



2-4



13+



60 m

Daryl Andrews & Stephen Sauer

The



WALLED CITY

Londonderry & Borderlands

RULES
OF PLAY



BEVEZETÉS

Észak-Írország, 1608-ban. A játékosok vállalkozók szerepébe bújnak, akiknek munkája a város elrendezésének megtervezése, és mindegyikük Londonderry első polgármesteri címéért verseng.

ÁTEKINTÉS

A versengés 2 fordulón át folyik, melyek mindegyikében 4 fázis van. Az első fordulóban a játékosok utakat építenek a városban, azt városrészekre osztva, és polgárokat telepítenek le; a forduló végén a játékosok szavazatokat (pontokat) kapnak az egyes városrészekben megszerzett többségért, valamint a frakció által irányított városrészekben megszerzett teljes többségért. A második fordulóban a játékosok falakat építenek, továbbá a város nemesei közül őrszemeket válsztanak a tornyokba a város védelmére. A forduló végén a játékosok ugyanolyan módon kapnak szavazatokat, kivéve, hogy értékeléskor a tornyokat is figyelembe kell venni. A legtöbb összehajtott szavazattal rendelkező játékost a játék végén Walled City polgármesterévé kiáltják ki!

1 A *The Walled City* tulajdonképpen két játék egyben. A játék egyszerűbb verziója a játéktábla *Londonderry* oldalát használja. A tábla másik oldala a *Határvidék tábla*, aminek Neuf-Brisack városa az alapja. A játék *Határvidék*-verziójában bevezetésre kerül néhány új szabály, de különben a *Londonderry* szabályait követi. Minden szabályt, ami módosul a *Határvidék*-játékban egy kicsi számozott liliumjellel látunk el, ami mutatja, hogy a *Határvidék* függelék átnézésével tisztázható a tényleges játékmenet.

2P A *Walled City* 2 fős játékánál szükség van néhány kisebb előkészületi és pontozásbeli módosításra. Amikor a játékosok tisztában vannak az alap játékszabállyal, nézzék át a 2 fős játék függelékét a részletekért.

JÁTÉKELEMEK

1 JÁTÉKTÁBLA

Pontozósáv

Fázissáv

Védelmi zóna

A játékosok majd kártyákat tesznek ide, hogy a torony értékét befolyásolják.

Tornyok

A kiválasztott nemeseket ide léptetik elő, és lesznek őrk.

Rések

Ide épülnek a falak

Ösvények

Ide épülnek az utak.

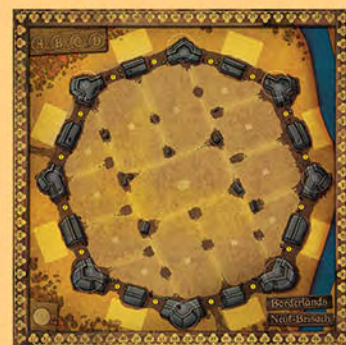
Felméréslapkahelyek

Ide kerül a felméréslapka, ami a városrész értékét befolyásolja.

Frakciókockahelyek

Ide kerülnek a frakciókockák, amik a frakció hűségét és értékét mutatják.

Fordulójelző deszka



A *Határvidék*tábla ugyanazokat a jellegzetességeket tartalmazza, mint a *Londonderry*, csak más elrendezésben.

Területek

Ezek a város régiói, amiket ösvények és/vagy városi erődítmények (beleértve a réseket) határolnak. A játék későbbi szakaszában néhány terület önmagában lesz egy városrész, míg néhány más területcsoport nagyobb városrészt alkotva egyesül

Erődítmények

Ez a város határa, rajzolt falrészekből és résekből áll.

A város neve

20 CÉHKÁRTYA

A céhkártyák egyedi képességgel látják el tulajdonosukat, és a prioritászámuk határozza meg a játék nagy részében a körsorrendet. 8 céh származik a Londonderry pakliból (*zöld alsó sávjuk van*), 8 céh származik a Határvidék-pakliból (*narancssárga alsó sávjuk van*), és 4 céh a Londonderry és a Határvidék-paklihoz egyaránt tartozik (*félíg zöld/félíg narancssárga alsó sávjuk van*).

A céh neve



A céh képessége



Prioritászám



44 ÉPÍTMÉNY-KÁRTYA

Ez négy darab egyenként 11 kártyából álló pakli. Minden kártyán két szám látható, melyek a játékban különböző célokra használhatók.



100 FÖLDMŰVES

25 minden játékos színében. A játék során a földművesek letelepednek a városban, és szavazatokat



hoznak a játékosoknak.

80 NEMES

20 minden játékos színében. A nemesek a földművesekkel azonos módon dolgoznak, de a többségi kérdésekben eldöntik holtversenyt, elmenekülnek a védtelen városrészekből, és előléptethetők őrszemnek a tornyokba.



4 PONTJELZŐ

1 minden játékos színében.



12 FAL

A játék során e faldarabokkal lehet bezárni a réseket a város erődítményében.



24 ÚT

Két hosszú, tizennégy közepes és nyolc rövid út. Az utak a játék során épülnek, városrészekre osztva a várost.



20 FRAKCIÓKOCKA

Öt frakció van, mindegyiknek négy kockája van. Minden kockaoldal a frakció egy, kettő vagy három szimbólumát mutatja. A frakciókocka jelzi a frakció jelenlétét a városban, és a frakció összértékét.



4 FELMÉRÉSLAPKA

Minden lapkának van egy +1 oldala és egy -1 oldala. A felméréslapkák a szerzett szavazatok értékét befolyásolják a városrészek többségének megnyerésénél.



1 FORDULÓJELZŐ

... az aktuális forduló jelzésére.



1 FÁZISGYŰRŰ

... az aktuális fázis jelzésére.









5 FRAKCIÓKÖVETŐ


... az egyes frakciók aktuális szavazatértékének követésére a pontozósávon.



ELŐKÉSZÜLETEK

- A A játéktábla és a rajta lévő sávok.** Tegyétek képpel felfelé a játéktáblát az asztalra. Tegyétek a fordulójelzőt a deszkára, hogy az 1-est és az út körvonalát mutassa. Tegyétek a fázisgyűrűt a fázissávra úgy, hogy a sáv „A”-ja legyen látható rajta keresztül.
- B  Utak és falak.** A játékosok számától függően minden játékos az alábbi táblázat szerint utakat vesz el. A játékosok által elvett útlapka valódi hossza nem számít. A maradék visszakerül a dobozba.
- C  A játékosok készlete.** Minden játékos választ egy szint, elveszi a saját pontjelzőjét, és leteszi a pontozósáv kezdete mellé. A játékosok számától függően minden játékos elvesz az alábbi táblázat szerint a színének megfelelő nemeseket, földműveseket és épületkártyákat. A maradék visszakerül a dobozba.

					Épületkártyák
	Út	Fal	Nemes	Földműves	
4 játékos	4	3	14	16	9: minden játékos eldobja a 1/0 és a 2/0 kártyáit.
3 játékos	5	4	18	20	11: minden játékos a teljes pakliját használja.
2 játékos	6	6	20	25	16: minden játékos két paklit használ, és eldobja mindkettőből az 5/0, 2/0 és 1/0 kártyákat; a további részletek a 2 fős játék függelékében található.

- D CSAK 2 fős játéknál:** Semleges készlet. 2 játékos esetén az egyik nem használt játékszín polgárait is leteszik a játékosok a játéktábla területeire és tornyaira, ezek részt vesznek a többségért folytatott vetélkedésben; a további részletek a **2 fős játék függelékében** található.
- E Frakciókockák és frakciókövetők.** Húsz halvány frakciókocka-hely van a játéktáblán. *(Részben a területeken, részben a tornyokban.)* Találomra vegyetek minden egyes ilyen helyre egy frakciókockát a dobozból *(lehetőleg ne nézzétek meg a kockát a dobás előtt)*, dobjatok vele, és tegyétek le. Amint mind a húsz kocka a helyére került, számoljátok össze mind az öt frakciónál a szimbólumok számát **figyelman kívül hagyva a tornyokban lévő kockákat**, majd a frakciókövetőkkel ezt az összeget jelöljétek a pontozósávon.
- F  Felméréslapkák.** Van a játéktáblán négy terület, amin halvány felméréslapka-hely látható. Vegyetek el minden egyes ilyen helyhez egy felméréslapkát, dobjátok fel *(mintha érme lenne)*, majd tegyétek a helyre.

- G Céhkártya-kínálat.** Keverjétek meg a saját céhkártya-paklitokat, és tegyetek adott számú kártyát a játéktábla közelében lévő kínálathoz. A kínálathoz teendő kártyák száma a játékosok számától függ.

4 játékos	9
3 játékos	7
2 játékos	5

***Melyik pakli?** A játék két céhkártya-paklit tartalmaz. Minden céhkártyának ugyanolyan a hátlapja. Ha a játékosok a Londonderry táblával játszanak, használjanak 8 zöld aljú kártyát, és négy kétszínű aljú kártyát. Ha a játékosok a Határvidék táblával játszanak, használjanak 8 narancssárga aljú kártyát, és négy kétszínű aljú kártyát.

