



fordította: Beorn (2018)
lektorálta: Profundus Librum
nem hivatalos és
nem szó szerinti fordítás!

Pixie Queen

by Rudy Seunljens

Köszöntelek a királyságomban titeket, csintalan kis pixikéim!

Tudjátok ugye, hogy nagyon szeretem az aranyat és az ezüstöt, valamint imádom az édes mézet, a lédús almát és a friss kenyert is.

Pixikéim, így hát az a parancsom, hogy menjetek sebtiben, és szerezzetek nekem ezekből minél többet!

Simán odarepülhettek, és lophattok a közeli Truro emberfaluból.

De vigyázzatok, mert akivel nem leszek megelégedve, az mehet aranyat és ezüstöt bányászni a bányáimba!

Vajon képes leszel arra, hogy te hozd a legtöbb ajándékot a Királynődnék? Ha sikerül, akkor a büntetésed ... talán kevésbé lesz súlyos!

Hihihihahaha ...



Bevezető

A pixik apró, csintalan, mitikus teremtmények, melyek főként Cornwall és Devon környékén élnek. Ahol lehet, becsapják az embereket, és folyamatosan lopkodnak tőlük. Nem csak a saját szórakoztatásukra tesznek így, hanem a Királynőjüktől való rettegés sarkallja őket e tettek végrehajtására, aki a saját népét igazi zsarnokként irányítja, állandóan ajándékokat követelve szerencsétlen alattvalóitól.

Ebben a 2-5 személyes társasjátékban egy-egy olyan pixi vezetőt alakítottok, akik megpróbálják egymást túlcitálni a Királynőtök kívánságainak teljesítése közben. Minden fordulóban ezüstöt, aranyat, és különböző ínycsiklandó ételeket gyűjtögettek, amiket azután felajánlotok a Királynőtöknek. Különböző jutalomlapkákat szerezhetek, ha sikerül valamilyen különleges ajándékkal, például egy aranygyűrűvel meglepnetek őt, vagy ha sikerül a palota egyik hűséges szolgájává válnotok.

A Királynő azonban soha nem elégedett igazán. Büntetéspontokat osztogat azoknak, akik az adott fordulóban a legkevesebbet dolgoztak.

Ahhoz, hogy jól teljesíts e játékban, meg kell próbálnod minél kevesebb büntetéspontot összegyűjtened. A játék végén a büntetésedet enyhítheted a közben összegyűjtögetett jutalompontjaiddal. Ha valami csoda folytán sikerül pozitív eredménnyel zárnod a játékot, akkor valamit nagyon jól csináltál!

Játéktartozékok



• 1 játéktábla



• 40 alma



• 40 kenyér



• 40 mézescsupor



• 60 ezüstrúd



• 30 aranyrúd



• 20 szikla



• 7 felajánlás jutalomlapka



• 7 hűséges szolga jutalomlapka



• 7 aranygyűrű jutalomlapka



• 10 extra pont jutalomlapka
(5 db 1-es és 5 db 2-es értékű)



• 10 képességlapka



• 6 étellapka



• 3 egyszer használható lapka



• 9 fordulólapka



• 1 fekete bányászszák



• 1 kaszinókocka



• 1 korbácskocka



• 1 matricaív

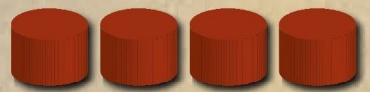
Minden játékos saját,
választott színű tartozékai



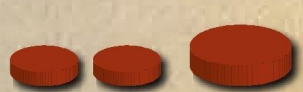
• 1 játékpáraván



• 5 pixi



• 4 (henger alakú) akciójelző



• 2 kicsi és 1 nagy korong



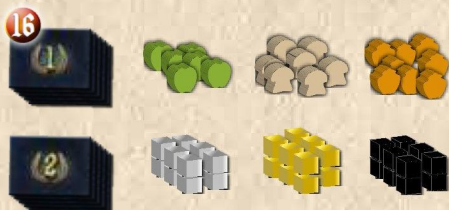
• 1 kicsi és 1 nagy kocka

A játék előkészítése

Tedd a játéktáblát az asztal közepére.

Minden játékos:

- 1 Tegye a nagy korongját a pontozósáv 0-ás mezőjére.
- 2 Tegye a 2 kis korongját az arany- és ezüstsáv kastélytól legtávolabb eső kezdő mezőire.
- 3 Tegye a kis- és nagy kockáját a játéksorrend-sávra. A kis kockák véletlen sorrendben kerüljenek a kiskocka-sávra, ami meghatározza a játéksorrendet. A nagy kockákat pedig ugyanebben a sorrendben tegyék a nagykocka-sávra. A kastélyhoz legközelebb eső nagy kocka tulajdonosa lesz a Királynő aktuális kedvence, és ő kezdi majd a játékot.

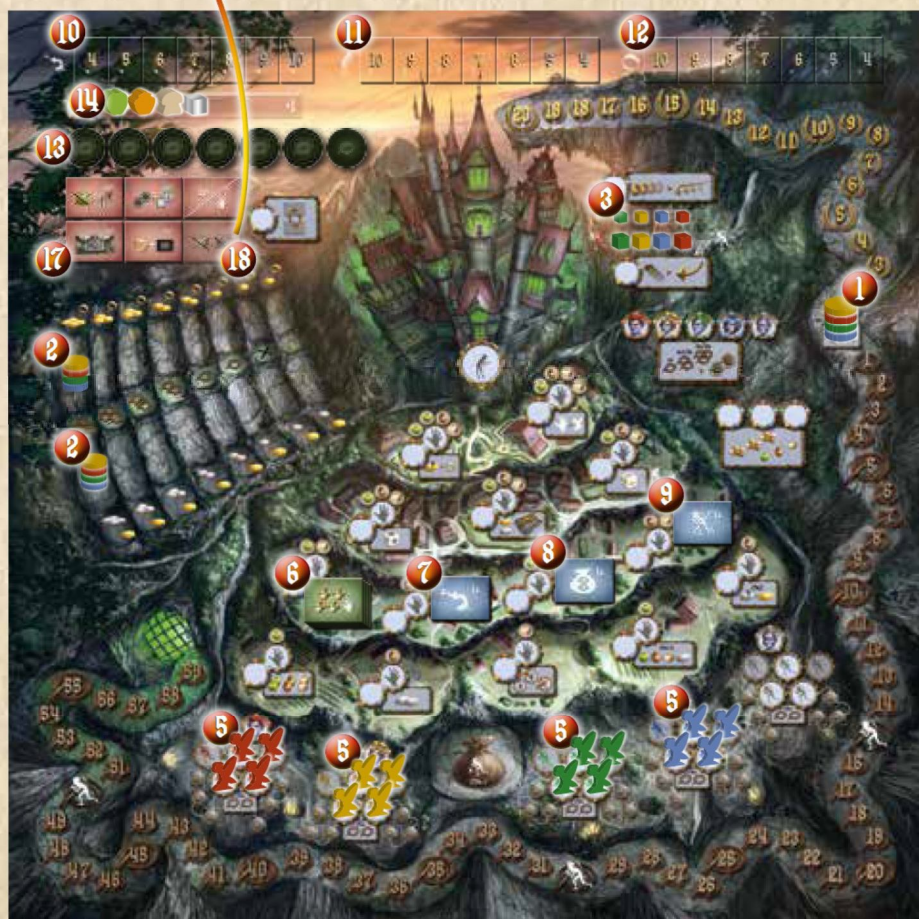


- 4 Minden játékos kap a választott színében:
 - 1 játéparavánt
 - 4 henger alakú akciójelzőt

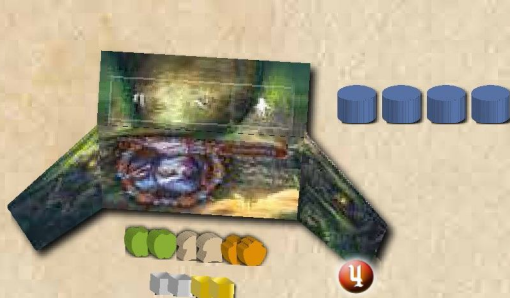
Ezen felül kap:

- 2 almát, 2 kenyeret, 2 ezüstrudat és 2 aranyrudat
- a kezdő játékos kivételével minden más játékos kap 2-2 mézescsuprot is

- 5 Mindenki tegye az alábbi számú pixijét a saját színének megfelelő bányájába:
 - 5 pixit 2-3 játékos esetén
 - 4 pixit 4 játékos esetén
 - 3 pixit 5 játékos esetén
 A bányákat mindig az alsó két mezővel kell elkezdeni feltölteni. A kimaradt pixiket vissza kell tenni a játék dobozába.



