

Clans of Caledonia



A Clans of Caledonia stratégiai gazdasági játék, ami a XIX. századi Skóciában játszódik.

Ebben az időszakban Skócia átalakult a túlnyomórészt mezőgazdasági gazdaságból iparosodott gazdaságba, erősen függve a kereskedelemről és az exportról. Következésképpen az élelmiszer-termelés növekedett, hogy támogassa a népességnövekedést, az olcsó gyapotimport egyre inkább felváltotta a vásznat, és a juhtenyésztés egyre fontosabbá vált. Amikor az európai bor- és brandytermelést a 19. század végén fertőzés tönkretette, a skót whiskyt a konyak helyettesítésére készítették. A whiskyipar berobbant a köztudatba, és Európában prémium alkoholtartalmú itallá vált.

A Clans of Caledoniában a játékosok egyedi történelmi klánokat képviselnek, amik versenyeznek mezőgazdasági termékek, valamint a híres whisky termelésében, kereskedelmében és exportjában.

Játékoszám: 1–4

Játékidő: 30 perc / játékos

Kor: 12 év felett

Játéktervező: Juma Al-JouJou

Illusztrátor: Klemens Franz

Kiadó: Karma Games

www.karma-games.com

Hogyan játsz videoók:

karma-games.com/clans-videos/

Szabály GYIK:

karma-games.com/clans-FAQ/

Egyéb nyelvek:



karma-games.com/clans-rules/

Fajelzők

Árujelzők:



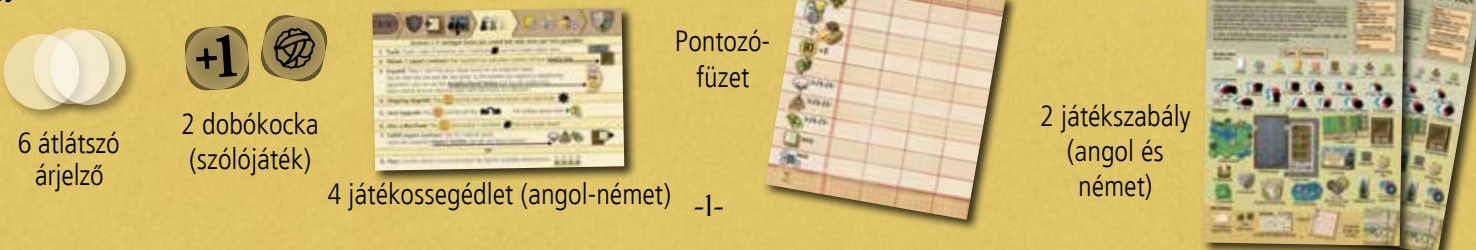
Klán elemek:



Karton-elemek



Egyebek



Előkészítés



Első játék

Amikor először játszotok a Clans of Caledoniával, az egyszerű szabályokkal játszotok. Az egyszerű változathoz lásd a függelékét a 9. oldalon!



Megj.: A pénz és áruk korlátlan mennyiségben rendelkezésre állnak. Ha kifognak, használjátok az árujelzőket vagy más megfelelő helyettesítőt.



Térkép modulok

A játék térképe 4 kétoldalú térképmodulból áll, amiken fel van tüntetve a modul (A-D) és az oldal (1-2), így 16 különböző térképkonfigurációt tesz lehetővé. Válasszatok véletlenszerűen oldalt minden térképmodulnak és építsetek térképet úgy, hogy a sziklákon látható modul betűjelek ABC sorrendben kövessék egymást és egymás mellett legyenek a térkép közepén (lásd a képet).



Kikötőbónusz-lapok

Keverjétek meg a kikötőbónusz-lapokat és válasszatok véletlenszerűen négyet. Tegyetek egy-egy lapkát a térkép minden sarkába a gyár mellé, a játékoszámtól függő helyre. Az 1–2 ikon jelzi azt a helyet, ahova a kikötőbónusz-lapokat az 1 vagy 2 fős játékban kell tenni. A másik nyílikon jelzi a helyet a 3 vagy 4 fős játékban. Az összes nem használt kikötőbónusz-lapokat tegyék vissza a játékdobozba.

Piactábla

Fordítsátok a piactáblát a játékoszámnak megfelelő oldalára és tegyék az átlátszó árjelzőket a bekeretezett kezdőárakra. Tegyék a hatféle árujelzőket (gyapjú, tej, búza, kenyér, sajt és whisky) és a lapkáikat a piactábla alá külön paklikban.



Exporttábla

Tegyék az exporttáblát a térkép mellé a játékoszámnak megfelelő ikont mutató oldalával felfelé. Ezután keverjétek össze a pontozólapokat és válasszatok véletlenszerűen ötöt. Tegyék ezeket képpel felfelé véletlenszerű sorrendben az exporttábla szélén lévő öt kivágásba. Keverjétek meg az exportszerződéseket és készítsétek képpel lefelé lévő húzópaklit. Tegyék egy-egy exportszerződést a húzópakliról képpel felfelé az exporttábla minden ládjára (a szóló és 3 fős játékban egy láda üresen marad). Tegyék a játékosok dicsőségjelzőjét és az importjelzőket (gyapot, dohány és cukornád) a tábla mellé. Az 1–2 fős oldalon a dobókockaikon csak a szóló játékban számít (lásd a 8. oldalon).

Játékos kezdőkészlete

Minden játékos választ egy szint és elvesz egy **játékosablát** és az összes **játékjelzőt a saját színében**. Minden játékos végrehajtja az alábbiakat:

1. Tedd le az összes jelződet a játékosablád megfelelő helyére, négyet-négyet a következőkből: **birka, marha, sajtüzem, pékség, szántó és lepárló**.

2. Tedd le a **nyolc munkásodat** a négy erdő helyre (ami a favágókat jelképezi) és a négy hegy helyre (ami a bányászokat jelképezi).

3. Vég el **négy kikötőjelzőt** a saját színedben.

4. Töltsd fel a **kereskedősávot** öt kockával, ami a kereskedőket jelképezi. A megmaradt két kockát tedd a játékosablád alá kezdőraktárként.

5. Tedd a **szállításjelzőt** a szállítási sáv első, baloldali helyére.

6. Tedd a **két technológialapkát** azzal az oldalával felfelé, aminek a bal felső sarkában nyíl van a megfelelő helyekre a munkások alatt.

7. Vég el **egy exportlapolapkát** és tedd a játékosablád mellé azzal a felével felfelé, amin az az ikon van, ami megfelel a játékosok számának.



Lépéssorrend

Válasszatok véletlenszerűen kezdőjátékos. A lépéssorrend az első fordulóban óramutatójárás irányának megfelelő. Tegyétek a játékosok körsorrendjelzőjét ennek megfelelően az exporttábla körsorrendsávjára. A további fordulóknak a lépéssorrendet az határozza meg, hogy a játékosok milyen sorrendben passzolnak.

