

# COIMBRA

**E**z a Felfedezések kora és Portugália legnagyobb városai virágzanak: Lisszabon, Portó és legfőképp Coimbra, a híres egyetemével.

Coimbra egyik ősi családjának fejeként érzed, hogy a város növekvő gazdagsága csökkenő biztonságérzetet is kelt a városlakók körében.

Így foglalkoztatod az őriségedet, hogy védelmet nyújts a város legbefolyásosabb tanácsstagjainak, kereskedőinek, papjainak és tudósainak. Ezen felül el akarod nyerni néhányuk kegyét, és nem mindegyikőjük győzhető meg pénzzel.

Sok módja van a győzelemnek, de akár a bevételed növekedésére, akár az új örök toborzására, akár az akadémiai folyamatok elősegítésére, akár a környező kolostorokkal való kapcsolatok fejlesztésére, akár az ezekre a területekre való utazásra összpontosítasz - a végén csak akkor győzhetsz, ha felfedezed és használod a folyton változó összefüggéseket, amit minden új játék kínál. Ezen felül, a küzdelem Coimbra leghasznosabb polgáraiért biztosan izgalmas lesz, a különleges kockaválasztási és lehelyezési mechnizmusnak köszönhetően, amiben minden választott kocka nemcsak a lépéssorrendet és a megvesztegetési költséget határozza meg, hanem azt is, mekkora bevételt kapsz a későbbiekben.

4 forduló után a játék befejeződik egy végső pontozással, és a legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes.

# Tartozékok

1 játéktábla

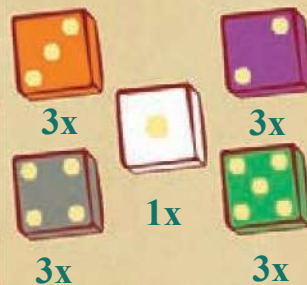


4 játékos tábla

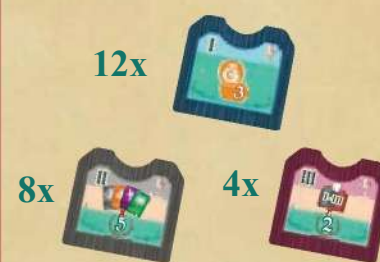


1 minden játékosnak

13 dobókocka



24 kolostor



15 utazáskártya



56 karakterkártya

Minden karakter az alábbi 4 osztály egyikébe tartozik:

14 tanácsstag



14 kereskedő



14 pap



14 tudós



Minden karakterkártya hátlapja a lenti három egyike:

8x



24x



24x



4 kegylapka



4 befolyás-pontozólapka



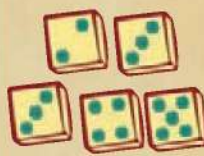
Előlap:  
2/3 játékos

4 korona-jelző



Hátlap:  
4 játékos

5 kockajelző



1 kalaplapka

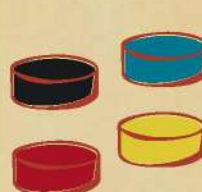


12 kockatartó



3 minden játékos színében

100 korong



25 minden játékos színében

4 zarándok



1 minden játékos színében

4 oroszlán



1 minden játékos színében

8 jelző



2 minden játékos színében

# Játékelőkészítés

**1.** Tegyék a **játéktáblát** az asztal közepére

**2.** Válogassátok szét a **kolostorlapkákat** a hátlapjuk szerint, és formáljatok 3 paklit (I, II, III). Keverjétek meg a három paklit külön-külön, és tegyék képpel lefelé a játéktábla mellé.

Húzzatok 8 lapkát az I. pakliból, és tegyék képpel felfelé véletlenszerűen a kék **kolostormezőkre** (I) a **zarándoktérképén**.

Ezután húzzatok 4 lapkát a II. pakliból, és tegyék képpel felfelé véletlenszerűen a barna **kolostormezőkre** (II) a **zarándoktérképén**.

Végül húzzatok 2 lapkát a III. pakliból, és tegyék képpel felfelé véletlenszerűen a vörös **kolostormezőkre** (II) a **zarándoktérképén**.

A megmaradt kolostorlapkákat tegyék vissza a dobozba.

**3.** Keverjétek meg a 4 **befolyás pontozólapkát**, és rakjatok egyet minden **befolyás pontozómezőre** a 4 **befolyássáv** fölé véletlenszerűen. Figyeljétek, hogy a játékoszámnak megfelelő oldaluk legyen felfelé (2/3 vagy 4).

**4.** Vegyék az **5 kockajelzőt**

**• 4 FŐS JÁTÉKBAN:**

Tegyék vissza mind az 5 kockajelzőt a dobozba

**• 3 FŐS JÁTÉKBAN:**

Tegyék egy  jelzőt a játéktáblán a **felsővárosba**.

Tegyék a  jelzőt a **belvárosba**.

Tegyék a másik  jelzőt az **alsóvárosba**.

Az  és a  jelzőt tegyék vissza a dobozba.

**• 2 FŐS JÁTÉKBAN**

Tegyék egy  és a  jelzőt a játéktáblán a **felsővárosba**.

Tegyék a  jelzőt és a másik  jelzőt a **belvárosba**

Tegyék a  jelzőt az **alsóvárosba**.

**5.** Keverjétek meg az **utazáskártyákat**, húzzatok hatot véletlenszerűen, és tegyék egyet képpel felfelé minden **utazáskártya-mezőre** a játéktábla alján. A megmaradt utazáskártyákat tegyék vissza a dobozba.



6. Vegyék a 13 dobókockát:

• **4 FŐS JÁTÉKBAN:**

Tegyék mind a 13 kockát a játéktábla mellé *kockakészletként*

• **3 FŐS JÁTÉKBAN:**

Tegyetek vissza a dobozba **1 lila** és **1 zöld** kockát.

A megmaradt 11 kockát tegyék a játéktábla mellé *kockakészletként*

• **2 FŐS JÁTÉKBAN:**

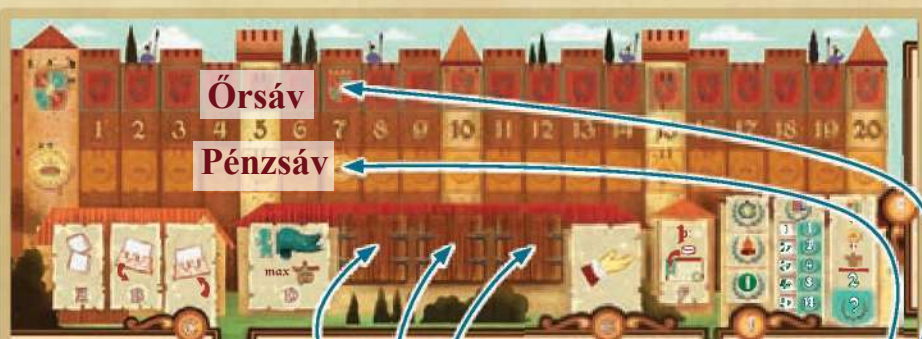
Tegyetek vissza a dobozba **1 szürke**, **1 narancs**, **2 lila** és **2 zöld** kockát.

