

SÉBASTIEN DUJARDIN - XAVIER GEORGES - ALAIN ORBAN

# Troyes

Artwork: Alexandre Roche



Az 1200. esztendőben fektették le a troyes-i katedrális alapjait, de befejezésére csak 400 évvel később, számos esemény bekövetkezése után került sor. A játékban négy évszázadot barangolhatsz a történelemben, átélve miként teszi le névjegyét a nyugati civilizáció lapjaira az egyik legfigyelemreméltóbb középkori város. A társadalmat azokban az időkben három réteg alkotta: a nemesség, a papság és a jobbágság. A nemesség állította ki a hadsereget, mely a törvényeket és a földet védelmezte. A papok voltak a közösség szellemi vezetői, hozzájárulva a tudás és kultúra fejlődéséhez. A jobbágságnak és az iparosoknak kevés tekintély jutott, de kemény munkájukkal nagyban hozzájárultak a népesség napi megélhetéséhez.

## A játék alapjai

A Troyes stratégiai játékban a francia Champagne régió egy gazdag családját képviseled. Használd befolyásod, hogy polgárokat toborozz és vezess három kiemelt területen: hadsereg (a vörös szín jelzi a játékban), vallás (fehér), és civil élet (sárga).

Mindhárom terület különféle előnyöket kínál: A katonai lehetővé teszi, hogy nagyobb eséllyel vedd fel a harcot a támadásokkal szemben. A vallási a katedrális megépítésére, valamint a polgárság és a katonák oktatására koncentrál. A parasztok azon fáradoznak, hogy megtöltsék a zsebed.

A városi lakosság adja a munkaerőt, melyet a dobókockák jelölnek. A munkaerőt több módon alkalmazhatod: elvégezheted a különböző tennivalókat a kereskedők felügyelete alatt, építheted a katedrális, leküzdheted a felmerülő eseményeket, és akár új polgárokat is toborozhatsz. Minden ilyen akcióhoz 1-3 kockát használhatsz fel.

Lépéseidnél mindig légy tekintettel a családodat inspiráló híresség céljaira. Ez a személy egyike azon befolyásos embereknek, akik azzá tették a várost, ami. Ha pedig sikerül kitalálnod más családok (játékosok) céljait, komoly hírnévre tehetsz szert, hiszen minden játékos a hírességek vezérelve szerint munkálkodik.

**Az a játékos, aki a legnagyobb hírnevet szerzi (győzelmi pontok formájában), megnyeri a játékot!**

## Cartozékok



♦ 1 játéktábla



♦ **dénárok**  
1 (x24)  
5 (x12), és  
10 (x4) címletekben



♦ **56 polgárfigura** (minden színből 12 db: natúr, kék, zöld, és narancs, valamint 8 db szürke, semleges figura)



♦ **90 színkocka** (minden színből 20 db: natúr, kék, zöld, és narancs, valamint 10 db szürke, semleges kocka)



♦ **8 fakorong** (minden játékos színében 2 db: natúr, kék, zöld, narancs): 1 Befolyásjelző és 1 Területjelző minden játékosnak



♦ **9 Tevékenység kártya** minden típusból (hadsereg: vörös, vallás: fehér, civil: sárga). A Tevékenység kártyák 1-3-ig számozottak, jelölve, hogy melyik körben kerülnek játékba.



♦ **6 Esemény kártya**  
8 vörös, 4 fehér, 4 sárga



♦ **6 Karakter kártya**



♦ **1 kezdő kártya**



♦ **6 szabály kártya**



♦ **győzelmi pont (GYP) jelzők**  
1 (x24), 3 (x10), 5 (x10), és 10 (x10) címletekben



♦ **24 dobókocka** 4 színben: 6 vörös (hadsereg), 6 fehér (vallás), 6 sárga (civil), és 6 fekete kocka (ellenség)

♦ **1 összefoglaló lap** mely elmagyarázza a Tevékenység, Esemény, és Karakter kártyákat

# Glökészületek

Helyezd a semleges figurákat, kockákat, dénárokat és győzelmi pontokat a tábla mellé, általános készletet képezve. A játékosok választanak egy szint és az alábbiakkal kezdenek:



**1 városrész jelölő**, melyet a város 5 részre osztott főterének közepén lévő szürke körökre helyezünk. Ezzel minden játékos a körcikknek megfelelő városrészt birtokolja (általában a hozzá legközelebb esőt).



**5 dénár** (a pénzed az ellenfelek előtt láthatóan kezeld).  
**1 befolyás jelölő**, melyet a tábla tetején lévő Befolyásáv 4. mezőjére helyezünk.



**4 figura 4 játékosnál** (5 figura 3 játékos esetén, 6 figura 2 játékosnál); ezek képezik a játékos személyes tartalmát (a maradék figurák az általános tartalékba kerülnek). Mindenki max. 12 polgárfigurával rendelkezhet a játék során.