Klánok

Húzzatok véletlenszerűen a játékosok számánál eggyel több klánlapkát (pl. 4 klánlapkát 3 fős játékban). Ezután véletlenszerűen húzzatok ugyanannyi kezdőlapkát, és véletlenszerűen rendeljete egyet-egyet minden klánlapka mellé.

Az utolsó játékoskal kezdve, majd fordított lépéssorrendben (vagyis óramutatójárással ellentétes irányban) minden játékos választ egy klánlapkát és a hozzátartozó kezdőlapkát és leteszi mindkettőt maga elé. A kezdőjátékos így utolsóként, a megmaradt két klánból választ. A klánok részletes leírása a függelékben található. A játékos elvesz a kezdőlapkájukon látható árukat és pénzt.

Megj.: A játékosok nem titkolhatnak semmilyen információt



2 fős játék

Első munkások lerakása

A kezdőjátékoskal kezdve és óramutatójárás-irányban folytatva minden játékos leteszi egy munkását (favágót vagy bányászt) a játékosablája tetejéről egy üres hatszögletű mezőre a játéktérképen. A favágókat olyan üres mezőre kell tenni, amin erdő van, a bányászokat pedig olyanra, amin hegy van (nézd meg a Terjeszkedés részt a részletekért a 4. oldalon).

Ezután fordított lépéssorrendben (azzal a játékoskal kezdve, aki utoljára rakott és óramutatójárás-iránnyal ellentétes irányban) minden játékos letesz egy második munkást. A második munkásnak nem kell szomszédosnak lennie az elsőnek lerakott munkással Egyidőben minden mezőn csak egy egység lehet (munkás, birka, marha, sajtüzem, pékség, szántó vagy lepárló).

Valahányszor munkást raknak le (beleértve az előkészítést is) a játékosoknak fizetniük kell a földért, ahova a munkást lerakják és a munkásért is. A föld ára fel van tüntetve a térképen minden mezőn, 1-6£ között. A munkások ára pedig 6£ a favágóért, és 10£ a bányászért (ahogy az a játékosablák tetején, a munkások fölött fel van tüntetve).



Példa: A mező erdőt és hegyet is mutat. Így a játékos lerakhat favágót (6£+6£=12£-ért) vagy bányászt (10£+6£=16£-ért) erre a mezőre.



Pénzikonok

A piros szám a pénzikonon azt jelzi, mennyi pénzt kell fizetned. A fekete szám mutatja, mennyi pénzt kapsz.

A játék felépítése

A játék öt fordulóból és fordulónként négy fázisból áll. Minden forduló az alábbi fázisokat tartalmazza:

- 1. fázis: Előkészítés** — Fordítsd meg az előző forduló pontozólapkáját, töltsd újra az üres ládákat az exporttáblán és vedd vissza a kereskedőidet (az első fordulóban hagyjátok ki ezt a fázist).
- 2. fázis: Akció** — A játékosok akciókat hajtanak végre, amíg mindenki nem passzol.
- 3. fázis: Termelés** — A játéktáblán lévő egységek árut és bevételt termelnek.
- 4. fázis: Pontozás** — A játékosok dicsőséget kapnak az aktuális forduló pontozólapkájának megfelelően.

Az 5. forduló végén számoljátok ki végső pontszámot, és a legtöbb győzelmi ponttal (GYP) rendelkező játékos a győztes.

1. fázis: Előkészítés

Fordítsd az előző forduló pontozólapkáját képpel lefelé. Ha szükséges töltsd fel az exporttábla üres ládáit exportszerződésekkel (a játékoszámnak megfelelően). A játékosok visszaveszik a saját kereskedőiket a piacokról és leteszik a játéktáblájuk mellé.

2. fázis: Akció

Az akciófázisban minden játékos végrehajt pontosan egy akciót körönként, lépéssorrendben. A játék addig folytatódik, amíg minden játékos nem passzol. 8 féle akciót lehet választani, amiket (a passzolás kivételével) többször végre lehet hajtani a forduló során:

- | | |
|-------------------------------|--------------------------------|
| 1. Kereskedés | 5. Technológia fejlesztése |
| 2. Exportszerződés beszerzése | 6. Kereskedő felbérlete |
| 3. Terjeszkedés | 7. Exportszerződés teljesítése |
| 4. Szállítás fejlesztése | 8. Passzolás |

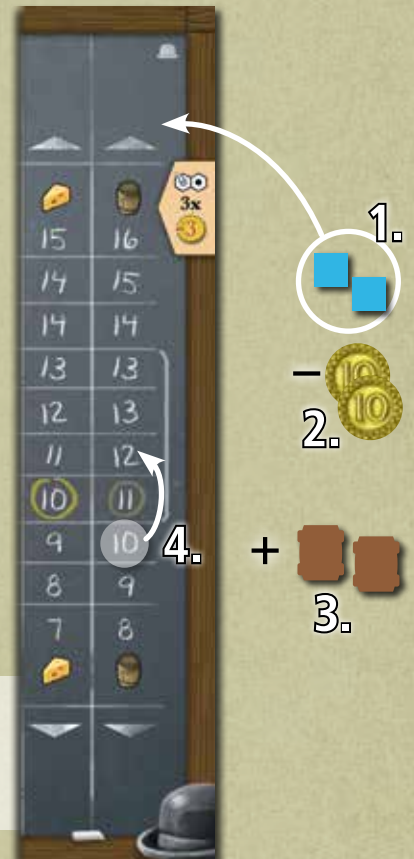
1. Kereskedés

A kereskedőid, akik a raktáradban vannak, **nem a játéktábládon**, készek arra, hogy használj őket a kereskedés akcióban. Elküldheted ezeket a kereskedőket a piacra, hogy vegyenek vagy eladjanak árukat. Tégy annyi kereskedőt egy áru vételi vagy eladási területére (a felfelé vagy lefelé mutató nyílra), amennyit abból az áruból venni vagy eladni akarsz. Ezek a kereskedők ott maradnak, amíg a következő előkészítési fázisban vissza nem veszed őket. Ezután fizess/végj el annyit, amennyi az áru aktuális ára szorozva a megvett/eladott mennyiséggel. Minden kereskedés a közös készlettel történik. Ezután annak az árunak az árát, amivel kereskedtél, módosítsd az árjelző mozgatójával a nyílra megfelelően (felfelé ha veszel, lefelé ha eladsz), annyi lépéssel, amennyi áruval kereskedtél.

A játékosok egy kereskedés akcióban csak egyféle árut vehetnek vagy adhatnak el. A különböző fajta áruk kereskedéséhez a kereskedésakciót többször kell végrehajtani.