A megmaradt 7 kockát tegyék a játéktábla mellé *kockakészletként*.



7. Minden játékos választ egy színt és elveszi az alábbi ilyen színű játékelemeket:

- a **játékosablát**, amit lerak maga elé



- a 3 **kockatartót**, amit lerak a játékosablájára zsalugáter mezőire

- a 2 **jelzőt**, amit lerak a játékosablájára: egyet a *pénzsáv* 7-es mezőjére, és egyet az *órsáv* 7-es mezőjére.

- a **zarándokot**, amit lerak a játékosablájára mellé

- a 25 **korongot**:

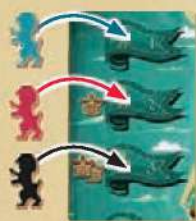
- egyet lerak a játéktábla mind a 4 befolyássávjának "0"-s mezőjére

- egyet lerak a játéktábla *pon-tozósávjának* "0"-s mezőjére



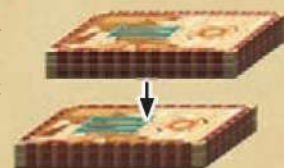
A megmaradt 20 korongot lerakja a játékosablájára mellé készletként.

8. Véletlenszerűen határozzátok meg a játékosrendet. Az 1. játékos tegye az **oroszlánját** az "1"-es *játékosrend-zászlóra*, a 2. játékos tegye az **oroszlánját** a "2"-es *játékosrend-zászlóra*, a 3. játékos (ha van) tegye az **oroszlánját** a "3"-as *játékosrend-zászlóra* és a 4. játékos (ha van) tegye az **oroszlánját** a "4"-es *játékosrend-zászlóra*.



9. Válogassátok szét a **karakterkártyákat** a hátlapjuk szerint, és formáljatok 3 paklit (I, II, III). Keverjétek meg a három paklit külön-külön. Tegyék a II-es paklit képpel lefelé a képpel lefelé lévő III-as paklira. Ez az összerakott pakli lesz a **karakterpakli**, amit tegyék a játéktábla fölé. Hagyjatok helyet mellette a dobópaklinak.

Az I-es paklira csak később lesz szükség (l. 13. lépés).



10. Rakjátok a 4 **kegylapkát** egy sorba a játéktábla bal felső sarkába (a kastély mellé) és tegyék a kalaplapkát a 2 koronás kegylapka fölé.



11. Ezután tegyék 12 kártyát a **karakterlerakatra**:

Húzzatok 4 kártyát a pakliból, és tegyék véletlenszerűen képpel felfelé egy sorban a *felsőváros* mellé.

Húzzatok másik 4 kártyát a pakliból, és tegyék véletlenszerűen képpel felfelé egy sorban a *belváros* mellé.

Húzzatok másik 4 kártyát a pakliból, és tegyék véletlenszerűen képpel felfelé egy sorban a *alsóváros* mellé.

12. Fogjátok a 4 **koronajelzőt**, és tegyék a karakterlerakaton lévő karakterkártyákra az alábbi módon: Induljatok fentről lefelé a 4. oszlopon, majd a 3. oszlopon, (és ha szükséges) a 2. oszlopon, végül (ha szükséges) az 1. oszlopon. Minden osztályból az első kártyára, amit így megtaláltok, tegyék rá a saját osztályának megfelelő koronajelzőt. Ha nincs egy adott koronajelzőhöz tartozó kártya, az a koronajelző használaton kívül marad.

*Megj: A 10., 11. és 12. lépést minden forduló végén végre kell hajtani (l. 10. oldal)*

13. Végül vegyék az I. karakterpaklit, és tegyék a következőket:

• **4 FŐS JÁTÉKBAN:**

Formáljatok 4 db 2 véletlenszerűen húzott kártyából álló csoportot, és tegyék ezt a 4 párt képpel felfelé a játéktábla mellé.



• **3 FŐS JÁTÉKBAN:**

Formáljatok 3 db 2 véletlenszerűen húzott kártyából álló csoportot, és tegyék ezt a 3 párt képpel felfelé a játéktábla mellé. A megmaradt 2 kártyát tegyék a dobozba.

• **2 FŐS JÁTÉKBAN:**

Formáljatok 2 db 2 véletlenszerűen húzott kártyából álló csoportot, és tegyék ezt a 2 párt képpel felfelé a játéktábla mellé. A megmaradt 4 kártyát tegyék a dobozba.

# Egyéni kezdőfeltételek kiválasztása

Fordított játékosrendben (kezdve azzal a játékosal, akinek a sorrendjelzője a legnagyobb számú zászlón van), minden játékos választ egyet az alábbi két akció közül:

- a) Elveszi az **egyik** olyan kártyapár **mindkét** kártyáját, amit az előkészítés 13. lépésében hoztak létre, és leteszi maga elé képpel felfelé.



vagy

- b) Leteszi a zárandokát a **zárandoktérkép** közepén található Coimbra egyik **szabad** kezdősarkára (l. 12. oldalon a zárandoklépéseket)



Miután minden játékos végrehajtotta a fenti két akció egyikét, minden játékos - **most már normál lépéssorrendben** - végrehajtja a két akció közül a másikat is. Ezek után minden játékos zárandoka ott van az egyik kezdősarokban a zárandoktérkép közepén, és előtte fekszik két karakterkártya. Végül minden játékos **azonnali bónuszként** megkapja a két karakterkártyája **befolyásértékét**, ahogy az a "Kezdő karakterkártyák" részben olvasható.

## Kezdő karakterkártyák

Minden játékos 2 kezdőkarakterrel kezdi a játékot, és szerezhethet egy újabbakat minden forduló C fázisában a karakterlarakattól. Ezek különböző fajta bónuszt adnak, és fő forrásai a befolyássávon való haladásnak.

### Kezdő karakterkártyák

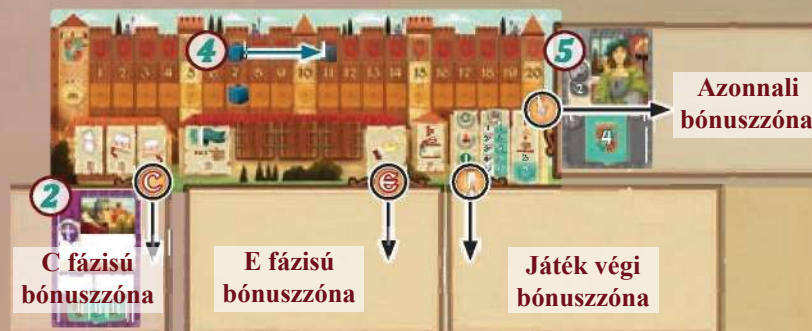
Mindkét kezdő karakterkártyával tedd a következőket:

1. A kártya **osztályának** megfelelő befolyássávon, mozgassd a korongodat annyival, amennyi a kártya **befolyásértéke**.
2. • Ha a kártyának van **azonnali bónusza** (⚡), most egyszer megkapod ezt a bónuszt. Ezután tedd a kártyát a játékosátlád jobb oldalára, az **azonnali bónuszzónába**.  
• Ha a kártyának van **C fázisú bónusza** (C), tedd a játékoskártyád alá a **C fázisú bónuszzónába**. Ez a bónusz minden forduló C fázisában aktiválódhat.