**1 véletlenszerűen húzott Karakter kártya**, amit titokban tartunk. (2 játékos esetén 2 db Karakter kártyát húzunk).



**20 színkocka** (a felhasználható kockák száma végtelen. Ha kifogysz belőlük, használj valami más jelzőt a helyettesítésükre).



Válogasd ki a **Tevékenység paklikat**. Minden színből 3 lapot, I-II-III. sorrendben. Eszerint kerülnek majd játékba (a hátuljukon lévő szám mutatja). Minden színből (anélkül, hogy megnéznéd): helyezd az I. kártyát a színének megfelelő épület első mezőjére, a II. lapot a következőre, a III. kártyát pedig az utolsóra. A maradékot tegyéd vissza a dobozba (ne nézzétek meg őket).



Készíts össze 3 pakli **Esemény kártyát**: 1 vöröset, 1 fehéret, és 1 sárgát. A vörös pakliban lévő kártyák száma jelzi a játék köreinek számát: 4 játékosnál 6 kártya (3 játékosnál 5 lap, 2 játékos esetén 4 kártya). A maradékot tegyéd vissza a dobozba, és válasszatok kezdőjátékost!

## Glözetes lerakás

A figurák előzetes lerakására csak egyszer, a játék elején kerül sor.

Minden játékos saját személyes készletéből tehet le figurát a táblán lévő 3 fő épület (Palota, Püspökség, Városháza) mezőire. Csak az épületek melletti üres mezőkre helyezhető figura. A letett figura már nem mozgatható el az előzetes lerakás ideje alatt. A lerakás 1. körét a kezdőjátékos indítja és az óramutatóval megegyező irányban folytatják a többiek. A 2. lerakási kört az utolsó játékos kezdi és az óramutatóval ellentétesen haladunk a kezdő játékosig.

Az ezt követő lerakási körök is az iménti módon zajlanak, amíg minden játékos elöl el nem fogy a bábukészlete. Az előzetes lerakás végén töltsük fel semleges (szürke) figurákkal az üresen maradt mezőket.

2 játékos esetén a szürke figurákat elsőként kell felhelyezni. Ennek részleteit lásd az oldal alján.

**Példa:** Anna kezdi a figurák lerakását és elsőként a Palota 6. mezőjére tesz egy figurát. Fanni a Püspökségre tesz egyet. Gyuri pedig a Városházára. Ezután Emily helyez 1 figurát a Palotához. A következő lerakási kört Emily kezdi, mely az óra járásával ellentétesen halad.

A játékosok lerakási fázisukat az alábbi ábrán látható módon folytatják, a számok sorrendjében. Midőn az összes játékos lehelyezte 4 figuráját, a fennmaradó 2 üres mezőt (17, 18) szürke figurákkal töltik ki.



**Speciális lerakási szabály 2 játékosnál:**  
Ha ketten játszanak, helyezzünk le semleges (szürke) figurákat az alábbiak szerint:





Befolyás sáv



Katedrális

Püspökség

Az 5 mezőre osztott főtér

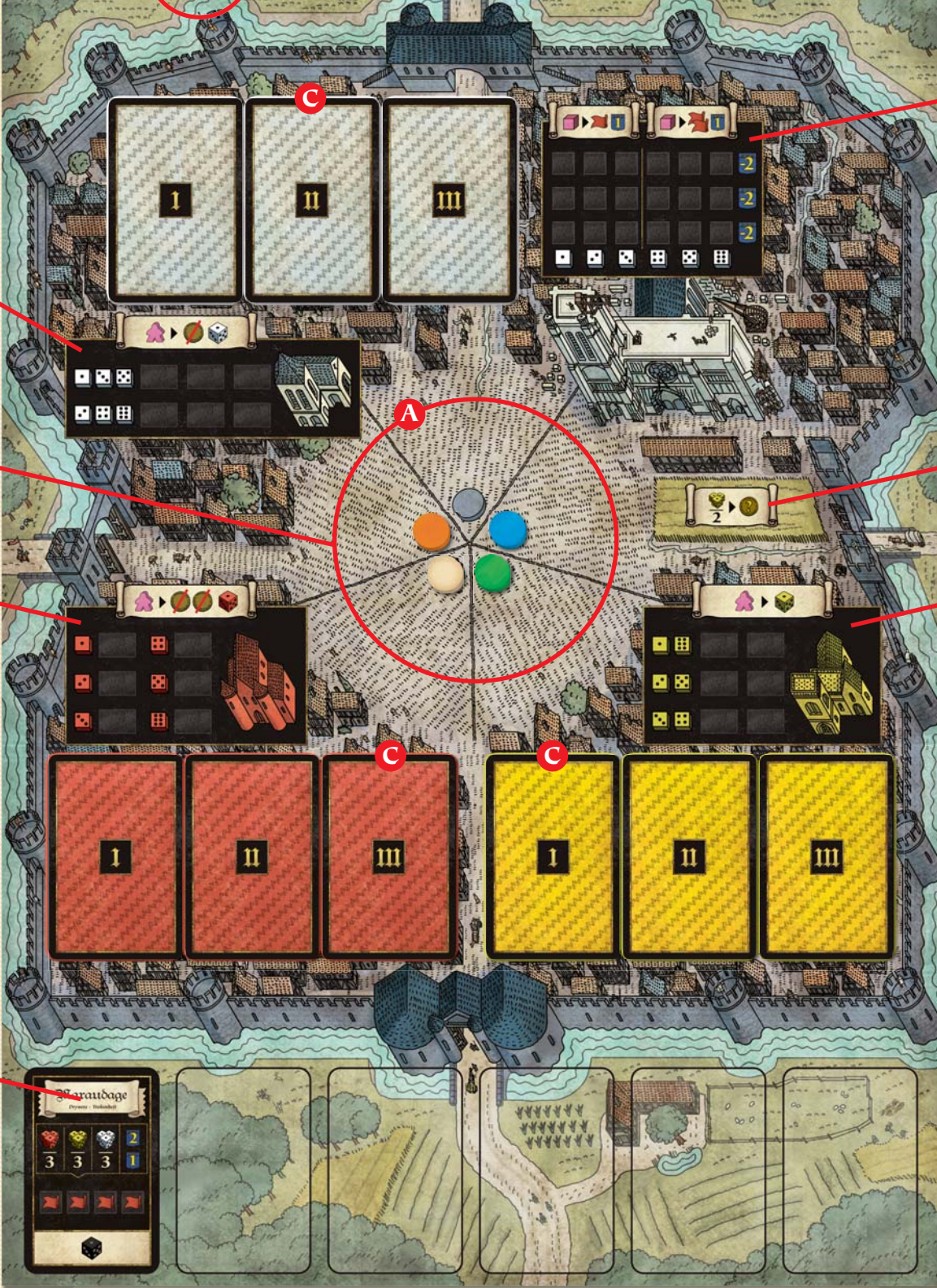
Gazdálkodás

Palota

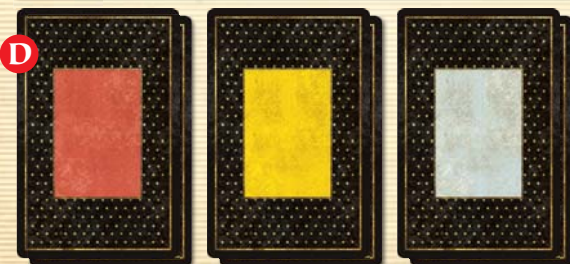
Városháza

Martalócok

Esemény sáv



Esemény kártya paklik



Általános készlet

# Játékmenet

A játék 6 körön át tart 4 játékos esetén  
(5 körig 3 játékosnál és 4 körön át, ha 2-en játszanak).

## 0. Fázis: Tevékenység kártyák felfedése



Az első három kör kezdetén minden színből felfedjük a kör számának megfelelő (I-II-III.) Tevékenység kártyát: tehát szín-

ként 1 új Tevékenység kártyát fordítunk meg minden körben. Összesen hármat.

## 1. Fázis: Bevétel és kiadás



Minden játékos 10 dénárt kap a készletből. Ezután ki kell fizetniük az épületek mellé tett figurák árát:

- Püspökségnél (1 dénár/figura)
- Palotánál (2 dénár/ figura)
- A Városházához tett figurákért nem kell fizetni.

Példa: Mindenki egyöntetűen 10 dénárt kap, majd az előzetes lerakásnál elhelyezett figurák után fizetniük kell. Anna ● 1 dénárt fizet a vallási és további 2-öt a katonai épülethez tett polgáraiért. Fanni ● 3 dénárt fizet a 3 vallási figurájáért. Míg Gyuri ● 1 dénárt fizet a vallási figurájáért. Emily ● 1 dénárral tartozik vallási, és 6 dénárral katonai épülethez tett figurájáért.



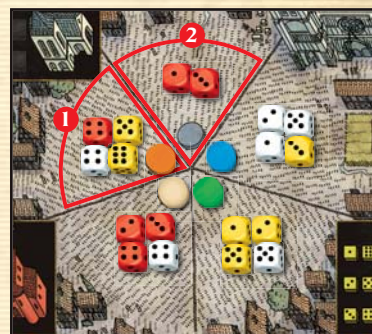
## 2. Fázis: Munkaerő toborzása



Minden játékos kockákkal dob az alábbiak szerint: egy sárga kockával minden Városházánál lévő figurája után, egy fehérrel minden Püspökségnél lévőért, és egy vörössel minden Palota melletti figurájáért. Ezután mindenki saját városrészébe gyűjti őket, ügyelve, hogy dobott értékük maradjon felül. A kezdőjátékos dob a szürke figurák után, és elhelyezi a kockákat a semleges városrészben. A kockák jelzik a város polgárainak munkaerejét, és ezek teszik lehetővé a játékosok számára, hogy véghezvigyék akcióikat.

