

A SEGÉDEK KÉPESSÉGEI
ÉPÍTMÉNYHATÁSOK
EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD
VARIÁNS ELŐKÉSZÜLETEK

© 2018 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

 **reflexshop**
WWW.REFLEXSHOP.HU

A SEGÉDEK KÉPESSÉGEI



Oltárszolga

Amikor továbbépíted a katedrális, a jobb oldalon látható jutalmat is megkapod.



Cselszövő

Amikor a városközpontban hajtasz végre akciót, és foglyokat ejtesz, fizess 1-gyel kevesebb ezüstöt *(nem adót)!*



Behajtó

Amikor adósságot fizetsz vissza, megkapod a jobb oldalon látható további nyersanyagokat is.



Kapuőr

Minden alkalommal, amikor újranít a feketepiac, szabadon engedheted 2 börtönben lévő saját munkásodat.



Illuzionista

Amikor a feketepiacon hajtasz végre akciót, nem csökken az erényszinted.



Ékszerész

Amikor az ezüstművesnél végrehajtott akcióval ezüsthöz jutsz, kapsz 1 további ezüstöt.



Mindenés

Ez a segéd birtokában van mind a 3 szakterületnek.



Kalmár

A királyi tárházban végrehajtott akcióként elkölthetsz annyi ezüstöt, amennyi a bal oldalon látható, hogy a jobb oldalon látható nyersanyaghoz juss.



Bányász

Amikor a bányáknál akció végrehajtásakor agyaghoz vagy aranyhoz jutsz, kapsz 1 további agyagot.



Pártfogó

A királyi tárházban végrehajtott akcióként elköltheted a bal oldalon látható nyersanyagokat, hogy annyival nőjön az erényszinted, amennyi a jobb oldalon látható.

2



Bérelj fel segédet!

A feketepiac és az építménykártyák olykor lehetővé teszik, hogy bármelyik, a játéktáblán képpel felfelé szereplő segédet felfogadd. Egyedül a műhely akciónál kell figyelembe venni, hogy egy játékosnak mennyi munkása van ott.



Zsebmetsző

Amikor az adópultról adót lopsz, kapsz 1 aranyat.



Apród

Amennyiben a fekete piac újrainításakor egyetlen munkásod sincs a börtönben, megkapod a jobb oldalon látható jutalmat.



Kőfaragó

Amikor a kőfejtőben akció végrehajtásakor kőhöz jutsz, kapsz 1 további követ.



Szélmákos

Amikor akciót hajtasz végre a fekete piacon, megkapod a feltüntetett nyersanyagokat is.



Tolvaj

Az adópultról lopva 1-gyel kevesebbel csökken az erényszinted.



Kereskedő

A királyi tárházban végrehajtott akcióként elköltheted a bal oldalon látható nyersanyagokat, hogy a jobb oldalon láthatókat megkapd.



Csaló

A fekete piacon végrehajtott akcióidhoz 1-gyel kevesebb ezüstöt kell fizetned.



Favágó

Amikor az erdőben akció végrehajtása során fához jutsz, kapsz 1 további fát.

⚡ Nyersanyagok/kártyák begyűjtése

Fogadóház, Agyaggödör, Tervezőszoba, Üzem, Fatelep, Kovácműhely, Tolvajok barlangja, Kincstár, Kút
Az építménykártyát megépítő játékos azonnal megkapja a kártyán látható nyersanyagokat vagy kártyákat.

⚡ Munkások foglyul ejtése/szabadon engedése

Fegyvertár, Laktanya, Vár, Rejtekhely

Az építménykártyát megépítő játékos azonnal végrehajtja a kártyán látható akciót, ugyanúgy, mint ahogyan a városközpontban vagy a fogdánál hajtana végre akciót. A várral ugyanarról, vagy akár 2 különböző helyszínről is végre lehet hajtani a foglyul ejtést.