(A kezdőkártyák bónuszainak áttekintéséhez lásd a 13. oldalt)

**Példa:** A két karakterkártyának megfelelően, **Philnek** van egy tanácstagja és egy papja.

- 1) A papkártyáért mozgatja a korongját eggyel felfelé a papi befolyássávon
- 2) Ezután lerakja a kártyáját a játékosátlája alá a C fázisú bónuszzónába.
- 3) A tanácstagkártyáért mozgatja a korongját kettővel a tanácstag befolyássávon.
- 4) Megkapja a kártya azonnali bónuszát: mozgatja 4 mezővel előre a jelzőjét az őrsávon.
- 5) Végül lerakja a kártyát az azonnali bónuszzónába.



### További karakterkártyák

A játék során megszerezhető kártyák bal felső sarkában látható:

- **őr ikon**
- vagy • **pénz ikon**

Ez meghatározza, hogy a két erőforrás közül melyiket kell használnod a kártya megszerzéséhez (l. 6. oldal)

Mint a kezdőkártyáknak, ezeknek is van **osztálya** és **befolyásértéke**

Emellett a kártyáknak van:

- **Azonnali bónusza** (⚡), amit a kártya megszerzésekor kapsz meg
- vagy
- **E fázisú bónusza** (E), amit minden forduló E fázisában kapsz meg
- vagy
- **Játék végi bónusza** (J), ami a játék végén ad pontokat megfelelő feladatokért.

(A különböző bónuszok áttekintéséhez lásd a 13-15. oldalt)



Néhány kártyán van egy vagy két **oklevél ikon**.

5 fféle normál és 1 joker oklevél ikon van. A játék végén (és néha a játék során), pontokat kaphatsz a oklevél ikonjaidért (l. a 10. oldalon a harmadik keretes részt).

# Játékmenet

A **Coimbra 4 fordulón** át tart. Minden forduló az alábbi fázisokból áll:

|                                                                                   |                                                                                   |                                   |                                                                                                                                                      |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  | <b>Kockadobás</b>                 | A kezdőjátékos létrehozza a kockakészletet a kockák dobásával.                                                                                       |
|  |  | <b>Kockaválasztás és lerakás</b>  | Játékossorrendben a játékosok elvesznek egy kockát és lerakják egy városhelyszínre, míg mindenki le nem rak 3 kockát.                                |
|  |  | <b>Kockák visszavétele</b>        | A kockák helyzete alapján meghatározott sorrendben a játékosok visszaveszik a kockájukat, hogy megkapják a kegylapkákat és megszerezzenek kártyákat. |
|  |  | <b>Új játékosorrend</b>           | Az új játékosorrendet az határozza meg, melyik játékosnak hány koronája van.                                                                         |
|  |  | <b>Befolyásbevétel begyűjtése</b> | Játékossorrendben a játékosok megkapják a választott kocka színétől függő befolyásbevételt.                                                          |
|  |  | <b>Befektetés utazásba</b>        | Játékossorrendben a játékosok befektethetnek egy utazásba.                                                                                           |

Ezek után új fordulót kell előkészíteni, és 12 új karakterkártya kerül a karakterlerakatba.

A játék a 4. forduló után ér véget (amikor a karakterpakli elfogy). Ezután következik a végső pontozás (l. 10-11. oldal).

A legtöbb pontot begyűjtő játékos a győztes.

## A fázis: Kockadobás



A kezdőjátékos elveszi az összes kockát a készletből (amit az előkészítés 6. pontjában alakítottatok ki), dob velük, és ezzel létrehozza a kockakészletet erre a fordulóra.



## B fázis: Kockaválasztás és lerakás



Játékossorrendben, a kezdőjátékossal kezdve a játékosok végrehajtják a körüket. A körödben válassz egy kockát a készletből, és tedd le a dobott értékkel felfelé egy kockatartódba. Ezután tedd a kockát (a tartóval együtt) a 4 városhelyszín egyikére.

Ha a **kastélyba** rakod, és ott már van (akármilyen színű) kocka, úgy kell leraknod, hogy a kockák **balról-jobbra növekvő sorrendben (1-6) legyenek egy sorban**. Ez azt jelenti, hogy a kockádat tedd:

- **jobbra** minden olyan kockától, ami **ugyanakkora, vagy kisebb** értékű
- ÉS - **balra** minden olyan kockától, ami **nagyobb** értékű.

**Megj:** A C fázisban minden kockád ami a kastélyban van, ad egy kegylapkát. Minél balrább van a kockád, annál valószínűbb, hogy azt a kegylapkát kapod, amit szeretnél (l. a következő oldalon).

Ha másik városhelyszínre rakod (felső-, bel-, vagy alsóváros), és ott már van (akármilyen színű) kocka, úgy kell leraknod, hogy a kockák **balról-jobbra csökkenő sorrendben (6-1) legyenek egy sorban**. Ez azt jelenti, hogy a kockádat tedd:

- **jobbra** minden olyan kockától, ami **ugyanakkora, vagy nagyobb** értékű
- ÉS - **balra** minden olyan kockától, ami **kisebb** értékű.

**Megj:** A C fázisban minden kockád ami ezeken a városhelyszíneken van, ad egy tőle balra lévő karakterkártyát. Minél balrább van a kockád, annál valószínűbb, hogy azt a kártyát kapod, amit szeretnél, de egyben annál drágább is lesz. (l. a következő oldalon).

**Fontos:** Ha kevesebb mint 4 fővel játszotok, ne feledjétek, hogy minden kockajelző a helyszínen egy normál, semleges színű kockának számít.

Játékossorrendben minden játékos lerak egy kockát, amíg minden játékos nem helyez le 3 kockát (vagyis nem marad kockatartója).

**Megj:** • A kiválasztott 3 kocka színétől függ, hogy milyen bevételt kapsz az E fázisban (l. 9. oldal)

- Nincs korlátja annak, hogy hány kocka kerülhet egy helyszínre, vagyis bármelyik játékosnak lehet több kockája is egy városhelyszínen.



**Példa:** Egy 3 fős játékban **Phil** a kezdőjátékos

1) A kockakészletből az 5-ös értékű szürke kockát választja, és beteszi a kockatartójába. Ezután lerakja a felsővárosba a  jelzőtől balra.



2) Miután **Chris** és **Eve** lerakott egy kockát, **Phil** köre következik ismét. Most az 1-es értékű fehér kockát választja, és berakja az egyik megmaradt kockatartójába, és ezt is a felsővárosba teszi (**Eve** 1-es kockájától jobbra).



3) Amikor újra **Philre** kerül a sor, a 4-es értékű szürke kockát választja, beteszi a kockatartójába, és lerakja a kastélyba **Chris** 1-es és 5-ös kockája közé.



## C fázis: Kockák visszavétele

Ez a fázis nem játékosrendben folyik, hanem a lépések sorrendjét a kockák sorrendje határozza meg mind a 4 városhelyszínen.

A lerakott kockák visszavétele a játéktábla bal oldalán lévő 4 városhelyszínről **fentről lefelé folyik**.