Példa a játék előkészítésére 4 játékos esetén.



- 6 Tegdd a játékosok számától függő értékű étellapkákat sorrendben a jelzett helyre. Minden esetben a legmagasabb értékű lapka kerüljön legalulra:
 - 5 játékos esetén: 4/4/3/3/2/2
 - 4 játékos esetén: 4/4/3/3/2
 - 3 játékos esetén: 4/4/3/2
 - 2 játékos esetén: 4/3/2
- 7 Tegdd ide a „dupla felajánlás” lapkát.
- 8 Tegdd ide a „zsák megnézése” lapkát.
- 9 Tegdd ide a „kegyelem” lapkát.
- 10 Tegdd a „felajánlás” jutalomlapkákat növekvő számsorrendben erre a sávra.
- 11 Tegdd a „húséges szolga” jutalomlapkákat csökkenő számsorrendben erre a sávra.
- 12 Tegdd az „aranygyűrű” jutalomlapkákat csökkenő számsorrendben erre a sávra.
- 13 Keverd össze képpel lefelé a 9 forduló-lapkát, majd ezekre a mezőkre tegyél le közülük 7-et (képpel lefelé). A megmaradt 2 lapkát (anélkül, hogy megnéznéd őket) tedd vissza a játék dobozába.
- 14 Tegyél 1-1 almát, kenyeret, mézet és ezüstöt a speciális felajánlássávra.
- 15 Töltsd fel a fekete bányászszsákot:
 - 30 ezüstrudat
 - 10 arannyal
 - minden játékos után 5-5 sziklával (de max. 20 szikla kerülhet bele, még 5 játékos esetén is).
- 16 A megmaradt alma, kenyér, méz, ezüst és arany jelölőket tedd a tábla közelébe. Ezek alkotják a közös készletet, amelynek korlátozott a mérete! Ide kerülnek az extra pont jutalomlapkák is.
- 17 Keverd meg a 10 képességlapkát, és 6-ot véletlenszerűen csapj fel ide. A megmaradt 4 lapkát tedd vissza a játék dobozába.
- 18 Az utolsó játékkal kezdve, fordított játéksorrendben minden játékos válasszon magának a tábláról 1-1 képességlapkát, amit tegyen a játéparavánja megfelelő szimbólummal megjelölt mezőjére. Ezen lapkák kiválasztását csak azután lehet megejteni, ha már mindnyájan megértették a játék szabályait.

A játék célja

A célod az, hogy minél kevesebb büntetéspontot kapj a Királynőtől, miközben a jutalompontjaidat gyűjtögeted. A büntetéspontok negatív pontnak számítanak, és amint kapsz egyet, azonnal 1 mezővel hátra kell léptetned a nagy korongodat a pontozósávon.

A jutalompontok pozitív pontnak számítanak, de csak a játék legvégén adódnak hozzá a pontszámodhoz. A győztes a játék végére legtöbb pontot összegyűjtő játékos lesz. Ne feledd, hogy igen nehéz dolog pozitív értékű ponttal befejezni a játékot! Ha ez valahogy sikerül neked, ezzel bebizonyíthatod, hogy igazán hatalmas pixike vagy (még ha ilyen apró termetű is).

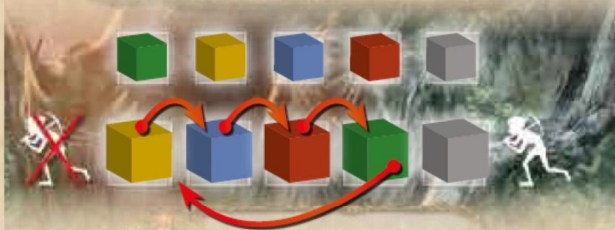
Játékforduló

Minden játékforduló az alábbi 5 fázisból áll:

- 1) lopásfázis
- 2) akciófázis
- 3) felajánlásfázis
- 4) jutalomfázis (előfordulhat, hogy kimarad)
- 5) büntetésfázis

1) Lopásfázis

Állítsátok be a játéksorrend-sávot úgy, hogy a nagy kockák sorrendjét a kis kockák sorrendjéhez igazítsátok.



Figyelem: ha valaki az előző fordulóban áthelyezte a nagy kockáját, akkor az a játékos valamilyen egyszeri előnyhöz jutott mind a jutalomfázisban, mind a büntetésfázisban. Azonban a nagy kockák most úgy kerülnek áthelyezésre, hogy megfeleljenek a kis kockák sorrendjének.

A pixijeid Truro faluban barangolnak, ahonnan almát, kenyeret és mézet lopnak. Mindenki megkapja az összes pixije aktuális mezője körül a játéktáblán feltüntetett összes ételt (kötelező módon).



Ezen pixije után a zöld játékos 1 almát, 1 mézet és 2 kenyeret kap.



Ezen pixije után a szürke játékos 1 almát, 1 mézet és 1 kenyeret kap.

A bányákban dolgozó pixijeid rabszolgák, és semmilyen erőforrást nem adnak. Az étellapkad is adhat valamilyen ételt. Kiválaszthatod, hogy milyen típusú ételt kapj a lapkán feltüntetett (2-3-4) mennyiségben.



A játék legelső körében a pixijeid még nem tudnak ételt lopni, mivel mindnyájan a bányádban kezdenek. Ha a képességed az, hogy lophatsz 1 ezüstöt, akkor ezt az 1 ezüstöt elveheted ilyenkor a közös készletből.



Abban a valószerűtlen esetben, ha kimerülne a közös ételtartalék, fontos, hogy a lopást milyen sorrendben hajthatják végre a játékosok. Elsőként mindig a Királynő aktuális kedvence lophet, majd a sorban következő második játékos, stb.

Az ellopott ételt vedd el a közös tartalékból, és tedd a játékparavánod mögé.

Jutalomlapkák

Azon kívül, hogy próbálsd elkerülni a büntetéseket, háromféle jutalomlapkát is szerezhetsz.

A „felajánlás” jutalomlapka:



A „speciális felajánlás” akció segítségével gyorsan jutalompontokhoz juthatsz. Csak egyetlen akcióba kerül, de mégis ez a legdrágább módja annak, hogy jutalompontokat szerezz.

A „hűséges szolga” jutalomlapka:



A jutalomfázisban a pixik előléptethetők akár a Királynő kastélyába is. A verseny érdekében fel kell ajánlaniuk azt az ételtípust, amit a Királynő ebben a fordulóban éppen megkívánt.

Az „aranygyűrű” jutalomlapka:



Ez a stratégia azt követeli tőled, hogy minél több aranyat és ezüstöt szerezz, így meg tud tartani az előnyös pozíciódat az arany- és ezüst-sávokon. Az „aranygyűrű” akció segítségével aranygyűrűt kovácsolhatsz az aranyadból.