Kevert paklik. A változatosság kedvéért a két céhkártya-pakli összekeverhető, hogy a játékosok mindkét pakli kártyáit használhassák. A kevert paklik hatását részletezzük az 1. forduló **csatlakozásfázisában**.

- H Kezdőjátékos.** Az a kezdőjátékos, aki mostanában járt Észak-Írország Derry városában *(vagy annak közelében)*. Holtverseny esetén a „leginkább ír” játékos a kezdőjátékos... tetszés szerint értelmezhető. Ha így sincs kezdőjátékos, akkor bármely módon lehet választani, amit a játékosok elfogadnak.

- I Kezdő utak.** A játékosok számától függően a játéktáblán lévő néhány ösvény már a rajta felépült úttal kezdi a játékot. 4 játékosnál nincs ilyen. 3 játékosnál egy ilyen van; jelöljétek ki egy ösvényt és tegyetek rá egy megfelelő hosszúságú utat *(a dobozból)*. *(Nem számít, ki választja az ösvényt; a lerakás helye nem jelent előnyt a lerakást végző játékosnak. Ha a játékosok nem értenek egyet a helyben, akkor a kezdőjátékos dönt.)* 2 játékosnál 4 ilyen van; a további részletek a **2 fős játék függelékében** található.

4 játékos	0
3 játékos	1
2 játékos	4

ELŐKÉSZÜLETEK ÖSSZEFOGLALÁSA EGY PÉLDÁN KERESZTÜL

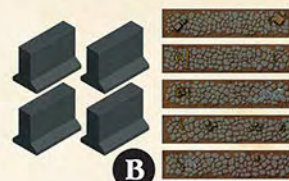
Ebben a példában a Londonderry táblán egy 3 fős játék előkészületeit mutatjuk be.



A A játéktáblát úgy teszik le, hogy a deszkáján ott a fordulójelző, és az „A” betűn a fázisgyűrű.

B Minden játékos falakat és utakat vesz el (a játékosok számától függően).

C Minden játékos választ egy szint, a pontjelzőjét a pontozósávrá teszi, és elveszi a nemeseit, földműveit és építménykártyáit el (a játékosok számától függően).



D Semleges készlet; ez csak a 2 fős játékban van, így ennek a 3 fős játék előkészületeinél kimarad.

E A játékosok mind a húsz frakciókockával dobznak, és leteszik a helyekre. A frakciókövetőket a frakció összértékét mutatva teszik le, figyelmen kívül hagyva a tornyokat. (Például, ennél a bal oldalon látható előkészületnél a kék frakciónak 3 kockája van a város területein, és a szimbólumok összege 7; a kék követő így a pontozósáv 7-es számára kerül.)

F A játékosok feldobják mind a négy felméréslapkát, mint egy érmét, és leteszik a helyükre.

G A játékosok képpel felfelé kiterítik a céhkártya-kínálatot (a játékosok számától függően).

H A játékosok kezdőjátékost választanak.

I A játékosok leteszik a kezdőutakat, ha szükséges.

G



A szabálykönyv példáiban az Olive névvel a mohazöld játékosra utalunk, a William névvel a téglapiros játékosra utalunk, és a Tanya névvel a palaszürke játékosra utalunk.



1. FORDULÓ ÖSSZEFOGLALÁSA

A) A csatlakozásfázis

A játékosok kiválasztják a céheket, amelyekhez az 1. fordulóban csatlakoznak.

B) Az építésfázis

A játékosok a felváltva használják az építménykártyáikat útépitésre, ami lehetőséget ad polgárok lerakására, frakciókocka vagy a felméréslapka változtatására egy szomszédos területen. A fázis addig tart, amíg az összes játékosnak elfogy az útja.

C) A szavazatszámolás-fázis

Minden városrész, majd minden frakció pontozásra kerül (a tornyok figyelembe vétele nélkül), a polgárok többsége adja a szavazatokat.

D) A védelmi fázis

A játékosok építménykártyákat raknak a védelmi zónákba; befolyásolják a 2. forduló védelmifázisának pontozását.

A) A CSATLAKOZÁSFÁZIS

A játékosok a csatlakozásfázis során kiválasztják a céhet, amihez az 1. forduló során csatlakoznak. Minden céh egy egyedi képességet ad a hozzá csatlakozó játékosnak, és a *prioritásszáma* meghatározza a játékosok körsorrendjét ezen forduló *építésfázisa* alatt.

Az előkészületek során választott kezdőjátékostól kezdve az óramutató járása szerint minden játékos választ egy céhet a kínálatból. A céhek képpel felfelé a tulajdonosaik elé kerülnek az asztra. A nem választott céhek a kínálatban maradnak a 2. fordulóra.




William

Tanya

Olive

Példa: Olive a kezdőjátékos. Ő szeretne utoljára cselekedni az építésfázisban, ezért a szabász céhet (clothworkers) veszi el, és maga elé teszi. William a következő; őt nem érdekli a körsorrend, de szeretné a halkereskedő (fishmongers) képességét, így ezt a céhet választja. Tanya az utolsó; a beszót (salters) választja, mert szeretné ennek képességét, és a prioritásszám adta pozíció is jó neki.

A céhek képessége: A játékos a köre alatt bármikor aktiválhatja saját céhe képességét. (Minden kártyán van egy képességösszefoglaló rész, de a céhek képességének részletes leírása megtalálható a szabálykönyv **céhek** függelékében.) Ha a játékos aktiválja céhe képességét, 90 fokkal elfordítja a kártyát, jelezve, hogy azt használta; az elfordított céh nem aktiválható újra.

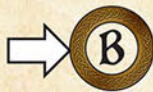
• Néhány céhen egy  szimbólum van; ezen céhek képessége *állandó*, ez azt jelenti, hogy **mindig** aktívak, és soha nincsenek elfordítva.

A játékos megvált ettől a céhtől, és újat kap a 2. fordulóban; ha a addig nem használta a céhe képességét, akkor az elvész.

Prioritásszámok: Minden céhen van egy prioritásszám. Az **építésfázisban** a körsorrend ezen számoknak megfelelően emelkedő sorrendben megy; a kisebb számok hajtják először végre az akciót, utána a nagyobb számok következnek.

• Ha kevert céhek vannak a Londonderry és a Határvidék-pakliból, akkor a játékosok vegyék figyelembe a Határvidék prioritásszáma mellett lévő kis „b” betűt. Ez azt jelenti, hogy az akció végrehajtására a „b” betű nélküli azonos szám **után** kerül sor. (Például a Határvidék-pakliból való ács 1b céh a Londonderry-pakliból való selyemkereskedő 1 céh **után** hajtja végre az akciót.)

Amint minden játékosnak van céhkártyája, a fázisgyűrű a „B” betűre lép, és kezdődik az *építésfázis*.



B) AZ ÉPÍTÉS FÁZIS

Az építésfázis során a játékosok utakat építenek, felosztva ezzel a várost, és letelepítik a polgáraikat (*nemeseket és földműve-seket*) a város különböző területeire, megcélozva a többség elérését a városrésznél és a frakciópontosításnál. A játékosok lehetőséget kapnak, hogy beállítsák a frakciókockákat és a felméréslapkákat.

Az építésfázis körökből áll. A játékosok a céh prioritás sorrendje szerint addig folytatják a köröket, amíg minden játékos ki nem fogy az utakból. (Például egy 3 fős játékban, ahol a játékosok birtokában 5 út van, minden játékosnak 5 köre lesz.) Minden kör 3, meghatározott sorrendben végrehajtott lépésből áll. A játékos a körében a következőket hajtja végre:

1. ÉPÍTÉS

2. LETELEPEDÉS

3. EGY FRAKCIÓKOCKA VAGY FELMÉRÉSLAP BEÁLLÍTÁSA

1. ÉPÍTÉS

A játékos a saját készletéből letesz egy utat valamely, két terület között húzódó üres ösvényre. (Ha nincs megfelelő hosszúságú útlapka az ösvényhez, akkor cseréljen egy másik játékosal, vagy keressen a dobozban lévő nem használt utak között.) Ezután a kezéből választ egy építménykártyát, amit képpel felfelé maga elé rak az asztalra.



Példa: Ez William köre. Úgy dönt, utat épít a jelzett helyre, ezért lerak egy rövid utat a készletéből az adott ösvényre. Majd kiválasztja a kezében lévő 2/1 építménykártyát, és képpel felfelé teszi az asztalra.

2. LETELEPEDÉS



A játékos az által kijátszott építménykártya számainak megfelelően, a saját polgárait (nemeseit és/vagy földműveseit) bármilyen kombinációban lerakja a készletéből az általa épített úttal szomszédos két területre.

- A játékos által lerakott polgárok számának pontosan egyeznie kell a játékos által kijátszott építménykártya két különálló értékével. (Így például, ha a játékos a 3-2 kártyát játszotta ki, akkor 3 polgárt rakhat le az út egyik oldalán lévő területre, és 2 polgárt a másik oldalon lévő területre.)
- Kizárólag a játékoson múlik, hogy a lerakott polgárai közül (ha van egyáltalán), mennyi a nemes és mennyi a földműves.