Amikor egy városhelyszínt értékeltek ki, minden kocka - balról jobbra - egyszer kerül sorra.

Ez azt jelenti, hogy az a játékos hajthatja végre először a kocka által kiváltott akciót, akié a **legbaloldalibb** kocka az adott helyszínen, majd visszaveszi a kockáját. Ezután az a játékos következik, akié az új legbaloldalibb kocka a helyszínen, végrehajt egy akciót, majd visszaveszi a kockáját. stb.

Ha már nincs kocka a helyszínen, a következő városhelyszínt kell kiértékelni, amíg az összes helyszínt ki nem értékelitek.

Amikor Te következelsz egy helyszínen, (amikor Tiéd a legbaloldalibb kocka), hajtsd végre a helyszín akcióját:

**A kastélyban:** Véggy el egy elérhető kegylapkát (l. lent)

**A felső-, bel- vagy alsóvárosban:** Szerezd meg az adott helyszín egyik karakterkártyáját (l. lent)

Ha nem tudod, vagy nem akarsz a helyszín akcióját végrehajtani, **helyette** végre kell hajtaniod egy **foglalás akciót** (l. a 8. oldalon).

Ha végrehajtottad az akciót, vedd vissza a kockádat - a tartóban hagyva - és tedd vissza egy üres zsalugátermezőre a játékosabládon.

- Először a kastély,
- utána a felsőváros,
- majd a belváros,
- végül az alsóváros.



### Példa:

A játékosok kiértékelik a kastélyt.

1) Mivel **Philé** a legbaloldalibb kocka ( ), ő hajta végre a kört egy akció végrehajtásával (ami egy kegylapka elvétele).

Ezután visszaveszi a -t és leteszi a tartóval együtt a játékosablájára zsalugáterére.



2) Az új legbaloldalibb kocka ( ) szintén **Philé**, így ismét ő hajta végre egy akciót.



3) Miután visszaveszi a -t, a legbaloldalibb kocka **Eve** -ja. Így **Eve** hajta végre egy akciót, majd leteszi a -t a tartójával együtt a játékosablájára. Mivel nincs több kocka a kastélyban, a játékosok a kiértékelést a felsővárossal folytatják.



### Akció a kastélyban: Véggy el egy kegylapkát



Amikor végrehajtod ezt az akciót, vedd el az egyik kegylapkát, ami még elérhető a kastélytól balra és tedd magad elé. Ezután hajtsd végre a lapka azonnali bónuszát (kegylapkák bónuszának áttekintése a 12. oldalon). Ezután a lapkát tartsd magad előtt képpel felfelé a forduló végéig.

Emellett minden, a fordulóban begyűjtött kegylapka hozzáad 0-3 közötti értéket a koronáid számához, ami fontos a játékosrend megállapításakor a D fázisban (l. 8. oldal).



**Megj:** A városhelyszínekkel ellentétben, ahol a megszerzett karakterkártyáért fizetni kell, a kegylapka begyűjtése ingyenes.

### Akció a felső-, bel- és alsóvárosban: Szerezz meg egy karakterkártyát



Válassz egy karakterkártyát, ami az éppen kiértékelt helyszín melletti sorban van, és vedd el.

Ahhoz, hogy megtedd, azonnal ki kell fizened az árat, amit a következők határoznak meg:

- A választott kártya bal felső sarkában lévő ikon meghatározza, hogy örrel vagy pénzzel kell fizetned
- Az ár megegyezik az éppen felhasznált kocka értékével.

Miután kifizetted az árat (a megfelelő jelző visszamozgatásával a játékosabládon), vedd el a kártyát, és azonnal megkapod a befolyásértékét a kártya osztályának befolyássávján (mozgatva a megfelelő korongodat).



Ezután hajtsd végre az alábbi kártya bónuszától függően:

- Ha a kártyának játék végi bónusza van ( ), tedd a játék végi bónuszzónába a játékosablád alá jobbra.
- Ha a kártyának E fázisú bónusza van ( ), tedd az E fázisú bónuszzónába a játékosablád alá középre.
- Ha a kártyának azonnali bónusza van ( ), hajtsd végre a bónuszt egyszer, majd tedd az azonnali bónuszzónába a játékosablád mellé jobbra.

(Karakterkártyák bónuszának összefoglalója a 11-15. oldalon.)

Ezek után ellenőrizd, hogy az újonnan megszerzett kártya nem váltja-e ki egy kezdőkarakterkártyád C fázisú bónuszát. Ha igen, hajtsd végre egyszer a C fázisú bónuszt.

Végül, ha a megszerzett kártyán van koronajelző, vedd le a kártyáról, és tedd magad elé. Később lesz rá szükséged.





**Példa:** Ez **Phil** köre, mert övé a legbaloldali kocka (1) az éppen kiértékelt felsővárosban. Mivel a kocka értéke 5, a felsőváros melletti sorból megszerzett kártya ára 5. Ez azt jelenti, hogy **Phil** nem szerezheti meg a papkártyát (2), mivel nincs elég pénze.

Helyette a kerekedőkártyát (3) választja, elkölt 4 őrt és elveszi a kártyát. Ezután mozgatja a kereskedő befolyássávon a korongját 2 mezővel felfelé (mivel a kártya befolyásértéke 2). Mivel a kártyán van azonnali bónusz, begyűjti a bónuszt (4 érmét).

Ezután leteszi a kártyát az azonnali bónuszzónába a játéktáblájától jobbra.



Végül, a tudós kezdőkártyájának (4) C fázisú bónusza kiváltódott (mivel megszerzett egy kereskedőkártyát), és azonnal kap 1 érmét és 2 győzelmi pontot.

Miután a fentieket elvégezte, elveszi a kockáját a felsővárosból és leteszi a kockatartóval együtt a játéktáblájára.

### FONTOS:

A kevesebb mint 4 fős játékban, amikor egy **kockajelzőt** kell kiértékelni (mivel az a legbaloldali kocka), tegyék a következőket: A kiértékelt városhelyszín melletti sorból távolítsátok el a **legmagasabb befolyásértékű** kártyát, és képpel felfelé a dobópakliba. Ha több egyforma befolyásértékű kártya van, közülük a **legbaloldalon** lévőket távolítsátok el.

Ezek után fordítsátok képpel lefelé a kockajelzőt, és hagyjátok a helyén. Ezután folytassátok a kiértékelést a következő legbaloldali kockával (ha van ilyen).

**Példa:**

1) Mivel a legbaloldali kocka a kiértékelés alatt lévő városhelyszínen a **jelző**, a játékosok azonnal eltávolítják belvárosban lévő a tudós kártyát, aminek 3 a befolyásértéke, (mivel ennek a kártyának a befolyásértéke a legnagyobb), és leteszik a dobópaklira. Ezután a **jelzőt** lefordítják.

2) Most a legbaloldali kocka a **jelző**, ezért a játékosok azonnal eltávolítanak egy másik kártyát a sorból. A két megmaradt kártya befolyásértéke 1, ezért a papkártyát rakják a dobópaklira, mivel az van balrább, majd a **jelzőt** lefordítják.