Egy játékosnak nem lehet ugyanazon áru vételi és eladási területén is kereskedője.
A 19. századi Skóciában nem volt szokás a nagysebességű kereskedelem.

Példa: A játékos 2 egység whisky-t akar venni az aktuális 10£ áron. Letesz két kereskedőt a whisky oszlop felfelé mutató nyílára, fizet 20£-ot, elvesz két hordó whisky-t, és leteszi a raktárába. A whisky ára emelkedik két lépéssel 12£-ra.



2. Exportszerződés beszerzése

Fizesd ki az aktuálisfordulóárat, és végy el egy exportszerződést az exporttábláról és tedd az üres exportládára. Az árat a játéktáblán határozza meg, és a pontozólapka mellett az exporttáblán látható. Ne felejtsetek, az első fordulóban amikor egy játékos beszerz egy szerződést 5£-ot kap, ahelyett, hogy kifizetne egy árat.

Csak egy teljesítetlen exportszerződésed lehet az exportládádon (kivéve a Buchanan klánt). Teljesítened kell az exportszerződésedet, mielőtt egy újat szereznél be. Nem szabadulhatsz meg a nem teljesített exportszerződésektől.



3. Terjeszkedés

Tégy egy egységet (birka, marha, sajtüzem, pékség, szántó, lepárló, favágó vagy bányász) a játéktáblád megfelelő oszlopának tetejéről a játéktábla egy üres mezőjére, ami **szomszédos vagy szállítási távolságon belül van bármelyik másik egységedtől**. Fizess az egységért (az érme piros számmal a megfelelő egység fölött) és a mezőért (érme piros számmal 1-6£ között).



Szomszédság: egymás mellett lévő mezők, amik között nincs folyó

Szállítási távolságon belül: egy mező, amit elérhetsz az aktuális szállítási szintteddel

Földkorlátozások: A földtípusok csak meghatározott egységeket látnak el:

Füves terület: birka, marha, sajtüzem, pékség, szántó és lepárló

Erdők: favágók

Hegyek: bányászok

Ha egy mezőn egynél többféle területfajta is van, lerakhatsz oda bármelyik megfelelő fajta egységet. A mellékelt képen látható mezőre a játékos bármilyen egységet lerakhat, mivel mindhárom területfajta van rajta.

Következésképpen, ha leraktad az összes favágódat, nem terjeszkedhetsz olyan mezőre, amin csak erdő van.

Hasonlóképpen, ha leraktad az összes bányászodat, nem terjeszkedhetsz olyan mezőre, ahol csak hegy van.



Szomszédosság bónusz

Ha olyan mezőre terjeszkedsz, ami **szomszédos** egy másik játékos egységével (mellette van, és nincs köztük folyó), azonnal végrehajthatsz egy további kereskedés akciót és vehetsz a központi készletből egy olyan árut, amit a szomszéd egység termel. Egy körben nem vehetsz háromnál (2 fős játékban négyenél) több egyfajta árut. Az **alapárúk** (gyapjú, búza, tej) **olcsóbbak 2£-tal**. A **feldolgozott áruk** (kenyér, sajt, whisky) **olcsóbbak 3£-tal**.

A vásárlást a Kereskedés akciónál (4. oldal) leírtak szerint hajtsd végre. Megfelelő számú kereskedődnek kell lennie, hogy használhasd a bónuszt. Az árak úgy módosulnak, mint a kereskedés akciónál.

Ha olyan mezőre terjeszkedsz, ami több ellenfél egységével is szomszédos, minden egyes egységre használhatod a szomszédosság bónuszt.

A szomszédosság bónuszt csak közvetlenül a terjeszkedés után használhatod.

Példa: Ha egy játékos olyan mezőre terjeszkedik, ami szomszédos egy másik játékos lepárlójával, vehet whisky-t. Ha az aktuális whisky ár 10£, ezért vehet három whisky-t (vagy négyet 2 fős játékban) a közös készletből darabonként 7£-ért, letéve a megfelelő számú kereskedőt a whisky *felé* mutató nyílára. Ha van egy ellenfél sajtüzemmel a terjeszkedéssel szomszédos mezőn, az aktuális játékos vehet legfeljebb 3 (két fős játékban 4) sajtot, ha van elegendő kereskedője, hogy ezt megtegye.

Épületbónusz

Ha lerakod a negyedik épületedet egy fajtából a térképre (sajtüzem, pékség vagy lepárló) ÉS az exportládád üres, húzhatsz azonnal három exportszerződést a húzópakliból. Végül el legfeljebb egy exportszerződést, és a nem kiválasztott exportszerződéseket tedd a húzópakli aljára. Ha elveszel egy exportszerződést, fizess ki az árát, mintha exportszerződés beszerzése akciót hajtanál végre. Ez a bónusz is a terjeszkedés akció része.



4. Szállítás fejlesztése

Fizess 4£-ot, és mozgasd előre egy mezővel a szállítási jelződet, hogy növeld a szállítási távolságodat. Ez lehetővé teszi, hogy terjeszkedj folyón és tavakon át. A szállítási távolságtól függetlenül a játékosok nem ugorhatnak át földmezőre, és nem mozoghatnak a folyó mentén.



Szállítási szintek:

Nincs szállításszint: Nem terjeszkedhetsz semmilyen vízen át.



Folyóátkelés: Terjeszkedhetsz közvetlenül a folyón át egy szomszédos mezőre.



1-tő: A folyóátkelésén túl, terjeszkedhetsz egy tómezőn át.



2-tő: A folyóátkelésén túl, terjeszkedhetsz két tómezőn át, stb.

Példa: A pirosnak nincs fejlesztett szállítása, ezért csak az 1-gyel jelölt mezőre terjeszkedhet; a folyóátkeléssel piros a 2-vel jelölt mezőkre is terjeszkedhet; 1-tő szállítással piros terjeszkedhet a 3-sal megjelölt mezőre is. Az X-szel jelölt mezőre nem terjeszkedhet, nem számít milyen szállítása szintje van, mivel a játékosok a folyót csak a szomszédos mezőre keresztezhetik — a játékosok nem terjeszkedhetnek földmezőn keresztül (sem folyó mentén).

Amikor megpróbálja végrehajtani a szomszédosság bónuszt, a *-gal jelölt mező szomszédos a kék sajtüzemmel. A felső 2-vel megjelölt mező a kék sajtüzem mellett van, de mivel a kettő között folyó van, ez nem számít szomszédnak.



5. Technológia fejlesztése

A játékosok növelhetik a munkásokkal (favágókkal és bányászokkal) szerzett bevételüket az eszközeik fejlesztésével. A fejlesztett munkások 2£-tal többet termelnek minden forduló termelésfázisában. A munkástechnológia fejlesztéséhez fizess 10£-ot és fordítsd meg a játékosabládon lévő technológialapok.