A „felajánlás” jutalomlapkák értéke balról jobbra folyamatosan növekszik, míg a „hűséges szolga” és az „aranygyűrű” jutalomlapkáké folyamatosan csökken.

Ha már minden arany számmal megjelölt jutalomlapka kiosztásra került (3 sáv, 5-5 lapka/sáv), akkor a játék vége következik. Még be kell fejeznetek az aktuális fordulót, majd ki kell számolnotok a végső pontszámotokat. A megszerzett jutalomlapkáidat tartsd titokban a társaid elől, rejtsd el ezeket is a játékparavánod mögé.

2) Akciófázis

Az összes akcióról részletesen a szabálykönyv 8-II. oldalán olvashatsz.

A megszerzett erőforrásaidat minden esetben tárold a játéparavánod mögött, a többi játékos elől rejtve. Az akciójelzőidet viszont a paravánod előtt kell tárolnod, hogy a többiek lássák, még hány akciót hajthatsz végre ebben a fordulóban.

Ebben a fázisban az aktuális játéksorrendben mindenki 1-1 akciót (akciómezőt) választ. Elsőként a Királynő aktuális kedvence választ, majd a második játékos, stb.

Minden alkalommal 1 vagy 2 akciójelzőt használsz majd fel egy akció végrehajtásához.

- 1 Egy olyan akciómezőre, ahol csak egyetlen kör alakú hely van, csak egy akciójelzőt kell letenned.



Kivétel: az „Időleges elsőbbség” akció kiválasztása esetén az összes megmaradt akciójelződet fel kell használnod.

- 2 Egy olyan dupla körös akciómezőre, ahol nincs pixi, 2 akciójelződet kell letenned.



- 3 Egy olyan dupla körös akciómezőre, ahol már van egy pixi, csak 1 akciójelződet kell letenned. Ez a pixi - a színétől függetlenül - segít neked az akció végrehajtásában.



Egy dupla körös akciómezőről, ahol egy pixi és egy akciójelző van, előfordulhat, hogy később eltávolításra kerül a pixi. Ez azonban nem jelenti azt, hogy ez az akciómező újból használható lenne.

Minden dupla körös akciómező elfoglaltnak számít, ha van már rajta legalább 1 akciójelző.

Az olyan egy körös akciómezőket, amik egy pixi fejet ábrázolnak, és egyetlen játékos színnel kerültek csak megjelölésre, csak a jelölt színű játékos használhatja. (Az alábbi akció-mezőt például csak a zöld játékos.)



A kiválasztott akciót azonnal végre kell hajtaniod.

Fontos: nem választhatod ki azt az akciót, amit nem tudsz végrehajtani (kivéve: „Időleges elsőbbség” akció).

Abban a valószínűtlen esetben, ha egyetlen lehetséges akciót sem tudsz végrehajtani (nem tudod egyetlen érvényes akciómezőre sem letenni az akciójelződet), akkor passzolhatsz (kihagyod az akciót). Azonban a Királynő keményen megbünteti a lazálókat: azonnal kapsz 5 büntetéspontot, és ebben a fordulóban már nem választhatsz több akciómezőt.

Fontos: minden akciót csak egyszer hajthatsz végre, kivéve az „ezüst aranyá alakítása” akciót.

Az akciófázis legvégén (amikor mindenkinek elfogytak már az akciójelzői), de még a felajánlásfázis előtt, mindenki vegye vissza a tábláról az összes akciójelzőjét.

3) Felajánlásfázis

Hajtsátok végre sorrendben az alábbi lépéseket:

A) Mindenki felajánlást tesz

A Királynő speciális diétát folytat. Minden fordulóban csak egy megadott típusú ételt szeretne: almát, mézet, vagy kenyeret.

Csapid fel a legbaloldali fordulólapkát. Ez mutatja meg, hogy ebben a fordulóban a Királynő épp milyen ételt szeretne.



Mindenki a saját készletéből valamelyik (egyféle) erőforrásból tetszőleges számú titokban a markába vesz, és a zárt öklét előrenyújtja. Mindenki egyszerre nyitja ki az öklét, és fedi fel, hogy hányat vett a markába az általa választott erőforrásból, azaz mit, és mennyit ajánlott fel szeretett Királynőjének.

Az alábbi szabályokat kell betartani:

- Minden esetben csak egyféle erőforrást vehetsz a markodba: vagy csak az éppen kívánt ételt, vagy csak ezüstöt, vagy csak aranyat. Kivétel: ha rendelkezél a „dupla felajánlás” lapkával, akkor mindkét markodat használhatod.

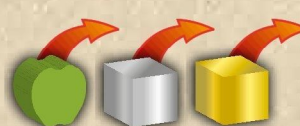


- Ha valaki az üres markát mutatja fel (azaz semmit nem ajánl fel a Királynőnek), azonnal kap 5 büntetéspontot.

- Nem választhatsz olyan ételt, amelyet a Királynő ebben a fordulóban épp nem szeretne. Ha tévedésből ilyeneket veszel a markodba, akkor a figyelmetlenség miatt kapsz azonnal 5 büntetéspontot, majd az étel visszakerül a saját tartalékodba.

- Az összes felajánlott ételt a Királynő elfogadja, és azok visszakerülnek a közös készletbe.

- Az ezüst és arany mindig jó felajánlásnak számít, még akkor is, ha már nem tudsz előre lépni a sávokon.



B) Ellenőriztétek, hogy valaki ajánlott-e fel megfelelő ételt

Ha legalább egy játékos az éppen kívánt ételt ajánlotta fel, a Királynő elégedett lesz, és kezdődhet a (4.) jutalomfázis.

Ha senki sem ajánlott fel a Királynőnek olyan ételt, amelyet ő épp szeretne, akkor felháborodik a tisztelt alattvalói miatt. Hajtsátok végre az alábbiakat:

- A felajánlott arany és ezüst visszakerül a közös készletbe.
- A nagy kockák sávjában legutolsó helyen lévő kocka tulajdonosának egy pixijét le kell fokoznia, és el kell küldenie őt a bányába. Csak olyan pixit lehet a bányába küldeni, aki egy dupla körös akciómezőn áll éppen. Ezek az ún. elmozdítható pixik.



Ha az utolsó helyen álló játékosnak nincs ilyen elmozdítható pixije, vagy kegyelmet kért és kapott a „kegyelem” lapkával, akkor a nagy kocka sáv utolsó előtti játékosának kell egy pixijét a bányába küldenie.

Addig ismételjétek ezt a folyamatot, míg az egyik játékos el nem küldte egy pixijét a bányába, vagy amíg el nem értetek a Királynő kedvéhez (a nagy kocka sáv legelső helyén álló játékoshoz), aki mentesül ezen büntetés alól.

- Hagyjátok ki az egész (4.) jutalomfázist, és rögtön ugorjatok az (5.) büntetésfázisra.

4) Jutalomfázis

Erre a fázisra csak akkor kerül sor, ha volt legalább egy olyan játékos, aki a Királynő által épp kívánt étel ajánlotta fel a (3.) felajánlásfázisban.

Hajtsátok végre sorrendben az alábbi lépéseket:

A) Ezüst- és aranyász

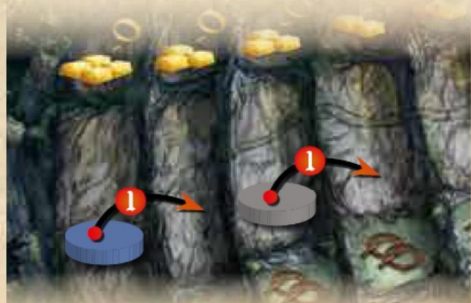
Minden olyan játékos, aki legalább 1 ezüstöt felajánlott, egyel előre léptetheti a korongját az ezüstsávon. Az a játékos, aki a legtöbb ezüstöt ajánlotta fel, plusz egyel előre léphet.