3) Mindezek után **Eve** köre következik, mivel most az övé a legbaloldali kocka.



Miután egy városhelyszínen az utolsó kockát is kiértékeltétek, mielőtt átlépnétek következő városhelyszín kiértékelésére, távolítsátok el az összes megmaradt kártyát az aktuális sorból, és tegyék képpel felfelé a dobópaklira.

Ezután fordítsátok vissza képpel felfelé a kockajelzőket.



### Foglalás akció:

Ahelyett, hogy a városhelyszín akcióját használnád, kapsz 2 érmét ÉS 2 őrt (a jelzők mozgatásával a játéktáblád megfelelő sávján).

Ha mind a 4 városhelyszínt kiértékeltétek, folytassátok a D fázissal.

## D fázis: Új játékosrend

Ebben a fázisban határozzátok meg az új játékosrendet. Ehhez minden játékos számolja összesen hány koronája van.

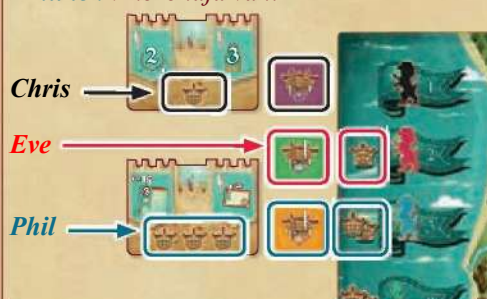
Ebbe beleszámít:

- Az ebben a fordulóban begyűjtött **koronajelzők**ön lévő koronák.
- Az ebben a fordulóban begyűjtött **kegylapkákon** lévő koronák.
- A játékos **sorrendzászlója** melletti koronák.

A legtöbb koronával rendelkező játékos mozgassa az oroslánját az 1-es sorrendzászlóra, a második legtöbb koronával rendelkező játékos a 2-es sorrendzászlóra, stb. Egyenlőség esetén a relatív sorrendet cseréljétek meg.

**Példa:**

**Chrisnek** és **Eve-nek** egyaránt 3, míg **Philnek** 7 koronája van:



**Phil** lesz a kezdőjátékos (és mozgatja az oroslánját az 1-es sorrendzászlóra). **Eve** az oroslánját a 2-es sorrendzászlón hagyja, **Chris** a saját oroslánját a 3-as zászlóra teszi. Ugyan **Eve-nek** és **Chris-nek** ugyanannyi koronája van, de előzőleg **Chris** előrébb volt a játékosrendben, ezért a relatív sorrend felsejül közöttük és **Eve** között.



## E fázis: Befolyásbevétel begyűjtése

Az új játékosrendben minden játékos begyűjti a bevételt a befolyássávokról. A bevételed begyűjtéséhez nézd meg a 3 kockádat a játékos tábládon lévő zsalugátéren. A választásod szerinti sorrendben aktiváld ezeket a kockákat egyszer, hogy azonnal megkapd a jutalmadat a kockád színével megegyező befolyássávon:



Minden jutalom attól függ, milyen messzire jutott a korongod az adott befolyássávon. Ez azt jelenti, hogy a korongtól jobbra lévő területen lévő jutalmat kapod.

Miután begyűjtötted a jutalmadat mind a 3 kockád után, vedd ki őket a tartójukból. Tedd vissza a kockákat a játéktábla mellé (a következő fordulóban újradobtok velük), az üres tartókat hagyd a zsalugátérideken.

- Megj:**
- A kocka által mutatott számnak ebben a fázisban nincs jelentősége, csak a szín számít.
  - Amikor erőforrást kapsz (őrt vagy pénzt), sosem mozgathatsz a jelződet a k-játékos tábládon a 20-as érték fölé, ami azt jelenti, egyik fajta erőforrásból sem lehet 20-nál több a birtokodban (a többletet elveszíted)

**FONTOS:** Fordíts kiemelt figyelmet azokra a bónuszokra, amiket az E fázisú bónuszzónában lévő karakterkártyáid nyújtanak (ezekről a bónuszokról áttekintés a 14. oldalon)

## F fázis: Befektetés utazásba

Játékosrendben minden játékos eldönti, akar-e egy utazásba befektetni. Minden játékos, aki úgy dönt, hogy befektet, azonnal végrehajtja a "Befektetés utazásba" akciót a lenti keretes részben leírtak szerint.

### Akció: Befektetés utazásba



Fektesz be egy tetszőleges olyan utazáskártyába, ami a játéktábla alatt van, és nincs rajta korongod (minden utazásba csak egyszer fektethetsz be a játék során). Nem számít hány másik játékos fektetett bele abba az utazásba.

A befektetéshez fizess ki a kártya bal felső sarkában feltüntetett árat:

- Ha a kártya felett érme szimbólum látható, akkor érmében kell fizetned.
- Ha a kártya felett őr szimbólum látható, akkor őrben kell fizetned.

Miután fizettél, tedd egy korongodat a rózsára, ami azon kártyán az ár alatt van, amibe befektettél. Ha már másik játékos korongja ott található, tedd rá a tiédet.

A játék végén győzelmi pontokat kapsz minden olyan utazáskártyáért, amibe befektettél, attól függően, mennyire teljesítetted a feladatát. (Áttekintés ezekről a feladatokról a 16. oldalon)



**Figyelem:** Ha előtted van ez a kegylapka, az ár, amit a befektetésért fizetned kell, csökken 2-vel. (kegylapkák bónuszának áttekintése a 12. oldalon)



## A forduló vége

Az F fázis után ellenőrizték, hogy a karakterpakli kifogyott-e. Ha igen, akkor a 4. fordulót is lejátszottátok, és következik a játék vége (folytassátok "A játék vége" részben leírtakkal)

Egyébként, készítsétek elő a következő fordulót a 4. oldalon, a zöld keretezett részben lévő 10., 11. és 12. lépéssel.

## A játék vége

A 4. forduló után a játék véget ér. Most hajtsátok végre a pontozást az alábbiak szerint:

### Az utazásokba való befektetésekért járó pontok:



Minden játékos pontokat kap azokért az utazásokért, amikbe befektetett (amin van korongja). Mindegyikért attól függően kap pontot, hogy mennyire teljesítette a kártya feladatait.

(Áttekintés az utazáskártyák különböző feladatairól a 16. oldalon)



### Jutalom a befolyássávon való elsőségekért:



Vegyétek sorra a 4 befolyássáv feletti befolyáslapkát.

Minden lapkánál nézzétek meg az alatta lévő sávot:



- Az a játékos, akinek legfelül van a korongja, megkapja a befolyás pontozólapkára legfelülre nyomtatott pontszámot (első hely).
- Az a játékos, akinek a korongja a második helyen van, megkapja a befolyás pontozólapkára középre nyomtatott pontszámot.
- Az a játékos, akinek a korongja a harmadik helyen van (csak 4 fős játékban), megkapja a befolyás pontozólapkára alulra nyomtatott pontszámot.

Ha 2 vagy több játékos is a sáv ugyanazon helyén van, az aki előbb tette le a korongját (és ezért lejjebb van a korongja az oszlopban) számít előbbre lévőnek.



