

WOLFGANG KRAMER AND MICHAEL KIESLING

THE PALACES OF CARRARA



A JÁTÉK TARTALMA ÉS A JÁTÉKTÁBLA FELÁLLÍTÁSA

ELSŐ JÁTÉK ELŐTT:

Szereljétek össze a kereket: Az összeszerelési utasításhoz nézzétek meg a Célkitűzések Táblájának hátoldalát.

Ha 2 vagy 3 játékosal játszatok, a felesleges alkatrészeket tegyétek vissza a dobozba.

9. A pontjelzőket (4 db 50/100) helyezzük a Fő-tábla mellé.



8. Minden játékos vegye el a saját színéhez tartozó 7 db értékelő jelzőjét (továbbiakban bábu), és helyezze **mag elé**. Ezután minden játékos tegyen 1 bábút a pontjelzősáv 0 mezőjére. Ezután minden játékos előtt 6 db bábúnak kell lennie.



7. A 36 db tárgyat válogassuk szét forma szerint. **Vegyünk el minden típusból egyet**, és tegyük a Fő-táblán a nekik fenntartott helyre (összesen 6 db-ot). A fennmaradó típusonként 5 db tárgyat is tegyük a Fő-tábla mellé.



1. Először is tegyék a **Fő-táblát** és a **Célkitűzések Tábláját** az asztal közepére.

2. Minden játékos tegye a **Használati** és a **Használati** táblát (továbbiakban **Használati**) a jobb alsó sarokba (Lásd az illusztrációt).

BEJELENTHETED A JÁTÉK VÉGÉT, HA MIND A HÁROM CÉLT TELJESÍTETTED:

OBJECTIVE I:
(TOP CARD)

OBJECTIVE II:
(OBJECT CARD)

OBJECTIVE III:
(BUILDING CARD)

(BONUS POINTS CARD)

Célkitűzések táblája:
A játék végének feltételeit ábrázolja

Tárgyak

Épületek

Ezek azok az épületek, amelyeket a játékosok felépíthetnek.

6. Keverjük meg arccal lefelé a 36 db tárgyat, és tegyük arccal felfelé a Fő-táblán a nekik fenntartott helyre (összesen 6 db-ot). A fennmaradó típusonként 5 db tárgyat is tegyük a Fő-tábla mellé.

A játékos tábla

Íde építik a játékosok az épületeiket, és itt értékelik ki azokat.

...kos vegyen el egy já-
egy takaró épületet
) a saját színében.
nak azt az oldalát,
sarokban egy fa lát-
rációt)



Egy gyors, taktikus stratégiai
játék 2-4 személy részére 14 éves
kortól, 60 perces játékidővel.

3. 40 pénz
(20x1, 10x5, 10x10) Minden
játékos vegyen el 20 egységet
és tegye azt a házába. A meg-
maradó pénz bankként a Főtábla
mellett marad.



Városok

...t értékelik ki a városokat



Kerék

Ez a piac, ahol a játékosok
a köveket veszik.

4. Az a játékos, aki legutóbb járt Olaszor-
szágban, vagy látott róla képet kezdi
a játékot. A kezdőjátékos elveszi a Kezdő-
játékos-jelzőt és egy fekete követ. Az
óramutató járásával megegyezően (ÓJMI)
következő játékos elvesz egy kék követ.
A harmadik egy zöldet, míg a negyedik
egy pirosat. Így minden játékosnak
más-más színű kő van, melyet a házuk-
ba tesznek.



Összesen 42 db
kő van, 7 db
mind a hat
színben.

5. A Kerék 6 részre van
osztva (I-VI).
Állítsuk be úgy a Kereket,
hogy a bevágás az V. me-
zőnél legyen. Vegyünk ki
minden színű kőből egyet,
és tegyük azo-
kat a kerékre.

Zsák
A maradék
köveket
tegyétek ide
(vissza).

0 db Épületlapkát, válasszunk ki belőlük 9 db-ot, és he-
bal alsó sarkában látható helyekre. A megmaradó lapok
bla mellé helyezzünk el. 6 féle épület van, melyek 2 ka-
ek (20 db narancssárga háttérű épület) és a Vidéki épü-



A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Minden játékos egy hercegi család feje. A Király parancsára a családoknak különböző városokban csodálatos épületeket kell építeniük, és feldíszíteniük azokat a legszokatlanabb tárgyakkal. Különleges alkalmakkor a családok meghívják magukhoz a Királyt, hogy az megtekintse, mennyit haladtak, fejlődtek. Attól függően, hová építik az épületeiket, a családok győzelmi pontokat szerezhetnek, vagy pénzt ahhoz, hogy a további építőanyagokat beszerezzék. A végén csak a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező család nyerhet.

