



The Castles of Tuscany

2-4 játékos részére
10 éves kortól

Egy régióépítő gyors, stratégiai játék az olasz reneszánsz idején

JÁTÉKÖTLET

A gyönyörű Toszkanában vagyunk, a 17. században. Mint befolyásos hercegek, a játékosok megragadnak minden lehetőséget, hogy gondosan átgondolt fejlesztéseik révén a kastélyukat övező régiók felvirágozzanak.

Ehhez más támogató kastélyokat, városokat és falvakat kell felépíteniük, számos kolostorral együtt, kitermelniük a márványt és árukat szállítaniuk. A játékos körében választhat, hogy új kártyákat húz, vagy kereskedelmi kártyákat vesz fel a régiók teljesítéséhez vagy bővítéséhez. Az így szerzett győzelmi pontok mellett, ezek az elemek új készségeket és előnyöket is nyújtanak a további területszerzésben.

Az a játékos nyer, aki a legtöbb ponttal rendelkezik a három pontozási szakasz végén.

A JÁTÉK ELEMELI

1 pontozó tábla

120 hatszögletű lapka:

Játékoszínenként 22 lapka:

- 4x falu (narancs)
- 4x mezőgazdaság (világos zöld)
- 3x kocsi (bézs)
- 3x kolostor (sárga)
- 3x kőbánya (szürke)
- 2x város (vörös)
- 1x fogadó (türkiz)
- 1x kastély (sötétzöld)
- 1x kezdő-kastély (sötétzöld, kétoldalas)
- 32x bézs hátlap: (a fenti típusok mindegyikéből 4 db)

25 bónuszlapka:

+1 kártya +1 raktárhely +1 márvány +1 munkás +1 kereskedelmi kártya



5db mindegyikből



150 kártya:

- 122 területkártya



- 27 kereskedelmi kártya



- 1 kezdő játékos kártya



12 területlap

(4x A, B és C jelű)



Játékötlet

A játékosok toszkán hercegek szerepébe bújnak

3 forduló alatt a lehető legjobban bővítik régióikat

Minden forduló után pontozás következik

A játék végén legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes

4 játékos tábla 42 fajlzó:

(1 játékosonként)



- 12 márvány (narancs)
- 12 munkás (türkiz)
- 10 hatszöglap (4x sárga, 2x zöld, 2x piros)
- 2 pontjelző játékos színenként

8 színbónusz - lapka:



4 x 50/100-as jelölő:



1 játékosonként

Ha először olvasod a szabályokat, akkor azt ajánljuk, hogy egyelőre hagyd figyelmen kívül az oldalak jobb szélén lévő, vastagon szedett szöveget. Ezek a szövegek a szabályok összefoglalásának céljából készültek azért, hogy - akár egy hosszabb kihagyás után is - könnyebb legyen újra megérteni a játékot.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

(Az első játék előtt minden lapkát óvatosan, lehetőleg a kivágással ellentétes irányban nyomkodjátok ki a kinyomótáblákból!)

A **pontozó táblát** összeállítjuk és az asztal közepére helyezzük, könnyen hozzáférhető módon.

A **122 területkártyát** összekeverjük és a pontozó tábla mellé kell helyezni, húzópakliként.

A **27 kereskedelmi kártyát** összekeverjük, és könnyen hozzáférhető húzópakliként helyezzük a játékterület szélére.

A **25 bónuszlapkát** típus szerint kell felosztani, és lefele fordítva kell elhelyezni, 5 különálló köteget alkotva, úgy hogy a játékosok számára elérhető legyenek.

A **8 színbónusz lapkát** (az „1.” oldallal felfelé) egymás mellé kell elhelyezni.

