



Tony Boydell

Guilds of London

Üdvözlünk a Guilds of Londonban

London: A legnagyobb, legfontosabb és leggazdagabb város Angliában a késő középkorban és a korai újkorban. A céhek fontos szerepet játszottak a londoni polgárok életében, felügyelve a kereskedést, termelést és az üzletet amit a City irányított. A céhek tagjai gazdag emberek voltak, akik a legbefolyásosabb pozíciókat foglalták el a közösségben, és hatalmas polgári hatalom összpontosult a kezükben. A céhek legfőbb képviselője lett London Lord Mayorja, és ő vezette a céhek küldötteiből álló képviselőtestületet. A többi céhtag Londoni város lakosai voltak. A céhek vezették a City-t és felügyelték a kereskedelmet. Minden céhnek saját székháza és címere volt. A céhek képviselői a Városházán találkoztak hogy megbeszéljék a nap vitapontjait.

Tartozékok



- a** 40 céhlapka
(négyzetlapkák)
 - b** 2 Városháza lapka
(szürke négyzetlapkák)
 - c** 5 speciális épületlapka
(négyzetlapkák: Church of St Lawrence Jewry, Gog & Magog, Company Hall, Lord Mayor's Parade, University of London)
 - d** 1 ültetvénylapka
(Ulster ültetvény; Virginia ültetvény)
 - e** 1 kétoldalas pontozótábla
(2 játékos; 3-4 játékos)
 - f** 64 céhtag figura
(16 figura minden játékos színében, zöld, piros, kék, sárga)
 - g** 8 játékosjelző
(2 korong minden játékos színében)
 - h** 8 semleges céhtag figura
(fekete figurák)
 - i** 1 fordulójelző
(fekete korong)
 - j** 1 altiszt figura
(ezüst figura)
 - k** 30 2. hely jutalomjelző és
1 szélrózsajelző
(kartonkorongok)
 - l** 105 akciókártya
(érmével a hátoldalon)
 - m** 21 polgármesteri jutalomkártya
(Lord Mayor-ral a hátoldalon)
- 1 játékszabály és 1 játékossegédlet

1. Tedd a **2 Városháza lapkát** egymás mellé a játékterület közepére, hogy kialakítsd a Városháza képét. A **szélrózsajelzőt** tedd a Városháza megfelelő ikonjára észak felé mutatva.

2. Tedd a **Szt. Lawrence Jewry templom speciális épületlapkát** a Városháza mellé jobbra, a kezdő oldalával (*a győzelmipont jellel*) felfelé.

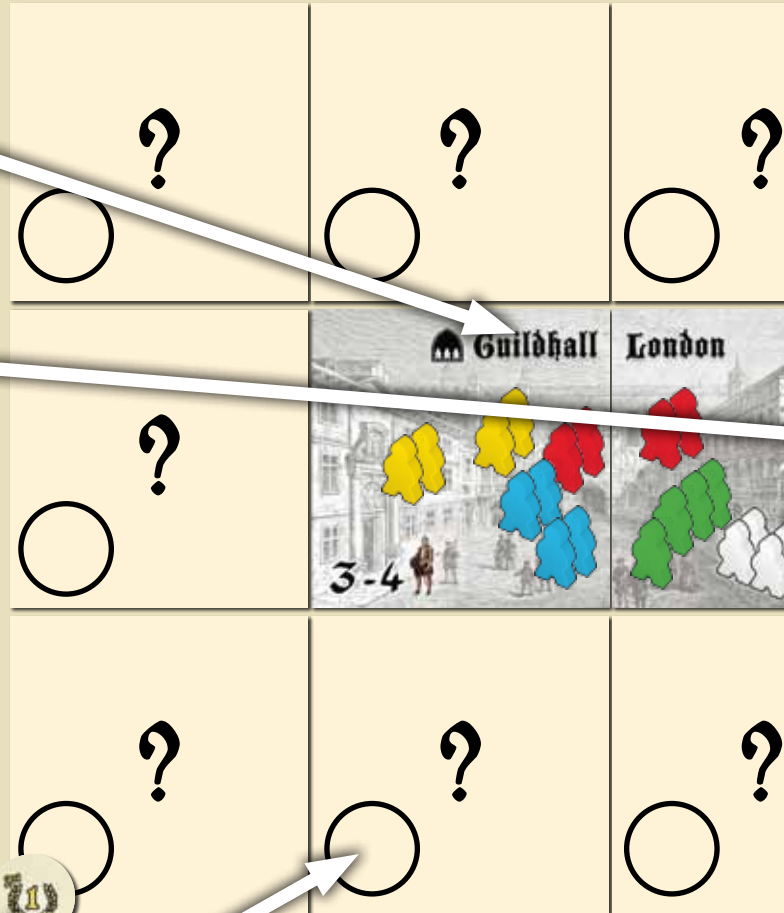
3. A maradék **4 speciális épületlapkát és a céhlapkákat** alaposan keverd össze, és rakd néhány pakliba. Ezután véletlenszerűen húzz lapkákat a pakliból, és tégy egyet a Városháza bal oldalára, 4 lapkát egy sorba a Városháza fölé, és 4-et alá. Minden lapka a kezdőoldallal (*a győzelmipont jellel*) felfelé legyen. A maradék paklikat tedd a játékterület mellé.