Ha megkapod a bónuszfejlesztést (lásd a közvetlen exportbónuszokat lejjebb) és a technológiafejlesztést választod, csak 5£-ot fizess 10£ helyett.



6. Kereskedő felbérleése

A játékosok két kereskedővel a raktárakban kezdenek. Az új kereskedő felbérléséhez fizess 4£-ot és vegy el egy kereskedőt a játékosabládról és tedd a raktáradba. Innentől kezdve ezt a kereskedőt is használhatod a későbbi kereskedés akciókhoz.



7. Exportszerződés teljesítése

Az exportládádon lévő exportszerződés teljesítéséhez fizess ki az exportszerződés-lapka bal felén látható árukat. Ezután megkapod a jobb felén látható hasznot. Ez az haszon lehet importáru, mint pl. komló, gyapot, dohány vagy cukornád vagy közvetlen exportbónusz. Ha egy játékos teljesít egy olyan exportszerződést, amin importáru van (gyapot, dohány vagy cukornád), mozgassa a megfelelő jelzőket az exporttábla sávján annyi lépéssel, amennyit árut importált. Ha a jelző elhagy egy megjelölt lépcsőt (lásd a képet a jobb szélén), a játékos kap 1£-ot (ha elfelejti mozgatni az importjelzőjét, amikor teljesít egy exportszerződést, később nem kaphatja meg a bónuszt). Amint a játékos teljesít egy exportszerződést, tegye az exportszerződés-lapkát képpel felfelé az exportládája mellé, ami így ismét fogadhat egy új exportszerződést.



Az exportszerződéshez sosem kell búza vagy tej, de a többi áru fajta bármilyen kombinációja előfordulhat.

Az olyan exportszerződések, amikhez hús kell (marha  vagy birka ) , csak levágott marhával vagy birkával lehet teljesíteni. A játékos levághatja az állatait az exportszerződés teljesítése akcióban úgy, hogy eltávolítja az állatot a térképről és visszatesszi a játékosablájára. Ez viszont csökkenti a tej- és gyapjútermelést és felszabadítja a mezőt, ahol az állat volt és bármelyik játékos terjeszkedhet oda a normál terjeszkedési szabályok szerint. Az állatok levágása csak az exportszerződés teljesítésekor megengedett, és nem igényel külön akciót.



Közvetlen exportbónusz

Három közvetlen exportbónusz van, amiket a játékosok bármilyen sorrendben felhasználhatnak azonnali előnyökért:

-  Pénz, azonnal vedd el a közös készletből.
-  Ingyen mező, ami lehetővé teszi, hogy a játékos azonnal végrehajthasson egy terjeszkedés akciót anélkül, hogy a kifizetné a földnek az árát, ahova terjeszkedik. A játékosnak az egység árát ki kell fizetnie. A terjeszkedés összes szabálya érvényes és jár a szomszédosságbónusz.
-  Bónusz fejlesztés akció—válassz egyet az alábbi akciók közül:
 - Egy technológiafejlesztés akció 5£ kedvezménnyel;
 - Szállításfejlesztés akció ingyen;
 - Bérelj fel egy kereskedőt a játékosabládról ingyen. Alternatívaként a játékos visszaveheti egy kereskedőjét a piacról, ahelyett, hogy bérelne egy újat.



Ha egy játékos több fejlesztésbónuszt szerez, választhat egyforma vagy különböző fejlesztéseket.



8. Passz

A körödben, ha nem tudsz vagy nem akarsz több akciót végrehajtani, passzolnod kell és nem hajthatsz végre további akciókat az adott fordulóban. A passzolás után mozgassd a körsorrendjelződet a következő forduló legbaloldali elérhető helyére, és vedd le a feltüntetett passzolásbónusz pénzösszeget. Az a sorrend határozza meg a következő forduló lépéssorrendjét, ahogy a játékosok passzolnak

Ingyen akció: kikötőbónusz-lapka használata

Ha egy kikötőbónusz-lapka szomszédos vagy szállítási távolságon belüli egy játékos bármelyik egységével, az a játékos használhatja az adott kikötőbónuszt az adott körben végrehajtott tetszőleges akcióján felül (a kikötőbónusz használható a játékos fő akciója előtt vagy után). A játékos a kikötőbónuszt használhatja azonnal vagy egy későbbi körben (amíg a játékos egysége szomszédos vagy szállítási távolságon belüli). A kikötőbónusz használata után tedd egy kikötőbónusz-jelződet a használt kikötőbónusz-lapka mellé jelezve, hogy már használtad. Minden játékos csak egyszer használhatja bármelyik kikötőbónusz-lapkát a játék során (azonban több játékos is használhatja ugyanazt a kikötőbónusz-lapkát). A játékosok több kikötőbónusz-lapkát is használhatnak egy körben (lásd a Függelékét).



Példa: A fekete játékos passzol először, kap 16£-ot, és ő lesz az kezdőjátékos a következő fordulóban.

Példa: A fekete játékos használhatja a kikötőbónuszt a szállítási távolságától függetlenül, mivel egy egysége szomszédos a kikötőbónusz-lapkával. A piros játékos is használhatja a kikötőbónuszt, ha a szállítási távolsága 2-tó vagy több.

3. fázis: Termelés

A termelésfázis alatt a játékosok bevételt szereznek és árut termelnek a térképre tett egységeikkel. A termelésfázisban a pénz és a termelt áru mennyiségét a játékosablán azok az üres cellák mutatják, ahonnan az egységeket levettétek és most bevétel ikont  mutatnak.

A termelésfázist az alábbi sorrendben kell végrehajtani:

- Minden lerakott munkás pénzt szerez neked (az első alatt minden munkás a teljes bevételt mutatja):
 - Minden favágó 4£-ot ér (technológiafejlesztéssel 6£-ot)  → + 4£ (6£ fejlesztéssel)
 - Minden bányász 6£-ot ér (technológiafejlesztéssel 8£-ot)  → + 6£ (8£ fejlesztéssel)
- Alapáru termelése:
 - Minden birka 1 gyapjút termel.  → + 
 - Minden marha 1 tejet termel.  → + 
 - Minden szántó 2 búzát termel.  → + 
- Feldolgozott áru termelése (opcionális):
 - Minden sajtüzem feldolgozhat 1 tejet 1 sajttá  → -  + 
 - Minden pékség feldolgozhat 1 búzát 1 kenyérré.  → -  + 
 - Minden lepárló feldolgozhat 1 búzát 1 whisky-vé.  → -  + 

Az alapáruk, amiket feldolgozott áruvá alakítasz, bárhol származhatnak: az aktuális termelésfázisból, egy előző termelésfázisból, a piacról megvéve egy előző körben stb.

