

ANNO XVII. (San Juan) szabályösszefoglaló

A játék előkészítése

1. A játékosok kiválasztják maguk közül a **kezdőjátékost**, aki megkapja a **kormányzókártját**.
2. Helyezzük az **5 szerepkártyát** az asztal közepére, tetszőleges sorrendben.
3. Keverjük meg az **5 kereskedéskártyát** és rakjuk őket képpel lefelé egy külön pakliba.
4. Helyezd a Katedrális kártyát középre.
5. Minden játékos kap **1 Malmot** (kikeresve azokat a pakliból), amit első épületként kirak maga elé az asztalra képpel felfelé; majd kap még **4 lapot**, amiket a kezébe vesz, titokban tartva azokat a többiek elől.
6. A megmaradt lapokból **húzópaklit** képzünk, és letesszük azt a szerepkartonok mellé. Az átellenes oldalon gyűlnek majd a dobott lapok, amelyeket mindig képpel lefelé helyezünk le.

A játékban a kártyák építési költségként, megtermelt terméként vagy győzelmi pontként is szolgálnak.

Egy-két játék után minden játékos megválaszthatja a 4 kezdőkártyáját 5-8 lap közül. Kezdőjátékos 5 lapból választ, a második 6-ból, a harmadik 7-ből és a negyedik 8-ból. A többit eldobja.

Egy forduló

A játék fordulóból áll (általában 11-14 forduló), amelyben az alábbi tevékenység kerül végrehajtásra:

1. Szerepválasztás

A Kormányzó kezd, kiválasztja az egyik szerepet az asztal közepéről és maga elé teszi, majd végrehajtja a szerephez tartozó akciót és kiváltságot. Ezután a tőle balra ülő játékos is végrehajtja az akciót, és így tovább, az óramutató mozgásával megegyező irányba haladva, míg minden játékos sorra nem kerül egyszer.

Most a Kormányzótól balra ülő játékos köre következik. Kiválaszt megmaradt szerepek közül egyet, maga elé helyezi és végrehajtja a választott szerephez tartozó akciót. Ezután a tőle balra ülő játékos hajtja végre az adott akciót, és így tovább, az óramutató járásával megegyező irányban, amíg minden játékos sorra nem került egyszer:

- mindig a szerepet választó játékos kezd, majd követik a többiek;
- kötelező szerepet választani, azonban nem kötelező annak akcióját és/vagy kiváltságát végrehajtani;
- minden szerepet csak egyszer lehet kiválasztani egy fordulón belül.

A játékban 2 játékosnál a Kormányzó még egyszer szerepet választ és a fentiek szerint végrehajtja azt.

2. A forduló vége

Miután minden játékos szerepet választott magának és lehetősége volt annak akcióját és/vagy kiváltságát végrehajtani, a forduló véget ér.

- mindenki visszateszi középre a használt szerepkártyát;
- a Kormányzókártja átadásra kerül az óramutató járásának megfelelően, majd az új Kormányzó figyelmezteti a játékosokat a Kápolna épületük használatára, valamint leellenőrzi a játékosok kézből tartott lapjait (kézlimit 7 lap, kivéve megépített Toronnyal, amikor az 12 lap);
- megkezdődik az új forduló az új Kormányzóval, aki szerepet választ.

Játék vége

A játék akkor ér véget, amikor az építés fázisban bármely játékosnál megépítésre kerül a 12. épület, nincs további akció.

A játékosok Győzelmi Pontjai (GyP) az alábbi sorrendben kerülnek kiszámításra:

- az épületek győzelmi pontértéke;
- a Kápolna alatt található lapok száma;
- Céh, Városháza, Diadalív, Katedrális, Kastély és végül a Palota pontértéke.

Szerepek

A szerepek akciói és kiváltságai hatékonyságát, képességeit egyes megépített épületek megnövelik.

Aranyásó

Akcio: nincs.

Kiváltság: egy lapot húz.

Építész

Akcio: egy épület megépítése egy lapnak a kézből történő lehelyezésével és építési költségének megfizetésével (annyi lapot a kezéből el kell dobni).

A játékban bármennyi termelőépület megépíthető, azonban a többi típusból csak egy-egy.

Kiváltság: az építési költsége 1-el kevesebb (minimum nulla, ez alá nem mehet – nincs laphúzás).

Iparos

Akcio: egy árú termelése. A húzópakliból tegyél egy lapot képpel lefelé az egyik termelőépületre, amelyen nincs lap, üres. Innen kezdve az épület már megtelt. Amennyiben a játékosnak nincs üres termelőépülete, nem tud semmit sem termelni.

Kiváltság: megtermelhetsz egy másik, az előzőtől elérő terméket.

Kereskedő

Felfordítja a legfelső kereskedéskártyát, amelyet az akciók végrehajtása után a megfelelő pakli aljára tesz.