4. Keverd össze alaposan a 2. hely jutalomlapkákat képpel lefelé. Ezután tégy le véletlenszerűen húzott 2. hely jutalomlapkát képpel (*a jutalommal*) felfelé mind a 10 céh és speciális lapkára, a Városháza-lapkákat kivéve.



Céhlapka-pakli

közös készlet terület



5. Tedd az **altiszt figurát** arra a céhlapkára, aminek a legkisebb a céhszáma (*a szám a lapka jobb alsó sarkában*)

6. Tedd le a **pontozótáblát** a lapkák mellé, olyan távolságban, hogy hagyj egy kis helyet a játékterület kibővítésére.

7. Válaszd ki az ültetvénylapka egyik oldalát, és tedd a pontozótábla hajóval jelölt mezőjére, a választott oldalal felfelé.


8. Határozzátok meg a játékosrendet véletlenszerűen. A kezdőjátékos egyik jelzőjét (*korongját*) tegyétek a pontozótábla bal alsó sarkában lévő 1. helyre, a második játékosét a 2.-ra stb. Ezek a mezők a játék elején a kezdő lépéssorrendet mutatják. A korongok a győzelmi pontok jelzésére szolgálnak. A másik jelző a játékos színét mutatja, amit a játékos területén tart.



13. Keverjétek össze a **polgármesteri jutalomkártyákat**, és osszatok minden játékosnak hármat képpel lefelé. Miután megnézte a kezében lévő 6 akciókártyát, és a 3 polgármesteri jutalomkártyát, minden játékos titokban választ 1 polgármesteri jutalomkártyát, amit megtart, a maradék kettőt pedig visszateszi a polgármesteri jutalomkártya-pakliba. A választott polgármesteri jutalomkártyát tartsátok titokban a többi játékos elől a játék végéig. Ha minden játékos visszarakta a dobott polgármesteri jutalomkártyáit a pakliba, keverjétek meg a paklit, és képpel lefelé tegyétek pontozótábla megjelölt helyére.

12. Minden játékos lerakja **4 saját színű céhtag figuráját** a Városháza lapkára. A többi figurát tegyék a közös készletbe a tábla közelébe.

11. Tegyetek játékosonként két **semleges (fekete)** céhtag figurát a négyzetekre a pontozótáblán; 2, 3, 4 játékosnál 4, 6, 8 figurát. A maradék semleges céhtag figurákat tegyék vissza a dobozba. Nem lesz rá szükségetek.

 **játékosonként**

10. Tegyék a **fordulójelzőt** a fordulójelző-sáv 1. helyére.



polgármesteri jutalomkártyák

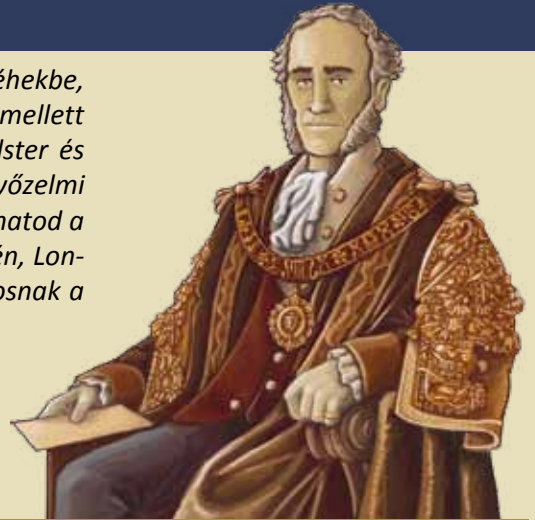


akciókártyák

9. Keverjétek meg az **akciókártyákat** és **képpel lefelé osszatok 6-ot** minden játékosnak. Tegyék a többi kártyát képpel lefelé a játéktérület mellé, akciopaklit formálva. Hagyjatok az akciopakli mellett helyet a dobópaklinak is.

A Guilds of London áttekintése

A Guilds of Londonban a céhtagjaidat elhelyezed az újonnan alakult céhekbe, hogy felépítsd a hatalmadat, és így elérhesd a mester státuszt. Emellett lehetőséget kapsz, hogy kiterjeszd a hatalmadat a tengeren túlra Ulster és Virginia jövedelmező ültetvényeire. Minden céh, amit ellenőrzöl, győzelmi pontot és további akciókat nyújt, amiket kihasználhatsz, így Te irányíthatod a City fejlesztését. Az a játékos, akinek a legtöbb pontja van a játék végén, London Lord Mayor-ja lesz, és elfoglalja a helyét ennek a csodálatos városnak a történelmében!



Mi micsoda a lapkák

Többség: A figurák minimális száma, beleértve a játékosok cégtagjait és az altisztet, ami szükséges az értékeléshez.

1. hely jutalom: Amikor a lapkát értékelitek, a győztes ezt a jutalmat kapja.

2. hely jutalom: Miután a győztes elviszi az 1. hely jutalmát, a 2. helyezett játékos elviszi a 2. hely jutalomjelzőt és a további 2. helyért járó jutalmakat ami a lapkán látszik.

A céh neve



Kezdőoldal

Céh jelkép: Azok a szimbólumok, amik egy akciókártyán szükségesek, hogy egy céhtag figura erre a lapkára mozoghasson. Ha több szimbólum van, bármelyik megfelel. A speciális lapkákön 4 eszköz van az ötből.