Tipp: Javasoljuk, hogy a játékosok a meglévő áruikat és pénzüket a játékosablájuk alatt tartsák, és az éppen megtermelt árut és pénzt a játékosablájuk fölött, így könnyen ellenőrizhetik, hogy a megfelelő mennyiségű árut és pénzt vették el.

Tipp: Ha a játékosok már megismerkedtek a termelésfázis működésével, elvehetik a bevételt a passzolás után a játék gyorsítása érdekében.

4. fázis: Pontozás

Ebben a fázisban a játékosok az aktuális pontozólapka alsó felén látható dicsőségpontot kapják meg, ha teljesítették a felső felén látható feltételeket. A dicsőséget az exportablán lévő sávon, a dicsőségjelző mozgatásával jelzik (vegyétek el vagy fordítsátok meg a dicsőségjelző lapkát, ha egy teljes kört mentetek). A pontozólapkák leírása a Függelékben.



Végző pontozás

Az 5. forduló befejezése után következik a végző pontozás. Írjátok a pontozólapra minden játékos GYP-jét. A legtöbb GYP-t gyűjtő játékost Kaledónia legnagyobb Klánfőnökének hirdetik és megnyeri a játékot!



Dicsőség: 1 GYP minden lépésért a dicsőségsávon.



Alapárak: 1 GYP minden, a raktárban lévő alapáruért.



Feldolgozott áruk: 2 GYP minden, a raktárban lévő feldolgozott áruért.



Pénz: 1 GYP minden 10£-ért. Az előttem pénz dönti el a döntetlenekeket.



Komló: 1 GYP minden importált komlóért, ami a teljesített exportszerződéseiden van.



Gyapot, dohány és cukornád: 3, 4 vagy 5 GYP mindegyikért a ritkaságuktól függően (A legritkább importáru a legértékesebb). Az az importjelző, amit legtovább mozgattak a sávon (mert az összes játékos azt az árut importálta legtöbbször) a leggyakrabban importált áru és 3 GYP-t ér, a második leggyakrabban importált áru 4 GYP-t ér és a legkevesebbszer importált ár 5 GYP-t ér. Ha egyenlőség van az importált mennyiségben, a gyapot a legritkább, ezt követi a dohány majd a cukornád. A játékosok annyi GYP-t kapnak, amennyi importált áru van a teljesített exportszerződésükön szorozva a megfelelő GYP-vel.



Példa: A legkevesebbet importált áru a dohány, a legtöbbet a gyapot. Így minden dohány 5 GYP-t, minden cukornád 4 GYP-t és minden gyapot 3 GYP-t ér. 3 dohányt, 2 cukornádat és 6 gyapotot importáltál. Összesen kapsz $5 \times 3 = 15$ GYP-t a dohányodért, $4 \times 2 = 8$ GYP-t a cukornádadért és $3 \times 6 = 18$ GYP-t a gyapotodért.

Exportpontozás

Minden játékos megszámolja a teljesített exportszerződéseit, és GYP-t kap az alábbiak szerint:

3 vagy 4 játékos: 12 GYP a legtöbb exportszerződést teljesítő játékosnak, 6 GYP a második legtöbb szerződést teljesítő játékosnak.

2 fős játékban: Csak a legtöbb exportszerződést teljesítő játékos kap 8 GYP-t. Egyenlőség esetén osztótok fel a megfelelő GYP-kat az egyenlő játékosok között.



Példa: 3 fős játékban egyenlőség van két játékos között az első helyen. Egyenlően osztoznak az első két helyen ($12 \text{ GYP} + 6 \text{ GYP} = 18 \text{ GYP}$), így mindketten 9 GYP-t kapnak. A 2 fős játékban az egyenlő játékosok 4-4 GYP-t t kapnának.

Településpontozás

Minden játékos **összeszámolja a településeit, amik szállítási távolságon belül vannak egymáshoz**. A település a szomszédos, azonos színű egységekből álló csoport (egymás mellett vannak, és nincs folyó közöttük). Az egyedülálló egység, aminek nincs azonos színű szomszédos egysége, szintén településnek minősül. Ha nem az összes településed van szállítási távolságon belül, a legnagyobb egymáshoz szállítási távolságon belül lévő településcsoport számít ebben a pontozásban.

3–4 játékos: A szállítási távolságon belül legtöbb településsel rendelkező játékos: 18 GYP, második: 12 GYP; harmadik: 6 GYP.

2 játékos: A szállítási távolságon belül legtöbb településsel rendelkező játékos: 12 GYP, második: 0 GYP.

Az egyenlő játékosok ugyanúgy osztoznak a pontokon, mint az exportpontozásnál.

Ez a pontozás nem a legtöbb mezőre terjeszkedésről, sem a legnagyobb településről szól!



Példa: Ha piros játékosnak 1-től szállítási szintje van, csak 3 települése van szállítási távolságon belül.

Ha a fekete játékosnak 2-től szállítási szintje van, a fekete játékosnak 5 települése van szállítási távolságon belül.

A 3 bekarikázott piros egység egy település, mert szomszédosak egymással. A többi piros egység egyedülálló település. A felső két egység két település, mert folyó választja el őket. Pirosnak összesen 4 települése van, de a balra lent lévő település két tómezőre van a három-egységes településtől, így nincs szállítási távolságon belül piros egyik településéhez sem. Mind-egy, ez elég ahhoz, hogy a település három egységgel kapcsolódjon a két felső egyedülálló településhez, mivel az 1-től szállítási szint megfelelő, hogy piros áthidalja az egy tómezőt közöttük. A piros játékosnak csak 3 települése van szállítási távolságon belül és csak ennyi számít a településpontozásban.

Tipp: Az állataid levágása segíthet vagy hátráltathat ebben a pontozásban. Létrehozatsz több települést állat levágásával (kettéosztva egy nagy települést két kisebbre) vagy tönkretetheted a pontozásodat, mert néhány településed már nem lesz szállítási távolságon belül.



Megj.: Ha akarjátok, a játék 4. vagy 5. fordulójától elkezdhetitek nyomon követni a szállítási távolságon belül lévő településeitek számát játékosonként az exporttáblán a településjelzőkkel.



2 fős játék

A 2 fős játékban kisebb térképen játszatok. Az árnyékolt területmezők a szélén (valamint felhővel is megjelölve) nem részei az aktív térképnek és egy játékos sem terjeszkedhet rájuk. A nem árnyékolt mezők az árnyékolt mezők mellett a térkép szélének számítanak. Ez lényeges az #5-ös pontozólapkánál és a Fergusson klánnál. Minden tómező része az aktív térképnek.