Példa:

- 1 Anna ● 2 figurát tett a Városházához, 1-et a Püspökséghez és 1-et a Palotához, ezért 2 sárga, 1 fehér és 1 piros kockával dob, melyeket a városrészére helyez.
- 2 Ha mindenki dobott Anna 2 piros kockával dob a semleges játékos helyett, majd a szürke városrészre helyezi őket.



## 3. Fázis: Események



Minden körben két új Esemény történik.

Fordítsd fel a pakli legfelső vörös Esemény-kártyáját és helyezd a tábla Eseménysorára, a már meglévők után folytatva a sort. Emellé egy újabbat kell húznod, attól függően, hogy fehér vagy sárga kártyát jelez a vörös lap bal alsó sarka. Helyezd a második kártyát az Eseménysor végére.

A sor Eseménykártyái balról jobbra fejtik ki hatásukat, kezdve a Marauding (Martalócok) lappal. Kétfajta esemény létezik:

♦ A fekete kocka ikonnal jelöltek hadi események: a kezdőjátékosnak dobniá kell a kártya alján jelzett számú fekete kockával.



E kockák jelentik az ellenség támadóerejét.

♦ Egyéb események, melyek hatásait a kártya mutatja Részletezésük a mellékelt kártyaösszefoglalóban található.

Ha egy játékos nem tud teljesen befejezni egy eseményt, meg kell csinálnia amit tud, majd veszít 2 GYP-t (ha nincs GYP-ja, nem veszít semmit).

Az események felfedése után a kezdő játékos dob a kártyákon jelzett összes fekete kockával. A kezdőjátékosnak semlegesítenie kell a legmagasabb értékű fekete kockát, a saját városrészéből elvett egy vagy több kockával: ezek összértéke legyen azonos, vagy magasabb a fekete kocka értékénél. Ezek a kockák kikerül-

nek a játékkörből, a feketével együtt. Ezután a kezdőjátékos bal oldalán ülő játékosnak kell semlegesítenie ugyanígy a következő legmagasabb értékű fekete kockát. Ezt addig folytatják, amíg minden fekete kockát nem semlegesítenek. A kezdőjátékos több fekete kocka semlegesítését is bevállalhatja. Ha egy játékosnak nincs elég értékű kockája a rá eső fekete semlegesítéséhez, kockavesztés nélkül leveheti azt, de veszít 2 GYP-t.

### Fontos:

- Egy fekete kocka semlegesítésénél a vörösek értéke duplán számít,
- A semlegesítéshez bármilyen színösszeállítású kockák használhatók
- Egy játékos egyszerre több feketét is semlegesíthet: a legnagyobb értékűt, és bármelyiket, amit kiválaszt,
- A játékos minden semlegesített fekete kockáért 1 Befolyás pontot kap,
- A semlegesítéshez Befolyás pontok is felhasználhatók (lásd. Befolyás).

**Megj.:** A Marauding (Martalócok) esemény állandóan fenyegeti a várost. A kártyák játékban maradnak, amíg meg nem oldják őket a játékosok. A várost fenyegető események száma nem korlátozott. Ha kilógnak a sorból, folytassátok a tábla mellett.

**Példa:** A húzott vörös kártya: Háború ❶. Ehhez egy fehér kártyát kell húzni, mely Teológiai vitát jelez -----> ❷.

A 3 kártya megoldása: Anna ● elvesz 3 fekete kockát (1 a Martalócok és 2 a Háború miatt), majd megoldja a Teológiai vita lapot a mellékelt magyarázat szerint.

❸ Anna a következőket dobja velük: 4, 6 és 1. A 6-ost kell saját kockáival semlegesítenie. A 4-es értékű vörös kockáját választja. A vörös értéke duplán számít így semlegesítheti az 1-es fekete kockát is. Ez +2 Befolyás pontot jelent számára.

❹ Maradt még egy fekete kocka, a 4-es, ezt Fanni ● (ő a bal oldali szomszéd) semlegesítheti. Egy fehér 1-es és egy srága 3-as kockát használ. Fanni ezért 1 Befolyás pontot szerez.



## 4. Fázis: Akciók

A kezdőjátéktól óramutató irányában haladva mindenki rendszerezheti munkaeréjét az akciók megoldásához, vagy passzolhat.

A játék ezen szakasza akkor ér véget, ha nincs már több kocka a táblán, vagy mindenki passzolt (lásd A kör vége). Minden akcióhoz 1-3 azonos színű kocka használható fel a város 5 körzetéből. Ha más játékos városrészéről veszünk el kockát azt ki kell fizetni, játékosársunk pedig nem utasíthatja vissza a vételt. A semleges városrészéből elvett kockákért a banknak kell fizetni. Saját kockáidat nem kell megvásárolnod. Ha egy kockát felhasználunk, visszakérül az általános készletbe.