A játék előkészítése

Helyezzük minden játékos számára elérhetővé:

- A pontozó táblát
- A területkártya paklit
- A kereskedelmi kártyákat
- Bónuszlapkákat
- Színbónusz-lapkát
- Márvány, munkás és hatszöglap fa elemeket
- A semleges hatszög lapkákat (8 lapkát fordítsunk fel)

Minden játékos kap:

- 1 játékos táblát
- 22 hatszöglapkát
- 2 pontjelzőt
- 1 50/100-jelölőt
- 5 területkártyát
- 3 területlapot (A, B, C)
- 1 bónusz lapkát

Minden játékos kiválaszt egy színt, és megkap:

- **1 játékos táblát**, amelyet felfelé fordítva maga elé helyez.
- Összes saját színű (hátdalán látszik) **22 hatszöglapkát**: A kétoldalú kezdő kastélyt félretesszük. A megmaradt 21 lapkát lefele fordítva megkeverjük, majd három 7-es csoportra osztva elhelyezzük a játékos tábla tetején jelzett helyeken (1./2./3.) három kupacot képzünk.
- Mindkét azonos színű **pontjelzőt**: Minden játékos helyezze el a vékonyabb pontjelzőt a pontozótábla belső körén (piros) 50-es mezőre; a vastagabbat a pontozótábla külső körén (zöld) 50-es mezőre.
- Saját színű **50/100-as jelölőjét**, amelyet szintén maga elé helyez.

A megmaradt 34 fa alkatrészt

(12 márványtömb, 12 munkás, 10 hatszöglapka) helyezzük el a pontozótábla közelébe.

A 32 semleges hatoldalú lapkát (bézs hátdalú)

jól össze kell keverni, és képpel lefele fordított kis oszlopokba rakni.

A játék további előkészületeit

a következő sorrendben kell végrehajtani:

Minden játékos húz **öt területkártyát** a húzópakliból úgy hogy a többiek ne lássák a kihúzott lapokat.



Ezután mindenki kap 3 véletlenszerű területlapot (egy - egy A, B és C), amelyeket tetszőleges sorrendben és tájolásban egymás mellé helyez, a hosszú élek mentén. Fontos megjegyezni, hogy a három rész egyikét sem lehet eltolni egy hatszögnél többel felfelé vagy lefelé, a szomszédos részekhez képest.

A három rész együtt alkotja az egyes játékos "területabláját", pontosan 30 különböző színű mezővel.

Ezután minden játékos elhelyezi a kezdő kastélyát a három sötétzöld mező valamelyikén, de most ennek semmilyen további hatása nincs.

Tipp:

- Minden játékosnak a lehető legegyszerűbben kell végrehajtania ezt az összeállítást (azaz anélkül, hogy a társaira nézne).

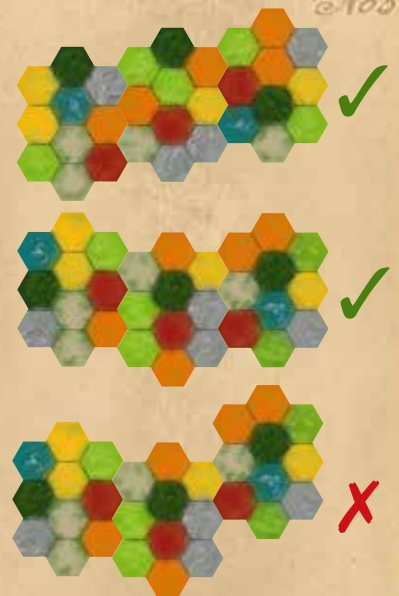
- Ha kevesebb, mint 4 játékos van, a fel nem használt térképlapokat és a megmaradt hatszöglapkákat, pontjelzőket és jelölőket visszarakjuk a játék dobozába.

A legfiatalabb játékos lesz a kezdőjátékos és megkapja a **kezdő játékos kártyát**, amelyet a játék hátralévő részében maga előtt hagy.



A kezdő játékos elvesz egy **bármelyik bónuszlapkát**, és a játékosablájának jobb oldalán helyezi el. Ezt ugyanúgy az összes többi játékos is megteszi, további korlátozások nélkül. Azok, akik "+1 további tárhely" bónuszlapkát felvették ezt azonnal lepontozzák, 2 ponttal előremozgatják a pontjelzőjüket a külső pontozósávon (zöld).