Szóló játék

Ebben a változatban próbáld meg elérni a lehető legmagasabb pontszámot. Ugyanazzal a kisebb térképpel játszol, mint a 2 fős játékban. Használd egy másik játékos munkásait semleges elemekként és tedd az összes olyan mezőre az aktív térképen, aminek az ára 1£. Ezek a mezők elérhetetlenek számodra a teljes játék folyamán. A szóló játékban nem vehetsz el **szomszédosságbónuszt** és nem jelölöd az importált árukat az exporttáblán.

Húzz véletlenszerűen 5 exportszerződést és tedd képpel felfelé az exporttáblára, mielőtt elkezded a játékot.

Valahányszor passzolsz, megkapod a 16£ passzbónuszt.

Kiegészítő fázis: Piacfázis

A 2.-5. forduló elején, az előkészítésfázisban, miután a kereskedőket visszaveszed, 3 véletlenszerűen választott áru ára megváltozik egyszer. Dobj az áru és az ár kockával. Az árukocka mutatja, hogy melyik áru ára változik. Ha az árukocka olyan árut mutat, aminek az árát már megváltoztattad ebben a fázisban, dobd újra.

Nézd meg, hogy ennek az árunak az ára a piacon lévő zárójel alatt (alacsony ár) vagy fölött (magas ár) van. A zárójel a piac mellett a közepes árat jelzi. A fölötté lévő ár magas, az alatta lévő alacsony.

Ha az ár alacsony vagy magas, hagyd figyelmen kívül az előjelet (- vagy +).

Ha az ára alacsony, az ár növekszik az árkocka abszolút értékével.

Ha az ára magas, az ár csökken az árkocka abszolút értékével.

Ha az ár a közepes sávban van, az ár pontosan az árkocka értékével változik. A "-3" azt okozza, hogy az ár csökken 3 lépéssel. A "+1" növeli az árat 1 lépéssel.



Piackockák



Árukocka: gyapjú, búza, tej, kenyér, sajt, whisky



Árkocka: -3, -2, -1, +1, +2, +3

Példa: Amikor az ár alacsony és az árkocka -3-at vagy +3-at mutat, az ár nő 3 lépéssel.

Exportszerződések újratöltése

Töltsd fel az összes üres ládát az exportáblán új exportszerződéssel a húzópakliból. Az utolsó árkockadobásod mutatja, hogy a hat exportszerződés melyikét kell eltávolítanod. Keresd meg az előjel és a szám metszéspontját az exportáblán, és távolítsd el azt az exportszerződést a játékból. Minden akciófázis öt exportszerződéssel kezdődik.

Exportpontozás:

Teljesített exportszerződés: 7 vagy több → 12 GYP

Teljesített exportszerződés: 6 → 8 GYP

Teljesített exportszerződés: 5 → 4 GYP

Településpontozás:

14 vagy több település → 18 GYP

11-13 település → 12 GYP

8-10 település → 6 VP

Eredmény: 0-115 GYP: kezdő
116-130 GYP: tanuló
131-145 GYP: átlagos
146-160 GYP: szakértő
161+ GYP: Zseni!

-3



Példa: A '-3' a bal alsó mezőre mutat

Változatok

Ezeket a változatokat bármilyen kombinációban lehet játszani.

Egyszerűsítés

Az alábbi egyszerűsítések hasznosak az első játékokban.

Állandó importárúk

Ha a játékosok a kis szerencsét sem kedvelik a játékban, válasszák ezt a változatot. Nem számít mennyi gyapotot, dohányt vagy cukornádat importáltak, mindegyik 4GYP-t ér a játék végén. nincs szükség az importárúk nyomkövetésére az exportáblán.

Pontozó- és kikötőlapkák nélkül

A játékosok egyszerűsíthetik a játékot a pontozó- és kikötőlapkák kihagyásával az előkészítés és a játék során.

Szűkebb játéktérkép

Ha a játékosok a szűkebb térképet kedvelik, felhasználhatják a 4 tartalék kikötőlapkát, hogy lefedjenek négy tetszőleges területlapkát az aktív térképen a 2–3 fős játékban, lehetőleg modulonként egyet (a 4 fős térkép elég szűk). Ezek a mezők nem használhatók a terjeszkedésre.



Klánok nélkül

Ha jobban szeretitek a kiegyenlítettebb kezdőfeltételeket, hagyjátok ki a klánokat az előkészítés és a játék során. A kezdőlapkán feltüntetett áruk és pénz mellett:

a kezdőjátékos 0£-ot, a második játékos 2£-ot, a harmadik játékos 4£-ot és a negyedik játékos 6£-ot kap.

Klánárverés

(Csak gyakorlott klánfőnököknek ajánlott!)

Ha a játékosok nagyon versengők, licitálhatnak a klánokért. Ebben az esetben kövessék az alábbi árverési módszert:

Véletlenszerűen húzzatok annyi klánlapkát, ahány játékos van és tegyetek minden klánlapkához véletlenszerűen kezdőlapkát. Véletlenszerűen válasszatok egy játékost, aki licitál bármennyi GYP-vel (vagy 0-val), hogy először választhasson klánt. A tőle balra ülő játékos licitál bármekkora több GYP-vel és ez addig folytatódik, megvan a győztes licit, amit egy játékos sem akar felüllicitálni (30 GYP a legmagasabb lehetséges licit). Ha egy játékos nem akar magasabb licitet adni, az adott árverési fordulóban már nem licitálhat újra. A licitet megnyerő játékos feljegyzi a licitjét negatív GYP-ként a pontozólapra, lerakja a jelzőjét a körsorrendsáv első mezőjére és elveszi a klánlapkát a hozzátartozó kezdőlapkával együtt. A tőle balra ülő játékos licitál az egyik megmaradt klánra és így tovább, amíg a második klánt is kiválasztja a győztes licitet tevő játékos, aki a második lesz a körsorrendsávon stb. Az utolsó játékos, akinek nincs klánja, megkapja a megmaradt klán- és kezdőlapkát anélkül, hogy GYP-t veszítene, és ő lesz az utolsó a körsorrendben.

További változatokat találsz a www.karma-games.com/clans-variants oldalon.

Impresszum

Játéktervező: Juma Al-JouJou

Kiadó: Karma Games

Illusztrátor: Klemens Franz | atelier198

Szedő: Andrea Kattinig | atelier198 | Dan Cunningham

Magyar fordítás: Guszty (rozvanyia@gmail.com)

**KARMA
GAMES**

Karma Games

Juma Al-JouJou

Manfred-von-Richthofen-Strasse 13

12101 Berlin

Germany

www.karma-games.com

Függelék

Kikötőbónusz-lapok



Ezt a bónuszt akkor használd, amikor teljesítesz egy exportszerződést, amihez hús kell. A teljesített exportszerződéshez eggyel kevesebb állatot kell levágnod.



Kapsz 10£-ot.



Dobj el egy választásod szerinti alapárut, és kapsz 3 választásod szerinti alapárut (akár olyat is, amit eldobtál).