A JÁTÉK MENETE

A Kezdőjátékkal kezdve az óramutató járásával megegyezően következnek a játékosok az asztal körül. Minden játékos egy akciót hajthat végre egy fordulóban:

- I. Kövek vásárlása
- II. Épületek építése
- III. Értékelés

Az épp soron lévő játékos akciója után a tőle balra ülő játékos következik.

I. AKCIÓ: KÖVEK VÁSÁRLÁSA

Ezzel az akcióval a játékos kövekre tehet szert a kerékről. A köveket később építéshez használhatja majd fel.

A kövek költsége az I-es mezőben.



A játék kezdetekor: Minden színű kőből 1 db van az I-es mezőben. (Az I-es mezőben a költségek a következőképp alakulnak: 6 pénzbe kerül 1 db fehér kő, 5 pénzbe 1 db sárga, 4 pénzbe 1 db vörös, stb.)

1. Ha a Kövek vásárlása akciót választod, először **el kell** forgatnod a kereket **egy** mezővel a nyíl irányába.



2. Ezután a zsákból kell kihúznod köveket (anélkül, hogy megnéznéd őket), úgy, hogy **összesen 11 db legyen** a keréken. Ezek a kövek az I-es mezőbe kerülnek.



Példa a játék legelső „Kövek vásárlása” akciójára.

Miután a játékos az óramutató járásával megegyezően elforgatta a kereket, 5 követ vesz ki a zsákból, anélkül, hogy megnézné azokat, és a kerék I-es mezőjére teszi őket. Így most összesen 11 kő van a keréken.

3. Saját igényeid szerint vehetsz köve(ke)t **egy** mezőről. Minden mező mellett fel van tüntetve a kövek költsége.

Ha egy adott színű kő nincs ábrázolva, akkor azt onnan **ingyen** el lehet venni. Legalább egy követ vened kell. Egy ingyen kő elvétele is vételnek számít.

(**Fontos:** Ha egy játékosnak nincs elég pénze ahhoz, hogy vásároljon, és nincs ingyen kő a keréken, kérjük, nézzétek meg a **különleges esetek** részt az 5. oldalon.)

Ha tudsz köveket venni, a megfelelő mennyiségű pénzt a banknak fizeted ki.

Ezután a vásárolt köveket a házádba teszed, és ezzel vége a fordulódnak.

Példa a játék legelső „Kövek vásárlása” akciójára

A játékos 3 követ vásárol a II-es mezőből:

1 zöldet (1 pénzért), 2 kéket (1 pénzért) és egy feketét (ingyen). Ezért 3 pénzt fizet a banknak.

Fontos: A játékos a II-es mező helyett vásárolhatott volna az I-es mezőből.



Példa a játék későbbi „Kövek vásárlása” akciójára



Forgatás előtt

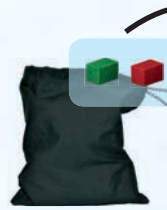
Pillanatnyilag 9 kő van a keréken. A játékos azzal kezdi körét, hogy forgat egyet az óramutató járásával megegyezően a keréken.

A forgatás után a játékos 2 követ húz a zsákból, és a kerék 1-es mezőjére teszi azokat. Most már 11 kő van a keréken.



A játékos megveszi a VI-os mezőn lévő két követ.

1 pénzt fizet a bankba (mert a fehér kő 1 pénzbe kerül, míg a sárga ingyen van).



Forgatás után

Így minden „Kövek vásárlása” akció a következőkből áll: **1. A játékos ÓJMI forgat egyet a keréken, 2. A játékos kiegészíti a keréken lévő kövek számát a zsákból 11-re, 3. Köveket vásárol.**

Van azonban **5 különleges eset**. Ezen rész átolvasását most kihagyhatod. Akkor nézd meg, ha a játék folyamán bekövetkezik az eset:

1. Mi történik, ha egy kövekkel megrakott részt az 1-es mezőre forgatnak?

Ha a játékos a VI-os mezőről az 1-es mezőre forgatja a kerék azon részét, melyen még vannak kövek, a kereket 11 db kőig fel kell tölteni, mint rendszeren. Ha a kövek, amelyek korábban a VI-os mezőben voltak, most az 1-es mezőbe kerülnek, értékük jelentősen megnövekszik.