**3 FŐS JÁTÉKBAN** csak 1. és 2. helyen lévő kap pontot.

**2 FŐS JÁTÉKBAN** a második helyezett csak akkor kap pontot, ha a korongja nincs több mint 3 mezővel lejjebb a másik játékos korongjánál. Ellenkező esetben a második helyezett nem kap pontot.

A 0-s mezőn lévő korong tulajdonosa nem kap győzelmi pontot.



### A oklevélkészletekért járó pontok:



Minden játékos vegye számba a karakterkártyáin és kolostorain lévő oklevélíkonokat.

Minden készlet legfeljebb 5 különböző fajta ikonból áll.



A joker oklevél tetszőleges ikonnak számít.



Minden 5 oklevélíkonból álló sorozat 12 győzelmi pontot ér a tulajdonosának.

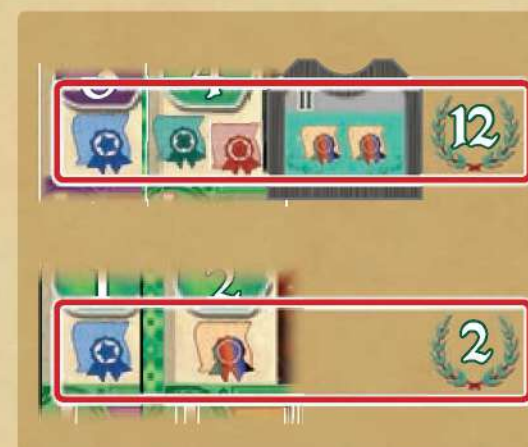
Minden 4 oklevélíkonból álló sorozat 8 győzelmi pontot ér a tulajdonosának.

Minden 3 oklevélíkonból álló sorozat 4 győzelmi pontot ér a tulajdonosának.

Minden 2 oklevélíkonból álló sorozat 2 győzelmi pontot ér a tulajdonosának.

Minden 1 oklevélíkon 1 győzelmi pontot ér a tulajdonosának.

Megj: minden oklevélíkon **csak egy** készletbe számítható bele.



## A játék végi bónusszal rendelkező kártyákért járó pontok:



Minden játékos vegye számba a játék végi bónusszal rendelkező kártyáit. Mindegyik kártyáért megkapja a bónusztól függő számú pontokat.

(Áttekintés a különböző játék végi bónuszokról a 15. oldalon)



## Az örökért, érmékért és koronákért járó pontok:

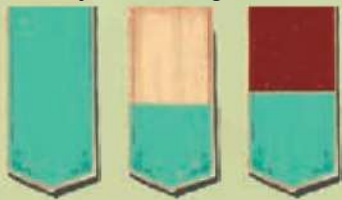
Minden játékos adja össze a játékosabláján lévő sávokon maradt öreit és érméit, majd adja hozzá a koronái számát (ugyanúgy, mint ahogy a D fázisban is meghatározta) az eredményhez. Az összeg felét kapja (lefelé kerekítve) győzelmi pontokban.

$$\frac{\text{Örök} + \text{Érmék} + \text{Koronák}}{2} = \frac{6 + 7 + 8 + 11 + 12 + 13 + 1 + 2}{2} = \frac{23}{2} = 11$$

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes. Egyenlőség esetén az a játékos a győztes közülük, aki előbb jön a játékosrendben.

## Bónuszok áttekintése

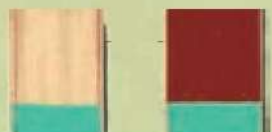
A bónuszok általában teljesen vagy az alsó felükben mentazöld csíkként jelennek meg.



A mentazöld részben található jutalmat kapja a játékos.



Ha van a mentazöld rész felett eltérő színű rész, a benne lévő ikon mutatja az előfeltételt (bézs) vagy árat (piros)



Ha szorzójel (X) van az előfeltétel és a jutalom között, az azt jelenti, hogy annyszor kapod meg a jutalmat, ahányszor teljesítetted az előfeltételt.



Ha nincs jel az előfeltétel és a jutalom között, vagy nincs előfeltétel feltüntetve, az azt jelenti, a jutalmat csak egyszer kapod meg.



Ha perjel (/) van a két ikon vagy a két csík között, az azt jelenti, hogy csak a két jutalom egyikét kapod meg.



A fentiekét esetben te választod meg, hogy a jutalmak közül melyiket kapod meg.

Egyébként az összes feltüntetett ikon és csík hasznát megkapod jutalmként.



Itt az összes feltüntetett jutalmat megkapod.

# Leggyakoribb jutalmak

## Jutalom: A zarándok mozgatása



Amikor ilyen ikont mutató jutalmat kapsz, mozgasd a zarándokodat a zarándoktérkép útjai mentén.

A jutalmon látható szám mutatja, hogy legfeljebb **hány lépést** mozgathatod a zarándokodat.

**Egy lépés** azt jelenti, hogy mozgatsz a zarándokodat az aktuális helyéről a legközelebbi helyre.

Kétféle helyszín van: **Pihenők** és **kolostorok**.

Amikor egy **pihenőre** lépsz, nem történik semmi. Ha van még lépésed, csak mozogj tovább.

Amikor **kolostorba** lépsz, ha még nincs ott korongod, azonnal le kell tenned egy korongodat a kolostor fölé.

Ha egy másik játékos korongja már ott van, tedd rá a sajátodat.

A korongod lerakása megadja neked a kolostor bónuszát:

- Ha meg van jelölve **azonnali bónusznak**, vedd el azonnal a bónuszt, vagy elveszíted.



- Ha nincs jel rajta, felhasználhatod később (az összes kolostor-bónusz áttekintését lásd a 15. oldalon)



Ha van még lépésed, miután elérted a kolostort, folytasd a mozgást az út mentén. Így több kolostort is elérhetsz egy körben.

## A zarándok mozgatásával kapcsolatos szabályok, megjegyzések:

- A legelső lépésséddel a kezdő Coimbra sarokról egy egyirányú úton a két elérhető pihenő egyikére kell mozognod.
- A Coimbra-ból kiinduló egyirányú utakon nem lehet visszafelé haladni a teljes játék során.
- Bármikor választhatod, hogy a megengedett-nél kevesebbet, vagy egyet sem lépsz.
- Bármikor megváltoztathatod a haladási irányodat (beleértve, hogy visszalépsz oda, ahonnan éppen jöttél).
- A többi zarándok nem befolyásolja a lépésedet, egy helyszínen több zarándok is állhat.
- A játék során minden játékos csak egy korongját teheti le egy kolostorhoz.
- Visszaléphetsz egy olyan kolostorba, ahol már van korongod, de nem kapod meg a bónuszát újra.
- Minden út és pihenő egyenrangú. Csak azért van különböző színűk, hogy mutassák, milyen fajta kolostorba vezető út részei.



## 1 Jutalom: Érmék

Megkapod az ikonban látható számú érmét (itt 1) úgy, hogy a jelződet az adott lépéssel mozgatsz előre a játékos táblád pénzsávján.

## 1 Jutalom: Örök

Megkapod az ikonban látható számú örök (itt 1) úgy, hogy a jelződet az adott lépéssel mozgatsz előre a játékos táblád örösávján.