Értékelési bónusz: Ennek a céhnek a győztese ezt a bónuszt kapja azonnal.

Céh sorrend: Minél kisebb ez a szám, annál öregebb a céh. Az a szám meghatározza, hogy az altiszt hova kerül a Növekedés fázis végén. A speciális lapkákön nincs sorrendszám. A céheken 1-12 közötti szám lehet, ami fontos a játék végi pontozáskor.

Céh jelkép: A játék végi pontozáshoz és néhány akciókártya képességhez.

Címerpajzs: A céh címerjelménye.



Céh sorrend: A játék végi pontozáshoz (a céheken csak 1-12 szám lehet)

Értékelt oldal

Mi micsoda az akciókártyakon

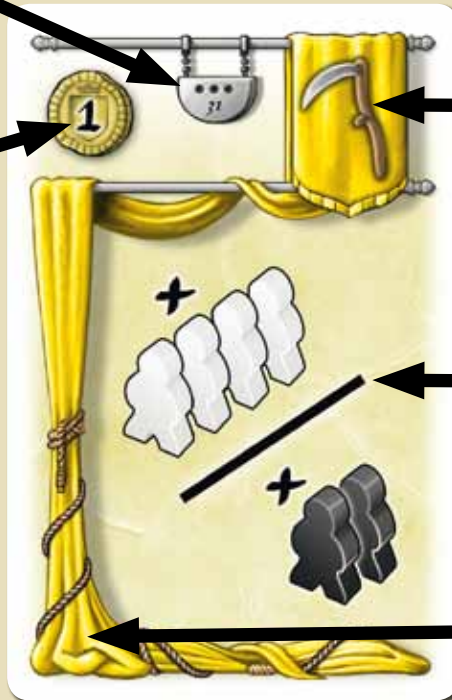
Kártya darabszám: Megadja, hogy ebből a kártyából hány van az akciópakliban.

Kártya azonosító: Egyedi a kártyán

Speciális képesség ára: Amit fizetned kell, általában kártyák eldobásával a kezedből, ha használni akarod a kártya speciális képességét.



Az akciókártyák hátoldalán pénzérme van, ami azt jelzi, hogy minden kártya használható a speciális képesség kifizetésére.



Céh jelkép: Amikor céhtag figurát mozgatsz egy lapkára, ennek a szimbólumnak meg kell egyeznie a lapkán lévő egyik szimbólummal.

Speciális képesség: Ikonnal jelölt leírás arról, mit csinál a kártya, ha kifizeted a speciális képesség árát.

Kártyaszín: Szintén meghatározza a jelképet: az iránytűk pirosak, a horgonyok kékek, a keresztek zöldek, a kaszák sárgák, a koronák lilák.

Játékmenet

A Guilds of London a játékosok számától függő számú fordulóból áll:

- 2 játékos – 16 forduló
- 3 játékos – 15 forduló
- 4 játékos – 12 forduló

Egy fordulóban minden játékosnak 1 köre van, majd a céheket és speciális lapkákat ellenőrizni és értékelni kell. Adott számú (2 játékosnál négy, 3-4 játékosnál három) forduló után Növekedés fázis következik, ami alatt az ültetvénylapkákat értékelitek és a 3-4 fős játékban további lapkák kerülnek a játékterületre. A játékmenetet az alábbiakban összegezzük, majd utána minden rész alapos magyarázatot kap.

Új forduló kezdése

1. Mozgassátok a fordulójelzőt a fordulósávon *(az 1. fordulóban ezt hagyjátok ki)*.

A játékosok köre

2. A játékosok végrehajtanak egy kört a győzelmi pontok csökkenő sorrendjében.

Forduló vége fázis

3. Lapkák értékelése.
4. Ha a fordulójelző sötét mezőre ér, Növekedési fázis következik, egyébként elkezdődik a következő forduló.

Növekedési fázis

5. Ültetvénylapkák értékelése.
6. Ha ez az utolsó forduló, ugorjatok a végső pontozás részre.
Egyébként adjatok további lapkákat (csak 3-4 fős játéknál) és a játék folytatódik a következő körrel.

Végső pontozás

7. Bónuszok kiosztása a polgármesteri jutalomkártyákon.
8. Pontok kiosztása a szomszédos mesterekért.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer. Ha egyenlőség van az első helyen, az egyenlő játékosok közül a több polgármesteri jutalomkártyával rendelkező nyer. Ha így is egyenlő, az összes egyenlő játékos győz.

Győzelmi pontok kiosztása

Valahányszor győzelmi pontot osztotok, adjátok az összpontszámotokhoz, és mozgassátok a jelzőtöket a pontozósávon, hogy az új pontszámot mutassa. Ha a jelzőtök olyan helyre ér, ahol másik játékos jelzője van, tegyétek rá az övére. A lépéssorrend szempontjából a te jelződ az övé előtt áll, így Te a körödet az övé előtt hajthatod végre.

Új forduló kezdése

A fordulójelző mozgatása (1. fordulóban kimarad)

Az új forduló kezdetekor mozgassátok a fordulójelzőt egy hellyel előre a fordulósávon.