2. Mi történik, ha egy játékos nem tud fizetni?

Ha a játékos a „Kövek vásárlása” akciót választotta, és elforgatta a kereket, de nem tud köve(ke)t venni, (mert nincs elég pénze, vagy mert nincs ingyen kő a keréken), a következő történik: a játékosnak fel kell emelnie a házát, és meg kell mutatnia, hogy nincs elég pénze köve(ke)t venni. Ezután elvehet 2 pénzt a bankból. Ezzel vége van a körének; nem vehet követ az után, hogy elvette a pénzt a bankból.

3. Mi történik, ha a zsák kiürül?

Ha a zsák kiürült, nem teszünk köveket a kerékre. A soron következő játékos ennek ellenére választhatja a „Kövek vásárlása” akciót. A játékos egy mezővel ÓJMI elforgatja a kereket, és az azon lévő kövek közül vásárolhat. Ugyanígy megmutathatja azt is, hogy nincs elég pénze ahhoz, hogy köve(ke)t vásároljon, és ebben az esetben elveheti a 2 pénzt a bankból, és a házába teheti azokat.

4. Mi történik, ha a kerék kiürül, és nincs kő a zsákban sem?

Ha a kerék kiürült és a zsákban sincs több kő, a játékosnak másik akciót kell választania. Ha a játékos nem tud más akciót választani, fel kell emelnie a házát, és meg kell mutassa, hogy nem tud más akciót végrehajtani, majd elvehet 2 pénzt a bankból. Amint egy játékos felépít egy épületet és köve(ke)t tesz vissza a zsákba, a kereket a szokásos módon fel lehet tölteni.

5. Mi történik, ha a bankban nincs több pénz?

Habár a bankban elég pénznek kell lennie, mégis előfordulhat, hogy kifut a pénzből. Ha ez az eset fordul elő, a játékosok válasszanak valamilyen helyettesítő eszközt ahhoz, hogy követni tudják a vagyoniuk alakulását.

II. AKCIÓ: 1 2 3 4 5 ÉRTÉKŰ ÉPÜLETEK ÉPÍTÉSE

Ezzel az akcióval a játékos felhasználhatja a köveit ahhoz, hogy felépítsen egy a Főtáblán megtalálható épületet. Miután megépítette a kiválasztott épület, a játékos a saját táblájára teszi azt. A játékos a kövek zsákba való visszahelyezésével fizet az épület felépítéséért. Mielőtt azonban részletesen elmagyaráznánk az építést, a következő részben bemutatjuk az épülettípusokat és a játékos táblát. Ezek az információk nagyon fontosak az építés szabályainak megértéséhez.

Minden **Épületlapka** egy épület típust, egy tárgyat és az építéshez szükséges kövek számát ábrázolja. (értsd: a költséget).



Épület típusa

Épület költsége

Az épület típusához tartozó tárgy



A 9 véletlenszerűen kiválasztott épületet a főtáblán ezekre a helyekre kell lerakni.

Az épülettípusok

6 különböző épülettípus van. Mindegyikből 5 példány van, mégpedig 1-től 5-ig terjedő költségértékkel.



4 féle Városi épület (narancssárga): Könyvtár (Biblioteca), Palota (Palazzo), Kapu (Porta) és Katendrális (Catherdrale)

2 féle Vidéki épület (zöld): Kastély (Castello) és Villa.

A játékos tábla

A játékosok táblája 6 várost ábrázol: **Livorno**, **Pisa**, **Lucca**, **Viareggio**, **Massa**, és **Lérici**. Az egyes városok értéke a felső részen látható (x3, x3, stb). Te választhatod ki, melyik városban építkezel.

Az alsó részben a 6 féle épület látható. A város, azok értéke, és az alsó rész kiértékeléskor használandó. (Lásd III. Akció: Értékelés a 7. oldalon).



A játékosok a városaik fölé helyezik az épületeiket (itt **Pisa** fölé).

A városok, színeik, és értékeik



Pontérték
(Értékelésnél számít)

Pénzérték
(Értékelésnél számít)

Azon kövek színe, melyekkel az adott városban építkezni lehet

Épülettípusok
(Értékelésnél számít)

Hogyan zajlik az „Épületek építése” akció?