A stratégia szempontjából a játékosoknak tisztában kell lennie a nemesekhez tartozó három tényezővel, amik segíthetnek eldönteni, hogy mennyi kerüljön lerakásra:

1. Ők döntenek el a többség tekintetében kialakult holtversenyt mindkét forduló **szavazatszámolás-fázisában**.
2. Előléptethetők a szomszédos tornyokba őrszemként a 2. forduló **építésfázisa** alatt, amivel új pontszerzési lehetőség nyílik meg.
3. A be nem fejezett fal városrészében lévő nemesek elmenekülnek a városból (és **kidobásra kerülnek a játékból**) a 2. forduló **szavazatszámolás-fázisának** elején.

Miután a játékos végrehajtotta a letelepedést, eldobja a kijátszott építménykártyát egy közös dobópakliba.



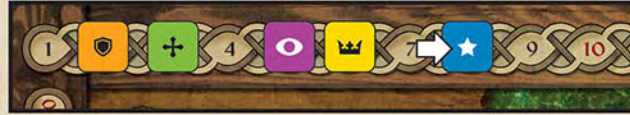
Példa: William köre folytatódik. Mivel a 2/1 kártyáját játszotta ki, 2 polgárt kell elhelyeznie az út egyik oldalára, és 1 polgárt a másikra. Úgy dönt, lerak 1 földművest a kék frakciókocka területére, és 1 nemest meg 1 földművest a lila frakciókocka területére. Ezután eldobja az építménykártyát.

3. EGY FRAKCIÓKOCKA VAGY FELMÉRÉSLAPKA BEÁLLÍTÁSA



A játékos befolyásolhat egy frakciókockát vagy felméréslapkát, ami az általa épített úttal **szomszédos** egyik területen van.

- A játékos akkor is választhat egy területet, ha a letelepedéslépésben egyetlen polgárt sem rakott oda.
- A toronyban lévő frakciókocka ebben a fordulóban **nem** választható.
- Ha a játékos egy **frakciókocka** befolyásolása mellett dönt, akkor 1-gyel növelheti vagy csökkentheti az értékét. *(Nyilvánvaló, hogy a már 1-es értéken álló frakciókocka nem csökkenhet, és a már 3-on álló nem emelkedhet.)* A játékosok figyeljenek, hogy arrébb tegyék az ehhez tartozó frakciókövetőt a pontozósávon, hogy az megfeleljen a frakció új összértékének.
- Ha a játékos egy **felméréslapka** befolyásolása mellett dönt, akkor egyszerűen fordítsa azt meg.



Példa: William köre folytatódik. A bekarikázott kockákat tudja megváltoztatni. A kék frakciót választja, és úgy fordítja a kockát, hogy értéke 1-gyel emelkedjen, a 2-ről a 3 szimbólumra. Ezután hozzáigazítja a pontozósávon lévő frakciókövetőt, 1-gyel növelve a frakció összértékét, 7-ről 8-ra.



Miután a játékos mindhárom lépést végrehajtotta, a köre véget ér, és a játékot a prioritássorrend szerint következő játékos folytatja. Ha az összes játékos kifogyott az utakból, a fázisgyűrű a „C” betűre kerül, és kezdődik a **szavazatszámolás-fázis**.



C) SZAVAZATSZÁMLÁLÁS-FÁZIS

VÁROSRESZEK KIALAKULÁSA

E **szavazatszámolás-fázis** elejére már felépült összes út a játékosok készletéből, és így mostanra a város területei összetartoznak, az összetartozó területeket ettől fogva **városrészeknek** nevezünk. A városrész egy olyan terület (vagy területcsoport), amit utak és/vagy a város erődítménye (beleértve a réseket) vesz körül.

Mivel nincs elég út a város összes ösvényének beépítéséhez, ez azt jelenti, hogy néhány városrész több területtől áll. Még ha kicsit nehezített is a számlálás ezeknél a városrészeknél, akkor **se egyesítsük őket**; úgyhogy a játékosok figyeljenek oda, hogy az összes polgár, frakciókocka és felméréslapka az **eredeti** területén maradjon ezekben a városrészekben.

Példa: A játéktábla így néz ki a **szavazatszámolás-fázis** elején. A különálló területek legtöbbjét utak veszik körül, kialakítva így ezeket a saját kis városrészeket. A két pirossal keretezett régiót nem osztják fel utak; az egyik, A-val jelölt, egyetlen városrész (három területből, és a rajtuk lévő dolgokból áll), a B-vel jelölt másik is egyetlen városrész (két területből, és a rajtuk lévő dolgokból áll).

Amint az látható, kicsit nehézkes összeszámolni mi van ezekben a nagyobb városrészekben. Például az A városrészben Williamnek az egyik területen 2 polgára (egy földműves és egy nemes) van, a másikon 1 polgára (egy földműves). Williamnek figyelnie kell a számolásnál.



A szavatszámolás-fázisban a pontok kiszámolása két, sorban végrehajtott különálló lépésből áll.

1. A VÁROSRESZEK ÉRTÉKELÉSE

Az összes városrész a területtöbbség alapján kerül pontozásra. A városrészek pontozási sorrendje mindegy; a játékosok válasszanak egy városrészt, pontozzák le, és lépjenek a következőre, amíg az összes sorra nem kerül. Minden városrésznél:

A legtöbb polgárral rendelkező játékos az 1. helyezett, a második legtöbb polgárral rendelkező játékos a 2. helyezett, és így tovább. **A játékosnak legalább egy polgárral rendelkeznie kell egy városrészben, hogy figyelembe vegyék a pontozásnál.**

Az egyes helyezések szavazatértéke a következők szerint alakul:

1. hely: +5 szavazat

2. hely: +3 szavazat

3. hely: +2 szavazat

4. hely: 0 szavazat



Felméréslapkák: Ha egy városrészen egy vagy több felméréslapka van, akkor az adott városrészben **minden helyezés** szavazatértéke a lapká(ko)n jelzett értéknek megfelelően módosul. (Megjegyezzük, hogy a -1-es lapkák azt jelentik, hogy a játékos negatív pontokat kaphat a 4. helyezésért, vagy több -1 lapka esetén, akár a 3. helyezésért.)

A nemesek döntenek el a holtversenyt. Ha holtverseny alakul ki, akkor a pontozott városrészben a **több nemessel** rendelkező játékos kerül előbbre.

Ha a holtversenyben álló játékosoknak az adott városrészben **ugyanannyi nemesük** van, akkor ezen helyezések szavazatértékét össze kell adni, mintha a játékosok egy csapatként vennének részt, és lehetőség szerint a teljes összeget egyenlően szét kell osztani a holtversenyben álló játékosok között, figyelmen kívül hagyva a maradékot.

Így például egy 4 fős játékban, ha a zöld játékosnak 2 földművese van egy adott városrészben, és a többi három játékos mindegyikének 1-1 földművese van itt, akkor a zöld játékos az 1. helyezett, (5 szavazat), és a többi három játékos összeadja a 2., 3. és 4. helyezés értékét, majd szétosztja ezeket a szavazatokat. ($3+2+0=5$, egyenlően szétosztva, a 2 maradék szavazatot figyelmen kívül hagyva, csupán 1 szavazat jut mindenkinek.)



1. példa:

- Olive-nek 5 polgára van ebben a városrészben, így ő az 1. helyezett; 5 szavazatot kap.
- Tanya-nak 4 polgára, így ő a 2. helyezett; 3 szavazatot kap.
- William-nek csak egyetlen polgára van itt, így ő a 3. helyezett; 2 szavazatot kap.



2. példa:

Olive-nek és Tanya-nak egyaránt 2 polgára van itt... de Olive-nek több nemesse van, mint Tanya-nak, ezért:

- Olive az 1. helyezett; 5 szavazatot kap.
- Tanya a 2. helyezett; 3 szavazatot kap.



3. példa:

Mindhárom játékosnak 2 polgára van itt... de Olive és William holtversenyben van egy-egy nemessel, míg Tanya-nak egyetlen egy sincs. Ezért Olive és William összeadja az 1. és 2. helyezés szavazatértékét, és szétosztja ezeket a szavazatokat, míg Tanya megkapja a 3. helyezett szavazatait.

Vegyük figyelembe, hogy még egy +1-es felméréslapka is van ebben a városrészben, ami minden helyezés szavazatértékére befolyással van! Így az 1. hely 6 szavazatot ér, a 2. hely 4 szavazatot ér, és a 3. hely 3 szavazatot ér.

A végső eredmény:

- Olive és William szétosztja az 1. és 2. helyezés 10 szavazatát, az fejenként 5 szavazat.
- Tanya a 3. helyezett, 3 szavazatot kap.

2. FRAKCIÓKOCKÁK ÉRTÉKELÉSE

Öt különálló frakció van hatalmon a város különböző területein. Ebben a **szavazatszámolás-fázisban** minden frakció **csak a városrészekben** lévő (*nem a tornyokban lévő*) kockákon látható szimbólumok számával egyenlő számú szavazatot kap. Elvileg a játékosok a frakciókövetők és a pontozósáv segítségével már eddig is számon tartották az egyes frakciók összértékét...most érdemes megbizonyosodni, hogy a követők jó helyen állnak-e.

A frakciók értékelésénél egyesével vegyék sorra a színeket, és minden játékos jelentse be, hogy az adott frakciókockával rendelkező városrészekben hány saját polgára található. A legtöbb polgárral rendelkező játékos a frakció összértékével egyenlő számú szavazatot kap.