## 1 Jutalom: Győzelmi pont

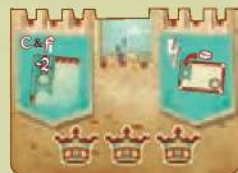
Megkapod az ikonban látható számú győzelmi pontot (itt 1) úgy, hogy a jelződet az adott lépéssel mozgatsz előre a győzelmi pontsávon.

## A bónuszokkal, jutalmakkal és speciális esetekkel kapcsolatos megjegyzések

- Bármikor visszutasíthatod egy megkapott jutalom egy részét vagy egészét.
- Az erőforrásaid (pénz és örök) tárolási korlátja a játékos tábládon lévő sávokon 20. Nem mozgathatod a jelződet 20 fölé (minden többlet elvesz). Nem költhetsz olyat, amid nincs. (Ha nincs egy erőforrásod, a jelződ a sáv előtti ikonra kerül)
- Egyik befolyássávon sem mozgathatod a jelződet 15 fölé (minden többlet elvesz).
- Minden befolyássávon egyértelmű sorrend van. Ha két korong ugyanazon a mezőn áll, az a játékos van előrébb, akinek a korongja alul van (mivel ő érte el azt a mezőt előbb).

# Kegylapok bónuszai

Mindaddig, amíg ez a kegylapka előtted van:



Valahányszor végrehajtasz egy "Befektetés utazásba" akciót (l. 9. oldal) az általad fizetendő ár 2-vel csökken.

**Azonnali bónusz:** Hajts végre egy "Befektetés utazásba"

akciót egyszer. (Az ár csökken a baloldaliak szerint)

**Például, a befektetés ára ebbe az utazásba 7 ör helyett csak 5.**

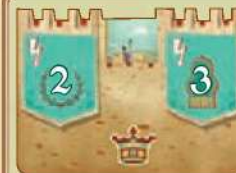


**Azonnali bónusz:** Kapsz 4 győzelmi pontot **ÉS** azonnali bónusz:



Elveheted a kalaplapkát, hogy rátedd az egyik kockára, ami a felső-, bel- vagy alsóvárosban van. Ezzel az adott kocka értéke megnő 3-mal. Ez azt jelenti, hogy azonnal tedd át a módosított értéknek megfelelő helyre a sorban (követve a kockák városi helyszínre helyezésének szabályait). Így módon a módosított érték akár 9 is lehet.

**Figyelem:** Ha a kalapos kockádat használod a C fázisban, és megszerzel egy kártyát, a módosított értéket kell kifizetned!



**Azonnali bónusz:** Kapsz 2 győzelmi pontot **ÉS**

**azonnali bónusz:** Mozdasd a zarándokodat legfeljebb 3 lépéssel.



**Azonnali bónusz:** Kapsz 7 ört VAGY 7 győzelmi pontot

## Kezdő karakterkártyák bónuszai

### ⚡ Azonnali bónuszok



Megkapod a feltüntetett jutalma(ka)t.

### © fázisú bónuszok



Valahányszor megszerzel egy kártyát a C fázisban, amiért pénzzel kell fizetned, fizess 1 érmevel kevesebbet (akár 0-t).

Valahányszor megszerzel egy kártyát a C fázisban, amiért örrel kell fizetned, fizess 1 örrel kevesebbet (akár 0-t).

Valahányszor megszerzel egy tanácstagkártyát a C fázisban, először hajtsd végre a bónuszát normál módon. Utána kapsz 1 ört, 1 győzelmi pontot és 1 lépést a zárándokoddal.

Valahányszor megszerzel egy kereskedő kártyát a C fázisban, először hajtsd végre a bónuszát normál módon. Utána kapsz 1 érmet és 2 győzelmi pontot.

## Egyéb karakterkártyák bónuszai

### ⚡ Azonnali bónuszok



Megkapod a feltüntetett jutalma(ka)t.



Játékosrendben minden ellenfeled eldönti, mit ad neked (vagyis megkapod, amit elveszítenek): 1 ör és 1 érme VAGY 2 győzelmi pont. Lehetséges 0 győzelmi pont alá menni. Ha egy ellenfelednek nincs erőforrása, győzelmi pontot kell adnia.



Kapsz 5 győzelmi pontot. Játékosrendben minden ellenfeled eldönti, hogy mit veszít: 3 győzelmi pontot VAGY egy papkártyát. Ha a kártyát választja, a kártya a dobópaklira kerül és elveszíti a befolyásértéket a papsávon, amit a kártya adott. Ha olyan mezőre kerül a korongja, ahol már van már korong, annak a tetejére tegye. Ha nincs papkártyája, győzelmi pontot kell veszítenie.



Vedd a dobópaklit, és válaszd egy kártyát belőle. Fizess 3-at (az adott kártyán feltüntetett erőforrásból). Megkapsz mindent, amit a kártya ad (befolyásérték + bónusz) majd tedd a játékosablád megfelelő zónájába, mintha normál módon szereztél volna.



Játékosrendben az összes olyan játékos, akinek a szürke tanácsávon a korongja a tied mögött van, kiválasztja, hogy a feltüntetett két ikon közül melyiket adja át neked. Lehetséges 0 győzelmi pont alá menni. Amelyik érintett játékosnak nincs adott erőforrása, győzelmi pontot kell átadnia.



Minden tanácsag-kártyáért (beleértve ezt is) ad 1 őrt és 1 lépést a zárandokoddal.



Végy el egy elérhető kegylapkát a kastély mellől (ha van). Tedd magad elé és használd normál módon.



Minden kereskedőkártyáért (beleértve ezt is) ad 1 őrt és 1 győzelmi pontot.



Kapsz 4 érmét és végrehajthatsz egy "Befektetés utazásba" akciót, de csak olyan utazásba fektethetsz be, aminek pénzben kell kifizetni az árát.



Kapsz 4 őrt és végrehajthatsz egy "Befektetés utazásba" akciót, de csak olyan utazásba fektethetsz be, aminek őrből kell kifizetni az árát.



Minden kolostor, amin van korongod, ad 1 győzelmi pontot.



Hajtsd végre egy, a feltüntetett osztályba tartozó karakterkártyád **azonnali bónuszát** még egyszer.



Megkapod feltüntetett befolyássáv aktuális bevételét (ahogy azt az E fázisban kapnád a megfelelő színű kocka után).



Fizess 5 őrt, cserébe kapsz 5 lépést a zárandokoddal.



Fizess 5 érmét, cserébe kapsz 7 győzelmi pontot.

## E fázisú bónuszok



Minden E fázis elején válassz egy befolyássávot és léptesd a korongodat 1 mezővel felfelé.

Megkapod a feltüntetett erőforrást.



Minden E fázis elején minden feltüntetett színű kockáért, ami kockatartódban van a zsalugátereden, megkapod a feltüntetett jutalmat a normál bevétel jutalmán felül. (A fehér kocka ilyenkor nem számít a bónuszba.)



Minden E fázis elején kapsz 2 lépést a zárandokoddal, ha **nincs** lila kockád egyik kockatartódban sem a zsalugátereden. (A fehér kocka ilyenkor nem számít lila kockának!)