Végül a semleges hatszöglapok közül **nyolcat** (bézs hátlapú) felfordítunk, és az asztal közepén két négyes sorba helyezjük, ez lesz **kínálat**.



A játék menete

A játék 3 fordulón keresztül tart

Minden forduló végén van egy pontozási szakasz

A játékos három lehetőség közül választhat:

- 2 területkártya húzás
- 1 lapka elvétel
- 1 lapka lehelyezés

A JÁTÉK MENETE

A játék három fordulón keresztül tart. Minden forduló végén van egy pontozási szakasz. A harmadik értékelés után egy kis záró értékelés következik. Ezután a játék véget ér, és a legtöbb győzelmi pontot szerző játékos nyer.

A kezdő játékos megteszi az első lépését, majd az óramutató járásával megegyező irányban folytatja a következő játékos, addig amíg egy játékosnál el nem fogynak az aktuális kupacban lévő hatszöglapok (lásd: 8. oldal: „Pontozás”).

Mikor a játékoson a sor, három lehetőség közül választhat:

- **Területkártya húzás**
- **Lapka elvétel**
- **Lapka lehelyezés**

Területkártya húzás

Ha ezt az akciót választod, felveszel két területkártya lapot a húzópakliból, nincs kézlimit. Húzhatsz plusz még egy kártyát, ha van nálad „+1 területkártya” bónuszlapka. Ha a húzópakli elfogy, akkor az összes eldobott kártyát összekeverjük és lefelé fordítva új húzópaklit készítünk.



Lapka elvétel

Ha ezt az akciót választod, felveszel egy lapkát a felfordított 8 semleges lapka közül az asztal közepéről és a játékosablak rakhelyére teszed (vagy a megfelelő bónuszlapka kiegészítő rakhelyére). Ha a rakhely nem szabad, akkor először eltávolítod az ott lévő lapkát a játékból (vissza a dobozba) majd elhelyezed az újat.



(Tipp: Ezt a cserét lehetőleg kerülni kell!)

Miután elhelyezted a hatszöglapkát a játéktábládon, cseréld ki az asztal közepén hiányzó lapkát a saját hatszöglapkaid soron következőjével (Játéktáblád tetején a baloldali oszlop legfelső lapka). Ha ez a kupacod utolsó lapkája, akkor a játékosnak ezt be kell jelentenie, és ez a forduló a kör végéig folytatódik (azaz a kezdő játékos jobb szomszédjáig). Ezután a játék belép a pontozási szakaszba (lásd: a 8. oldal Pontozás).

Lapka lehelyezés

Ha ezt az akciót választod, lehelyezel egy lapkát a saját játéktábládról a területtáblára. A következő szabályokat kell betartani:

- Annak érdekében, hogy egy lapkát egyáltalán lehelyezhessen, a játékosnak el kell dobnia **két, a lapka színével egyező területkártyát** képpel felfelé (dobópakliba).

Két másik ugyanolyan színű kártyával helyettesítheted a szükséges kártyák egyikét (összesen 3 kártya). Ez két különböző színű párra is vonatkozhat, amelyekkel majd kicserélheted mindkét szükséges kártyát (összesen 4 kártya).

- **Kapcsolódnia** kell egy régebben kijátszott hatszöglapka-hoz a területtáblán. Az első hatszöglapkát, amelyet lejátszol, a saját kezdő kastélyod mellé kell tenni.

Minden további lapkának kapcsolódnia kell legalább egy éllel, a lerakott lapkák valamelyikéhez.