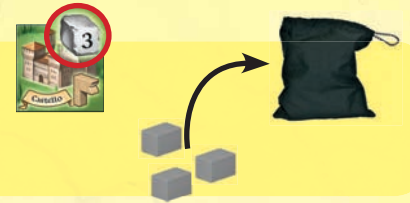
1. Végd el 1 épületlapkát a 9 elérhetőből a fő tábla erre szolgáló helyeinek egyikéről (ne a húzópakliból), például egy 3-as értékű Kastélyt (Castello-t).



2. Építsd meg az épületet az egyik városodban; például **Pisa**-ban.



3. Fizesd ki a költségét kövekkel. Tégy vissza az épület költségével megegyező számú követ a zsákba. Ebben az esetben 3 darabot.



4. Töltsd fel a fő táblán az üres helyet a húzópakliból, helyezd el az új épületkártyát képpel felfelé.

Ha a pakli üres, nem kerül fel újabb épületlapka. Ha a játékos befejezett egy épületet, akkor a körének vége.



Mely városokban építhet a játékos?

A város, melyben a játékos megépítheti épületét, függ attól, milyen színű kövekkel tud azért fizetni. A játékosok az építéshez egyszerre többféle színben is felhasználhatnak köveket, habár ez nem kötelező. A játékos építhet:

Livornóban csak fehér kövekkel



Pisában fehér és/vagy sárga kövekkel



Luccában fehér, sárga és/vagy vörös kövekkel.



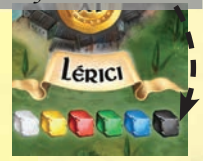
Viareggióban fehér, sárga, vörös és/vagy zöld kövekkel.



Massában fehér, sárga, vörös, zöld és/vagy kék kövekkel.



Lériciben bármilyen színű kővel.

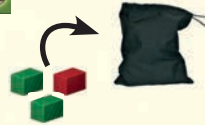


Példa: A játékos felépít egy Villát.

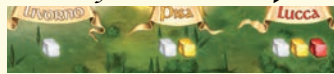
A játékos elveszi a 3-as értékű Villát a Főtábláról, és megépíti azt **Viareggióban**.



Az építés költségét (3) 1 vörös és 2 zöld kővel fizeti ki. Elveszi ezeket a köveket a házából, és visszateszi őket a zsákba.



Megjegyzés: : Mivel zöld követ  használt, a játékos **nem építhetett Luccában, Pisában, vagy Livornóban**, mert ezekben a városokban nem lehet zöld követ használni.

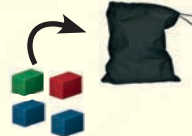


Példa: A játékos felépít egy Palotát (Palazzo-t).

A játékos elveszi a 4-es értékű Palotát a Főtábláról, és felépíti azt **Lériciben**.

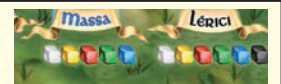


Az építés költségét (4) 1 vörös, 1 zöld és 2 kék kővel fizeti ki. Elveszi ezeket a köveket a házából, és visszateszi őket a zsákba.



Fontos: A játékos ezt az épületet megépíthette volna **Massában** is, mivel a legolcsóbb kő, amit felhasználott, a kék  volt.

De rengeteg oka lehet annak, miért akart a játékos egy „olcsóbb” városban építkezni. Például a játékosnak nagyobb szüksége van pénzre, mint győzelmi pontokra az értékelés során. (Lásd a „III. Akció: Értékelés”-t alább.)



III. AKCIÓ: ÉRTÉKELÉS

Ez az akció hozhat a játékosok számára pénzt , győzelmi pontokat (GYP)  és tárgyakat .

Minden játékosnak 6 db értékelőjelzője (bábuja) van. Ebből következően ezt az akciót a játékos legfeljebb 6 alkalommal használhatja a játék folyamán.



Mit értékelhetnek a játékosok?

- A játékos kiértékelhet épületeket (típus szerint).
- Vagy kiértékelhet egy várost.



A JÁTEKOS KIÉRTÉKEL EGY ÉPÜLETTÍPUST.

Csak a saját játékosabládon lévő épületek számítanak.