Ha két vagy több játékos is ugyanannyi „legtöbb” ezüstöt ajánlott fel, a plusz egy lépést senki nem kapja meg közülük. Ilyenkor egyszerűen minden játékos, aki bármennyi ezüstöt felajánlott, egyet lép előre a korongjával az ezüstsávon.

Ha csak egy játékos ajánlott fel ezüstöt ebben a fordulóban, akkor egyben ő ajánlotta fel a legtöbbet is, így kettőt lép előre a korongjával az ezüstsávon.

A fenti szabályok alapján, az aranyat felajánló játékosok ugyanígy előre léptetik a korongjukat az aransávon.



B) Előléptetés

Minden olyan játékos, aki az éppen kívánt ételt ajánlotta fel a Királynőnek, előléptetheti a pixijeit a játéktáblán. Annyi előreléptetést hajthat mindenki végre, amennyi éppen kívánt ételt felajánlott a Királynőnek.

Az egyes előreléptetéseket az aktuális játéksorrendben kell végrehajtani (nagy kockák sorrendje). Az éppen aktuális játékosnak minden előreléptetését végre kell hajtania, mielőtt a következő játékos léptethetné előre a pixijeit.

Egy előreléptetés során a játékos egy játéktáblán lévő pixijét áthelyezheti a következő szinten lévő, egyik üres, kéz szimbólummal megjelölt akciómezőkre.

Tipp: az egyes szinteket jelöli az is, hogy az akciómező körül hány ételszimbólum látható. Az 1. szintű mezők mellett csak egy, a 2. szintűek mellett kettő, stb.



Fontos: ellentétben az akciófázissal, a jutalomfázisban az egyes akciómezőket csak pixik foglalhatják el, hiszen az akciójelzőket a (3.) felajánlásfázis elején már eltávolították a játéktábláról.

Ha a következő szinten több szabad akciómező is rendelkezésre áll, akkor az éppen soron lévő játékos döntheti el, hogy a pixijét melyik mezőre kívánja előre léptetni.

Ha már nincs több üres akciómező, ahová egy játékos előléptethetné a pixijét, és nincs almája sem, amivel lefokozhatná az ellenfél pixijét, akkor elveszíti a további előléptetéseit, és a felajánlott ételét sem kapja vissza.

A bányában dolgozó rabszolgákat az első sor akciómezőire lehet előléptetni. Meg kell győződni róla, hogy a rabszolga nincs lebéklőzva (lásd a „bánya” akciót).



A jobb oldali pixi mellett van két szikla, mely lebéklőzza azt a pixit, így ő egyelőre még nem léptethető előre.

Soha nem léptethetsz előre pixit ugyanazon szint másik akciómezőjére, vagy egy alacsonyabb szintre.

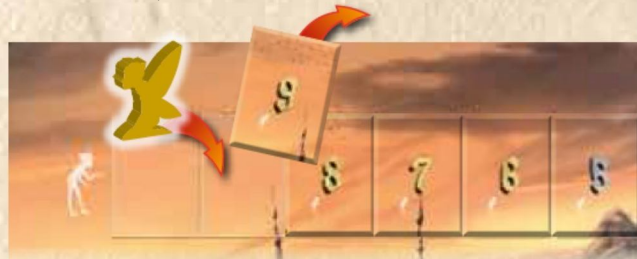


Fordulónként csak egyetlen pixi léptethető előre a kastélyban lévő „hűséges szolga” mezőre. Ez a pixi mindaddig ott marad, amíg mindenki el nem végezte az összes előléptetését.



Az összes előléptetés után a „hűséges szolga” akciómezőn lévő pixi tulajdonosa elveszi a sorban következő (legbaloldalt) „hűséges szolga” lapkát, majd ezt a pixijét a lapka helyére teszi. Ez a pixi ettől kezdve már nem érhető el

többet a játékos számára (a játék végéig a hűséges szolga sávon marad).



Ha egy pixit egy olyan akciómezőre szeretne valaki előléptetni, ahol már van egy másik játékos pixije, akkor elsőként be kell fizetnie egy almát a közös készletbe, hogy ezt a másik pixit le lehessen fokozni.

Ezt több ok miatt is érdemes lehet megtenni: lehet, hogy már nincs több olyan szabad akciómező, ahová a pixit elő lehetne léptetni, vagy épp a leginkább áhított mezőt foglalta el egy másik játékos pixije, de előfordulhat az is, hogy jó móka a másik pixijével helyet cserélni...

Ha ez a (4.) jutalomfázisban történik:

- Használj el egyet a felkínált ételek közül az előléptetéshez.
- Fizess ki még egy almát a saját készletedből az ellenséges pixi lefokozásához.
- Cseréld ki a két pixit a játéktáblán.



Ha a (2.) akciófázisban történik egy pixi előléptetése:

- Léptesd elő egy pixidet ingyen. Válassz egy olyan akciómezőt, ahová a pixid előreléphet, és ahol egy ellenséges pixi van. Nem választhatsz dupla körös akciómező nem kéz szimbólumos körét.
- Fizess ki egy almát a saját készletedből az ellenséges pixi lefokozásához.
- Cseréld ki a két pixit a táblán.

Fontos:

- Csak akkor költhetsz el egy almát az ellenfél pixijének lefokozásához, ha a te pixidet épp előléptetik. Nem költhetsz el „csak úgy” almát, hogy egy másik pixit lefokoztass.
- Ha lefokozol egy pixit, aki az 1. szint valamelyik akciómezőjén volt, ne cseréld vele helyet, hanem tedd vissza a pixit a saját bányájába.
- Azt a pixit, aki ebben a fordulóban elsőként elérte a „hűséges szolga” mezőt, már nem lehet lefokozni.

5) Büntetésfázis

Minden forduló végén a pixik királynője megbünteti azokat, akik nem dolgoztak elég keményen azon, hogy a kedvére tegyenek. Így büntetni fogja az összes lusta játékost!

Osszatok büntetéspontokat az alábbi sorrendben:

1 Minden játékos maximum 2 büntetéspontot kap, akinek van még pixije a bányában:

- 1 büntetéspontot kap az, akinek már csak 1 pixije van a bányában,
- 2 büntetéspontot kap az, akinek 2 vagy több pixije van a bányában.

Fontos: minden esetben a bánya 2 legalsó mezőjét kell pixikkel feltölteni. Egy játékos sem kerülheti el a büntetését amiatt, hogy a bánya alsó sorában van épp a pixije lebéklyózva.



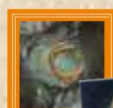
2 Ezután a Királynő ellenőrizni fogja, hogy a játékosok elég aranyat és ezüstöt ajánlottak-e fel neki:

Minden játékos annyi büntetéspontot kap, mint amennyit az ezüst- és arany sáv aktuális pozíciója mutat (külön-külön vizsgálva a 2 sávot). Meg kell nézni, hogy kinek melyik mezőn áll a korongja éppen, és a két sáv között látható a büntetéspontok száma.

A második legmagasabb mezőn álló játékos nem kap büntetéspontot.



A sáv tetején álló játékos még 1 jutalompontot is kap. Ezt a jutalompontot nem kell lelépni a pontozósávon, ehelyett a játékos vegyen el a közös készletből egy 1 extra pontos jutalomlapkát, és tegye azt a játéparavánja mögé. Majd a játék végén lehet pontra váltani.