Játékossorrend megállapítása

A játékosok a körüket az összepontszámuk csökkenő sorrendjében hajtják végre. A kezdőjátékos az, akinek a legtöbb pontja van, a második a következő legnagyobb, stb. Ha több játékosnak van egyforma pontszáma, az a játékos akinek a pontjezlője a másik tetején van, előbb hajtja végre a körét, mint akinek a jelzője lejjebb van az oszlopban. Ez a sorrend nem változik a játékos köre során, akkor sem, ha a játékos pontot szerez a körében. A lépéssorrend akkor változik, amikor a lapkákat értékelitek (beleértve az ültetvénylapkákat), miután az összes játékos végrehajtotta a körét.



Kék a kezdőjátékos, sárga a második, és zöld az utolsó.

A játékosok köre

Minden játékos egy kört hajt végre a forduló során lépéssorrendben.

A köröd során a kezedből akárhány akciókártyát kijátszhatasz, nullát vagy többet. Bármilyen sorrendben kijátszhatod őket, de be kell fejezned egy kártya kijátszását, mielőtt egy másikat játszol ki.

Akciókártyát három különböző akciófajtaért játszhatod ki: céhtag felbérése, céhtag mozgatása vagy a kártya speciális képességének használata. A céhtag felbérésenek vagy mozgatásának nincs költsége, de a kártya speciális képességének használatához ki kell fizetned a kártya bal felső sarkában látható árat.

Amikor kijátszol egy kártyát, tedd képpel felfelé magad elé. Tartsd a kártyát magad előtt a köröd végéig, így látod azokat a hatásokat, amik érvényesülnek a köröd alatt. Ha már nem akarsz több kártyát kijátszani, tedd a kijátszott kártyákat a dobópaklira, és húzz újat az akciópakliból. A húzott kártyák száma a körödben általad kijátszott kártyáktól függ.

Miután minden játékos befejezte a körét, hajtjátok végre a lapkák értékelését.

A) Céhtag felbérése



Játssz ki egy bármilyen kártyát a kezedből és helyezz egy saját színű céhtag figurát a közös készletből a Városházára.

Valahányszor a "céhtag felbérése"-re hivatkozunk a játék során, az egy saját céhtagod lehelyezését jelenti ilyen módon.



Például játssz ki egy Kasza kártyát egy céhtag vagy mesterfigura mozgatásához a Városházáról vagy bármelyik céh vagy speciális épületlapkáról egy képpel felfelé lévő Kasza lapkára!

B) Céhtag mozgatása



Játssz ki egy kártyát a kezedből és mozgass egy céhtag vagy mesterfigurát a Városházáról, bármelyik céh vagy speciális épületlapkáról, bármelyik képpel felfelé lévő céh- vagy speciális épületlapkára, aminek a jelképe megegyezik a kijátszott kártya jelképével. Az olyan lapkára mozgatáshoz, amin több jelkép is van, olyan kártyát játssz ki, amelyiken valamelyik jelkép van.

Valahányszor a "céhtag mozgatása"-ra hivatkozunk a játék során, az egy saját céhtag vagy mester figura mozgatását jelenti ilyen módon.

C) Speciális képesség használata

A játékosok használhatják az akciókártyák speciális képességeit, ahelyett, hogy figurák felbérelésére vagy mozgatására használnák. Játssz ki a kártyát, és jelentsd be a képességét, majd fizess ki a bal felső sarokban látható árat. A legtöbb fizetéshez akciókártyákat kell eldobnod a kezedből, de néhánynál el kell távolítanod figurákat és vissza kell tenned a közös készletbe. Tedd az eldobott akciókártyákat a dobópaklira. Ha nem tudod kifizetni az árat, a kártyát nem játszhatod ki a speciális képességéért.

Ha egyszer kifizetted az árat (ami néhány esetben semmi), használd a kijátszott kártyán lévő képességet. Az akciókártya-ikonok leírása külön segédletben található.



Ezen akciókártya speciális képességének a használatához 2 kártyát kell eldobnia a játékosnak a kezéből.

Akciókártyák húzása

Ha nem játszottál ki kártyát ebben a körben, húzz 4 kártyát az akciopakliból a köröd végén. Egyéb esetben 2 kártyát húzz az akciopakliból, amit a körödben kifizetett akciókártyák speciális képessége módosíthat.

A legtöbb kártyaképesség, ami extra kártya húzását teszi lehetővé, a kör végén érvényesíthető, miután befejezted a kártyák kijátszását. Van néhány kártyaképesség amit a kártya kijátszása után azonnal érvényesíteni kell. A különbséget a ikonok mutatják.

A legtöbb képességnek amit használasz a kártyákról vagy lapkákról, azonnali képessége van. Néhány kártya hatása időhöz kötött: például: "Valahányszor mozgatod egy céhtag figurádat ebben a körben...". Minden olyan képesség, aminek folyamatos a hatása, csak az adott kör végéig él, kivéve a Gog és Magog ill. University of London speciális épületlapkákat; ennek a két lapkának a hatása folyamatos (l. az ikonok magyarázatát a segédletben).

A játék utolsó fordulójában a köröd végén már nem húzol kártyákat, viszont kaphatsz akciókártyákat a lapkák értékelésekor jutalomként.