1. Válaszd ki, melyik épülettípust szeretnéd kiértékelni. Legalább egy, eddig még ki nem értékelt ilyen típusú épülettel kell rendelkezned. Ezután minden ilyen típusú épületedet ki kell értékelned. Például 2 db Könyvtárat (Bibliotheca-t). Ezután azonnal megkapod a pénzt és/vagy a győzelmi pontokat, attól függően, melyik városokban voltak felépítve ezek az épületeid.



2. Határozd meg, mennyi pénzt vagy győzelmi pontot szeretél: ehhez szorozd meg az adott épület költségértékét a város értékével, melyben az épületed áll.

pl.: $\text{3 költség} \times \text{3 pénz} = 9 \text{ pénz bevétel}$

Ez a játékos 9 pénzt kap a Könyvtárjáért, melyet **Pí-sában** épített fel.

$\text{2 költség} \times \text{1 GYP} = 2 \text{ GYP}$

Ugyanakkor 2 GYP-t kap a Könyvtárjáért, melyet **Massában** épített fel.

Ezért az értékelés-akcióért a játékos összesen 9 pénzt és 2 GYP-t kapott. Minden egyes kiértékelt épületért elvehet egy-egy megfelelő tárgyat is.

Itt 2 db könyvet. (ahogy az a Könyvtár (Bibliotheca) épületkártyákon látható)

Fontos: A játékos csak 1 db tárgyat kaphat kiértékelt épületenként, itt nem számít sem a költségérték, sem a város, melyben az adott épület állt. Ha nincs több megfelelő tárgy a talonban, semmit nem kapsz (vagy csak annyit, amennyi még ott elérhető). **Viszont a játékos a győzelmi pontokat vagy pénzt mindig megkapja!**

Ezek után helyezd el egy értékelésjelződet **(bábudat)** a játékosabládon, azon az épülettípuson, melyet éppen kiértékeltél.



A mi példánk szerint jelen esetben a bábu a Könyvtárra (Bibliotheca) kerül.

Példa: A játékos kiértékeli a 2 db Palotáját (Palazzo-ját)

Mindkét Palota **Massában** épült fel.

$\text{5 költség} \times \text{1 GYP} = 5 \text{ GYP}$

Ezért a Palotájáért, melynek 5-ös költségértéke van, a játékos 5 GYP-t kap.

$\text{1 költség} \times \text{1 GYP} = 1 \text{ GYP}$

Ezért a Palotájáért, melynek 1-es költségértéke van, a játékos 1 GYP-t kap.

Így a játékos összesen 6 GYP-t kap.

A játékos 1 Koronát is kap minden kiértékelt Palotája után, így összesen 2-t.

Elhelyezi az értékelésjelző **bábuját** a játékosabláján látható, Palotát (Palazzo-t) ábrázoló helyen.



3. A győzelmi pontokat azonnal le kell lépni a játékos bábujával az értékelőszávon. A pénzek és a tárgyak bekerülnek a játékos házába.

Egy játékos egy típusú épületet **egyszer** értékelhet ki **egy játék folyamán**.

A játékos **sohasem** értékelheti ki egy másik játékos tábláját.

A városok kiértékelése a Fő tábla városokat ábrázoló részén történik. (A városokat ábrázoló részt csak az értékelésre használjuk. Ide építeni nem lehet.)

Viareggiot már nem lehet ebben a játékban kiértékelni.

A kiértékeléshez szükséges épületek száma

Másodszor: Legalább 2 épületednek kell lennie *Livorno, Pisa* és *Lucca* esetében és legalább 3 épületednek kell lennie *Viareggio, Massa* és *Lérici* esetében a kiértékelendő városban.

2. Ahhoz, hogy meghatározd, mennyi pénzt, vagy győzelmi pontot kapsz, először add össze az épületed költségeit abban a városban, melyet épp kiértékelsz, ezután ezt az összeget szorozd meg a város (pénz, vagy GYP) értékével.

Massában:  +  + )  = 
(1+3+5) költség x1 GYP=9 GYP

Elvehetsz ugyanakkor pontosan 1 tárgyat minden a városban kiértékelt épületed után is.

Példánk esetében: 1 koronát, 1 kaput és 1 zászlót.

Fontos: A játékos csak 1 db tárgyat kaphat kiértékelt épületenként, itt nem számít sem a költségérték, sem a város, melyben az adott épület állt. Ha nincs több megfelelő tárgy a talonban, semmit nem kapsz (vagy csak annyit, amennyi még ott elérhető).