• Holtverseny esetén a holtversenyben álló játékosok közül az idetartozó polgárok közt a legtöbb nemessel rendelkező játékos győz. Ha még mindig holtverseny van, akkor köztük egyenlően szétosztják a szavazatokat, figyelmen kívül hagyva a maradékot.

Példa egy frakció értékelésére: a lenti ábrán 3 sárga kocka van a városban (figyelmen kívül hagyva a toronyban lévő egy kockát). A szimbólumokat összeadva az eredmény 7, tehát a sárga összértéke 7.



1. példa: Nézzük a sárga frakció pontozását. Három városrészen van sárga kocka (az ábrán sárgával körberajzolva), így minden játékos összeadja és bejelenti az adott városrészekben lévő összes polgára számát.

- Olive-nek 6 polgára van (3 földműves és 3 nemes).
 - Williamnek 5 polgára van (3 földműves és 2 nemes).
 - Tanyanak 7 polgára van (5 földműves és 2 nemes).
- Egyértelműen Tanya a győztes; a frakció összértéke 7, így Tanya 7 szavazatot kap, ezeket a pontokat jelzi a pontozósávon.



2. példa: Nézzük a lila frakció pontozását. Két városrészen van lila kocka (az ábrán lilával körberajzolva), így minden játékos összeadja és bejelenti az adott városrészekben lévő összes polgára számát.

- Olive-nek 2 polgára van (1 földműves és 1 nemes).
- Williamnek is 2 polgára van (1 földműves és 1 nemes.)
- Tanyanak nincs polgára..


Így Olive és William a polgárok számát és a nemesek számát tekintve is holtversenyben áll; szétosztják a lila frakció 5 szavazatos összértékét. Mindegyikük 2 szavazatot kap, a maradék pedig elveszik.

Amint az értékelés mind az öt frakciónál lezajlott, a fázisgyűrű a „D” betűre kerül, és kezdődik a **védelmi fázis**.



D) A VÉDELMI FÁZIS

A játékosok a **védelmi fázis** során építmenykártyákat tesznek a védelmi zónákba. Ezek a kártyák a 2. forduló **védelmi fázisának** a pontozását befolyásolják.

 Fordított pontsorrendben (*a legkevesebb szavazattól a legtöbb szavazat felé*) minden játékos **képpel lefelé** lerak a kezéből **egy** építmenykártyát egy üres védelmi zónába. Ha a szavazatokat tekintve holtverseny van, akkor a holtversenyben lévő játékosok közül az **alacsonyabb** prioritászámú tesz először.

- A kártya helyzete döntő; ezek a kártyák később fel lesznek fordítva, és az értékük felhasználásra kerül a szomszédos tornyok pontozásánál. A lerakott kártya egy-egy felén lévő szám a hozzá legközelebbi toronynál kerül beszámításra.
- A játékosok a védelmi zónába képpel lefelé rakott **saját kártyáikat** bármikor megleshetik.



Példa: Olive és William már lerakta a kártyáit, ez most Tanya köre (neki van a legtöbb szavazata, ezért ebben a fázisban ő tesz utolsóként). A 3/2 kártyát választja a kezéből, és képpel lefelé lerakja az ábra szerint.

Hogy a magyarázat világos legyen, az ábra képpel felfelé mutatja a kártyát, de valójában képpel lefelé van lerakva. Tanya megbizonyosodik róla, hogy a kártyát annak megfelelően helyezte el, hogy a kártyán lévő 3 és 2 az általa befolyásolni kívánt tornyokkal szomszédosan helyezkedjen el.

Így Tanya kártyája a 2. forduló védelmi fázisában a kék frakciókockával rendelkező torony értékéhez 2-t, és a narancssárga frakciókockával rendelkező torony értékéhez 3-at fog adni. Ezt az információt csak Tanya tudja, és a saját kártyáját bármikor meglesheti, hogy biztos legyen a dolgában.

Amint az összes játékos lerakta a kártyáját, az 1. forduló véget ér.

A 2. FORDULÓ ELŐKÉSZÜLETEI

1. Fordítsátok át a fordulójelzőt a „2”-es oldalára, amin egy fal körvonala látható.

2. Tegyétek vissza a fázisgyűrűt az „A” betűre.

3. Számoljátok újra mind az öt frakció összértékét. Most minden egyes frakció **mind a négy** kockájának az **összes** jele számít. A követő segítségével jelezzétek az új értékeket a pontozósávon.



2. FORDULÓ ÖSSZEFOGLALÁSA

A) A csatlakozásfázis

A játékosok céheket választanak, amihez a 2. fordulóban csatlakoznak.

B) Az építésfázis

A játékosok a köreik során az építménykártyáikat használva falakat építenek, ami lehetőséget ad egy szomszédos területen polgárok lerakására, nemesek előléptetésére örré és a frakciókocka vagy a felméréslapka beállítására. A fázis addig tart, amíg sorban, az összes játékosnak el nem fogja a fala.

C) A szavazatszámolás-fázis

A védtelen nemesek elmenekülnek. Minden városrész, majd minden frakció értékelésre kerül (most a tornyok is beleszámítanak), a polgárok többsége adja a szavazatokat.

D) A védelmi fázis

A játékosok építménykártyákat raknak a védelmi zónába; a védelmi zóna kártyáit felfordítják, és a többség alapján a tornyokat értékelik, a győztesek a szomszédos építménykártyán lévő számmal egyenlő pontot kapnak.

A) A CSATLAKOZÁSFÁZIS

A játékosok a **csatlakozásfázis** alatt új céhet választanak, amihez a 2. fordulóban csatlakoznak.

Először **minden játékos eldobja** az 1. fordulóból származó **céhkártyáját**, még akkor is, ha nem használta annak képességét. **A fel nem használt céhkártya elvész!**

Ezután **fordított pontsorrendben** (a legkevesebb szavazattól a legtöbb szavazatig) minden játékos választ egy céhet a kínálatból. (Ha holtverseny van, akkor a holtversenyben lévő játékosok közül az 1. fordulóban alacsonyabb számú céhvel rendelkező játékos választ először.) A céhek képpel felfelé a tulajdonosaik elé kerülnek az asztalra.

• A céhek képessége és prioritásszáma ugyanúgy működik a 2. fordulóban, mint az 1. fordulóban.

Ha minden játékosnak van a saját céhkártyája, a fázisgyűrű a „B” betűre kerül, és kezdődik az **építésfázis**.



Példa: 4 céh maradt a kínálatban. A játékosok fordított pontsorrendben kiválasztják céheiket, ahogy azt az 1. fordulóban is tették.

B) AZ ÉPÍTÉS FÁZIS

A játékosok **ebben** az építésfázisban **falakat** építenek, hogy befejezzék a város erődítményeit; lehetőségük van a városrészekbe további polgárok letelepítésére, valamint nemesek előléptetésére egy városrészből egy szomszédos toronyba. A cél ebben a fordulóban is a többség megszerzése a városrészek és a frakciók értékelésénél (*a tornyok frakciói ebben a fordulóban már számítanak*), de még a tornyokban lévő többség is szavazatok ér a védelmi zónákban lévő kártyák alapján. A játékosok ismét megkapják a lehetőséget, hogy a átállítsák a frakciókockákat és a felméréslapkákat.

Az építésfázis körökből áll. A játékosok a céhek prioritás-sorrendje szerint addig folytatják a köröket, amíg minden játékos ki nem fogy a falakból. *(Például egy 3 fős játékban, ahol minden játékosnak 4 fal van a birtokában, minden játékosnak 4 köre lesz.)* Minden kör 4, sorrendben végrehajtott lépésből áll. A játékos a körében a következőket hajtja végre:

1. EGY FAL ÉPÍTÉSE

2. LETELEPEDÉS

3. ELŐLÉPTETÉS

4. EGY FRAKCIÓKOCKA VAGY FELMÉRÉSLAPKA BEÁLLÍTÁSA

1. EGY FAL ÉPÍTÉSE

A játékos letesz a készletéből egy falat az erődítmény egyik üres részébe. Majd választ a kezében lévő építménykártyákból, amit képpel felfelé maga elé rak az asztalra.



Példa: Ez Tanya köre. Egy falat épít az ábrán jelzett részbe, és kijátssza a 4/1-es kártyáját az asztalra.

2. LETELEPEDÉS

A játékos az általa kijátsszott építménykártyának **egyik felén** lévő számnak megfelelően (*a játékos dönti el melyik fél legyen*) lerakja bármilyen kombinációban a saját polgárait (*földműveseket és/vagy nemeseket*) a készletéből az általa **épített fallal szomszédos városrésze**re.

- Ha a városrész több területből áll, akkor a polgárokat a megépített fallal **közvetlenül szomszédos** területre **kell** letenni.
- A lerakás szabályai megegyeznek az 1. forduló letelepedés-lépésénél lévőkkel.
- Abban az esetben, ha a játékosnak az általa választott szám teljesítéséhez nem maradt elég polgára, akkor annyit tesz le, amennyit tud, és a maradékot figyelmen kívül hagyja.



Példa: Tanya a kijátsszott kártyájának a „4”-es felét választja, így 4 polgárt tehet le az általa épített fallal szomszédos városrésze. Úgy dönt, 4 földművest tesz ide.