Akcio: egy termék eladása, amely során a választott termelőépületén képpel lefelé található lapot eldobja, majd a kereskedéskártyán található számú lapot húzza fel a kezébe.

Kiváltság: egy második árút is eladhat.

Tanácsos

Akcio: 2 lapot húz a húzópakliból, egyet megtart, egyet eldob a húzott lapok közül.

Kiváltság: plusz 3 lapot húz, egyet megtart és négyet eldob a húzott lapokból..

TERMELŐ ÉPÜLETEK

Név	db	költsége	GyP	termék neve
Malom	10	1	1	liszt
Tanya	8	2	1	hús
Présház	8	3	2	bor
Szővőszék	8	4	2	posztó
Aranyműves	8	5	3	arany

KÜLÖNLEGES ÉPÜLETEK	db	költsége	GyP	funkció
Aranybánya	3	1	1	Ha valaki más választotta az Aranyásó szerepet, csapj fel 4 lapot. Amennyiben mind a 4 lap építési költsége különböző, válassz közüle egyet és vedd a kezvedbe, majd a többit dobd el. Ha van legalább 2 azonos költségű, dobd el mind a 4 lapot.
Ácsműhely	3	3	2	Miután megépítettél egy különleges épületet, húzz 1 lapot. Ez nem vonatkozik az Ácsműhelyre.
Bank	3	4	2	A teljes játék alatt egyszer a forduló elején annyi lapot tehetsz a Bank alá, amennyit szeretnél. A játék végén minden egyes lap 1 pontot ér. El kell elmondanod, mennyi lapot tettél alá.
Bíróság	3	3	2	A tanácsos-fázisban 2 lapot tarthatsz meg az 1 helyett.
Céh	2	6	???	A játék végén minden megépített termelőépületed 2 pontot ér.
Daru	3	2	1	Az építés-fázisban felülépíthetsz egy már megépített épületet. Az új épület költségét a régi építési költségével csökkenteni kell (minimum 0). A felülépített épület megszűnik épületnek lenni, a termelőépületen lévő termékek elvesznek, azonban a Kápolna alatt lévő lapok megmaradnak és pontot érnek.
Diadalív	2	6	???	A játék végén minden megépített 1/2/3 monumentumodért 4/6/8 pontot kapsz.
Emlékoszlop	3	3	3	Monumentum.
Feketepiac	3	2	1	Építés során az építési költségéből 1 vagy 2 lapot e termelőépületeiden lévő kártyád eldobásával is meg tudsz fizetni.
Hivatal	3	1	1	Minden forduló elején eldobhatsz 1 vagy 2 kártyát és ugyanennyit húzhatsz helyette (sorrend: Hivatal, Kápolna/Bank, Városkapu/Torony).
Kastély	2	6	???	A játék végén minden 3 különböző épületekből álló, azonos árú épületcsoportért pontot kapsz. Az elsőért 4-et, a másodikért 3-at és így tovább...
Katedrális	1	7	???	A Játék kezdetén helyezd a Katedrális kártyát középre. Az építész-fázis alatt, aki meg szeretné építeni, megteheti a költségek megfizetésével (1 megépítendő épületnek számít). A játék végén a többi játékos által épített minden 6 értékű épületért pontot ad. Az elsőért 4-et, a másodikért 3-at és így tovább...
Kápolna	3	3	2	Minden forduló elején, mielőtt ellenőrzésre kerülne a kézlimit, lerakhatsz egy kártyát a Kápolna alá a kezedből, amelyek darabja 1 pontot ér a játék végén.
Kereskedőház	3	2	1	A kereskedő-fázisban eggyel több árút adhatsz el.
Kikötő	3	4	2	Amikor a kereskedő-fázisban terméket adsz el és megkapod a bevételt, az eladott lapokból egyet a Kikötő alá tehetsz. Minden egyes lap a játék végén 1 pontot ér.
Kocsmá	3	2	1	Ha az építész-fázis végén neked van a legkevesebb épület megépítve, akkor húzz egy lapot.
Kofa	3	2	1	Ha a kereskedő-fázisban legalább 2 árút adtál el, húzz 1 lapot.
Kolónia	3	5	3	Az aranyásó-fázisban húzol egy kártyát, majd megmutatod a többieknek. Ha olyan épület, amit még senki nem épített meg, akkor a kezvedbe veheted. Ha nem, akkor eldobod.
Kovács	3	1	1	Amikor termelőépületet építesz, fizess 1 kártyával kevesebbet (minimum 0).
Könyvtár	3	5	3	Tulajdonosa duplán élvezi az általa választott szerep kiváltságát. Tanácsosként 8 lapot húzol, Építészként a költséget kettővel csökkented, Iparosként akár 3 terméket termelhetsz, Kereskedőként akár 3 terméket is eladhatsz, Aranyásóként 2 lapot húzol. <i>2 játékosnál a Könyvtár képességét csak egyszer használhatja a Kormányzó egy fordulóban.</i>
Kőfejtő	3	4	2	Amikor különleges épületet építesz, fizess 1 kártyával kevesebbet (minimum 0).
Kút	3	2	1	Ha az iparos-fázisban legalább 2 terméket megtermeltél, húzz 1 lapot.
Lovasszobor	3	4	4	Monumentum
Palota	2	6	???	A játék végén minden addig megszerzett 4 győzelmi pontodért kapsz 1 pontot (lefelé kerekítve).
Park	3	3	2	Ha Daruval felülépítéd a Parkot, az 3 helyett 6 kedvezményt ad.
Piac	3	4	2	Amikor legalább 1 terméket eladtál, akkor egy lappal többet húzol, mint az árú értéke (bármennyi árút is adsz el, összesen 1 extra lapot húzhatsz).
Szegényház	3	2	1	Miután építettél és 0 vagy 1 lap maradt a kezvedben, húzz 1 kártyát.
Szoborpark	3	5	5	Monumentum
Tanácssterem	3	1	1	A tanácsos-fázisban vedd a kezvedbe a húzott lapokat, majd az összes kártyád közül válaszd ki, mit dobsz el.
Torony	3	3	2	Minden forduló elején 12 lap lehet a kezvedben (7 helyett).
Városháza	2	6	???	A játék végén minden megépített különleges épületed 1 pontot ér (maga a Városháza is 1 pont).
Városkapu	3	1	1	Minden forduló elején, akinek nincs Városkapuja, legfeljebb 6 lap lehet a kezében. Akinek van, legfeljebb 7, akinek van Tornya ott legfeljebb 12, akkor is, ha nincs Városkapuja.
Vízvezeték	3	3	2	Az iparos-fázisban eggyel több árút termelhetsz.
Zálogház	3	3	2	A tanácsos-fázis elején húzz egy lapot képpel lefelé és tedd a Zálogházra, ha az üres. Kereskedő-fázisban 2 lapért eladhatod.