Bármikor az E fázisban beválthatod a feltüntetett erőforrást győzelmi pontra 2-1 arányban. Ez különösen akkor hasznos, ha befolyás-bevételként olyan erőforrást kapnál, amivel túllépnéd a tárolás korlátot.

## ! A játék végi bónuszok



Nézd meg a feltüntetett befolyássávon hol van a korongod: Ha a 7-es, 8-as vagy 9-es mezőn, kapsz 5 győzelmi pontot. Ha a 10-es, 11-es vagy 12-es mezőn, kapsz 7 győzelmi pontot. Ha a 13-as, 14-es vagy 15-ös mezőn, kapsz 10 győzelmi pontot. Ha a 0-6 mezőn, nem kapsz semmit.



Minden olyan karakterkártyádért, aminek van 1 vagy 2 befolyásértéke, kapsz 1 győzelmi pontot.



Minden 4 kártyából álló készletedért, amiben van egy karakterkártya mind a 4 osztályból, kapsz 5 győzelmi pontot.



Megkapod egy másik karakterkártyád (ha van ilyen) játék végi bónuszát.

## Kolostorok bónuszai

### ⚡ Azonnali bónuszok



Megkapod a feltüntetett jutalma(ka)t.



A feltüntetett befolyássávon mozgassd a korongodat 3 mezőt felfelé.



Minden karakterkártyádért, ami a feltüntetett osztályba tartozik, kapsz 2 győzelmi pontot.



**Minden** befolyássávon mozgassd a korongodat 1 mezőt felfelé.



Minden koronádért (a D fázis szerint meghatározva) kapsz 1 győzelmi pontot.



Minden olyan karakterkártyádért, aminek van 3 vagy 4 befolyásértéke, kapsz 2 győzelmi pontot.



Minden 4 kártyából álló készletedért, amiben van egy karakterkártya mind a 4 osztályból, kapsz 5 GYP-ot.



Minden kolostor, aminél van korongod (beleértve ezt is), ad 2 győzelmi pontot.



Pontozd a oklevélkészleteidet ugyanúgy, mint a játék végi pontozásnál (l. 10. oldal 3. keretes részt).



Válassz legfeljebb 2 különböző utazáskártyát, amin van korongod, és pontozd a feladataikat, ugyanúgy, mint a játék végi pontozásnál (l. 10. oldal 1. keretes részt)

(Az utazáskártyák feladatainak áttekintését lásd a következő oldalon)



Ha van játék végi bónusszal rendelkező karakterkártyád, pontozd le most. Ezután válassz egy befolyássávot és - a rajta lévő korongod aktuális pozíciójától függően - megkapod az adott befolyássáv feletti pontozólapján lévő győzelmi pontokat (vagyis, ha a korongod legfelül van a befolyássávon, a lapján legfelül látható pontokat kapsz, ha második helyen vagy, a középen látható pontokat kapsz stb.)

(A részletekért lásd a 10. oldalon a 2. keretes részt.)

**Figyelem: A többi játékos most nem kap pontokat, mindegy hol van a korongjuk.**



Innentől kezdve valahányszor leraksz egy kockát a kastélyra a B fázisban, azonnal kapsz 4 GYP-ot



Innentől kezdve valahányszor leraksz egy korongot egy kolostorhoz, azonnal kapsz 1 GYP-ot (ezért nem).



1 joker oklevélnek számít



2 joker oklevélnek számít

# Utazókártyák feladatai

## Tanger



Minden utazás-kártyáért, amin korongod van (beleértve ezt is), kapsz 2 GYP-ot.

## Madeira



Minden oklevele-dért (fajtától függetlenül), kapsz 1 GYP-ot

## Cabo Verde



## Sansibar



Nézd meg melyik értéknél állnak a korongjaid a két feltüntetett befolyásvon (a mezőre nyomtatott szám). Add össze a két számot. Megkapod a felét (lefelé kerekítve) GYP-ként.

## Ceuta



Minden kolostor-ért, amin **nincs** korongod, kapsz 1 GYP-ot.

## Calicut



Add össze az őreid, érméid és koronáid számát. Megkapod a felét (lefelé kerekítve) GYP-ként.

## Mascat



Keresd meg melyik korongod haladt legkevesebbet a befolyásváján. Duplázd meg a mező számát, ameddig a korongod eljutott, és az eredményt megkapod győzelmi pontban. (Egyezőség esetén is csak egyszer kapod meg a pontokat)

## Barbados



Minden kolostor-ért, amin korongod van, kapsz 1 GYP-ot.

## Brasil



Minden kolostor-ért, amin "I" van, és fölötté van a korongod, kapsz 2 GYP-ot.

## Ilhas dos Açores



Minden tíz feletti karakterkártyáért kapsz 3 győzelmi pontot. (Vagyis, ha 11 kártyád van 3 GYP-ot kapsz, ha 12 kártyát van, 6 GYP-ot kapsz stb.)

## Goa



Kapsz 9 GYP-ot.

## Macau



## Malaca



## Ceilào



## Diu



Minden a feltüntetett osztályba tartozó karakterkártyáért kapsz 2 győzelmi pontot.

# Impresszum

A tervezők köszönetet mondanak a játékesztelő barátaiknak az idejükért, javaslataikért és lelkesedésükért; különösen nekik: Antonio Tinto, Stefano Luperto, Marco Pranzo, Gabriele Ausiello, Tommaso Battista, Simone Luciani, Samantha Milani, Davide Pellacani, Davide Malvestuto, Jamil Zabarah, Riccardo Rabissoni, Francesca Vilmercati, Luca Ercolini, Livia Ercolini, Walter Nuccio, Carmine Angrisani, Filippo Di Cataldo. A segítségük nélkül a játék nem lenne ugyanaz.

Külön köszönet Viktor Kobilke szerkesztőnek és a teljes kiadócsapatnak a nagyszerű munkájukért.

|                   |                                                |
|-------------------|------------------------------------------------|
| Játékterv:        | Virginio Gigli & Flaminia Brasini              |
| Producer:         | Sophie Gravel                                  |
| Fejlesztés:       | Viktor Kobilke, Philippe Schmit & Peter Eggert |
| Művészeti vezető: | Philippe Guérin                                |
| Illusztrációk:    | Chris Quilliams                                |
| Grafikai terv:    | Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Ève Joly    |
| Szerkesztés:      | Viktor Kobilke                                 |
| Felülvizsgálat:   | Neil Crowley & Anh-Tú Tran                     |
| Kommunikáció:     | Mike Young                                     |
| Külkapcsolatok:   | Andrea Ahlers & Katja Wienicke                 |
| Marketing:        | Martin Bouchard                                |

## Fejlesztő:



[www.eggertspiele.com](http://www.eggertspiele.com)  
[info@eggertspiele.com](mailto:info@eggertspiele.com)

Magyar fordítás: Guszty (rozvanyia@gmail.com)

©2018 plan B Games Europe GmbH  
 Sinstorfer Weg 70, 21077  
 Hamburg, Germany

Eggertspiele a Plan B Games Europe GmbH  
 márkája

A termék része sem reprodukálható  
 kifejezett engedély nélkül.

Retain this information for your records.

Made in China