Lapok eldobása

Legfeljebb 7 akciókártya lehet a kezekben (ami 8-ra nő, ha Te vagy a University of London speciális épületlapka mestere). Ha ennél több kártya van a kezekben a köröd végén, miután lapokat húztál, el kell dobnod általad választott lapokat, hogy a limit alá kerülj. A Polgármesteri jutalomkártyák nem számítanak bele ebbe a limitbe.

Ha további kártyákat kapsz a lapkák értékelésekor, nem kell újra ellenőrizned a kártyalimitet a következő köröd végéig.

Közös ikonok

környíl (minden alkalommal)



kör vége ikon



fehér figura = saját figurád



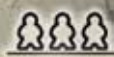
díszruhás figura = saját mestered



kérdőjel
(ha ez befejezi a fordulót)



városháza



figurakészlet ikon



+(figura) = felbérlés



figura mozgatás ikon



válassz 1 kártyát az x-ből
(polgármesteri jutalomkártyák)

Forduló vége fázis

Miután minden játékos végrehajtotta a körét, értékeljétek a lapkákat. Minden egyezkedés fázis kezdetén, amikor a lapkákat és ültetvénylapkákat egyesével értékelitek, a játékosrend a pontok pillanatnyi csökkenő sorrendje. Mint előzőleg is, ha két játékosnak azonos számú pontja van, annak a játékosnak, akinek a pontjelzője a pontjelzőkupac tetején vagy ahhoz közelebb van, hamarabb következik az egyezkedés fázisa, mint akinek a pontjelzője lejjebb van.

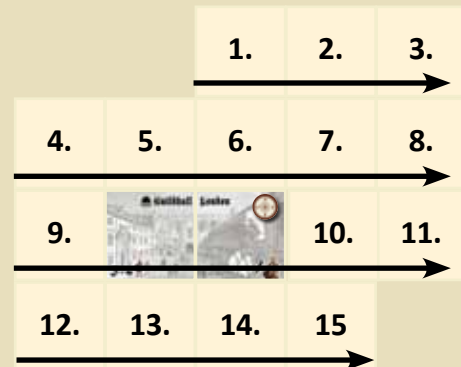
Lapkák értékelése

A lapkák értékelése 3-4 játékos esetén minden forduló végén bekövetkezik. 2 játékos esetén csak minden második forduló végén van; ezek a körök babérlevéllel vannak megjelölve a két játékos tábla pontozósávján.

A lapkák értékelése a játékterület bal felső sarkából a jobb alsó sarkáig folyik, balról jobbra minden egymást követő sorban lefelé. A sorrend fontos, mivel egy lapka értékelése hatással lehet egy későbbi lapka értékelésére.

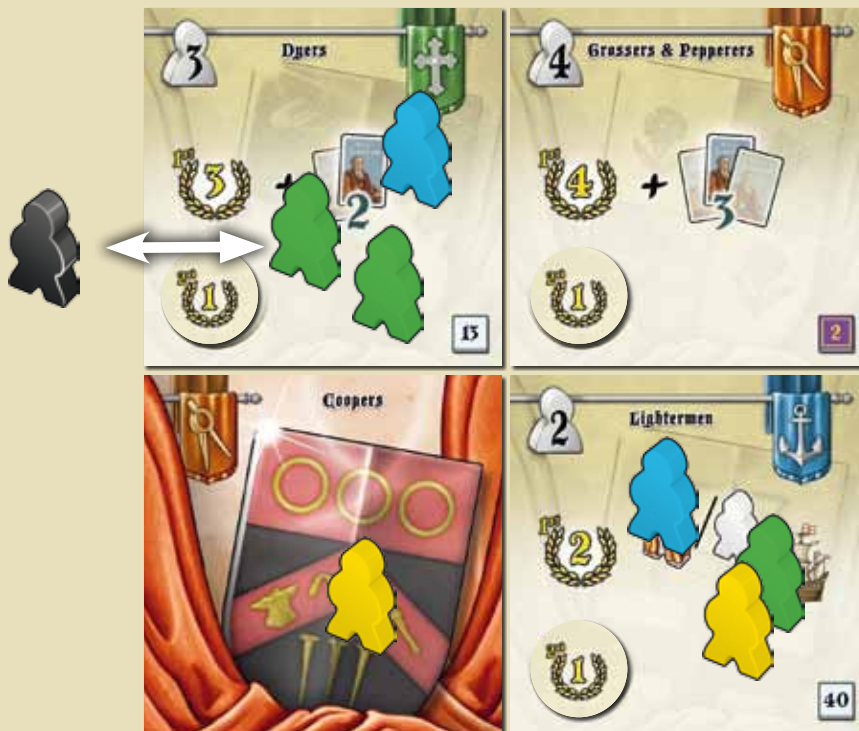
Minden olyan képpel felfelé lévő lapkát értékelni kell, amin a rajta lévő figurák száma eléri, vagy meghaladja a többségi értékét (a szám a bal felső sarokban). A figurák számolásakor bele kell számolni a játékosok céhtag figuráit és az altiszt figurát is.

Minden lapka értékelési körében hajtsátok végre az "egyezkedést", a "szavazást" és a "jutalmazást", befejezve mindhárom fázist, mielőtt a következő lapkára térnétek át.



