedezések	
 Politika	Művészetek	
 Vallás	Irodalom	

Újratöltés

Amint a játéktáblán két tudományszobában is teljesen elfogynak a karakterek, a táblát újra kell tölteni. Tégy egy új karakterlapkát minden olyan mezőre a játéktáblán, ahol nincs karakterlapka, beleértve azokat a mezőket, amit már elfoglalt egy figura. Ha szükséges, keverd meg a dobópaklit, hogy létrehozz új húzópaklit. **Miután újratöltötted a táblát, mozgasd a fordulójelzőt egy mezővel előre!**

A játék vége

A játékosok számánál eggyel több forduló után a játék befejezése közel van. Fejezzétek be az aktuális fordulót, majd - a kezdőjátékoskal kezdve - minden játékos hajtson végre 3 további akciót. Az akció végrehajtása helyett a játékosok passzolhatják a körüket, és elhelyezhetik a figurájukat a legmagasabb értékű, **nem elfoglalt** mezőre a Bónuszlapka-szobában. A többi játékos folytatja a leírtak szerint, amíg mindenki végrehajtja a 3 akcióját VAGY mindenki passzolt.

Pontozás

A játék végén a játékosok kapnak vagy **veszítenek** hírnévpontokat az alábbiakért:

- **Mesterművek**



- **Pénzsávon elfoglalt helyzet**



- **Könyvek a könyvespolcon**



- **Passzolásbónusz**



- **Bónuszlapkák**



Graphic of -5 on back of Financier tile will follow

- **Megfordított pénzügyi lapka**

A játékosok számától függően (2/3/4) HP-k járnak az alábbiakért:

Bónuszlapka többség	6/3 HP	10/6/3 HP	15/10/6/3 HP
• A játékosok által lerakott bónuszlapka-korongok összszámától függően			
Múzeum	17/12 HP	17/12/8 HP	17/12/8/5 HP
• Az összérték alapján pontozva. A szobor értéke 3, a kéziraté 3, a festményé 4.			

Először add össze a táblán maradt műalkotások értékét (amit NEM vett el egy játékos sem). Ez az érték számít a többség megállapításakor, és figyelembe kell venni a múzeum pontozásakor.

Megj.: Ha nem vettél el egy bónuszlapkát sem (és emiatt nem raktál le korongot sem) vagy nem készítettél műtárgyat, nem kapsz pontot ezeknek a területeknek a pontozásakor. Egyenlőség esetén (a múzeumnál vagy a bónuszlapka-korongoknál) adjátok össze a szokásos módon kapható hírnévpontokat, és osszátok el a döntetlenben érintett játékosok között egyenlően, lefelé kerekítve.

Példa: A 4 fős játék végén Paul múzeumának az értéke 15, Nunoé 9. Max és Arno nem gyűjtött műtárgykat. A táblán maradt műtárgyak értéke 12. A pontozás szempontjából ez egy dummy játékoshoz tartozik. A múzeumért járó HP-k így: Paul 17 HP, Dummy játékos 12 HP és Nuno 8 HP. Arno és Max, mivel egyiküknek sincs műtárgya, nem kap HP-t. Így ebben az esetben senki sem kap 5 HP-t.

Bónuszlapka összefoglaló



Folyamatos +1 erő a **Felfedezésekben**.



Folyamatos +1 erő a **Politikában**.



Kapsz azonnal 5\$-t



Folyamatos +1 erő a **Vallásban**.



Azonnal tégy 2 korongot a **Vallásmezőre**.



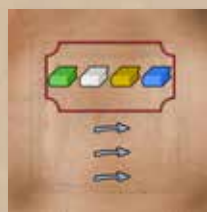
Kapsz azonnal 2 különböző választásod szerinti könyvet. Ez a lapka egy extra korongnak számít a bónuszlapka többség pontozásánál.



Folyamatos +1 erő az **Irodalomban**.



A játék végén annyi HP-t kapsz, amennyi \$ értékű mezőn áll a pénzügyi lapkád.



Lépj azonnal 3 lépést a pénzsávon.



Folyamatos +1 erő a **Művészetekben**.



A játék végi Múzeum pontozásnál ez a lapka egy 4 értékű műtárgynak számít.



Azonnal tégy 2 korongot 2 különböző, választásod szerinti, nem **Vallási** mezőre. A játék végén annyi hírnévpontot kapsz, ahány karakterlapkát béreltél.

Impresszum

Játékterv: Nuno Bizarro Sentieiro & Paulo Soledade

Artwork: Konstantin Vohwinkel

Karakterek: Luka Arh, Loïc Billiau, Sébastien Caiveau, Kevin Hill & José van den Helder

Játékszabály: Konstantin Vohwinkel & Max van den Helder

Fejlesztés: Arno Quispel, Max van den Helder & Paul Mulders

Szerkesztő: Michael Schemaille

Magyar fordítás: Guszty (rozvanyia@gmail.com)

Copyright © 2019 Quined Games bv,

P.O. Box 1121, 3260 AC, Oud-Beijerland,

The Netherlands www.quined.com