A Feledés Verme

Ha egy játékos 60 (vagy több) büntetéspontot gyűjt össze a játék során, akkora csalódást okoz a Királynőnek, hogy a játékost a Feledés Vermébe vetik. A játék a számára ezzel azonnal véget ért. Egy teljesen értéktelen pixi volt!



Egy pixi lefokozása

Függetlenül attól, hogy éppen melyik fázis is van, amikor egy játékos pontszámjelző korongja elér egy rabszolga szimbólumot, azonnal ki kell választania az egy már előléptetett pixijét, aki visszakerül a bányába rabszolgának. Erre a következő szabályok érvényesek:



- Ha a játékosnak egynél több már előléptetett pixije van, akkor szabadon kiválaszthatja közülük, hogy melyiket akarja lefokozni.
- A „hűséges szolga” kinevezés egy életre szól, így soha nem küldhető vissza a bányába.

Néhány mód, ahogy elkerülhető egy pixi lefokozása:

- Ha a játékos összes pixije vagy rabszolga, vagy „hűséges szolga”.
- Ha a játékos használja a „kegyelem” lapkát, és így próbál meg a Királynőnél kegyelemért könyörögni.
- Amíg a játékos a Királynő aktuális kedvence, nem kell lefokoznia egy pixit sem.



A játék vége

A játék akkor ér véget, ha az alábbi feltételek bármelyike teljesül:

- Minden arany számmal ellátott jutalomlapka kiosztásra került (a 3 sorban 5-5 lapka), VAGY
- mind a 7 fordulólapka felcsapásra került.

Bármelyik esetben még be kell fejezni az aktuális fordulót, beleértve a jutalom- és büntetésfázisokat is.

A végső pontozás az alábbi sorrendben történik:

1. Az összes megszerzett büntetéspont megmarad, mindenki ehhez a ponthoz adja hozzá a megszerzett jutalompontjait.



2. A megszerzett jutalompontokkal a játékosok a pontjelölő korongjukat a 0-ig, vagy azt meghaladóan mozgatják.



3. A játékos bányájában megmaradt minden szikla után a játékos 1-1 büntetéspontot kap. Ne feledd, hogy még ilyenkor is lehet költeni szikla eltávolítására (lásd a „bánya” akciót).



4. Végül a Királynő bekukucskál minden játéparaván mögé, hogy kinek hány erőforrása maradt, amit nem ajánlott fel neki. Hogy merészték?!

Minden egyes erőforrásra külön-külön meg kell vizsgálni, hogy melyik játékosnál maradt belőle a legtöbb.

Akinek valamelyik erőforrásból a legtöbbje van, az 3 büntetéspontot kap.



Döntetlen esetén mind a két játékos kap 3-3 büntetéspontot.

Ezt külön-külön meg kell vizsgálni az alma, a méz, a kenyér, az ezüst és az arany esetében.

Ha egyetlen játékos sem ért el 0, vagy annál több pontot (azaz minden játékosnak negatív pontja van), a legkevesebb büntetésponttal rendelkező játékos győz. Ha egy vagy több játékosnak is sikerül pozitív pontot szereznie, akkor a legtöbb győzelmi pontot szerző játékos győz.

Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek több hűséges szolgája van. Ha még mindig döntetlen, nézd meg, hogy melyikük pixije lett előbb hűséges szolga. Ez a játékos fog győzni.

A választható akciók

1. Étellopás



Vegyél el 2 almát, vagy 2 mézet, vagy 2 kenyeret a közös készletből és tedd a játékparavánod mögé.

2. Ezüstlopás



Vegyél el 2 ezüstöt a közös készletből.

Minden erőforrás korlátozott. Ha már nincs a közös készletben, nem vehető el ilyen erőforrás.

3. Előléptetés



Léptesd elő az egyik pixidet egy szinttel. Ezzel az akcióval nem juthatsz be a hűséges szolga akciómezőre.

Fontos: a pixid csak a következő sor egyik üres, kéz szimbólummal megjelölt akciómezőjére léphet, még akkor is, ha van mellette már egy akciójelölő.

Az akciófázis során minden egyes üres akciómezőre kerülhet vagy egy akciójelző, vagy egy pixi (ez utóbbi csak kéz szimbólumra).

Nem tudsz egy már letett akciójelzőt elmozgatni, hogy helyet csinálj egy pixinek.

Ha nincs olyan üres akciómező, ahová előléptethetnéd a pixidet, vagy nincs almád, amivel egy ellenséges pixit lefokozhatnád (hogy így csinálj helyet az előléptetendő pixidnek), nem választhatod ezt az akciót.

Eltekintve a fenti akciótól, a jutalomfázisban a normál előléptetés szabályai lesznek érvényben.

4. Kereskedés



Elcserélheted maximum 7, egyféle erőforrásodat (alma, méz, kenyér, vagy ezüst) ugyanannyi, másik erőforrásra. Arannyal nem kereskedsz.

Például: Ágota 5 almát tesz a közös készletbe, és cserébe elvesz onnan 5 ezüstöt.



5. Ezüst arannyá alakítása



Átalakíthatsz bizonyos mennyiségű ezüstöt arannyá. Az ezüstsáv mellett láthatod, hogy az aktuális pozíciótól függően, hány ezüst kell 1 aranyhoz.

Ez az egyetlen akció, amit egy akcióként kiválasztva többször is végrehajthatsz egymás után. Amennyi ezüst arannyá átalakítását ki tudod fizetni, annyi ezüstöt átalakíthatod át.

Például: Karcsi korongja az ezüstsáv 4. mezőjén áll éppen. Ez azt jelenti, hogy 1 arany ára 2 ezüst. Karcsi kiválasztja az „ezüst arannyá alakítása” akciót, befizet a közös készletbe $3 \times 2 = 6$ ezüstöt, és elvesz onnan 3 aranyat.



6. Étellapka



Vedd el a legfelső étellapkát és tedd a játékparavánod megfelelő mezőjére.

Ettől kezdve az (1.) lopásfázisban plusz 2, 3, vagy 4 tetszőleges (de egyféle) ételt lophatsz el (ahányat a lapka mutat).

Fontos: ha bármilyen erőforrást szerzel, nem utasíthatok vissza közülük egyet sem. A játék legvégéig minden lopásfázisban el kell vened az étellapkadon látható számú ételt valamelyik típusból.

Ha már van egy étellapka, ezt az akciót nem választhatod.



Lapkák

Ha egy étellapkát, képességlapkát, vagy egyszer használható lapkát szerzel, azokat azonnal a játékparavánod megfelelő mezőjére kell tenned. Három különböző lapkának van helye a paravánodon.



Soha nem lehet egyik típusú lapkából sem egynél több nálad (kivétel azon képességlapka, mely egy extra mezőt ad, ahová plusz egy étellapkát, vagy egy egyszer használható lapkát tehetsz).



Nem választhatsz olyan akciót, amelyik egy olyan lapkát adna neked, aminek már nincs helye a játékparavánodon.

Típusától függetlenül, nem dobhatod el a játékparavánodon lévő lapkáidat. A lapkáidat viszont lecserélheted a „lapkacsere” akció segítségével.



Ha egyszer használtad, tedd vissza az egyszer használható lapkádat a játéktábla megfelelő mezőjére. Ez ettől kezdve már elérhető lesz a többi játékos számára is.

7. Dupla felajánlás



Vedd el ezt a lapkát. Bármelyik felajánlás során felhasználhatod. Ha felhasználod, két felajánlást is tehetsz a Királynőnek.