Megjegyzések:

- minden esetben egyes szerepek és épületek hatásai összeadódnak pl.: Építész és a Kőfejtő, Tanácssterem és a Bíróság;
- amikor a húzópakli elfogyott, megkeverjük a dobópaklit és a játék folytatódik tovább;
- a termékeket jelképező lapok mind a termelés, mind a kereskedés során végig képpel lefelé használhatóak.

Események	Hatás
	<p>Játékmenet: amikor egy eseménykártya felfedésre kerül a játék során BÁRMIKOR, akkor azt a lapot a játéktéren a szerepkártyák mellé kell letenni képpel felfelé és helyette másik lapot húzni (eseménykártya nem lehet a játékosok kezében). Egy szerep választása helyett a játékos választhatja egy képpel felfelé található esemény végrehajtását is. Miután az végrehajtásra került, a dobópaklira kell tenni, így még később újra feltűnhet. Az épületek nincsenek hatással az eseménykártya eredményére.</p>
Tűzvész	<p>Minden játékosnak - beleértve az eseményt aktiváló játékost is - el kell dobnia egy épületét a játéktérületéről. Mindenki maga választhatja meg, hogy mit dob el. Ha voltak kártyák az adott épületen, vagy alatta, akkor azok is dobásra kerülnek.</p>
Iparosodás	<p>Az eseményt aktiváló játékoskal kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva, minden játékos húz 3 lapot.</p>
Adózás	<p>Az összes többi játékosnak (az eseményt aktiválónak nem) el kell dobnia egy kártyát a kezéből, ha van a kezében lap. Mindenki maga választhatja meg, hogy mit dob el.</p>
Forradalom	<p>Az eseményt aktiváló játékoskal kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva, minden játékos eldobhat annyi lapot a kezéből, amennyit akar, és ugyanannyit húz helyette.</p>
Demokrácia	<p>Az eseményt aktiváló játékos azonnal választhat egy a kör során már felhasznált szerepet. Ezt a szerepet ugyanúgy végrehajtja, mint rendesen. Így lehetséges kétszer is építeni egy fordulóban. <i>Ha egy játékos ezen esemény végrehajtásával építi meg a 12. épületét, a játéknak akkor vége az esemény végrehajtása után.</i></p>
Újjáépítés	<p>Az eseményt aktiváló játékoskal kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva, minden játékos megépíthet egy legfeljebb 4 kártyába kerülő épületet a kezéből, anélkül, hogy kifizetné annak árát. Minden játékos maga döntheti el, hogy melyik épületet építi meg.</p> <p><i>Ennek az eseménynek a kedvezményét nem lehet összevonni más épületek tulajdonságaival, mint például a kocsmáéval. Minden építési szabály továbbra is érvényben van. Ha egy játékos a 12. épületét építi meg ezzel az eseménnyel, akkor a játék véget ér az esemény végén.</i></p>