Viszont a játékos a győzelmi pontokat vagy pénzt mindig megkapja!

Ezek után helyezd el egy értékelésjelződet (**bábudat**) a fő táblán, azon a városon, melyet éppen kiértékelteél.

Példa: A játékos kiértékeli *Pisát*.

A játékos teljesítette a két feltételt: Nincs még bábu a fő táblán **Pisa** városán és a játékosnak 2 épülete van (ez a min.) **Pisában** a saját játékos tábláján. Összeadja az épületeinek költségértékét, és ezt megszorozza

a város pénzértékével: $(2 + 4) \times 3 = 18$ pénz

Elvesz a bankból 18 értékű pénzt, és a házába teszi. Együttal minden egyes **Pisában** kiértékelt épületéért kap egy tárgyat is.

Az egyik bábuját a főtáblán **Pisára** állítja. Ezután az ő körének vége. A továbbiakban más játékos ebben a játékban nem értékelheti ki **Pisa** városát.

3. A győzelmi pontokat azonnal le kell lépni a játékos bábujaival az értékelőszávon. A pénzek és a tárgyak bekerülnek a játékos házába. Egy várost **egyszer** lehet kiértékelni **egy játék folyamán**.
Ha a játékos az értékeléssel végzett, az ő köre véget ért.

TOVÁBBI VÁSÁRLÁS

Minden akció után (I. Kövek vásárlása, II. Épületek építése, III: Értékelés), lehetőség van egy további vásárlásra. Pontosán egy tárgyat tudsz vásárolni a főtáblán elhelyezett tárgyak közül.

Ehhez egyszerűen végy el egyet az elérhető tárgyak közül, tedd be a házádba, és fizess be a bankba 10 pénzt.  Ha a főtáblán nincs megvásárolható tárgy, akkor onnan nem lehet tárgyat vásárolni. A főtáblán lévő tárgyak talonját sohasem töltsük fel.



A JÁTÉK VÉGE

A játéknak két féle módon lehet vége:

1. A táblán lévő utolsó épület is felépítésre kerül.

A játéknak vége, ha az utolsó épületet (jelen esetben a 30-adik) valamelyik játékos felveszi a főtábláról, és azt megépíti. A kört még be kell fejezni, hogy minden játékosnak ugyanannyi lehetősége legyen a játék folyamán. Ha az utolsó kör is lement, a játékosok elvégzik a végső értékelést.

VAGY

2. Egy játékos teljesíti a Célkitűzések Táblájának 3 célját, és bejelenti a játék végét.

A HÁROM CÉL

A három célt a Célkitűzések Tábláján találjuk. Ezek befolyásolják a játék végét, és a győzelmi pontokat, melyeket a játékosok a végső értékelésnél szerezhettek.

Nagyon fontos: Az egyes célkártyákon található információ a minimum követelményt jelenti!

I. Cél (Felső kártya, barna):

Legalább négy értékelést kell végrehajtani a játék folyamán. Ez csak az egyik feltétele a játék végének. A játékosok **nem** kapnak győzelmi pontokat ezért a feltételért a játék végén.

II. Cél (Tárgykártya, lila):

Össze kell gyűjtene egy bizonyos számú tárgyat:

- 2 játékos esetén 8 db
- 3 játékos esetén 7 db
- 4 játékos esetén 6 db

A **végső értékelésnél**, minden játékos 3 győzelmi pontot kap az összegyűjtött tárgyai után. (Lásd a végső értékelés példáit a 11-12 oldalakon.)

III. Cél (Épületkártya, szürke)

Legalább az alábbi értékben kell épületeket birtokolnod:

- 2 játékos esetén 30 pont
- 3 játékos esetén 25 pont
- 4 játékos esetén 20 pont

A **végső értékelésnél**, minden játékos annyi győzelmi pontot kap amennyi a megépített épületeinek összes költségértéke. (Lásd a végső értékelés példáit a 11-12 oldalakon.)