**Egy kocka ára attól függ mennyit akar belőlük felhasználni a játékos egy adott akcióhoz:**

♦ ha összesen 1 kockát használ majd, 2 dénárt kell fizetnie játékosársának,

♦ ha 2 kockát fog használni, minden egyes idegen kockáért 4-4 dénárt fizet,

♦ ha 3 kockával tervez, minden idegen kockáért 6-6 dénárt fizet.

A kockák ára attól függ mennyit kell belőlük az akcióhoz, tehát érdemes összeszedni a kockacsoportokat mielőtt fizetünk más játékosoknak.

A játékosok 5 akció közül választhatnak, vagy passzolhatnak:

- 1- Egy felfordított Tevékenység kártya aktiválása,
- 2- A Katedrális építése,
- 3- Egy Esemény leküzdése,
- 4- Figura helyezése a főbb épületekhez,
- 5- Gazdálkodás,
- 6- Passzolás.

### ❶ Egy felfordított Tevékenység kártya aktiválása

1-3 kockát felhasználva munkaerőd egy részét a felfordított Tevékenység kártyákon jelzett tevékenység aktiválására fordíthatod. A sárga kockákkal a civil kártyák, a fehérekkel a vallási, míg a vörösekkel a katonai lapok aktiválhatók. Ahhoz, hogy egy kártyát aktiváljon a játékosnak egy Munkafelügyelőre van szüksége, aki a polgárokat irányítja. Két lehetőség adott:

♦ **Még nincs Munkafelügyelő a kártyán**

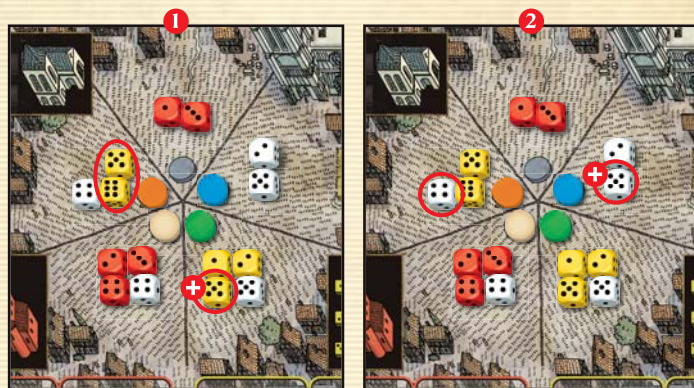
Ez esetben fel kell bérelned egyet, a kártya infó részének bal felső sarkában látható áron. Helyezd egy figurád a kártya egyik üres mezőjére. Ő lesz a Munkafelügyelő. A figurát a személyes készletedből (ha nincs 2 Befolyás pontért vásárolhatsz újat), vagy a tábla bármely más részéről veheted el (másik Tevékenység kártyáról, főépület mellől, vagy akár egy épület mellé fektetett figurát is).

Ha a Munkafelügyelőt felbérelte, a játékos összekészítheti a Tevékenység kártya aktiválásához szánt kockákat.

**Példa:**

❶ Anna ● úgy dönt, hogy 16 értékű sárga kockát használ fel akciójához. Saját városrészén 2 sárga kockával rendelkezik. Gyuri ● 5-ös kockájával elérné a 16-ot. Így 3 kockát kell használnia, tehát a plusz kockáért 6 dénárt fizet Gyurinak.

❷ Ahelyett, hogy a sárga akciót választja Anna kiválaszthatja egy saját fehér kockáját, valamint Fanni ● egyik fehér kockáját, melyért 4 dénárt fizet Faninak.



**Példa:** Anna ● úgy dönt, hogy 3 sárga kockájával a Kereskedő lapot aktiválja. Mivel még nincs Munkafelügyelője a kártyán, fel kell fogadnia egyet.

❶ **Ár:** 4 dénárt fizet a Munkafelügyelőért.

❷ **Lehelyezés:** Lerakja figuráját a kártya első szabad helyére, mely ez esetben +2 GYP-t jelent a játék végén.

❸ **Aktiválás költsége:** A sárga kockák értéke 16, tehát a Tevékenység kártya 8x aktiválódik ( $16/2=8$ ).

❹ **Hatás:** A kártya hatása azonnali, ezért rögtön kap 16 dénárt, mivel 8x aktiválta a lapot.



### ♦ Van már Munkafelügyelő a kártyán

Ez esetben nem kell fizetned és új figurát elhelyezned a kártyán, csak összegyűjtött kockáid felhasználni az aktiváláshoz.

Kétféle Tevékenység kártya létezik:



**Azonnali hatású kártya:** ezen kártya hatása azonnal bekövetkezik. Az aktiválás költsége a lap bal alsó sarkában látható. Itt láthatod a felhasználható kockák színét, és az értékük osztóját. A kockák értékét elosztva a /-jel alatt lévő számmal, megkapod hányszor aktiválódik az adott hatás. Ha tört értéket kaptok, azt a legközelebbi egész számra kel lekerekíteni (pl:  $10/3=3$ ).