Ilyenkor mindkét tenyeredbe különböző erőforrásokat rejthetsz el, és mindkettőt egyszerre nyújtod előre, amikor a többi játékos is megteszi a felajánlását. Ez csak a következők egyike lehet:

- étel és ezüst, VAGY
- étel és arany, VAGY
- ezüst és arany.

8. Zsák megnézése



Vedd el ezt a lapkát. Ha egy „bányászat” akciót hajtasz végre, szabadon kiválaszthatod a vászonzsákból azokat a kockákat, amiket húznod kell. Ha nincs egyáltalán rabszolgád a bányában, vagy csak egyetlen rabszolgád van ott, akkor csak 1 kockát választhatsz szabadon a zsákból. A felhasználás után tedd vissza a lapkát a játéktáblára.



9. Kegyelem



Vedd el ezt a lapkát. Ha egy már előléptetett pixidet kellene lefokoznod, és rabszolgaként a bányába küldened, felhasználhatod ezt a



lapkát, hogy könyöröghess a Királynőd irgalmaért. Cserébe nem kell lefokoznod a pixidet.

10. Büntetéspontok



Ha ezt az akciót választod, dobj egyet a korbácskockával, és a kidobott büntetéspontokat tetszőleges módon oszd szét a játékosársaid között.

Például: Péter 3-at dob a korbácskockával. 1 büntetéspontot oszt ki Imolának, 2-t pedig Sanyinak. Sanyi korongja egy rabszolga szimbólumra lép, így azonnal le kell fokoznia egy pixijét a bányába.



11. Arany- és ezüstsáv



Fizess 1 aranyat, hogy 1 mezővel előreléphess az aransávon, vagy fizess 1 ezüstöt, hogy 1 mezővel előreléphess az ezüstsávon.

Fontos: egy akció keretében csak egyet léphetsz az egyik sávon. Nem fizethetsz be több aranyat / ezüstöt, hogy több mezővel lépj előre a sávokon.

12. Kaszinó



Dobj egyszer a kaszinókockával, és vedd el a közös készletből a kidobott erőforrást:

- 1 almát, 1 mézet és 1 kenyert,
- VAGY 2 ezüstöt,
- VAGY 1 aranyat.

13. Aranygyűrű



Kovácsolj 1 aranygyűrűt. Az aransávon lévő jelölőd aktuális pozíciója mutatja meg, hogy ez éppen mennyi aranyba fog kerülni. Az aranygyűrűt azonnal felajánlod a Királynőnek, és megkapod érte a legbaloldali „aranygyűrű” jutalomlapkát.

Például: Ágota korongja az aransáv 4. mezőjén áll, így 2 aranyat kell elköltenie 1 aranygyűrű kovácsolásához. Hiába van 4 aranya, az akció segítségével csak 1 gyűrűt kovácsolhat 2 aranyból. Ez után elveszi a legbaloldali „aranygyűrű” jutalomlapkát.



14. Pixi kifosztása



Válassz egy olyan dupla körös akciómezőt, ahol van egy másik játékosnak pixije. Ezt a pixit kifosztod és a másik játékosnak át kell adnia neked annyi ételt, amennyit a mező feletti ételszimbólumok mutatnak. Ha a másik játékosnak már nincs ennyi étele, akkor csak annyit kell neked adnia, amennyivel rendelkezik. Ha nincs egyetlen másik játékosnak sem pixije egy dupla körös akciómezőn, nem választhatod ezt az akciót.

15. Bányászat



Ha egy akciójelzőt teszel a saját bányád feletti akciómezőre, aktivárod a bányában rabszolgaként dolgozó pixeidet. Ekkor vedd kézbe a bányászzsákot, és húzz belőle annyi erőforrást, ahány pixid van a bányában anélkül, hogy belenéznél a zsákba. Ha egy pixid sincs épp a bányában, akkor is húzhatsz 1 kockát.



Ha nálad van a „zsák megnézése” egyszer használható lapka, akkor belenézhetsz a zsákba, és szabadon kiválaszthatod, hogy mit szeretnél kihúzni.

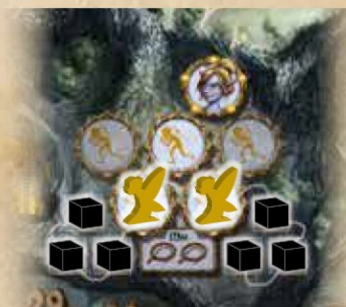
Minden esetben meg kell mutatnod a társaidnak, hogy milyen kockákat húztál.

Az ezüst- és arany kocka hozzáadódik a saját készletedhez, így tedd őket a játéparavánod mögé.

A sziklát tedd a bányában lévő pixeid mellé, a jelzett mezőkre, melyek lebéklyózzák az itt dolgozó pixeidet.



Mielőtt előléptethetnéd egy lebéklyózott pixidet a bányából, el kell távolítanod mellőle az összes sziklát. Játékosonként 2 rabszolgád lehet a bánya alsó mezőin, és ezeket fejenként 3-3 szikla béklyózhathatja le. Ha csak egy rabszolgád van a bányában, aki mellett már van 3 szikla, és egy újabb sziklát húzol, egy másik pixidet kell rabszolgává lefokoznod. Ha már 6 szikla van a pixeid mellett, minden újabb húzott szikla kikerül a játékból. Nem kerülnek vissza a bányászzsákba.



A Királynő örömmel eltávolít 1-1 sziklát minden egyes kenyérért, amit neki adsz.

Bármikor eltávolíthatsz a pixeid mellől 1-1 sziklát, ha visszateszel a közös készletbe cserébe 1-1 kenyeret.



Ezt bármikor végrehajthatod, például egy akció, vagy előléptetés közben, vagy akár a játék végén is, a végső pontozás előtt.

16. Lapkacseré



Háromféle lapkát cserélhetsz ki:

1. étellapka
2. egyszer használható lapka
3. képességlapka

Ezen akció kiválasztása után elcserélheted az egyik

fenti típusú lapkát a játéktáblán, VAGY az egyik játékosársadnál lévő ugyanolyan típusú lapkára.

Ha a másik játékosnak nincs ugyanolyan típusú lapkája, mint amit el akarnál cserélni, nem hajthatod végre vele a lapkacserét.

A játékosársaddal való lapkacseré menete:

- Cseréld el az általad kiválasztott lapkát az általad kiválasztott másik játékos egyik, ugyanolyan típusú lapkájára.

- Ez a játékos nem tagadhatja meg a lapkacserét.



Lapkacseré a játéktáblán lévő lapkával:

- Ha étellapkát cserélsz el, vedd el a játéktáblán éppen legfelül lévő étellapkát, és a tiédet tedd az étellapka kupac tetejére.
- Ha egy egyszer használható lapkát cserélsz el, akkor tedd a lapkát a játéktábla megfelelő mezőjére (például a „kegyelem” lapkát tedd a játéktábla „kegyelem” akciómezőjére), majd vedd el a játéktábláról egy másik egyszer használható lapkát.
- Ha egy képességlapkát cserélsz el, akkor válassz egy új képességlapkát a játéktábláról, vedd azt el, tedd a játékaravánod megfelelő mezőjére, a korábbi képességlapkát pedig tedd az elvett lapka helyére.

17. Erőforrás eldobása, vagy ételszerzés



Ez az akció egyetlen akciójelzővel tudod végrehajtani, és ez egy fordulóban akár háromszor is elérhető. Ezt az akció egymás után használhatja többször ugyanaz a játékos (mindig amikor épp rá kerül a sor). Ha ide teszel egy akciójelzőt, választhatsz az alábbi lehetőségek közül EGYET:

- Távolíts el a játékból 1-3 erőforrást bármelyik típusból (a saját készletedből tedd vissza a játék dobozába),
- VAGY vedd el a közös készletből 1 almát,
- VAGY vedd el a közös készletből 1 mézet,
- VAGY vedd el a közös készletből 1 kenyert.