1. fázis: Egyezkedés

Az aktuális lépéssorrendben minden játékos kicserélhet az aktuálisan értékelt lapkán lévő 0, 1 vagy több színes (játékos) céhtag figurát ugyanannyi semleges céhtag figurára a saját készletéből, vagy passzolhat. A kicserélt céhtag figura visszakerül a Városházára. Miután minden játékos végrehajtotta az egyetlen lehetőségét erre, következik a szavazás fázis.



Ebben a példában a Dyers lapkán a kék játékos kicserél egy zöld figurát egy saját fekete figurájára. Most 1-1 egyenlőség van a zöld és a kék között a céh megszerzésére. Ha a zöldnek van fekete figurája, a játékos ekkor kicserélheti a kék figurát és ismét vezet (1-0)

2. fázis: Szavazás

Számoljátok össze játékosonként az értékelt lapkán lévő figurákat. Az nyeri a szavazást, akinek több saját színű figurája van a lapkán, mint bármelyik másik játékosnak.

A 8. oldal alján lévő példában, ha nincs egyezkedés (*figura csere*), a zöld játékos nyerné a Dyers céhet. Ha az első helyen egyenlőség van, minden egyenlő játékos egyet hozzáad az összegéhez az oldalszomszédos lapkákban lévő mesterfigurái után. Az összeget ismét ellenőrizni kell, és meg kell állapítani a győztest. Ha így is egyenlőség van, a lapkát nem értékelitek ebben a körben, és a figurák a lapkán maradnak.

A 8. lap alján lévő példában, a fekete-zöld figura csere után 1-1 állás lenne, és nincs döntő figura az oldalszomszédos lapkákban, ezért a Dyers céh értéketlen maradna. A Lightermen céhet a sárga nyerné, mert ugyan a céhen egyenlőség van (1-1-1), a sárga megnyert egy szomszédos lapkát, ezért nyeri a döntetlent.

Ha nincs egy játékosnak sem céhtag figurája a lapkán az egyezkedés után, a lapkát nem értékelitek ebben a körben.

A lapkán lévő semleges céhtag figurák visszakerülnek a közös készletbe.

3. fázis: Jutalmazás

Ha egy lapkát értékeltetek, hajtsátok végre az alábbiakat ebben a sorrendben:

1. A győztes megkapja a lapka 1. hely jutalmát és az értékelési bónuszt.
2. A győztes játékos eldönti, hogy részben vagy egészben használja a lapka 1. hely képességét. A képességet azonnal ki kell használni. Ha a lapkának több képessége van, ezeket balról jobbra kell használni.
3. A lapka értékelésekor a 2. legtöbb céhtag figurával rendelkező játékos megkapja a 2. hely jutalmát. Tegye a jelzőt a játékos területére. Néhány céhnek van további 2. hely jutalma, pl. dupla szimbólumos céh ad egy semleges figurát, a Merchant Importers ad 3 további győzelmi pontot.
4. Ha a 2. helyen egyenlőség van, vagy nincs 2. helyezett, senki sem kap semmit a 2. helyért.
5. Távolítsátok el az összes figurát a lapkáról, és fordítsátok képpel lefelé a lapkát.
 - A nyertes, ha lehetséges, tegye rá egy olyan céhtag figuráját, ami a lapkán volt, a lefordított lapkára. Ez a figura innentől "mesternek" számít. Ez mutatja, hogy a játékos irányítja a lapkát.
 - Az összes többi többi figurát, ami a lapkán volt, tegyék vissza a Városházára.
 - Ha az altiszt rajta volt a lapkán, tegyék át a legkisebb számú, képpel felfelé a játékban lévő céhlapkára (l. lent).

Egy lapka értékelése alatt mozgatott figurák okozhatják más lapkák értékelését a fordulóban később.

Ha az aktuálisan értékelt lapka az utolsó nem értékelt lapka a játékban, azonnal mozgassátok a fordulójelzőt a következő szürke körre a fordulósávon, és következzen a Növekedési fázis. 2 fős játékban, ha az aktuálisan értékelt lapka az utolsó nem értékelt lapka a játékban, értékeljétek újra az ültetvénylapkákat, és azonnal fejezzétek be a játékot a végső pontozással, akkor is, ha egyébként ez nem az utolsó forduló a sávon.

A játék utolsó fordulóját a játék végén a fordulósávon a játékosok számát mutató szimbólum jelzi.

	Mozgasd 1 céhtag vagy mesterfigurádat bármelyik céh-, speciális épületlapkáról vagy a Városházáról, bármelyik képpel felfelé lévő céh- vagy speciális épületlapkára. Az éppen értékelt lapkáról is mozgathatod a figurát, ha akarsz.
	Húzd fel az adott számú kártyát a polgármesteri jutalompakliról. Válassz egyet, a többit tedd vissza a pakli aljára tetszőleges sorrendben. Pl. húzz kettőt, tarts meg egyet, vagy húzz hármat és tarts meg egyet (a példán balra). Tartsd a választott polgármesteri jutalomkártyát képpel lefelé a játékos területeden.
	Végy el adott számú saját színű figurát a közös készletből, és tedd a Városházára. Ha nincs elég figura a közös készletben, végy el annyit, amennyit tudsz.
	Vedd el 1 céhtag vagy mesterfigurádat bármelyik céh-, speciális épületlapkáról vagy a Városházáról és tedd rá az ültetvénylapkára. Elveheted a figurát az éppen értékelt lapkáról, ha akarsz.
	Húzd mutatott számú kártyát az akciópakliról a kezvedbe. Ezzel túllépheted a normál kártyalimitet a lapkák értékelése után. Az extra kártyákat nem kell eldobnod, mivel a kártyalimitet a játékos körének a végén kell ellenőrizni, nem a forduló végén.