3. ELŐLEPTETÉS

A játékos **legfeljebb** az által kijátszott építménykártya **másik felén** lévő számnak megfelelő nemest léptethet elő az általa épített fallal szomszédos városrészből. Egy nemes őrszemmé való előléptetésénél a játékos azt egyszerűen a városrészből a falhoz legközelebbi két torony egyikébe teszi.

*Megjegyzés: A játékos által épített néhány fal nem lesz **közvetlenül** szomszédos tornyokkal. Ilyen esetekben az a két torony jöhet számításba, amely az erődítmény mentén bármelyik irányban először elérhető. Például ezen az ábrán, ha a játékos a sárgával keretezett rést építi be, akkor a városrész amiből, és a tornyok, amikbe előléptethet a pirossal körülrajzoltak lesznek.*



- A nemeseknek **nem** kell ugyanolyan színűnek lenniük. A játékosok bármelyik játékoshoz tartozó nemeseket bármilyen kombinációban előléptethetik.
- A nemeseknek **nem** kell ugyanabba a toronyba menniük. A játékos úgy osztja szét őket, ahogy szeretné.
- A nemesek **lehetnek** a játékosok által az előző lépésben letelepítettek is.

A játékosok az előléptetés után egy külön dobópakliba eldobják a kijátszott építménykártyájukat.

4. EGY FRAKCIÓKOCKA VAGY FELMÉRÉS-LAPKA BEÁLLÍTÁSA

A játékos most befolyásolhat egy frakciókockát vagy egy felmérés-lapkát vagy egy városrészben, ami **szomszédos** az általa épített fallal vagy ehhez a falhoz **legközelebb** eső két torony egyikében.

- Ha a városrész egy több területből álló városrész, több kockával és/vagy lapkával, akkor ezek bármelyike választható, de a játékos csak **egy** kockát/lapkát választhat a beállításra.
- A **frakciókocka** befolyásolása az 1. fordulóban leírtakkal azonos, kivéve, hogy most a tornyokban lévő kockák is **választhatóak**. A játékosok figyeljenek, hogy mozgassák a hozzátartozó frakciókockát a pontozósávon, hogy az megfeleljen a frakció új összértékének.
- A felméréslapka **beállítása** az 1. fordulóban leírtakkal azonos.

Miután a játékos mind a négy lépést végrehajtotta, a köre véget ér, és a játékot a prioritás-sorrendben következő játékos folytatja. Ha az összes játékos kifogyott a falakból, a fázisgyűrű a „C” betűre kerül, és kezdődik a **szavazatszámolás-fázis**.



Példa: Tanya a kártyájának a „4”-es oldalát már használta a letelepítésnél, ezért most az előléptetéshez az „1”-es oldalát kell használnia. Ez azt jelenti, hogy egy saját nemest (vagy William egyik nemesét) léptetheti elő a pirossal körülrajzolt városrészből a sárgával bekarikázott tornyok egyikébe. Végül úgy dönt, hogy a saját nemesét lépteti elő a városrészből a narancssárga frakciókockával rendelkező toronyba, majd eldobja az építménykártyáját.



Példa: Tanya az ábrán látható bármelyik három bekarikázott frakciókockát beállíthatja. (A zöld a falával szomszédos városrészben, a kék és a narancssárga a falához legközelebbi tornyokban van.) Úgy dönt, a narancssárga frakciókocka értékét növeli, átfordítva azt 1-ről 2 szimbólumra. Gondoskodik arról, hogy a változtatás a pontozósávon is megtörténjen.



C) A SZAVAZATSZÁMLÁLÁS-FÁZIS

A VÉDTELEN NEMESÉK ELMENEKÜLNEK

A *szavazatszámolás-fázis* elején lesz az erődítményeken néhány olyan rés, amin nincs fal. Ekkor **a legalább egy nem beépített réssel rendelkező városrészekből a nemesek „elmenekülnek a városból”**. A játékosok dobják el az összes ilyen nemest a játékból.

Példa: Két fal nélküli rés van az erődítményben (az ábrán sárgával bekarikázottak), így a nemesek a velük szomszédos városrészekből elmenekülnek.

A jobb felső városrészben nincsenek nemesek, így nem történik a játéktáblán változás.

Az alsó városrészben több nemes van (a pirossal bekarikázottak; kettő Olive-é, és egy-egy Williamé és Tanyaé). Mind a négy nemes elmenekül, és kikerül a játékból.



A szavazatszámolás-fázisban a pontok kiszámolása két, sorban végrehajtott különálló lépésből áll.

1. VÁROSRESZEK ÉRTÉKELÉSE

A játékosok újra pontozzák az összes városrészt ugyanazt az eljárást (és ugyanazokat a szavazatértékeket) használva, mint az 1. fordulóban. Ahol felméréslapka található, a szavazatértékeket módosítani kell!

1. hely: +5 szavazat
2. hely: +3 szavazat
3. hely: +2 szavazat
4. hely: 0 szavazat

2. FRAKCIÓKOCKÁK ÉRTÉKELÉSE

Újra szavazatok járnak az öt frakcióért. Ebben a szavazatszámolás-fázisban minden frakció a frakciók mind a négy kockáján (a városban és a tornyokban lévők együtt) látható frakciószimbólumok számának összegével egyenlő szavazatot ér. A játékosok a frakciókövetőt használva a pontozósávon módosítják mindegyik frakció összértékét... itt az alkalom, hogy a játékosok megbizonyosodjanak róla, hogy a követők jó helyen vannak.

A frakciók pontozása az 1. forduló eljárásával azonos; az egyetlen különbség, hogy minden frakció összes kockáját figyelembe kell venni az összérték kiszámításánál.

Egy adott frakciónál a többség tekintetében az a játékos a győztes, aki a legtöbb polgárral rendelkezik az adott frakciókockákhoz tartozó városrészekben és tornyokon.

Holtverseny esetén az idetartozó polgárok közt a legtöbb nessel rendelkező játékos győz. Ha még mindig holtverseny van, akkor köztük egyenlően osztátok szét a szavazatokat, figyelmen kívül hagyva a maradékot.

Amint a számlálás mind az öt frakciónál lezajlott, a fázisgyűrű a „D” betűre kerül, és kezdődik a **védelmi fázis**.




Nézzük a sárga frakció értékelését. Három városrész és egy torony rendelkezik sárga kockával (az ábrán sárgával körberajzolva), minden játékos összeszámolja ezeken a helyszíneken lévő minden polgárát.

- Olive-nak 8 polgára van (6 földműves és 2 nemes).
- Williamnek 5 polgára van (3 földműves és 2 nemes).
- Tanya-nak 7 polgára van (5 földműves és 2 nemes).

Olive tisztán győz; megkapja a sárga 9 szavazatos összértékét, és ezt jelzi a pontozósávon.

D) A VÉDELMI FÁZIS

A játékosok a **védelmi fázis** során letehetnek egy újabb kártyát a védelmi zónába, és e kártyák hozzájárulnak a végső szavazatokhoz.

 Ez a rész ugyanolyan, mint az 1. forduló védelmi fázisa: Fordított pontsorrendben (a legkevesebb szavazattól a legtöbb szavazat felé) minden játékos **képpel lefelé** lerak a kezéből **egy** építménykártyát egy üres védelmi zónába. Ha a szavazatok tekintve holtverseny van, akkor a holtversenyben lévő játékosok közül az **alacsonyabb** prioritásszámú tesz először.

Amint minden játékos lerakta a kártyáját, a védelmi zónák **összes** kártyáját fordítsátok képpel felfelé. Figyeljete rá, hogy a fordítás a **hosszabb tengelyük** mentén történjen, így a felfedett számok ugyanazzal a toronnyal maradnak szomszédosak, mint amivel képpel lefelé voltak.

• A kártya nélküli zónák úgy kezelendők, mintha 0/0 kártya lenne rajtuk.

Példa: Az összes játékos védelmi zónában lévő kártyája, a képpel felfelé fordítás után.



A TORNYOK ÉRTÉKELÉSE

Minden tornyot külön értékeljétek. Az értékelés sorrendje nem fontos; válasszatok egy tornyot, értékeljétek, aztán lépjétek a következőre, míg az összes sorra nem kerül. Egy torony értékelésénél:

- A toronyban a **legtöbb** őrszettel rendelkező játékos (*holtversenynél: játékosok*) a torony két legközelebbi védelmi zónájában lévő építménykártyák **közelebbi felén** lévő számok összegével egyenlő szavazatot kap. Holtverseny esetén az **összes** holtversenyben lévő játékos megkapja a szavazatokat.
- A toronyban a **második legtöbb** őrszettel rendelkező játékos (*holtversenynél: játékosok*) a torony két legközelebbi védelmi zónájában lévő építménykártyák **közelebbi felén** lévő alacsonyabb számmal egyenlő szavazatot kap. Ha egyik vagy mindkét zóna üres, akkor ez a játékos nulla szavazatot kap (*mivel az üres zónát úgy kell venni, mintha 0/0 kártyát tartalmazna*). Holtverseny esetén az összes holtversenyben lévő játékos megkapja a szavazatokat.