18. Akciómásolás



Minden játékosnak van egy ilyen saját színével megjelölt akciómezője. Az első játékos, aki ide teszi az akciójelzőjét, 1 büntetéspontot kap, a 2. és 3. játékos 2 büntetéspontot, míg a 4. és 5. játékos 3-at.

Ha a kapott büntetéspontok következtében a játékos korongja a pontozósávon egy rabszolga szimbólumra lép, akkor haladéktalanul le kell fokoznia egy pixijét rabszolgának, és át kell tennie a bányájába.

Az ezt az akciót végrehajtó játékos választhat egy másik, már használt dupla körös akciómezőt, amit végrehajthat.



A még szabad, illetve egy körös akciómezők nem másolhatók le.

Minden szabály ugyanúgy vonatkozik a lemásolt akcióra, mintha arra az akciómezőre tettet volna az akciójelződet. Például, ha a lemásolt akciómezőn már nincs ott az egyszer használható lapka, ezt az akciómezőt nem másolhatod le.

19. Speciális felajánlás

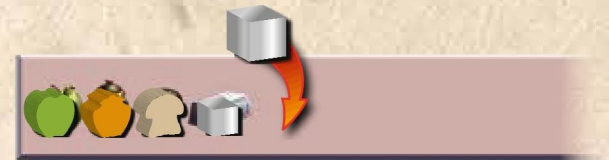


Nézd végig, hogy éppen milyen erőforrások találhatók a speciális felajánlássávon, és ajánld fel ezeket a Királynődnek. Pont ilyen és ennyi erőforrást kell a saját készletedből a közös készletbe tenned.

Ezután tegyél egy tetszőleges, általad választott erőforrást



(ételt, ezüstöt, vagy aranyat) a saját készletedből a speciális felajánlássávr. Ezáltal egyre drágábbá válik ez az akció.



Ha végeztél, vedd el a legbaloldali „felajánlás” lapkát a felajánlás-sorból, és tedd a játékaravánod mögé. Ez a lapka majd a végső pontjaidba fog beleszámítani.



20. Játéksorrend változtatás



Adj a Királynőnek 1 vagy több mézet (a saját készletedből tedd a közös készletbe), és léptesd ennyi mezővel balra a kis kockádat a kiskocka-sávon.

A nagy kockák egyelőre a helyükön maradnak, egészen a következő (1.) lopásfázis kezdetéig. A forduló hátralévő részében már a nagy kockák aktuális helyzetétől függ a játéksorrend.



21. Időleges elsőbbség

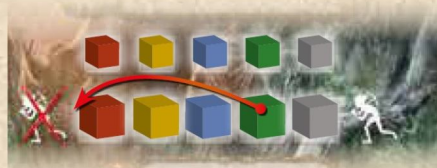


Ezt az akciót bármelyik játékos választhatja, még akkor is, ha a nagy kockája épp az első helyen van.

Az akció végrehajtása előtt tedd az összes még nálad lévő akciójelződet erre az akciómezőre. Számodra az akciófázis ezen akció befejeztével véget is ér.



Tedd a nagy kockádat a nagykocka-sáv legelső helyére. Ne változtass semmit a kis kockák sorrendjén.



Ez az akció ideiglenesen téged tesz a Királynő kedvencévé, a forduló hátralévő részében, így a következő jutalom- és büntetésfázisban.

Ez azt jelenti, hogy te hajthatod végre legelőször a pixi előléptetést a jutalomfázisban, és nem kell egy pixidet a bányába küldeni, ha a pontozósávon a korongod egy rabszolga szimbólumra lép, vagy ha senki sem ajánlott fel a Királynő által éppen kívánt ételt.

A következő lopásfázis elején a nagy kockák sorrendje módosul, a kis kockák sorrendjének megfelelően.

A nagy kockád mozgatása után a többi játékos folytathatja az akciófázist.

A 2 játékos mód szabályai

Játék előkészítése:

- Csak 3 étellapát fogtok használni (4, 3, 2). A többit tedd vissza a játék dobozába.
- Válassz egy 3. nem-játékos színt is, és tedd a pixijeit a bányájába.

Felajánlásfázis:

- Mindkét játékos két különböző felajánlást tehet. Az a játékos, aki rendelkezik a „dupla felajánlás” lapkával, 3 különböző ajánlatot tehet (ezüst, arany és a megfelelő étel).

Jutalomfázis:

- A jutalomfázis végén a Királynő aktuális kedvencének el kell helyeznie valamelyik akciómezőn egy nem-játékos pixit. Ilyenkor még nem lehet almával fizetni egy nem-játékos pixi lefokozásához. Ha már nincs egy szabad akciómező sem, hagyjátok ki ezt a lépést.
- A játék másik fázisaiban lehet 1 almát fizetni, hogy le lehessen fokozni egy nem-játékos pixit.

Képességlapkák



Amikor ezüstöt cserélsz aranyra, 1 ezüsstel kevesebbet kell fizetned, mint amit az ezüstsávon lévő korongod mezője épp mutat (de minimum 1 ezüstöt).



2 extra jutalompontot kapsz, ha egy pixid hűséges szolgává válik.



2 extra jutalompontot kapsz, amikor egy aranygyűrűt kovácsolsz.



Egy ezüstöt kapsz minden lopásfázis elején.



A jutalomfázis végén, miután minden előléptetés megtörtént, kapsz még egy extra előléptetést, még akkor is, ha nem ajánlottál fel egy kívánt ételt sem a Királynőnek.

Ezzel az extra előléptetéssel a pixidet akár hűséges szolgává is teheted, ha az a mező még szabad. Egy almát is felhasználhatsz, hogy egy másik játékos pixijét lefokozd. Nem használható, ha kimarad a jutalomfázis.



Egy másik játékos pixijének lefokozásához nem kell kifizetned az 1 almát.



Egy szikla eltávolításához nem kell kényeret fizetned.



Kapsz egy extra mezőt a játéparavánodon. Tehetsz ide egy plusz étellapát, vagy egy plusz egyszer használható lapkát. Ha ezt a képességlapát elcseréled, akkor el kell dobnod az egyik (általad választott) plusz lapkádat.



Az „akciómásolás” akcióval lemásolhatod bármelyik dupla körös akciómezőt (nem csak azt, amit már használtak).



Ha a bányádban 2 vagy több pixi rabszolga van, akkor 2 helyett csak 1 büntetéspontot kapsz.

Készítők

Játékdesign: Rudy Seuntjens

Illusztrációk: Jochem Van Gool (JocArt)

Szabálykönyv grafika: Rafaël Theunis

A szabálykönyv fordítói: Malte Frieg, Marian Lacombe, Vincent Robette, Jo Lefebure, Lisa Van Meulder, Oliver Grant, Bernhard Tischler

KÜLÖN KÖSZÖNET:

Matt Paciorenk-nek (Twisted Indigo Design), hogy az 5 pixijének mesés nevét adta a szabálykönyvhöz!

Kevin Govaerts-nek és Seb Van Deun-nak az állandó segítségükért, aminek eredményeként ebből a játékból valóság lett.

A Zomerspel, Bengereng, het Geel Pionneke, Aral Nox, Tafelridders, JPlay, Boardgamegeek és Spinli oldalnak a hírek terjesztésére.

Minden demonstrátorunknak, aki csatlakozott hozzánk a sok játék-bemutató!

A Game Brewer BVBA és a Kickstarter minden támogatójának.