**Késleltetett hatású kártya:** ezeken egy homokóra ikon található a jobb alsó sarokban. Aktiválásuknál helyezz színekockákat az illusztrációra. A lehelyezhető színekockák számát az aktiválás költsége határozza meg. A színekockák a játék későbbi akcióinál használhatók fel, de egy akcióhoz egyszerre csak 1 kocka. Fekete esemény kockák semlegesítéséhez nem használhatunk fel színekockákat.



**Példa:** Fanni ● 2 fehér kockányi munkaerőt szeretne használni a Pap kártya aktiválásához. Sajátjai közül egy 5-ös kockát választ, Annától pedig egy 4-est vásárol 4 dénárért (mivel 2 kockát akar felhasználni).

**1 2 Lehelyezés ára:** 8 dénárt fizet a Munkafelügyelőért. Most, hogy már van Munkafelügyelője a kártyán, a továbbiakban már nem kell 8 dénárt fizetnie a későbbi aktiválásokért.

**3 Aktiválás költsége:** Fehér kockái összértéke 9, így a kártyát  $3 \times$  aktiválja ( $9/3=3$ ).

**4 Hatás:** Mivel ez egy késleltetett kártya, 3 színekockát tesz az ábrára. A játék során, egy sárga akciónál, Fanni elvehet egy színekockát a lapról, hogy érvényesítse a hatását (minden sárga kocka +3 értékkel számít).



#### Megj.:

- ♦ Ha nincs Munkafelügyelő a kártyán és nem tudsz felfogadni egyet, nem aktiválhatod a kártyát.
- ♦ A játék végén a játékos megkapja a Munkafelügyelője mezőjén jelzett GYP-t.
- ♦ Ugyanaz a játékos nem tehet két Munkafelügyelőt egy lapra.
- ♦ Ha nincs a lapon üres mező, a további Munkafelügyelők az illusztrációra helyezhetők, de ezekért a játék végén nem jár GYP.
- ♦ Ha felbérlelsz egy Munkafelügyelőt legalább egyszer aktiválnod kell a kártyát.
- ♦ Ha egy Munkafelügyelőt áthelyeznek egy másik kártyára, mezője felszabadul és más játékos elfoglalhatja. A kártyán lévő többi figura nem helyezhető át az üresen maradt mezőre.

## 2 A Katedrális építése



Felhasználhatsz 1-3 fehér kockát a katedrális építésére. Minden dobókockáért lehelyezheted 1 színekockádat a katedrális azonos értékű építési mezőjére.

Az építési terület három szintes. Az alsó az 1-es szint, ezt követi a 2., végül pedig a 3. Ne feledd, hogy csak akkor teheted színekockád egy magasabb színre, ha az alatt lévő hasonló értékű mezőt már betöltötték. Mezőnként csak egy kocka helyezhető le.

Minden kockáért azonnal kapsz 1 GYP-t. Az 1-3 értékű mezőkre tett színekockákért ezen felül 1, a 4-6 mezőkre helyezettekért 2 Befolyás pont is jár.



**Példa:** Gyuri ● a katedrális építését tervezi saját 5-ös, Fanni 2-es, és Emily 4-es fehér kockájával. Két játékostársának 6-6 dénárt fizet.

1-1 színekockát tehet a 2 és 5. építési mezőkre, az 1 szintre, 1-et pedig a 4-es építési mező 2. szintjére. Mindezt 5 Befolyás pontot és 3 GYP-t kap.



## 3 Egy Esemény leküzdése



1-3 vörös kockát használhatsz a várost fenyegető események leküzdéséhez. Az aktiválás költsége a kártya bal felső sarkában látható és a következőket mutatja:

♦ Az esemény leküzdéséhez használható kockák fajtáit és számát (max. 3),

♦ A kockák összértékét osztani kell a /-jel alatti számmal. Ha tört értéket kapunk lefelé kerekítsük.

Helyezd a színekockáid a kártyán lévő kis zászló mezőkre, a bal felsővel kezdve. Minden lehelyezett színekockáért azonnal kapsz 1 Befolyás pontot. Egy akción belül nem lehetséges több kártyára is színekockákat helyezni, csak ha a többi kártyát is aktiváljuk előtte.

A zászló mezők mutatják az esemény megoldásához szükséges színekockák számát (ennél több színekocka nem helyezhető le).