Példa: Nézzük néhány torony pontozását. A narancssárgával bekarikázott toronynál a legtöbb őrszemet tekintve William és Tanya holtversenyben van, így mindketten a szomszédos kártyák számainak összegét kapják... mivel az egyik zóna üres, így csak a másik zónában lévő kártyáért járó 1 szavazatot kapják.

A pirossal bekarikázott toronynál Olive-nek van a legtöbb őrszeme; megkapja az összeadott 3 szavazatot. Tanya-nak van a második legtöbb őrszeme, így a kisebb szomszédos számot kapja, ami 1 szavazat.

A sárgával bekarikázott toronynál Tanya-nak van a legtöbb őrszeme; csak egy szomszédos kártya van, ez 3 szavazatot ér. Williamnek van a második legtöbb őrszeme; mivel az egyik szomszédos zóna üres (és 0/0-ként kezelendő), 0 szavazatot kap.

A kézzel bekarikázott toronynál mindkét zóna üres, ezért senki sem kap egyetlen szavazatot sem.



Amint az összes torony értékelése megtörtént, a játék véget ér!

A JÁTÉK VÉGE

A legtöbb szavazattal rendelkező játékos a győztes, őt kiáltják ki Walled City első polgármesterének! (*Holtverseny esetén a holtversenyben lévő játékosok közül a 2. fordulóban kisebb számú céhkártyával rendelkező játékos a győztes.*)

A HATÁRVIDÉK FÜGGELÉK

Itt találhatóak azok a szabálymódosítások, amikkel tisztában kell lenni, ha a játékosok a játéktábla Határvidék oldalával játszanak. Ezekről a módosításokról eltekintve a Walled City összes többi szabálya ugyanaz.

1 **2** A játékosok által kapott utak, falak, nemesek, földművesek és építménykártyák száma más. Az alábbi táblázatot kell figyelembe venni.

	Út	Fal	Nemes	Földműves	Építménykártyák
4 játékos	5	3	16	17	10: minden játékos eldobja az 1/0 kártyáját.
3 játékos	6	4	18	19	12: minden játékos a teljes 11 lapos pakliját használja. Vegyétek még el a nem használt szín 4/0, 3/1 és 2/2 kártyáit , keverjétek meg ezeket, és minden játékosnak osszatok egy kártyát. A játékosok a színüktől eltérő kártyát csak a védelmi fázis alatt (<i>bármelyik fordulóban</i>) játszhatják ki egy védelmi zónába, mintha az a saját kártyájuk lenne. <i>Érdemes ezt a kártyát megjelölni a dobozból vett, saját színű extra földművessel emlékeztetőül, hogy ki tette le, és ki lesheti meg a lapot.</i>
2 játékos	8	6	20	25	18: minden játékos két paklit használ, és eldobja mindkettőből az 5/0 és 4/1 kártyákat; a további részletek a 2 fős játék függelékében találhatóak.

3 **Felméréslapkák.** Csak egy területen van felméréslapka-hely. Vegyetek el egy felméréslapkát, dobjátok fel (*mintha egy érme lenne*), és tegyétek a lapkát a mezőre. A maradék három lapka visszakerül a dobozba.

4 **T-csatlakozás.** Nyolc olyan ösvény van a Határvidéktáblán, ami egy „T”betű felső részének felel meg, egy terület van az egyik oldalán, és két terület a másikon. A továbbiakban ezeket az ösvényeket *T-ösvényeknek* nevezzük. A T-ösvények némi változatosságot visznek a játék **építésfázisába**.

Jobbra, az 1. ábrán a nyolc T-ösvény pirossal van kiemelve.

A 2. ábrán csak egy T-ösvény van kiemelve, hogy megmutassa, egy terület van az egyik oldalán (A) és két terület a másik oldalán (B1 és B2).

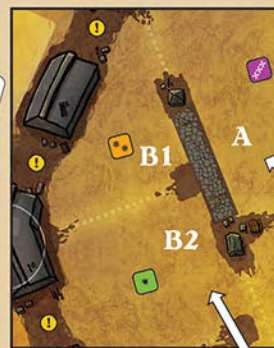


LETELEPEDÉS

Egy T-ösvényen történő útépités után, a játékosnak hozzá kell rendelnie (*a szokásos módon*) az építménykártyája egyik számát az út egyik oldalához, és a másik számot az út másik oldalához. Mivel a játékos útjának egyik oldalán két terület van, a játékosnak választania kell **egy**et a két terület közül a letelepedésre.

EGY FELMÉRÉSKOCKA VAGY LETELEPEDÉSLAP BEÁLLÍTÁSA

Hasonlóan, a T-ösvényre építése egy útnak azt jelenti, hogy a játékosnak a szokásos két terület helyett **három** területe van, amikről egy kockát vagy lapkát kell választania a beállításához.



Példa a letelepedésre: William most építette meg ezt az utat, és kijátszotta a 3/2 építménykártyáját. A kártyáján lévő egyik számnak az út egyik oldalán lévő A területre **kell** vonatkoznia; úgy dönt, hogy ide 2 polgárt tesz le.

A másik számnak (3) teljesen **vagy** a B1 területre **vagy** a B2 területre kell vonatkoznia, mindkettő az út másik oldalán fekszik. William a B2 mellett dönt, és letesz ide 3 polgárt.



Példa egy frakciókocka vagy felméréslapka beállítására: William a beállításra az A vagy a B1 vagy a B2 frakciókockáját választhatja. Nem számít, hogy telepített-e polgárt a területre.


5 **A saját színtől eltérő védelmi kártya.** Emlékeztető: a 3 fős játékban a játékosok kezében lévő nem saját színű építménykártya csak az 1. vagy a 2. forduló **védelmi fázisa** alatt játszható ki.

A 2 FŐS JÁTÉK FÜGGELÉKE

A 2 fős játék előkészületénél van néhány dolog, mely bővebb magyarázatra szorul, mint ahogy arra az előkészületekben kitértünk.

C A játékosok készlete: Építménykártyák. Mindkét játékos két paklit használ; egy sajátot és egy nem használt színét.

A Londonderry táblán folytatott játéknál mindkét játékos eldobja az 5/0, 2/0 és 1/0 kártyákat mindkét paklijából, így a kevert kezdőpakliban 16 kártya lesz.

 **A Határvidéktáblán folytatott játéknál mindkét játékos eldobja az 5/0 és 4/1 kártyákat mindkét paklijából, így a kevert kezdőpakliban 18 kártya lesz.**

A játék alatt működés szempontjából nincs különbség a játékos két színű építménykártyái között.

D Semleges készlet. A 2 fős játéknál a városban egy harmadik jelenléte is szükséges, hogy a többségért folytatott versen-
gés kicsit érdekesebb legyen. Ez a „semleges játékos” a játéktáblán hűséges polgárokkal kezdi a játékot.

A játéktábla kialakítása az előkészületek alatt: A játékosok egy nem használt játékos színt felhasználva letesznek 1 nemes és 2 földművest minden területre, aminek szélén legalább egy rés van. Ugyanezt a színt használva letesznek 1 nemes minden toronyba.

A játékmenetre gyakorolt hatás: A semleges polgárokat számításba **kell** venni a városrészeknél és a tornyoknál a többség kiszámolásakor a **szavazatszámítás-fázis** és a **védelmi fázis** alatt. A jelenlétük hatással lesz a valódi játékosok helyezésére a szerzett szavazatok meghatározásánál.

- A játékosoknak **nem kell** megtartaniuk a semleges játékos pontjait, csak ha akarják!
- A céhek képessége a semleges játékos polgáira is hatással van, ugyanúgy, mintha valódi játékoshoz tartoznának.

I Kezdeti utak. A 2 fős játékban a játéktábla már négy felépült úttal kezd. A kezdőjátékostól kezdve a játékosok felváltva választanak egy ösvényt, és letesznek rá egy megfelelő hosszúságú utat (*a dobozból*). Amint mindkét játékos letett két utat a játék készen áll a kezdésre.

A CÉHEK FÜGGELÉKE

A 20 céhkártya mindegyikén van egy **összefoglaló** a képességükről; ezt részletezi a függelék.



Selyemkereskedő

A kereskedelmi szövetség ajánlatának senki sem tud ellenállni!!

Részletesen: A játékos levehet egyet az összes többi játékos a nemesi közül (*a tábláról bárholnan*), és levehet egy nemeset a saját készletéből a levett nemes helyére. A levett nemes visszakerül tulajdonosa készletébe. A játékos csak annyi nemeset cserélhet ki, amennyire futja a saját készletéből.



Fűszeres

A mérés mestere, türelmes és számító.

Részletesen: A játékos lemásolhatja bármelyik céh képességét, ami éppen egy másik játékosnál van (függetlenül attól, hogy az aktiválva lett vagy sem). Hogy a mérleg egyensúlyban maradjon, a lemásolt játékos azonnal kap 3 szavazatot a pontozósávon.



Méteráru-kereskedő

Öltöztess őket gyapjúba, és a munkásaid hűsége nem hűl ki.