Növekedési fázis

Az olyan forduló végén, amikor a fordulósáv szürke mezőjére értek, Növekedési fázis lép életbe. Hajtsátok végre az alábbiakat:

- Ültetvénylapkák értékelése.
- Új lapkák hozzáadása (csak 3-4 játékosnál).
- Altiszt mozgatása
- Játék vége ellenőrzés.

Ültetvénylapkák értékelése

1. fázis: Egyezkedés

Lépcsőrendben minden játékos kicserélhet az ültetvénylapkán lévő 0, 1 vagy több színes (játékos) céhtag figurát ugyanannyi semleges céhtag figurára a saját készletéből, vagy passzolhat. A kicserélt céhtag figura visszakerül a Városházára. Miután minden játékos végrehajtotta az egyetlen lehetőségét erre, tegyék vissza az összes semleges figurát a lapkáról a közös készletbe, és következik a szavazás.

2. fázis: Szavazás

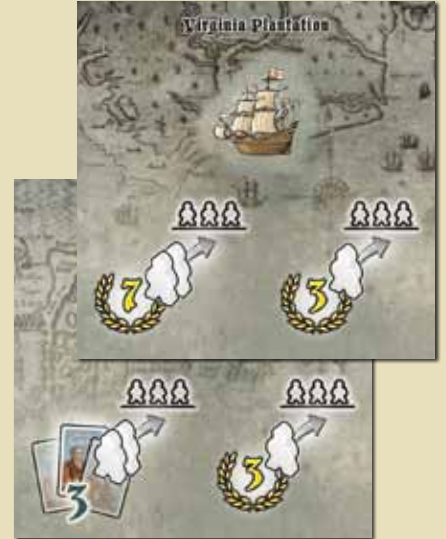
Számoljátok össze játékosonként a értékelt lapkán lévő figurákat. Az nyeri a szavazást, akinek több saját színű figurája van a lapkán, mint bármelyik másik játékosnak.

3. fázis: Jutalmazás

Az egyezkedés után az ültetvényen a legtöbb figurával rendelkező játékos megkapja a lapkán a perjel ("/") bal oldalán lévő jutalmat. A második legtöbb figurával rendelkező játékos a jobb oldali jutalmat kapja. A többi játékos nem kap semmit. Ha csak egy játékosnak van figurája a lapkán, csak a baloldali jutalmat kapja meg. Ha az 1. helyen egyenlőség van, az összes játékos a jobb oldali jutalmat kapja, a többiek pedig semmit. A 2. helyen egyenlő játékosok nem kapnak semmit.

Az Ulsterben legtöbb figurával rendelkező játékos elvesz 3 polgármesteri jutalomkártyát, megtart egyet a többit pedig visszateszi a polgármesteri jutalompakli aljára tetszőleges sorrendben.

A jutalmat szerzett játékosok visszateszik annyi céhtag figurájukat az ültetvénylapkáról a közös készletbe, amennyi a lapkán a jutalom mellett látható. Ha nincs annyi figurájuk, tegyenek vissza annyi, amennyit tudnak. Egyéb esetben a céhtag figurák az ültetvénylapkán maradnak.



Játék vége ellenőrzés

A játék akkor ér véget, ha a fordulójelző eléri a sáv végét, vagy 2 játékos esetén ha az összes lapkát értékelték. A fordulósáv hossza a játékosok számától függ:

- 2 játékos – 16 forduló
- 3 játékos – 15 forduló
- 4 játékos – 12 forduló

Ha a játéknak vége, számoljátok ki a végső pontokat. Egyébként folytassátok új lapkák hozzáadásával a pakliból, majd mozgassátok az altisztet és kezdjétek a következő fordulót.



pontozótábla 3 & 4 játékosnak

Új lapkák hozzáadása (csak 3-4 játékosnál)

Minden Növekedési fázisban (az utolsót kivéve) vegyetek véletlenszerűen választott lapkákat a pakliból, és tegyék a már a játékterületen lévő lapkák köré.

- 3 játékosnál 5 lapkát vegyetek.
- 4 játékosnál 6 lapkát vegyetek.

A lapkákat a játékterületen lévő lapkák köré tegyék az alábbiak szerint:

1. Keressék meg azt a Városházalapkát, amin a szélrózsa van.
A lapkákat a fordulókhoz tartozó leírás szerint rakjátok le:
 - 3. forduló: Menjetek **“Északra”** a Városháza lapkától, és a legészakibb lapka fölé tegyék az első új lapkát.
 - 6. forduló: Menjetek **“Keletre”** a Városháza lapkától, és a legkeletibb lapkától jobbra tegyék az első új lapkát.
 - 9. forduló: Menjetek **“Délre”** a Városháza lapkától, és a legdélibb lapka alá tegyék az első új lapkát.
 - 12. forduló (csak 3 játékosnál): Menjetek **“Nyugatra”** a Városháza lapkától, és a legnyugatibb lapkától balra tegyék az első új lapkát.
2. Ezután a többi lapkát óramutatójárásnak megfelelő irányban tegyék le, követe a létező lapkák szélét (ne hagyjatok üres helyet)
3. Rakjatok egy véletlenszerűen húzott 2. hely jelzőt minden új lapkára.