Módosítsd egy áru árát a piacon 3 lépéssel, mielőtt kereskedsz azal az áruval.



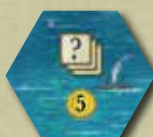
Dobj el egy választásod szerinti feldolgozott árut, és kapsz 2 választásod szerinti feldolgozott árut (akár olyat, amit eldobtál).



Vége két egységet a játékosabládról (nem szántót) és cseréld ki két bármelyik egységedre a térképen (nem szántót) ingyen. A két új egységnek különböznie kell a két régi egységtől. Az új egységeknek meg kell felelniük a területtípusnak, ahova lerakod őket. Ha megfelelsz a feltételeknek, megszerezhetsz építésbónuszt. Ezzel a kikötőakcióval nem szerezhetsz szomszédosságbónuszt.



Kapsz egy fejlesztésbónuszt (lásd 6. oldal) és 3 dicsőséget.



Kapsz 5£-ot. Ha üres az exportládád, végrehajthatsz egy épületbónuszt (de ki kell fizetned a megfelelő árat a normál szabályok szerint, ha elveszel egy exportszerződést.)

Pontozólapok



Kapsz 1 dicsőséget minden, a raktárban lévő alapáruért.



Kapsz 3 dicsőséget minden 2 egységedért, amik az aktív térkép határmezőin vannak. Az 1–2 fős játékban az árnyékolt mezők (amik felhővel is meg vannak jelölve) nem részei az aktív térképnek, így minden árnyékolt felhős mezővel szomszédos mező határmező.



Kapsz 3 dicsőséget minden, a raktárban lévő 2 feldolgozott áruért.



Kapsz 1 dicsőséget minden gyapotért, dohányért és cukornádért, amik a teljesített exportszerződéseiden vannak.



Kapsz 1 dicsőséget minden lerakott birkadért, marhádért, sajtüzemedért, pékségért és lepárlódért és 2 dicsőséget minden szántódért.



Kapsz 2 dicsőséget minden húsert, amik a teljesített exportszerződéseiden vannak.



Kapsz 2 dicsőséget minden lerakott munkásodért (beleértve a halászokat ha McDonald klánnal vagy).



Kapsz 1 dicsőséget minden fejlesztésedért (technológiafejlesztésért, szállítási távolság fejlesztésért és felbért kereskedőért). Csak számold meg a szállításijelző által elhagyott mezőket, az üres kereskedőmezőket és a fejlesztett (megfordított) technológialapokat. A klán miatti kezdő fejlesztésekért is kapsz dicsőséget.

⚠ Kickstarter együttműködő lapok

Ezeket a lapkákat a Kickstarter közösség hozta létre és választotta ki a Clans of Caledonia alapító kampánya alatt

Ezeket a lapkákat nem vetette játékoszt alá a Karma Games, így lehet, hogy kiegyensúlyozatlanságot hoz a játékba nem kívánt módon. Azt javasoljuk, az első játékokban ne használjátok ezeket a lapkákat. Ha szükséges, a szabályokat módosítjuk több játékoszt után. Nézd meg a karma-games.com/clans-KS-tiles/ oldalt az ezekre a lapkákra vonatkozó frissített szabályokért



Fizess 3£-ot, tégy egy kikötőbónusz-jelzőt erre a lapkára, és használd a három másik, játékban lévő kikötőbónusz egyikét.



Kapsz 2 dicsőséget minden 5£ vagy 6£ áru általad elfoglalt mezőért.



Valahányszor teljesítesz egy exportszerződést, ami komlót ad Neked, azonnal elkészíthetsz 1 sört minden importált komlód után 1-1 búzáért. Minden előállított sörért kapsz 9£-ot.

Lásd: karma-games.com/clans-KS-tiles/

Legfeljebb 3 sört készíthetsz exportszerződésenként.



Buchanan klán

Ennek a klánnak sok tagja sikeres "dohánybáró" volt Glasgow-ban. Az Amerikai Egyesült Államokból importált dohány nagy részét azonnal reexportálták az európai kontinensre. A Buchanan street egyike Glasgow fő bevásárlóutcáinak és a gazdag dohánybáró, Andrew Buchanan után nevezték el, akié eredetileg a föld volt, ahova épült.



Egy további exportládád van és így **egy vagy két exportszerződést szerezhetsz egy körben**. Ha csak egy exportszerződést szerzel a körben, az aktuális forduló normál árát kell kifizetned. Ha azonban két exportszerződést szerzel (két exportszerződést az Exportszerződés beszerzése akcióval, vagy két exportszerződést az épületbónusszal) egy körben, az **árat csak egyszer kell kifizetned, nem kétszer**. Amikor **épületbónuszt** kapsz, **három helyett hat exportszerződést** húzol és 0–2 exportszerződést választhatsz (ugyanaz igaz a #8 kikötőbónusz-lapkára is).



Exportszerződés teljesítése akció: **Akár két exportszerződést is teljesíthetsz körönként.**

Az első fordulóban: Ha két exportszerződést szerzel egyazon körben, csak egyszer kapod meg a +5£ bónuszt. Minden körben, amiben exportszerződést szerzel megkapod az 5£-ot; így szerezhetsz egy exportszerződést egy körben és megkapod az 5£-ot, majd szerzel még egy szerződést egy másik körben, és újra kapsz 5£-ot — akkor is, ha az első exportszerződést még nem teljesítetted.

Példa: HA elveszel két exportszerződést egy körben az 5. fordulóban, csak 15£-ot fizetsz 30£ helyett.

Stratégia: Mivel két exportszerződés elvétele egy körben a későbbi fordulóban még olcsóbb, fókuszálj a kisebb exportszerződésekre, és teljesíts minél többet az utolsó két fordulóban.



Campbell klán

Colen Campbell úttörő skót építész és építészeti író volt, akit a grúz stílus egyik alapítójának tartottak.

Ez a klán egyre jobba válik a feldolgozott árut előállító gyárak építésében, ahogy egyre gyakrabban épít épületet.

Az első gyár minden típusból 3£-tal olcsóbb, a második 4£-tal és a negyedik 5£-tal.

Így ez a klánt ösztönzi arra, hogy specializálódjon minél több feldolgozott áru előállítására.

Stratégia: Sok olyan feldolgozott árutípus előállítása, amelyre nagy igény mutatkozik az exportszerződéseken. A feldolgozott áruk eladása szintén jó bevételi forrás.

Példa: Campbell felépít három pékséget és egy lepárlót. Az első pékség ára 8£ – 3£ = 5£, a második és harmadik pékség ára 8£ – 4£ = 4£. A lepárló 3£-tal olcsóbb így az ára 10£ – 3£ = 7£.