YOU CAN ANNOUNCE THE END OF THE GAME WHEN YOU HAVE COMPLETED ALL 3 OBJECTIVES:

OBJECTIVE I:
(TOP CARD)



OBJECTIVE II:
(OBJECT CARD)



OBJECTIVE III:
(BUILDING CARD)



(BONUS POINTS CARD)



A Bónuszpontkártyát (zöld) az alapjátékban **nem használjuk!**

A játék végének bejelentése:

1. A játékos a 3 féle lehetséges akciójából egyet végrehajt. Miután teljesítette mind a **három célt** (lásd előző oldalt), bejelentheti a játék végét. Felemeli a házat, hogy megmutassa, begyűjtötte a szükséges számú tárgyat. A többi játékos tisztán láthatja a másik két célt (**a négyszeri értékelést és az összes épület költségértékét**). (A játékos már a köre elején is teljesítheti a szükséges három célt. Korábban eldönthette, hogy még nem jelenti be a játék végét. Ettől függően a játék végét bejelentheti a saját köre elején is.)
2. A játékos azonnal kap **5 GYP-t** a játék végének bejelentése miatt.
3. Ezután az aktuális kört még befejezzük, így minden játékosnak ugyanannyi esélye van a játékban.
Fontos: Azok a játékosok, akik már sorra kerültek ebben a körben, nem kapnak ismét lehetőséget egy utolsó akció végrehajtására. Másik játékos nem jelentheti be ezután a játék végét, még akkor sem, ha teljesíti mind a három célt.
4. Ezután a játéknak vége, a játékosok végrehajtják a **végso értékelést**.

Egy további különleges eset lehetséges itt is:

Mi történik, ha a játékos bejelenti a játék végét, de mégsem teljesíti mind a három szükséges feltételt?

Ha egy játékos bejelenti a játék végét, felemeli a házat, és felfedi, hogy még nem teljesítette mindhárom szükséges feltételt, a játék normális mederben folyik tovább. A játéknak akkor lesz vége, ha egy játékos (ugyanaz, vagy bármelyik másik) bejelenti a játék végét, és teljesíti mind a három célt. Természetesen a játék véget érhet a másik feltétel szerint is, tehát ha elfogy és megépül az összes (mind a 30 db) felépíthető épület a főtabláról.

Emlékeztetők:

- Ahhoz, hogy bejelenthesse a játék végét, a játékosnak **mindhárom célt teljesítenie kell**. A cél teljesítettnek minősül akkor is, ha a szükségesnél többet teljesít valaki.
- **Minden** játékos szerez pontokat a végso értékelésnél, az általa elért céloknak megfelelően.
- A végso értékelést mindig a játék végén hajtjuk végre, a játéknak akármelyik módon lett is vége (a megépíthető épületek elfogyása által, vagy a három szükséges cél bejelentésével).

VÉGSO ÉRTÉKELÉS

A játék végén minden játékos szerez pontokat.

Minden játékos pontot kap:

- 3 pont jár a begyűjtött tárgyakért (ahogy a lila kártyán olvasható),  = 
- az épületei költségértékének összegével egyenlően (ahogy a szürke kártyán olvasható),  = 
- minden 5 pénz 1 GYP-t ér  = 

A játék vége - Végso értékelés példái

Példa 4 játékos esetén:

A játékos teljesítette **mindhárom célt**, és bejelenti a játék végét.

1. Négyszer értékelt , de ezért **nem jár neki győzelmi pont (GYP)**.

2. Összegyűjtött **7 tárgyat** 

$$3 \text{ GYP-t kap tárgyanként: } 7 \times \begin{matrix} \text{3} \\ \text{3} \end{matrix} = \begin{matrix} \text{21} \\ \text{21} \end{matrix}$$
$$7 \text{ tárgy} \times 3 \text{ GYP} = 21 \text{ GYP}$$

3. Az **összes megépült épületének költségértéke 23:**

$$\begin{matrix} \text{1} & \text{4} & \text{3} & \text{5} & \text{2} & \text{3} & \text{5} \\ \text{1} & \text{4} & \text{3} & \text{5} & \text{2} & \text{3} & \text{5} \end{matrix} = \begin{matrix} \text{23} \\ \text{23} \end{matrix}$$
$$1+4+3+5+2+3+5 = 23 \text{ GYP}$$

4. Maradt **4 pénze**  = 
- $$4 \text{ pénz} = 0 \text{ GYP}$$

Összesen 44 GYP-t kap, és ennyivel mozgathatja előre a bábuját az értékelősávon.

(Egy újabb példát találhatunk a következő oldalon...)

Példa 2 játékos esetén:

A játékos nem jelenti be a játék végét, mert csak **1 célt teljesített a háromból**.