**Ha az Eseményt megoldották:**

♦ aki a legtöbb kockát helyezte a kártyára, megkapja a nagyobb értékű GYP nyereményt (a felsőt). Ha egyenlőség lép fel az első (lefelé kerekítve), a többi helyezett viszont nem kap semmit. Ha egy helyen a játékosok osztoznak az 1. és 2. GYP nyeremény összegén játékosé az össze színekocka a kártyán, mindkét GYP nyereményt megkapja,

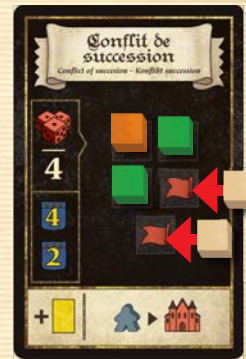
♦ aki a második legtöbb színekockát helyezte a lapra, megkapja a kisebb GYP nyereményt. Ha egyenlőség lép fel a 2. helyen, a játékosok egyenlően osztják a kisebb nyereményt (lefelé kerekítve),



**Példa:** Emily ● 3 vörös kockájával (2, 3 és 4) járul hozzá az itt látható esemény leküzdéséhez.

2 színekockát helyezhet el a zászlómezőkön ( $9/4=2$ ), és azonnal kap 2 Befolyás pontot.

Az Eseményt megoldották: mind az 5 mezőn van kocka. Emily ● és Gyuri ● is 3-3 GYP-t kapnak az első helyükért. Anna ● nem kap semmit, mert így a 3 helyre került. Gyuri tartja meg a lapot, mivel korábban tett le kockát Emilinél.



**Megj.:** Ha a Marauding eseményt megoldották, a GYP-t a fenti módon osztjuk ki, de senki sem veheti el a kártyát. A színekockákat levesszük, és a lap újra feltölthető

- ♦ a játékosok ezután elvehetik, és személyes készletükbe helyezhetik színekockáikat,
- ♦ a legtöbb színekockát lehelyező játékos megtarthatja az Esemény kártyát (ha ez a semleges játékos, a lap kikerül a játékból). Egyenlőség esetén az első mezőt betöltő játékosé a lap. A kártyák egyes Karakterlapok játék végi kiértékelésekor plusz győzelmi pontokat hozhatnak.

#### 4 Figura helyezése a főbb épületekhez (Palota, Püspökség, Városháza)



Más akcióktól eltérően itt csak 1 kockát használhatsz, egy figurád bármely fő épülethez helyezésére. Személyes készletedből, vagy a

tábláról elveszed egy figurád (ha nincs 2 Befolyás pontért újat kapsz), és a mellé választott kockának megfelelő főépülethez helyezed. Egy vörös kockáért a Palotához, egy fehérért a Püspökséghez, egy sárgáért a Városházához tehetsz figurát.

A kocka értéke mutatja az épület melletti mező/sor számát.

Polgár figurádat ide helyezheted, a következő szabályok szerint:

A Városházánál és a Püspökségnél az új figura a kocka értékének megfelelő sor első helyére kerül.

- Ha a sort más figurák töltik be, mindegyik egy hellyel jobbra csúszik.

- Ha az utolsó kitolódik a sorból, fektessük le az épület ábrájára.

A Palotánál az új figura a kocka értékének megfelelő mezőre kerül. Ha már volt is figura, fektessük le az épület ábrájára.

**Fontos:** Ha már van egy elfektetett figurád az adott épületnél, újabbat már nem vehetnek le a helyéről; viszont a kör végén mindenképp személyes készletedbe kell helyezned, így ez a kis "védelem" csak az adott körre érvényes. Ez azt is jelenti, hogy ha olyan színű figurát tolnánk ki helyéről, ami már az épület mellett fekszik, senki sem teheti ide újabb bábuját.

#### 5 Gazdálkodás



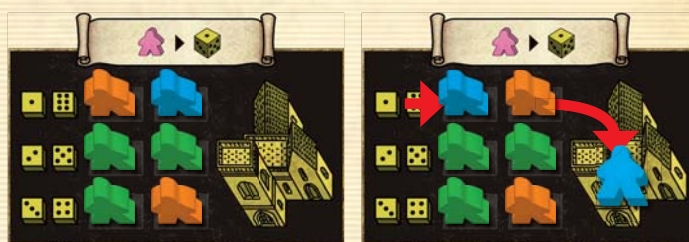
A Gazdálkodás tevékenység (1-3 sárga kockáért) némi pénzhez juttatja a játékost, köszönhetően a parasztok erőfeszítéseinek.

Ehhez a tevékenységhez nincs szükség Munkafelügyelőre. A felhasznált kockák értékének megfelelő dénárt kapsz, osztva 2-vel (tört szám esetén lefelé kerekítve).

#### 6 Passzolás

Ha már nem akarsz végrehajtani egy akciót sem, passzolhatsz. Ha maradt még kockád 2 dénárt kapsz, amit a városrészedre kell helyezned. A kör hátralévő részében már nem csinálhatsz semmi, de minden megkezdett kör elején egy újabb dénárt tehetsz a városrészedre.

**Példa:** Fanni (sárga) megveszi Gyuri (kék) sárga 1-esét, 2 dénárért. A Városháza 1. sorába helyez figurát, kitolva saját bábuját. Ez a lépés egy érdekes példája, hogyan szerezzünk biztosabb pozíciót figuránknak.