- **A térképtáblán csak olyan mezőre helyezhető, amely megegyezik a lehelyezni kívánt hatszöglapka színével pl. a falvak csak narancssárga mezőkre, a városok csak a piros mezőkre és így tovább.**



2 területkártya húzás

(+ 1 területkártya, ha rendelkezel "+1 kártya" bónuszlapkával)

1 Vegyünk el 1 lapkát a 8-as kínálatból

Ezután pótolja ki a hiányzót a saját lapkáiból

Utolsó lapka a kupacból: a kör vége / pontozás

Helyezzen egy hatszöglapkát a játéktábláról a területtáblára

- mindig két azonos színű területkártyát kell eldobni érte (másik 2 egyszínű kártya = joker)

- mindig illeszkedni kell a lerakott lapokhoz

- csak azonos színű területre lehet lerakni

Győzelmi pontok, amint egy színmező elkészült:

- 1 - mezős: 1 GyP

- 2 - mezős: 3 GyP

- 3 - mezős: 6 GyP

Győzelmi pontok

A lehelyezés után azonnal ellenőrizni kell, hogy elkészült-e egy színterület

(= az azonos színű mezők összefüggő területe). Ebben az esetben

a játékos azonnal megkapja a

megfelelő győzelmi pontokat (1-mezős: 1 GyP; 2-mezős: 3 GyP; 3-mezős: 6 GyP), jelöljével ennyit mozog a zöld pontozósávon.



Például: Anna eldob két sárga területkártyát, és kolostor lapkáját sárga mezőre helyezi. Mivel ez három összekapcsolt sárga mezőnek csak a második elfoglalt mezője, még nem kaphat győzelmi pontokat. Csak akkor kap 6 győzelmi pontot, amikor ide helyezi a harmadik kolostor lapkáját is.



A hatszöglapok részletesen

Attól függően, hogy melyik lapkát helyezted el, a következők történnek:

Kastély

Ha egy játékos kastélyt helyez el (legfeljebb kétszer, csak a sötétzöld mezőkön lehetséges), akkor azonnal leveheti az asztal közepén lévő 8 hatszöglapka egyikét, és az alapszabályokat betartva közvetlenül ráhelyezheti a lapkát a területtáblájára - alkalmazva a lapka további hatásait is (győzelmi pontok, extra akciók, ...).

Város

Ha egy játékos várost helyez el (legfeljebb 3x, csak a piros mezőkön lehetséges), akkor azonnal elveheti a bónuszkártyák bármelyikét, és elhelyezheti a táblája mellett. Nincs további korlátozás, *Például egy játékos háromszor birtokolhatja a „+1 kártya” lapkát.*

Ha ez egy „+1 raktárhely” lapka, akkor a két helyet előrelép a jelölőjével a zöld pontozó sávon. Ha egy típusból már mind az 5 lapkát elvették, akkor másik típust kell választania.



Fogadó

Ha egy játékos fogadót helyez el (legfeljebb kétszer, csak a türkizkék mezőkön lehetséges), akkor egy fa hatszöveget vesz ki a készletből, és a játéktáblája raktárhelyére helyezi. Bármely későbbi fordulóban elhelyezheti ezt a hatszöglapot a régiótábla bármely színű mezőjén (természetesen lehelyezett lapkával szomszédos legyen) Két ugyanolyan színű kártyát kell játszania ahhoz a helyhez, amelyhez a lapka tartozik, amikor megjelenik a területtáblán, a lapkák elhelyezésének összes szabálya alapján (lásd: Lapka lehelyezés). Ez a „vad” hatszög beleszámít a győzelmi pontokba és az általa képviselt színes hatszöglapok bármely hatásába. Ha egy fából készült hatszöglapot egy világoszöld mezőre helyeznek, akkor az a mezőgazdaság kiegészítő típusának számít, ezért mindig kap pontot a játékos!



Például: Anna eldob két piros és egy világoszöld lapot, és fa hatszöveget egy világoszöld mezőre helyez. Függetlenül attól, hogy ezen a területen milyen típusú mezőgazdasági lapkák vannak lehelyezve, megkapja ezért az extra győzelmi pontot (lásd alább)

Fontos: A fa hatszöglap megszerzésének több módja is van. Ha egy játékos fából készült hatszöglapot kap, és nincs rakhely játékos tábláján, akkor a játékos nem veszi el a fa hatszöglapot, hanem két győzelmi pontot kap a piros pontozó körön.