1. Ötször értékelt,  de ezért nem jár neki győzelmi pont (GYP).

2. Összegyűjtött **6 tárgyat**  (cél nem teljesült).

$$3 \text{ GYP-t kap tárgyanként: } 6 \times \begin{matrix} 3 \\ \text{---} \end{matrix} = \begin{matrix} 18 \\ \text{---} \end{matrix}$$
$$6 \text{ tárgy} \times 3 \text{ GYP} = 18 \text{ GYP}$$

3. Az **összes megépült** épületének **költségértéke** 25 (cél nem teljesült):

$$\begin{matrix} 2 \\ \text{---} \end{matrix} + \begin{matrix} 4 \\ \text{---} \end{matrix} + \begin{matrix} 4 \\ \text{---} \end{matrix} + \begin{matrix} 3 \\ \text{---} \end{matrix} + \begin{matrix} 5 \\ \text{---} \end{matrix} + \begin{matrix} 1 \\ \text{---} \end{matrix} + \begin{matrix} 2 \\ \text{---} \end{matrix} + \begin{matrix} 4 \\ \text{---} \end{matrix} = \begin{matrix} 25 \\ \text{---} \end{matrix}$$
$$2+4+4+3+5+1+2+4 = 25 \text{ GYP}$$

4. **Maradt 31 pénze** a játék végére

$$\begin{matrix} 10 \\ \text{---} \end{matrix} \begin{matrix} 10 \\ \text{---} \end{matrix} \begin{matrix} 10 \\ \text{---} \end{matrix} / 5 = \begin{matrix} 6 \\ \text{---} \end{matrix}$$
$$30 \text{ pénz} / 5 = 6 \text{ GYP}$$

 (A megmaradt 1 pénzért nem kap semmit.)

Összesen 49 GYP-t kap, és ennyivel mozgathatja előre a bábuját az értékelőszávon.

DÖNTETLEN

Hogyan döntsük el a döntetleneket?

Ha két vagy több játékos a végső értékelés után egyenlő pontot szerzett, az nyer, akinek több köve maradt. A kövek színe nem számít. Ha továbbra is egyenlőség van, akkor több nyertes van.

A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Az első játék előtt olvasd fel a játékosoknak az alábbiakat: • A játék folyamán köveket fogtok vásárolni a kerékről, hogy épületeket építsetek belőlük. Ezekért a kövekért

pénzzel fogtok fizetni. Ha egyszer kifizettetek egy követ, tegyétek a házatokba.

• Ha egy épületet építetek, vegyétek el azt a Fő tábláról, és tegyétek a saját játékos táblátokon lévő egyik város fölé. Tegyétek vissza a felhasznált köveket a zsákba.

• Ha már megépítettetek néhány épületet, ki akarjátok majd értékelni azokat. Értékelhettek épületeket és városokat is. Ha értékeltetek, az épületek pénzt, győzelmi pontokat és tárgyakat adhatnak nektek. A pénzen további köveket vehettek, azokon pedig épületeket, míg a győzelmi pontok és a tárgyak ahhoz szükségesek, hogy a játék végét bejelenthessétek, és igen hasznosak a végső értékelésnél.

• A játéknak vége lehet, ha elfogynak a megépíthető épületek, **vagy**, ha egy játékos bejelenti a játék végét. Ezután végrehajtjuk a végső értékelést, és mindenki győzelmi pontokat kap. A nyertes az, akinek a legtöbb győzelmi pontja van a végső értékelés után.

TAKTIKAI TANÁCSOK

Az első játék előtt olvasd fel a játékosoknak az alábbiakat: • **Ne játssz a haladó szabályokkal, ha most játszol először!**

• Ritkán lesz lehetőséged arra, hogy minden városba építhess.

• A játék folyamán minden játékosnak legfeljebb 6 alkalma van értékelni. Ahhoz, hogy bejelenthesd a játék végét, csak négyszer kell ezt feltétlenül megtenned. Tehát a játékosoknak nem kell mind a hat értékelő bábujukat felhasználniuk.

• **Figyeld az ellenfeleidet! A városok fő táblán való értékelése gyakran kulcs a győzelemhez!**

• **Figyeld az ellenfeleidet! Közel áll valaki ahhoz, hogy bejelentse a játék végét?**

• **A pénz fontos! Építs legalább néhány épületet olyan városba, ami pénzt ad értékeléskor!**