Anna (vörös) megveszi a vörös 3-ast a szürke játékostól 2 dénárért. Egy bábuját a Palota 3. mezőjére helyezheti, Emily (fehér) bábuját levéve, és épületre fektetve.



### 5. Fázis: A kör vége

A kör véget ér, ha egy játékos akciója után:

- ♦ Minden játékos passzolt (minden városrészen dénárak vannak), vagy
- ♦ A főtér egyetlen részén sincs már kocka.

A játékosok elveszik a dénárokat a városrészükről. Az épületek mellett fekvő figurák a személyes-, a felhasználatlan kockák az általános készletbe kerülnek. A kezdőjátékos átadja a Kezdőkártyát baloldali szomszédjának, és egy újabb kört kezdünk.



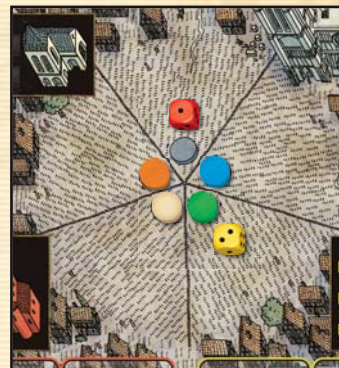
# Befolyás

Egy fekete kocka semlegesítése előtt, vagy egy akció elvégzésekor több módon is elköltheted Befolyás pontjaidat:

- ♦ 1 pontért: újra dobhatsz 1 kockát a városrészedből (más kockája nem dobható újra, még a semleges játékosé sem),
  - ♦ 2 pontért: az általános készletből új figurát helyezhetsz személyes készletedbe,
  - ♦ 4 pontért: átfordíthatod a városrészeden lévő 1-3 kockádat (más kockái nem fordíthatók át, még a semleges játékosé sem). A kiválasztott kocka az átellenes oldalára fordítható. Ne feledd, hogy a kocka két ellentétes oldalának összege mindig 7. Az átfordított kockák különböző színűek is lehetnek.
- A fenti akciók közül több is végrehajtható, bármilyen sorrendben.

**Példa:** Két kocka maradt a főtéren. Egy vörös 1-es a semleges játékos térfelén, és egy sárga 2-es Gyurién.

Most Gyuri ● következik, aki úgy dönt, újra dobja kockáját 1 Befolyás pontért cserébe. 1-est dob. Elkölthetne még egy Befolyás pontot az újabb dobásra, de inkább 4 pontért átfordítja a kockát: az 1-es így 6-os lesz. Ezzel a kockával két színkockát tehet a Marauding eseményre, ami 2 Befolyás pontot jelent számára.



**Megj.:** 20 Befolyás pontnál senki sem szerezhet többet. Több pont esetén a maradék elveszik

## A játék vége

A játék az utolsó vörös Esemény kártya körének végén fejeződik be

**A játék során begyűjtött GYP jelzőkön túl minden játékos:**

- ♦ 1 GYP-t kap minden meg nem oldott Esemény lapért, amin színkockája van (beleértve a Marauding lapot is),
- ♦ Megkapja a GYP-kat minden Tevékenység lap után, amin Munkafelügyelője van,
- ♦ 2 GYP-t veszít a Katedrális minden építési szintjéért, amin nincs egy kockája sem,
- ♦ Felfedi Karakter kártyáját. Minden Karakter értékeli az összes családot, vagyis bármely Karakter kártya GYP-t hozhat bármely játékos számára, aki teljesíti kritériumait.

Éppen ezért nagyon fontos, hogy kitaláljuk, milyen Karakter lapok lehetnek a többi játékosnál. Másrészt viszont érdemes blöffölni egy kicsit, hogy megtévezzük a többieket. Ha ugyanis nem találják ki, hogy milyen Karakter van nálad, igen nehéz lesz plusz GYP-ket szerezniük.

**A győztes a legtöbb GYP-t szerző játékos.**

**Megj.:** A játék során titkosan kezeljük a GYP jelzőket, de a végső értékelésnél minden játékos 10-es halmokba rendezheti maga előtt a GYP tokenjeit. Így egyszerűbb lesz összevetni a többiek pontjaival.

Designers: **Sébastien Dujardin, Xavier Georges, Alain Orban** ♦ Illustrations and Graphics: **alexandre-roche.com**

Editing of the Rules : **Sébastien Dujardin** ♦ English Translation: **Nathan Morse**

Magyar fordítás: **Acetate**

### Köszönet

A tervezők köszönik a számos tesztelő és lektor közreműködését, akik hozzájárultak a játék létrejöttéhez, remélve, hogy nem sértődnek meg: de mindannyukat lehetetlen felsorolni. A kiadó szeretné megköszönni Xavier és Alain eltökéltségét, a játék készítésével töltött kellemes perceket, valamint feleségeik nélkülözhetetlen támogatását.



[www.pearlgames.be](http://www.pearlgames.be)