Az újonnan hozzáadott lapkák a 3. fordulóban

	1	2	3	
?	?	?	?	4
?				5
?	?	?	?	

Ezért ne forgassátok a szélrózsát a valódi Észak felé, hanem a játékterület Északi irányába mutasson.



Altiszt mozgatása

Keressék meg a **legkisebb céhszámmal** rendelkező képpel felfelé lévő céhlapkát, és tegyék rá az altisztet.

Végző pontozás

Vegyék le az összes figurát és korongot a nem értékelt lapkákról. Ezután a játékosok lépéssorrendben fedjék fel az összes polgármesteri jutalomkártyájukat, és adják hozzá a bónuszt a pontjukhoz.

Fontos megjegyzés: Megteheted, hogy az általad irányított céheket több kártya pontozásánál használod, pl. egy két szimbólumot tartalmazó céh egyik, vagy mindkét szimbóluma használható többszörös bónuszhoz.

Továbbá, minden játékos kap 1 győzelmi pontot minden oldalszomszédos lapkapárért, amik mindegyikén van mesterfigurája. Például 4 ilyen lapka, ami négyszögben helyezkedik el, 4 további győzelmi pontot ad.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer. Ha egyenlőség van az első helyen, az egyenlő játékosok közül a több polgármesteri jutalomkártyával rendelkező nyer. Ha így is egyenlő, az összes egyenlő játékos győz.

Credits

Játékterv: Anthony Boydell

Játékfejlesztők: Jon Challis, Jimmy Chung, Alan Paull, Richard Clyne, Iain Shirley, Carl & Elizabeth, Paul Allwood, Hanno Girke, Klemens Franz

Játéktesztelők: Si from Into the Gamescape, Ben & Becky Bateson, Sebastian Bleasdale, Karen Boydell, David Brain, Richard Breese, Nicolas Guibert, James Lee-Hynes, Ray Fong, W. Eric Martin, Charlie Paull, Peter Piggott, Steve Walker, Steve Wright, Rob Fisher, Phil Pettifer, Claire Baker, Ian Vincent, Paul Grogan, Surya (who's pure Eurosnoot and proud of it) & Myriam (!), Richard 'Rahdo' Ham, Neil Yates, David Studley, David Minken, Doug Garrett, Garry Rice, Jimmy Hensel and Chris Dickinson. Apologies, again, to DAAAN.

Magyar fordítás: Guszty (rozvanyia@gmail.com)



www.PlayTMG.com

Szükséged van pótalkatrészre?

Email: parts@playtmg.com

2 fős játékszabályok

Amikor ketten játszotok a Guilds of London-nal, a következő módosításokat alkalmazjátok:

Előkészítés során:

- egy Városházalapkát használjatok (*a hátoldallal*).
- 4 speciális épületlapkát tegyetek a Városháza köré; ne használjátok a Gog/Magog lapkát.
- 5x5-ös táblát készítsetek a véletlenül választott céhlapkákból (*lásd a képet*).
- Tegyetek 2. hely jelzőt véletlenszerűen minden céh- és speciális épületlapkára.
- A pontozótábla 2 játékos oldalát használjátok.

A játék alatt:

- Ne tegyetek új lapkát a Növekedés fázis alatt.



Áttekintés

Játékmenet

2 játékos – 16 forduló

Új forduló kezdése

3 játékos – 15 forduló

Fordulójelző mozgatása

4 játékos – 12 forduló

A játékosok köre

Mindenki végrehajtja a körét csökkenő pontszámsorrendben

Akciók:

- Céhtag felbérése
- Céhtag mozgatása
- Speciális képesség használata

4 vagy 2 kártya húzása (a kijátszott kártya módosíthatja)

Forduló vége fázis

Lapkák értékelése

Ha a fordulósáv szürke mezőn van, vagy minden lapkát értékeltetek, Növekedés következik, egyébként a következő forduló kezdődik.

Növekedési fázis

Ültetvénylapkák értékelése

Ha ez az utolsó forduló, végső pontozás. Egyébként további lapkák hozzáadása (csak 3-4 játékosnál), és jön a következő forduló.

Végső pontozás

Polgármesteri jutalmak pontozása.

Pontok a szomszédos mesterekért.

A legtöbb GYP-ot szerző játékos győz.

Az igazi londoni céhek



A *Guilds of London* tervezése és fejlesztése során végig a legfontosabb negyven céh nevét és címerét használtam. Amikor a végső gyártási folyamat elkezdődött, felvettem a kapcsolatot az összes céhvel, hogy ellenőrizsem, ok-e, ha használom őket a játékban. Csak három mondott "igen", így át kellett terveznem harminchét céhnevet és címert! Szeretném megragadni ezt az alkalmat, hogy őszinte hálámat fejezzem ki a **Worshipful Company of Paviers**-nek, a **The Worshipful Society of Apothecaries**-nek és a **The Honourable Company of Master Mariners**-nek az engedélyükért - a címer amit láttok az övék, és én büszke vagyok arra, hogy használhatom ezeket a *Guilds of London*-ban.

Tony Boydell, 2015 nyara