Mezőgazdaság

Ha egy játékos mezőgazdaság lapkát helyez el (legfeljebb ötször, csak a világoszöld mezőkön lehetséges), akkor a színterület kitöltésével járó lehetséges győzelmi pontok mellett kaphat egy vagy két győzelmi pontot (zöld), ha ilyen típusú mezőgazdaság lapka még nincs ezen a területen elhelyezve.

Például: Anna eldob két világoszöld területkártyát, és világoszöld „disznó / szőlőművelés” lapkáját egy világoszöld hárommezős területre helyezi. Egy másik „Szőlőművelés” lapka már ott látható. Anna csak 1 GyP-t kap az új lapkáért (a disznókért).

2/05



1 lapkát a kínálatból elhelyezzünk közvetlenül a területtáblán



1 bónuszkártyát vegyünk fel, és helyezzük őket a játéktáblára



1 fa hatszöglapot, vegyünk fel, és tegyük a saját játéktáblánk üres rakhelyére



+1 Győzelmi pont minden olyan mezőgazdaság lapka esetén, amely még nem látható a színterületen

Kőbánya

Ha egy játékos kőbánya lapkát helyez el (legfeljebb négyszer, csak a szürke mezőkön lehetséges), akkor egy márványtömböt vesz el a készletből, és elhelyezi a játéktáblájára, ahol a márványkép található. Minden játéktáblájához tartozó „+1 márvány” bónuszlapkáért újabb márványtömböt vehet fel.

(Például egy játékos, aki már két ilyen bónuszlapkával rendelkezik, három márványtömböt kap, amikor kőbánya lapkát helyez le.)

A márvány funkcióját az oldal alján ismertetjük.



Vegyd ki 1 márványt a készletből (+1 továbbit egy megfelelő bónuszlaponként)

Falu

Ha egy játékos falu lapkát helyez el (legfeljebb ötször, csak a narancs mezőkön lehetséges), akkor egy munkás vesz el a készletből, és a játéktáblájának megfelelő helyére helyezi. Minden játéktáblájához tartozó „+1 munkás” bónuszlapkához egy újabb munkást vehet fel.

(Például egy ilyen bónuszkártyával rendelkező játékos minden alkalommal két munkást vesz el, amikor falu lapkát helyez le.)

A munkás szerepét a következő oldalon ismertetjük.



Vegyd ki 1 munkást a készletből (+1 továbbit egy megfelelő bónuszlaponként)

* Megjegyzés: A különböző faanyagok (márvány, munkás, hatszögek) nincsenek korlátozva. Ritka esetben, ha a készlet nem elegendő, akkor cseréljük ki egy másik anyagra.

Kolostor

Ha egy játékos egy kolostor lapkát helyez le (maximum négyszer, csak a sárga mezőkön lehetséges), akkor három területkártyát vesz fel a húzópakliból a kezébe. Ilyenkor a "+1 területkártya" bónuszlapkának nincs javító hatása erre!



Vegyd 3 területkártyát a kezébe

Kocsi

Ha egy játékos kocsi lapkát helyez el (maximum négyszer, csak a bézs színű mezőkre lehetséges), akkor felhúz egy "kereskedelmi kártyát" pakliból, és megkapja a megfelelő előnyt, pl. Győzelmi pontokat a piros vagy zöld pontozó sávon, új területkártyák vagy egyéb előnyöket.

Ezután a kártyát a dobópakliba helyezi. Ha a húzópakli elfogy, akkor a dobópaklit összekeverjük, és lefele fordítva új húzópaklit képzünk.

Megjegyzés: Ha a játékos a kereskedelmi kártyák húzásából egy fából készült hatszöglapot kap, akkor azt a játéktáblájára kell tennie, ahol éppen üres lett. Ha ugyanabban a lépésben felhúz még egy kereskedelmi kártyát, és ezzel újabb hatszöget talál, de nincs több szabad tárhely, akkor a készletben kell hogy hagyja, és ehelyett két győzelmi pontot kap a piros pontozó sávon.