Részletesen: Ha a játékos az 1. fordulóban, a köre építéslépése előtt aktiválja, akkor levehet egy utat egy már beépített ösvényre, mintha az üres lenne, az összes többi szabályt követve. (*Egyszerűen a meglévő tetejére teszi a saját útját.*)

Ha a játékos a 2. fordulóban, a köre építéslépése előtt aktiválja, akkor levehet egy falat egy már beépített résre, mintha az üres lenne, az összes többi szabályt követve. (*Egyszerűen a meglévő tetejére teszi a saját falát.*)



Halkereskedő

A halászat piszkos munka.

Részletesen: A játékos kicserélhet egy nemeset az egyik területen (*egy toronyban nem*) négy, a nemeszel azonos színű földművesre. A nemes visszakerül tulajdonosa készletébe; a négy földműves a tulajdonosa készletéből származik, és ugyanarra a területre kerül, ahonnan a nemes le lett véve. Csak olyan nemes választható, aminek a tulajdonosának **van** legalább négy földművese a saját készletében.



Aranyműves

A munkások mindent megtesznek a megfelelő fizetségért.

Részletesen: A játékos „lerombolhatja” bármelyik, már megépült utat vagy falat, 90-kal elforgatva azt. (A hosszabb utaknál jobb, ha azokat kicserélik a játékosok a dobozból egy rövidebbel.) Nem épülhet új út/fal erre a helyre. Azon kívül, hogy megakadályozza az újrabeépítést, olyan, mintha a lerombolt rész nem volna ott.

Ez azt jelenti, hogy a lerombolt utakkal elválasztott területek nagyobb városrészre **olvadnak** az 1. fordulónál **szavazatszámítás-fázisának** elején, és hogy a nemesek **elmenekülnek** egy lerombolt fal mellől a 2. fordulónál **szavatszámítás-fázisának** elején.

Ha az út a 2. fordulónál kerül lerombolásra, akkor emiatt a szomszédos városrészek **azonnal** összeolvadnak, és a továbbiakban egyetlen nagy városrészként kezelendők.



Bőrnűző

A munkások nem vitatkoznak azzal, aki kést tart a kezében!

Részletesen: A játékos leveheti bármelyik, már megépült utat/falat; a levett elem visszakérül a dobozba. Később **épülhet** új út/fal a megüresedett ösvényre/résre. A játékos **építhet** a megüresedett ösvényre/résre ugyanabban a körben, amikor **üressé tette**.

Ez a képesség **nem** használható az aranyműves képességével lerombolt utak vagy falak levételére. (Lásd a részleteket az **aranyművesnél**.)



Szabó

Csábítsd el az ellenfeleid szépen szabott ruhákkal.

Részletesen: Vedd le az egyik ellenfeledhez tartozó földművest (ha van ilyen) a tábláról. A levett földműves visszakérül tulajdonosa készletébe.



Rövidáru-kereskedő

Kövessd a divatot, és kövessenek irigy pillantások!

Részletesen: A játékosnak legfeljebb 4 kísérlete van egy frakciókocka újradobására vagy egy felméréslapka feldobására (mintha érme lenne). A játékos minden kísérletnél választhat új kockát/lapkát vagy választhatja a már újradobottat/feldobottat. A játékosnak nem kell felhasználnia mind a 4 kísérletét, de a fel nem használt kísérletek nem tartalékolhatók későbbre.



Besózó

A tartósítás mesterei, évekkel előre terveznek.

Részletesen: A játékos tegyen le egy nemeset és egy földművest a saját készletéből a város bármelyik területére (a toronyokba nem). Lehetően ezeket együtt vagy rakhatja különböző helyekre. A játékos ennek a képességnek a felét is aktiválhatja (csak egy nemeset vagy csak egy földművest tesz le). A játékosnak kell, hogy legyen a készletében polgár, hogy lehessenek azokat.



Vaskereskedő

Az erő oszlopai, a hatalom szimbólumai.

Részletesen: A játékos mozgasson minden játékosról (beleértve saját magát is) egy nemeset a város bármelyik területéről, bármelyik toronyra. A nemesek származhatnak ugyanarról vagy különböző területekről, és kerülhetnek ugyanabba vagy különböző toronyokba. A játékosnak elő **kell** léptetnie minden játékos egyik nemesét, tehát a játékos **nem** aktiválhatja ezt a képességet, ha nincs mindegyik játékosnak legalább egy nemes a városban. Emlékeztető: a toronyok az 1. fordulónál frakciókocka értékelése során nincsenek figyelembe véve, így, ha játékos az 1. fordulónál aktiválja ezt a képességet, akkor ezek az elmozdított nemesek nem érnek szavazatot a 2. fordulónál.



Bortermelő

A bor a gazdagok itala.

Részletesen: A játékos válasszon egy játékos (saját magát is választhatja), akinek van legalább három földműves a táblán, és legalább három nemes a készletében. Vegyen le a játékos tábláról az adott játékos földművesei közül hármat, és tegye vissza ezeket a tulajdonosa készletébe; minden levett földműves után vegyen el egy nemeset az adott játékos készletéből, és tegye azokra a területekre, ahonnan a földműveseket elvette.



Posztógyári munkás

Mondd meg az igazat a császár új ruhájáról!

Részletesen: A játékos válasszon ki két bármilyen frakciókockát vagy két bármilyen felméréslapkát. Mindkét választott tartozék értékét csökkentse a legkisebb értékre. (A frakciókockán ez az **egy szimbólum**; a felméréslapkának ez a **-1 oldala**.)



Ács

Jó kerítés, jó szomszédság.

Részletesen: A játékos tegyen le egy utat (*a dobozból*) bármely területen belülre *kerítésként*, tulajdonképpen ezzel a területet két kisebb területre osztva. Oszta szét a már a területen lévő polgárokat (*ha vannak*) a kerítés két oldala között, ahogy azt szeretné. Az eredeti terület frakciókockáját vagy felméréslapkáját a több polgárt tartalmazó területre **kell** tenni. (*Egyenlőség esetén a játékos dönt.*)

A kerítést úgy kell lerakni, hogy a két vége érintkezzen (vagy majdnem) egy ösvénnyel, egy úttal, vagy az erődítménnyel. **Magyarán: legyen egyértelmű minden játékos számára, hogy a kerítés miképpen osztja ketté az eredeti területet.**

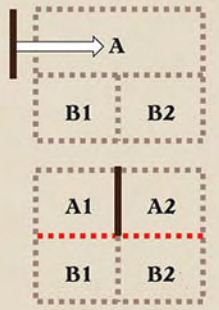
A kerítést más céhképességgel nem lehet elmozdítani vagy eltávolítani, és ráépíteni sem lehet.

Ha az 1. fordulóban kerül lerakásra, akkor a kerítés útként működik, a szavazatszám-lálás-fázis elején kialakult városrészeknél. Ha a 2. fordulóban kerül lerakásra, akkor a szétosztott városrészt azonnal (és innentől fogva) két különálló városrészként kezelendő.

A kerítés lerakható úgy, hogy az egy normál ösvényt T-ösvénnyé alakít. Ilyenkor ez úgy kezelendő, mint egy normál T-ösvény. (Lásd a Határvidék függelékét, hogy egyértelmű legyen.)

A kerítés (*fekete*) lerakható úgy, hogy *dupla T-ösvény* alakuljon ki, ahol a normál T-ösvény egyik oldala helyett, az ösvény **mindkét** oldalán két lehetséges terület van a letelepedésre.

Ebben az esetben, ha valaki a későbbiekben utat épít a középső (piros) ösvényre, akkor a játékosnak a kártyája egyik felével az A1 vagy A2 területre kell telepednie, a másik felével a B1 **vagy** B2 területekre. (*És a négy terület bármelyikét választhatja a frakciókocka vagy felméréslapka beállításánál.*)



Pék

Legyen egy kis szünet a kampányban, hogy ellássuk az embereket!

Részletesen: A játékos játssza ki az építésfázisban a saját köre elején. A köre kimarad, és eldob egyet az útjai (*1. fordulóban*) vagy a falai (*2. fordulóban*) közül a készletéből a dobozba. Ezután leveszi 3 saját nemesét a játéktábláról, és azonnal 13 szavazatot kap a pontozósávon. A levett nemesek visszakerülnek a dobozba. *Mivel a játékos nem használ fel egy építménykártyát, egy megmarad neki a játék végéig.* A játékos nem aktiválhatja ezt a képességet, amíg nincs legalább 3 nemes játékban.



Borbély

Borotválj ügyesen; a penge kis botlása is halálos lehet.

Részletesen: A játékos válassza ki bármelyik két nemeset a játéktábláról. Vegye ki ezt a két nemeset a játékból, tegye vissza a dobozba.



Szíjgyártó

Ha jól ülsz a nyeregben, ideje kilovagolni!

Részletesen: A játékos válassza ki bármelyik három földművest **vagy** bármelyik két nemeset (*de nem toronyban lévő*) a játéktábláról. A kiválasztott földművesek **vagy** nemesek származhatnak ugyanarról **vagy** különböző területekről, és tartozhatnak ugyanahhoz **vagy** különböző játékosokhoz, beleértve saját magát is. Minden kiválasztott földműves (**vagy minden nemes**) szabadon átlép egy úton vagy ösvényen a másik oldali területre.

Amikor a polgárok a T-ösvény A oldaláról lépnek a B1/B2 oldalra, akkor a játékos dönt, hogy B1-re **vagy** B2-re mennek. (Lásd a Határvidék függelékét, hogy egyértelmű legyen.)