⚡ Egyéb

Templom: Az építménykártyát megépítő játékos azonnal megszabadulhat 1 kifizetetlen adósságkártyájától.

Könyvtár: Az építménykártyát megépítő játékos azonnal eldobhatja 1 kézben tartott építménykártyáját, hogy 2 aranyhoz jusson.

Emlékmű: Minden játékos erényszintje azonnal 1-gyel nő. Ezáltal az építménykártyát megépítő játékosnak összesen 2-vel nő az erényszintje.

Palota: Az építménykártyát megépítő játékos az aktuális erényszintje alapján azonnal 1 aranyat kap minden 4 szint után.

Kocsma: Az építménykártyát megépítő játékos azonnal elvehet egy játéktáblán képpel felfelé szereplő segédkártyát ingyen.

Őrtorony: Minden játékosnak, akinek legalább 3 munkása börtönben van, azonnal 1-gyel csökken az erényszintje (az építménykártyát megépítő játékos is beleértve).

7 Nyersanyagpiacok

Agyagpiac, Ezüstpiac, Kőpiac, Fapiac

Az építménykártyát megépítő játékos, amennyiben az adott nyersanyagból ő rendelkezik a legtöbbel a játék végén, további 2 győzelmi pontot kap (döntetlen esetén nem jár pont).

7 Közreműködés a katedrálison

Kápolna, Templomtorony

Amennyiben az építménykártyát megépítő játékos építkezett a legtöbbször a katedrálison, megkapja az építménykártyán azon látható jutalmat a játék végén (döntetlen esetén nem jár jutalom).

7 Erényszint-növelők

Kastély, Vízároló, Kereskedőház

Az építménykártyát megépítő játékosnak a játék végén, de még a játék végi pontozás előtt, minden jobb oldalon látható játékelem vagy nyersanyag után 1-gyel nő az erényszintje.

7 GyP-növelők

Vízvezeték, Erőd, Világítótorony, Pénzkölcsönző

Az építménykártyát megépítő játékos 1 győzelmi pontot kap minden 3 foglyul ejtett munkás, 4 erényszint, kifizetett adósságkártya, vagy megépített építménykártya után, ahogyan az a kártya jobb oldalán látható.

7 Segédkunyhók

Favágó kunyhó, Kőműves kunyhó, Tetőfedő kunyhó

Az építménykártyát megépítő játékos a játék végén minden segédjéért, aki rendelkezik az adott szaktudással, további 1 győzelmi pontot kap a játék végén.

7 Egyéb

Várbörtön

Az építménykártyát megépítő játékos erényszintje 2-vel csökken a játék végén, de még a játék végi pontozás előtt. Ezt a hatást egyéb erényszint-csökkenések, vagy -növekedések előtt, vagy után is végre lehet hajtani.

Szökőkút

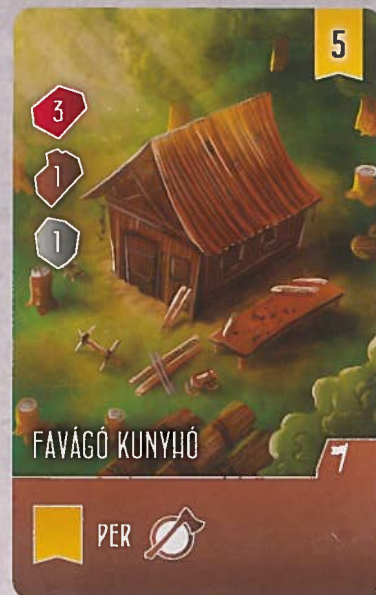
Az építménykártyát megépítő játékos a játék végén 1-gyel kevesebb győzelmi pontot veszít minden kifizetetlen adósságkártyája után.

Bűnbarlang

Az építménykártyát megépítő játékos a játék végén további 1 győzelmi pontot veszít minden kifizetetlen adósságkártyája után (összesen tehát 3-at kifizetetlen adósságkártyánként).