Minden játéktáblájához tartozó „+1 kereskedelmi kártya” bónuszlapkához újabb kártyát vehet fel. *(Három ilyen bónuszlapkával rendelkező játékos tehát négy kereskedelmi kártyát kap, amikor a kocsi lapkát lehelyezi.)*



Vegyd fel 1 kereskedelmi kártyát (+1 továbbit egy megfelelő bónuszlaponként)

Márvány

A játékos egy márványtömböt körönként legfeljebb egyszer (!) visszatehet a készletbe, és további akciót hajthat ezért végre, azaz Például először húz egy kártyát, majd eldob egy márványt, és végrehajt ehhez egy bármilyen más akciót, például lehelyez egy lapkát.



Ha eldobsz egy márványtömböt, akkor még egy akciót hajthatsz végre.

Munkás

A játékos a lapka lehelyezéshez, két területkártya helyett, fizethet egy munkással is, amit visszatesz a készletbe. Két munkás használata esetén bármilyen lapka lehelyezhető.

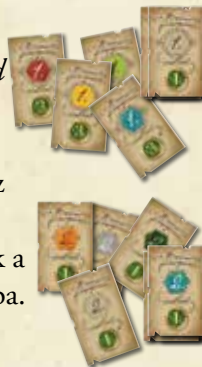
Példa: Anna fizet egy munkással, és eldob két világos zöld kártyát, hogy a város lapkát a területablája piros helyére lehelyezze.



Minden beadott munkás egy területkártyát helyettesít

Színbónusz-lapok

Amint egy játékosnak sikerül elsőként lehelyezni egy szín összes mezőjét a területabláján, (például a két sötétzöld mezőt vagy mind a négy sárga mezőt ...), a megfelelő színbónuszlapkán feltüntetett Győzelmi Pontot kapja meg, amit lelép a zöld pontozósávon. Ezután megfordítja a színbónusz lapkát, amelyen a "2." jelzés lesz látható. Aki másodikként teljesíti ezt a szint, akkor az a játékos megkapja 2-es oldalon lévő Győzelmi Pontokat, majd eltávolítják a színes bónusz lapkát a játékból, visszahelyezve azt a játék dobozába.



Aki elsőként tölti ki egy szín összes mezőjét, megkapja az 1. helyért járó színbónusz pontokat

Aki másodikként tölti ki egy szín összes mezőjét, az megkapja 2. helyért járó színbónusz pontokat



Figyelem

Figyelem! Fontos! Amint öt azonos színű lapka kerül fel az asztal közepén levő kínálatba (világos zöld lapkákra is vonatkozik, függetlenül attól, hogy milyen típusú), a játékot megállítjuk: Az öt egyszínű lapkát eltávolítjuk, és képpel lefelé visszatesszük a semleges hatszöglapokból alkotott oszlopok mellé. Ezután öt új semleges hátlapú hatszöglapkát felfordítunk, hogy ismét nyolc lapka legyen az asztal közepén levő kínálatban. Ha újra előfordul, hogy egy színből több mint négy lapka jelenik meg, akkor újra eltávolítjuk a lapkákat és megismételjük ezt a cserét.

Amint az ötödik azonos színű hatszöglapka megjelenik a kínálatban, az 5 lapkát le kell cserélni semleges hátlapú lapkákkal.

A három forduló

Mint már említettük, az első forduló akkor ér véget, amikor valamelyik játékos lehelyezte az összes első kupacban lévő hatszöglapkáit (a játéktáblája "1" mezőről), akkor ezt a játékosnak be kell jelentenie és a forduló a kör végéig folytatódik. *Vagyis a többi játékos még befejezi ezt a körét!* Amikor a forduló véget ér, **Pontozási** fázist hajtunk végre (lásd következő oldal). Ezután a játék a szokásos módon folytatódik tovább, kezdődik a második forduló.