Cunningham klán

Cunninghame Ayrshire északi része, Skócia egyik mezőgazdaságilag legtermékenyebb régiója, ahol hagyományosan fontos a szarvasmarha-tenyésztés. A „cuinneag” gael szó a tejcsődre, a „ham” pedig falut jelent ó-angolul.

Vajat készítesz tejből. A termelésfázis végén eldobhatsz bármennyi tejet a rak-tárból (nincs kereskedőre szükség). Minden eldobott tejjelzőért 8£-ot kapsz. Ne módosítsd a tej árát.

Stratégia: Termelj annyi tejet, amennyit csak bírsz és vásárolj, ha az ár alacsony. Kerüld el a sajt termelését, mivel az elhasználja az értékes tejet!



Fergusson klán

A Fergusson klán történelmileg Skócia szerte elterjedt, ami elég szokatlan volt. Elterjedtek Skóciában, egészen északon a Ross-shire-ig a déli Dumfriesshire-ig.

Kezdőmunkások lerakása: Három kezdőmunkással kezdesz (amikért ki kell fizetned a teljes árat). Emellett 2-tó szállítási szinttel kezdesz ingyen a 3–4 fős játékokban (1-tó szállítással 1–2 fős játékokban)

A harmadik munkásodat azután rakd le, hogy a többi játékos lerakta a sajátjait. **Mindhárom kezdőmunkásodat az aktív térkép egy-egy határmezőjére kell raknod! Ki kell fizetned mind a három munkás és a földterületek árát.**

Stratégia: Használd a szállítási távolságodat és a kikötőbónusz-lapkákat!





MacDonald klán

A MacDonald klán egy felföldi klán és az egyik legnagyobb skót klán. Területük a Belső-Hebridák volt, egy szigetcsoport a skót szárazföld nyugati partjainál. A klán mottója "per mare per terras" ("tengeren és szárazföldön"). A klán vezetői "A szigetek ura" címet viselték.

A klánlapkádat tedd a játékosábrád bányász/favágó területére. A technológiáid üresen maradnak, mivel nem hajthatsz végre technológiafejlesztés akciót.

Három képesség van:

- 1) Az összes munkásodat használhatod favágóként, bányásként vagy **halászként** (még akkor is, amikor az első munkásodat rakod le); minden munkásod 6£-ba kerül és 4£ bevételt termel. A halászok lerakhatók vagy mozgathatók az összes üres tómezőre és kikötőbónusz-lapkára, még az 1–2 fős játékban is. Nincs területár a tóra helyezéskor. Két halász nem lehet szomszédos egymással (különben kimerítet a természeti erőforrásokat).
- 2) Körönként egyszer mozgathatod egy halászsodat egy szomszédos tómezőre **evezésként**, de csak a főakció előtt.
- 3) Az 1–2 fős játékban folyóátkelés szállítással kezdesz ingyen.



Emellett szükség van a megfelelő szállítási távolságra, hogy a tavakon keresztül terjeszkedj. A halászok melletti földterületek szomszédosnak számítanak, és így elérhetők a terjeszkedés akcióiban bármilyen szállítási távolság nélkül. A szomszédosságbónusz elvehető a halászok lerakásakor is, de akkor nem, amikor eveznek.

Stratégia: Használd az evezés képességedet, hogy növeld a szállítási távolságodat és a településpontozásodért.



MacKenzie klán

A McKenzie klán 1867-ben megvette a Dalmore lepárlót, az egyik legrégebbi lepárlót Skóciában. A díjnyertes lepárló még mindig működik és ismert a nagyon exkluzív whisky-jéről.

A termelésfázisban kapsz 3£-ot minden whisky-ért, amit termelsz (mert az nagyon jó)! Nem kell eldobnod a whisky-t, hogy megkapd ezt a pénzt.

Ezen felül, van egy pincéd. Minden termelésfázis elején a whisky-s hordók, amik a pincében vannak, érlelődnek, és egy cellával jobbra mozognak. Az a whisky-s hordó, ami egy termelésfázis elején a pince legjobboldalibb helyén van, átkerül a raktárdba. Bármelyik whisky-s hordót átrakhatod a pincéből a raktárdba bármikor. Amikor átraksz egy megérlelt whisky-s hordót a raktárdba, kapsz 7£-ot vagy 15£-ot.

A termelésfázis végén rátehetsz egy frissen készített whisky-s hordót a pince baloldali cellájára, így a későbbi termelésfázisokban érlelődhetnek. A #2 pontozólapka szempontjából a pincében lévő whisky-s hordók pontozódnak.

Stratégia: Amíg a whisky ára közepes vagy alacsony, a whisky eladása sok pénzt ad, amit befektethetsz. Amikor a whisky ára leesik, jobb a whisky-t érlelni vagy exportálni.



Robertson klán

A Robertson klán az egyik legrégebbi klán Skóciában. A klán területét "Struan"-nak hívják, és az Errochty Water és a Garry folyó találkozásánál terül el. A terület a nevét a gael "Sruthan" szóról kapta, ami "patakot" jelent.

Valahányszor leraksz egy egységet egy folyóátkelés (olyan mezőre, ami szomszédos egy tóba torkolló folyóval), csökken 3£-tal (1–2 fős játékban 2£-tal) a teljes költség.

Ez érvényes a két kezdőmunkásod lerakásakor is.

Stratégia: Nyilvánvalóan folyóátkelésben vagy annak közelében akarsz kezdeni és annyi folyóátkelésben akarsz terjeszkedni, amennyibe csak lehet. A folyóátkelésben lévő állatok levágása lehetővé teszi, hogy sokkal gyakrabban terjeszkedj folyóátkelésbe.



Példa: Egy 4 fős játékban felépítesz egy pékséget (az ára 8£) egy folyóátkelésbe 1£-ért. A végső ár $8£ + 1£ - 3£ = 6£$.



Stewart klán

A Stewart klán felföldi klán. Olyan hatalmas uralkodókat adott, mint Stuart Mária és Anna királynő.

Hárommal több (összesen 5) kereskedővel kezdesz és folyóátkelés szállítási szinttel ingyen. Ezen felül kapsz 1£-ot valahányszor kereskedsz a piacon (ha vásárolsz, a pénzt a fizetés előtt kapod meg), függetlenül attól, hány

egységgel kereskedsz. Ha használod szomszédosságbónuszt és többféle áruval kereskedsz, kapsz 1£-t minden árufajtáért, amivel kereskedsz.

Tipp: Egyszerűbb, ha elveszel egy 1£-os érmét, valahányszor meglátogatod a piacot.

Stratégia: Próbáld megszerezni az 1£-os bónuszt a piacon, amilyen gyakran csak lehet. Egy kicsit segít mindent megtermelni, és segíti a mindenféle kis mennyiségű áru eladását és vételét.