Egyetem

Az építménykártyát megépítő játékos a játék végén további 2 győzelmi pontot kap, ha nincs kifizetetlen adósságkártyája.



Bevezetés

Bármennyire is igyekszel, hogy a katedrális minél előbb felépüljön, a király egyre türelmetlenebbé válik. Elégedetlenségében híres bizánci építészekhez, Konrádhoz és Alfrédához fordult, hogy fejezzék be a munkát a katedrálison. A hírneved veszélyben. Ez az utolsó esélyed, hogy bizonyítsd a királynak rátermettségedet. A játék célja, hogy több pontot gyűjts, mint ellenfeled.

Játékelemek



helyszín, ahova a munkást kell helyezni az akció, amelyet végre kell hajtani

30 db tervkártya
2 db segédletkártya



1 kétoldalas ellenfél karaktertábla

2-en Konrád vagy Alfréda ellen

A 2 fős játékokba még több feszültséget csempészhettek Konráddal vagy Alfrédával. Kövessétek a "2-en Konrád vagy Alfréda ellen" segédletkártya utasításait!

Előkészületek

Kövessd a szokásos 2 fős játék előkészületeit (5 jutalomkártya) a következő módosításokkal:

1. 3 ezüstrrel és 7-es erényszinttel kezdesz.
2. Távolítsd el a 4 "nyersanyagpiac" építménykártyát az építménypakliból!
3. A többi építménykártyát keverd meg és ossz magadnak 5 kártyát! Tarts meg 3-at, a maradék 2-t dobd el!
4. Válaszd ki, hogy az ellenfél karaktertábla melyik nehézségi szintű oldalát használod (Konrád = normál, Alfréda = nehéz)!
5. Válassz játékoszint az ellenfeled számára és helyezd a 20 munkását a karaktertáblájára!
6. Az ellenfeled egyik játékosjelölőjét helyezd a katedrális alá, a másikat pedig az erénysáv 7-es mezőjére!
7. Az ellenfeled nem kap sem ezüstöt, sem pedig építménykártyát.
8. Válogasd szét a 20 kezdő tervkártyát (barna fejléces) és a 10 jövőbeli tervkártyát (fekete fejléces), majd a két paklit külön-külön keverd meg! A kezdő tervpaklit helyezd az ellenfeled karaktertáblája mellé képpel lefelé! A jövőbeli tervpaklit helyezd a játéktábla mellé képpel lefelé! Ezekre csak akkor lesz szükség, amikor arra külön utasítást kapsz.

Játékmenet

Először mindig te kerülsz sorra, majd a köröd végrehajtása után az ellenfeled következik. A te köröd pontosan ugyanúgy zajlik, mint egy többszemélyes játék esetén. Az ellenfeled köre azonban másképpen működik. Az ellenfeled körében fordítsd meg a tervpaklija felső kártyáját! Minden tervkártya meghatároz egy helyszínt, ahova az ellenfeled egy munkását tenned kell. Bizonyos helyszínek az ellenfeled számára másképpen működnek, ez külön meg van jelölve minden kártyán.

Van még néhány szabály, amit be kell tartani a játék folyamán. Az ellenfeled:

- nem gyűjt és nem is használ ezüstöt, agyagot, fát, követ, aranyat, segédet, építménykártyát.
- nem kell, hogy rendelkezzen semmilyen játékelemmel (*nyersanyag, építménykártya*) a katedrális továbbépítéséhez.
- az erényszintjétől függetlenül mindig továbbépítheti a katedrális, illetve meglátogathatja a feketepiacot.
- márványhoz juthat, de kizárólag pontszerzési céllal.
- foglyul ejthet és "eladhat" munkásokat (*az összes munkásért 1 márvány jár a munkások számától függetlenül*), de a saját munkásait nem ejtheti foglyul.
- adósságkártyát szerezhethet, és meg is szabadulhat tőlük.