Figyelem: Azok a játékosok, akik még nem ürítették ki a saját kupacukat, a következő fordulóban folytatják a lapkakerakást a kínálatba, amíg a kupacuk kiürül. Mindig a bal oldali aktuális kupacból játszanak le lapkákat.

A második kör akkor fejeződik be, amikor valamelyik játékos kiürítette középső kupacát (vagyis 14 lapkát helyezett le az asztal közepére).

Ismét az egyértelműség kedvéért: a második forduló nem ér véget, amikor a következő játékos kiürítette a bal zsetonját!

A harmadik forduló akkor fejeződik be, amikor valamelyik játékos kiürítette jobb oldali (utolsó) kupacát is, vagyis 21 lapkát helyezett le a kínálatba.

Viszont a harmadik forduló nem ér itt véget, kivételként még egy újabb teljes kört játszanak a játékosok a forduló tényleges befejezéséig, azaz minden játékosnak van még egy akciója!

Az 1. forduló akkor ér véget, amikor valakinek a bal oldali első kupaca kiürül

A 2. forduló akkor ér véget, amikor a középső második kupac kiürül

A 3. forduló akkor ér véget, amikor a jobb oldali utolsó kupac is kiürül (plusz van még egy utolsó kör)

Pontozás

Amikor egy forduló véget ér, pontozás történik. Minden pontozásnál azok a pontok, amelyeket a ponjelölők mutatnak a zöld pontozó sávon, átkerülnek a piros pontozó sávra.

Például: Az első kör végén Anna jelzője a külső körön (zöld sáv) található a 9. helyen. Ez a 9 győzelmi pont átkerül a piros sávon lévő jelölőjére: Ez a 4-es (mivel Anna két megfelelő hozamkártyával rendelkezik az első kör folyamán), amellyel most összesen 13 győzelmi pontja van. A második forduló után külső jelölője 22-nél áll, és a belső jelzője szintén 2 helyet feljebb lépett (hozamkártya): Anna belül 22 ponttal feljebb lép = 37 győzelmi pont összesen. Ugyanezt az eljárást követjük a 3. forduló után is ...

Megjegyzés: Amint egy játékos eléri vagy meghaladja az 50-et a belső pontszámjelzőjével, az 50-es jelzőjét az oroslán fejére teszi. Ha eléri a 100 vagy annál több győzelmi pontot, akkor megfordítja azt.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a harmadik forduló pontozási szakasza után ér véget. Ezután egy rövidebb pontozási fázis következik, ahol minden játékos pontokat kap a játéktábláján levő fel nem használt elemekért: Minden játékos 1 pontot kap a piros pontozó sávon minden hatszöglap, fa hatszög, márványtömb és munkás után, valamint a kezében lévő minden 3 kártya után is.

Az a játékos nyeri a játékot, aki piros győzelmi pont sávon a legtöbb győzelmi pontot szerezte. Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek a legtöbb üres mező van a területtábláján. Ha ezek is megegyeznek, az nyer, akinek a legkevesebb pontja van a zöld pontozó sávon. Ha még ezek is megegyeznek, az nyer, akinek a legkevesebb területkártyája maradt.

Pontozás:

Vigye át a győzelmi pontokat külső (zöld) sávról a belső (piros) sávra



A JÁTÉK VÉGE

A megmaradt anyagok további győzelmi pontokat hozhatnak

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos nyer

A szerző és a kiadó köszönetet mond a sok tesztelőnek nagy elkötelezettségükért és számos javaslatukért, különösen:

Susanne és Jonathan Feld-nek, valamint Bad Aibling, Bad Feilnbach, Fischbachau, Grassau, Kressbronn, Krumbach, Lieberhausen, Oberhof, Offenburg, Reutte, Rotenburg és Siegsdorf játszócsoportjainak.

© 2019 Stefan Feld | © 2020

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