A rengeteg játékesztelőnknek: Seb Van Deun, Ben Valenberghs, Daan Marynissen, Jan Gilot, Jasper Lauwerysen, Kevin Govaerts, Fabian Vansant, Dirk Rieberghe, Tom Van Hoek, Roby Knapen, Daan Seuntjens, Vibe Seuntjens, Robin Vromans, Katrien Abrams, David Blockhuys, Deniz Polatoglu, Filip Verstappen, Renée Snoeckx, Ylvi Van Horebeek, Filip Geudens, Lisa Geudens, Nadia De Vriendt, Hans Simons, Jari Simons, Milan Simons, Jürgen Michielsen, Femke Dierckx, Rikkert Van Doorn, Tinne Maas, Tom Van Eyck, Kristien Galle, Flor Wouters, Steven Hoes, Kevin Cuypers, Cedric Lodts, Tom Van Den Broeck, Ellen Van Den Broeck, Mieke Vandermeeren, Nick Vermeeren, Tom Vermeeren, Peter Vermeeren, Mary-Ann Van Der Veken és mindazok, akik a sok játék-bemutatón, játéklklubban, a de Kolonisten-en, vagy más helyszíneken részt vettek.

Ha bármilyen problémád merülne fel ezzel a termékkel kapcsolatban, kérjük, forduljon az eladóhoz, ahol megvásárolta ezt a játékot, vagy fordulj az ügyfélszolgálatunkhoz: brewer@gamebrewer.com.



Játékszabály összefoglaló

1) Lopásfázis



Állítsátok be a játéksorrend-sávot úgy, hogy a nagy kockák sorrendjét a kis kockák sorrendjéhez igazítsátok. Mindenki megkapja az összes pixije aktuális mezője körül a játéktáblán feltüntetett összes ételt (kötelező módon).

2) Akciófázis



Játéksorrendben, egymás után, minden játékos elhelyezi 1, vagy 2 akciójelzőjét az egyik akciómezőn, hogy végrehajthassa a választott akciót. A fázis addig tart, amíg minden játékosnak el nem fogy az összes akciójelzője.

1. Egy akciójelzőt kell tenni az egy körös, üres akciómezőre.
2. Két akciójelzőt kell tenni a pixit nem tartalmazó, két körös, üres akciómezőre.
3. Egy akciójelzőt kell csak tenni a pixit is tartalmazó, két körös, félig üres akciómezőre. Ez a pixi segít az akcióban.



1. Étellopás:

Vegyél el a közös készletből 2 almát, vagy 2 mézet, vagy 2 kenyeret.



2. Ezüstlopás:

Vegyél el a közös készletből 2 ezüstöt.



3. Előléptetés:

Mozgasd előre az egyik pixidet egy szinttel. Ezt az akciót nem használhatod a „hűsleges szolgál” mezőre lépésre.



4. Kereskedés:

Cserélj el a saját készletedből maximum 7, egyforma erőforrást, ugyanannyi, valamilyen másik erőforrásra a közös készletből (arany nem lehet).



5. Ezüst arannyá alakítása:

Az ezüstsávon lévő korongod aktuális pozíciójától függő számú ezüstöt cseréld be 1 aranyra a közös készletből.



6. Ételnapka:

Vedd el a játéktábláról a legfelső ételnapkát (ha még nincs ilyen lapkád), és tedd a játéparavánod megfelelő mezőjére.



7. Dupla felajánlás:

Vedd el ezt a lapkát. Ha felhasználod egy felajánlásfázis előtt, kétféle erőforrást ajánlhatsz fel a Királynőnek.



8. Zsák megnézése:

Vedd el ezt a lapkát. Ha egy „bányászat” akciót hajtasz végre, szabadon kiválaszthatod a vászonzsákból azokat a kockákat, amiket húznod kell.



9. Kegyelem:

Vedd el ezt a lapkát. Ha egy már előléptetett pixidet kellene lefokoznod, és rabszolgaként a bányába küldened, felhasználhatod ezt a lapkát, hogy könyörögges a Királynő irgalmáért. Cserébe nem kell lefokoznod a pixidet.



10. Büntetéspontok:

Dobj egyet a korbácskockával, és a kidobott büntetéspontokat tetszőleges módon oszd szét a játékos társaid között.



11. Arany és ezüstsáv:

Fizess 1 aranyat, hogy 1 mezővel előreléphess az aransávon, vagy fizess 1 ezüstöt, hogy 1 mezővel előreléphess az ezüstsávon.



12. Kaszinó:

Dobj egyszer a kaszinókockával, és vedd el a közös készletből a kidobott erőforrást.



13. Aranygyűrű:

Az aransávon lévő jelölőd aktuális pozíciója mutatja meg, hogy hány aranyat kell elkötened. Ezután vedd el a legbaloldali „aranygyűrű” jutalomlapkát.



14. Pixi kifosztása:

Válassz egy olyan dupla körös akciómezőt, ahol van egy másik játékosnak pixije. Ezt a pixit kifosztod és a másik játékosnak át kell adnia neked annyi ételt, amennyit a mező feletti ételszimbólumok mutatnak.



15. Bányászat:

Húzz a vászonzsákból annyi kockát, ahány pixid van éppen a bányában, de minimum 1-et.

A kihúzott ezüst- és aranyrudakat tedd a saját készletedbe, a sziklát pedig a bánya alsó 2 mezőjén lévő pixid mellé. Ezek a sziklák lebéklyózzák a pixijeidet.



16. Lapkacseré:

Elcserélheted az egyik ételnapkát, egyszer használható lapkádat, vagy képességlapkádat a játéktáblán, VAGY az egyik játékos társadnál lévő ugyanolyan típusú lapkára.



17. Erőforrás eldobása, vagy ételszerzés

Dobj el a saját készletedből bármely típusból 1-3 erőforrást (tedd vissza a dobozba), vagy vedd el a közös készletből 1 almát, vagy 1 mézet, vagy 1 kenyeret.



18. Akciómásolás:

Kapsz bizonyos számú büntetéspontot, majd lemásolhatsz egy olyan dupla körös akciót, amelyet már használtak ebben a fordulóban.



19. Speciális felajánlás:

Fizess pont olyan és annyi erőforrást, a saját készletedből a közös készletbe, amennyi a speciális felajánlássávon van éppen. Ezután tegyél egy tetszőleges, általad választott erőforrást a felajánlássávra.



20. Játéksorrend változtatás:

Dobj el a saját készletedből a közös készletbe 1 vagy több mézet, és léptesd ennyi mezővel balra a kis kockát a kiskocka-sávon. A nagy kockák sorrendje nem változik.



21. Időleges elsőbbség:

Tedd az összes még nálad lévő akciójelződet erre az akciómezőre. Tedd a nagy kockát a nagykocka-sáv legelső helyére. Ne változtass semmit a kis kockák sorrendjén.

3) Felajánlásfázis



1. Mindenki ezüstöt, aranyat, vagy a kívánt ételt kínál fel.
2. Ellenőrizd, hogy ajánlott-e fel bárki is a kívánt ételt.

4) Jutalomfázis



Ha legalább 1 játékos a kívánt ételt ajánlotta fel a felajánlásfázis során, hajtsátok végre az alábbi lépéseket sorban:

1. Mindenki, aki ezüstöt / aranyat ajánlott fel, egyel előrébb lép az ezüst- / aransávon. A legtöbbet felajánló még egyel.
2. Mindenki annyi előléptetést kap a pixijeinek, ahány kívánt ételt ajánlott fel.

5) Büntetésfázis



1. Minden játékos, akinek van 1 pixije a bányában egy, akinek 2 vagy több pixije van a bányában, két büntetéspontot kap.
2. Minden játékos megkapja az ezüst- és aransáv alapján a büntetéspontjait.