Festő-színező

A festőanyagok mestere.

Részletesen: A játékos az összes többi játékostól levehet egy földművest (*bárhonnan a játéktábláról*), és felrak egy földművest a saját készletéből a levett földműves helyére. A levett földműves visszakerül tulajdonosa készletébe. A játékos csak annyi földművest vehet le, amennyi elérhető a saját készletében.



Mészáros

Élesítsd a bárdod, és toborozz polgárokat!

Részletesen: A játékos adhat a kezéből egy-egy építménykártyát az összes többi játékosnak. Aki kapott egyet, annak vissza kell adnia egy, a kapott kártya összértékénél magasabb értékű építménykártyát (*mindenki saját maga választja ki*). Ha ez nem lehetséges, akkor a játékos megnézheti az adott játékos kezében lévő kártyákat, és kiválaszthatja bármelyik kártyát (*akár azt, amit ő adott*), és a kezében lévőkhöz teszi.



Fegyvermester

Készülj a csatára, véd a várost.

Részletesen: A játékos vegyen két nemeset a készletéből, és tegye ezeket bármelyik toronyba. A nemesek kerülhetnek ugyanabba vagy különböző tornyokba. *Emlékeztető: a tornyok az 1. forduló frakciókockák értékelése során nem vesszük figyelembe, így, ha játékos az 1. fordulóban aktiválja a képességet, akkor ezek az elmozdított nemesek nem érnek szavazatot a 2. fordulóig.*



Tímár

Terjeszd ki a befolyásod a többi városrésze.

Részletesen: A játékos válassza ki bármelyik két frakciókockát **vagy** bármelyik két felméréslapkát **vagy** mindkettőből egyet-egyet. Cserélje fel ezeket, megtartva a jelzett értéküket. A játékos **nem** cserélhet úgy, hogy annak eredményeként a toronyban felméréslapka kerüljön.

A THE WALLED CITY ÁTTEKINTÉSE

A játékosok kövessék a 3. oldal előkészületeit. Az előkészületek rövid összefoglalása a 4. oldalon található.

1. FORDULÓ

A) CSATLAKOZÁS

A kezdőjátékosról kezdve minden játékos választ egy céhet. A céhek különleges képességeket, és a prioritás-sorrendet adják.

B) ÉPÍTÉS

A játékosok a prioritás sorrendjében végrehajtják köreiket, amíg mindenkinek el nem fogynak az útjai. A játékos köre:

- 1) Építés. A játékos lerak egy utat egy üres ösvényre, és kijátszik egy építménykártyát.
- 2) Letelepítés. A játékos a kártyán lévő számok alapján polgárokat tesz az általa lerakott úttal szomszédos területekre. (Nemeseket és/vagy földműveseket, a játékos választja ki, melyikből mennyit.)
- 3) Egy frakciókocka vagy felméréslapka beállítása. A játékos növelheti vagy csökkentheti az általa letett út melletti egyik kocka vagy lapka értékét.

C) SZAVAZATSZÁMLÁLÁS

Városrészek alakulnak, majd a játékosok szavazatokat szereznek a következők szerint:

- 1) Városrészek értékelése. Minden városrész pontozásra kerül a többség alapján. A játékosok 5/3/2/0 szavazatot* kapnak az 1./2./3./4. helyért.** *A felméréslapkák megváltoztatják a szavazat értékét. **A holtversenyt a nemesek döntenek el. Ha még mindig holtverseny van, akkor a játékosok a helyezésért járó szavazatokat összeadják és szétosztják, figyelmen kívül hagyva a maradékot.
- 2) Frakciókockák értékelése. Minden frakció pontozásra kerül. A tornyokat figyelmen kívül hagyva, a többséggel rendelkező játékos megkapja a frakció értékét*** ***A holtversenyt a nemesek döntenek el. Ha még mindig holtverseny van, akkor a játékosok a frakcióértéket egyenlően szétosztják, figyelmen kívül hagyva a maradékot.

D) VÉDELEM

Fordított pontsorrendben minden játékos képpel lefelé fordítva kijátszik egy építménykártyát egy védelmi zónára.

2. FORDULÓ

A) CSATLAKOZÁS

A játékosok eldobják a céheiket, majd fordított pontsorrendben újat választanak. A céhek különleges képességeket, és a prioritás-sorrendet adják.

B) ÉPÍTÉS

A játékosok a prioritás sorrendjében végrehajtják köreiket, amíg mindenkinek el nem fogynak a falai. A játékos köre:

- 1) Építés A játékos lerak egy falat egy üres résre, és kijátszik egy építménykártyát.
- 2) Letelepítés. A játékos a kártyán lévő számok alapján polgárokat tesz az általa lerakott fallal szomszédos területekre. (Nemeseket és/vagy földműveseket, a játékos választja ki, melyikből mennyit.)
- 3) Előléptetés. A játékos a kártyán lévő számok alapján polgárokat tesz az általa lerakott fallal szomszédos területekre. (Nemeseket és/vagy földműveseket, a játékos választja ki, melyikből mennyit.)
- 4) Egy frakciókocka vagy felméréslapka beállítása. A játékos növelheti vagy csökkentheti az általa letett út melletti egyik kocka vagy lapka értékét. (a tornyokban lévők is)

C) SZAVAZATSZÁMLÁLÁS

A nemesek az erődítményen lévő réseken keresztül elmenekülnek, majd a játékosok szavazatokat szereznek a következők szerint:

- 1) Városrészek értékelése. Minden városrész pontozásra kerül a többség alapján. A játékosok 5/3/2/0 szavazatot* kapnak az 1./2./3./4. helyért.**
- 2) Frakciókockák értékelése. Minden frakció pontozásra kerül. A tornyokat is beleszámolva a többséggel rendelkező játékos megkapja a frakció értékét***

*A felméréslapkák megváltoztatják a szavazat értékét. **A holtversenyt a nemesek döntenek el. Ha még mindig holtverseny van, akkor a játékosok a helyezésért járó szavazatokat összeadják és szétosztják, figyelmen kívül hagyva a maradékot. ***A holtversenyt a nemesek döntenek el. Ha még mindig holtverseny van, akkor a játékosok a frakcióértéket igazságosan szétosztják, figyelmen kívül hagyva a maradékot.

D) VÉDELEM

Fordított pontsorrendben minden játékos képpel lefelé fordítva kijátszik egy építménykártyát a védelmi zónára. Minden kártyát felfordítanak, és minden tornyot lepontoznak. Egy toronyban többséggel rendelkező játékos a szomszédos kártyák közelebbi részének értékét kapja.* Egy toronyban a többség alapján a második játékos a szomszédos kártyák közelebbi részéről az alacsonyabb értéket kapja.*

*Holtverseny esetén a holtversenyben lévő játékosok mindegyike megkapja az összes szavazatot.

A JÁTÉK VÉGE

A legtöbb szavazattal rendelkező játékos nyer! Holtverseny esetén az alacsonyabb prioritású játékos a kedvezményezett.

THE WALLED CITY TERVEZŐK

Daryl Andrews & Stephen Sauer

GRAFIKA, ILLUSZTRÁCIÓ, & SZABÁLYFEJLESZTÉS

Josh Cappel

GRAFIKAI IGAZGATÓ Richard "Doc" Diosi

PRODUCT MANAGER Kevin Nesbitt

Daryl Andrews, Stephen Sauer, és Josh Cappel tagjai a kanadai játék kisiparosoknak

Magyar fordítás:
Trew és Dunda

Játéktesztelők: Tanya Andrews, William Attia, Rob Bartel, Elly Boersema, Tim Brown, Stefan Brunelle, Josh Cappel, Barnett Chow, Christopher Chung, Jay Cormier, Josh Derksen, Peter Eggert, Martin Ethier, Micah Fuller, Gord Hamilton, Marc Gurwitz, Mandy Hiscocks, Jan Kraft, Al Leduc, David Leung, Sen-Foong Lim, Sarah MacDonald, Ian Mackey, Dave Malesich, Brian Malott, Adam Marostica, Eric Martin, Christian Monterroso, Daniel Rocchi, Ali Sauer, Heather Sauer, Justin Saunders, Dave Servos, Brad Taylor, Keith Taylor, Je Temple, Matt Tolman, Yves Tourigny, François Valentine, Je Watts, Alex Wilson, Michael Xuereb.

Daryl Andrews szeretne külön köszönetet mondani: Csodálatos feleségének, Tanyának amiért mindig hitt benne, Sen-Foong Limnek a tanácsaiért, Hendy Andrewsnek, mert a legjobb anya, számos embernek, akik segítettek a játék tesztelésében, és apjának, aki inspirálta.

Stephen Sauer szeretne külön köszönetet mondani: feleségének, Heathenek a végtelen támogatásáért, és mert hitt benne, gyerekeinek, Olivének és Williamnak, akik arra ösztönöztek, hogy a legjobb embere legyek, amennyire csak lehetek, és az egész családomnak, akik kitartottak mellettem egész évben, és mondták "Oké, most már megvan!!"



mercurygames.com

Published and ©2014 by Mercury Games Inc.
Mercury Games and The Walled City are
trademarks of Mercury Games Inc.
All Rights Reserved.