Amennyiben a tervpakli kiürülne, a dobópaklit meg kell keverni és egy új húzópaklit kell képezni belőle. Amennyiben az ellenfeled a köre elején nem rendelkezne munkással, ne húzz tervkártyát! Helyette az összes munkását helyezd vissza a karaktertáblájára, továbbá az eldobott tervkártyákat keverd bele a tervpakliba. Fontos, a városházán és a feketepiacon lévő munkásait NE helyezd vissza, a foglyul ejtett és bebörtönzött munkásait viszont **HELYEZD VISSZA** a karaktertáblájára!

A játék vége

A játék ugyanúgy ér véget, mint a 2 fős játszma (12 építkezés). Ne feledd, hogy minden játékos, az is, aki a városházára helyezte az utolsó üresen maradt mezőre a munkást, még egyszer sorra kerül, tehát mindenkinek van egy utolsó köre a játék végi pontozás előtt.

A játék végi pontozás

Számold össze a pontjaidat a megszokott módon. Az ellenfeled összpontszáma a következőkből áll:



Katedrális (? GyP)



Erényszint (? GyP)



Márvány (1 GyP/db)



Városházán lévő munkások

Konrád (1 GyP/db)

Alfréda (3 GyP/db)



Kifizetetlen adósságkártyák (-2 GyP/db)



Börtöntöltelékek (-1 GyP/2db)

Amennyiben még változatosabb játékmenetet szeretnétek, használjátok minden karaktertábla másik oldalát (*válasszatok, vagy osszatok véletlenszerűen*)! Ezáltal minden játékos egyedi képességekkel rendelkezik a játék folyamán. Emellett ez az oldal azt is meghatározza, hogy 1-1 játékos milyen játékelemből mennyivel és milyen erényszinten kezd. A legmagasabb erényszinttel rendelkező játékos lesz a kezdőjátékos, a játék menete pedig az óramutató járása szerint zajlik.

Például, Ferdinándnak a játék elején egy munkása sincs börtönben, 4 ezüsttel, 7-es erényszinten és 1 kővel kezd (1). Az egyedi képességének köszönhetően pedig nem kell építménykártyát eldobnia ahhoz, hogy továbbépítse a katedrális (2).



Megjegyzés: A megszokott előkészületektől eltérően a játékosok nem kapnak ezüstöt az alapján, hogy a játékosrendben hol helyezkednek el.



A játék elején egy munkása sincs börtönben és nem kap ezüstöt. 11-es erényszinten, 1 arannyal és 1 további építménykártyával kezd, ez utóbbit a kártyák kiválasztása után húzza fel az építménypakliból. Az egyedi képességének köszönhetően pedig a játék folyamán figyelmen kívül hagyhat 1 adót az akciók végrehajtásakor.



A játék elején 8 munkása van a börtönben. 10 ezüsttel, 3-as erényszinten, 1 kifizetetlen adóssággal és 1 márvánnyal kezd. Az egyedi képességének köszönhetően minden alkalommal, amikor akciót hajt végre a feketepiacon, kap 1 építménykártyát.



A játék elején egy munkása sincs börtönben, 4 ezüsttel, 7-es erényszinten és 1 kővel kezd. Az egyedi képességének köszönhetően nem kell építménykártyát eldobnia ahhoz, hogy továbbépítse a katedrális.



A játék elején egy munkása sincs börtönben. 3 ezüsttel, 9-es erényszinten és 1 fával kezd. Az egyedi képességének köszönhetően 1-gyel kevesebb ezüstöt kell fizetnie (nem adót), amikor a műhely akciójával bérel fel segédet, emellett pedig akár 6 felbérelt segédje is lehet.



A játék elején 4 munkása van a börtönben. 5 ezüsttel, 5-ös erényszinten és 1 további építménykártyával kezd (ezt az építménykártyák kiválasztása után húzza fel). Az egyedi képességének köszönhetően mindenféle funkció és cél szempontjából számára a márvány és az arany ugyanannak a nyersanyagnak számít.