



Reiner Stockhausen, Inka & Markus Brand



rléans

INVASION



Die große
Erweiterung



The big
Expansion

Ismerd meg Orléant még több új nézőpontból! Hat különböző forgatókönyv vár rád, hogy felfedezhesd a játék új oldalait: szólójáték, közös csapatjáték, vagy párbaj egymás ellen:

- 2. o. **Jólet:** a 2-5 személyes alapjátékot az áccsal és az építményekkel bővíti ki, amelyek segítségével további győzelmi pontokat gyűjthettek.
- 6. o. Egy közelgő **Invázió** fenyeget: a (2-5) játékosoknak össze kell fogniuk egymással, hogy közösen hárítsák el a támadást.
- 13. o. A **párbaj:** egy érdekes kihívás két játékos részére, akik a kereskedők vetélkedésével bizonyíthatják elsőbbségüket.
- 16. o. **Méltóság:** egy szóló forgatókönyv, ahol egy fontos méltóság próbálja meg összegyűjteni a lehető legtöbb polgárt.
- 18. o. **Hatalmas Vierzon:** egy másik szóló forgatókönyv, amelyben Vierzont kell a régió új fővárosává fejleszteni.
- 20. o. **Vándorkereskedők:** a harmadik szóló játék, amikor a játékos egy kereskedő bőrébe bújva utazik országszerte, hogy értékes árukat szállítson a lehető legtávolabbi helyekre.
- 21. o. **Függelék:** az új lapkák részletes ismertetése (használhatod az új lapkát az alapjátékban is).

fordította: Becmi (2016)

dip games

TOVÁBBI JÁTÉKTARTOZÉKOK

Szükséged lesz a következő tartozékokra az alapjáték komponensein túl (beleértve az ötödik játékos tartozékait is, ha kell):



22 építmény kártyára



a „jólét” forgatókönyv táblára



a postakocsi, a feketepiac, a raktár, a fogadó és a szőlőbirtok bővítmény lapkára



1 semleges jelölőre



az ács figurára

Játékosonként:

1 semleges jelölőre



1 „ács” kiegészítő játéktáblára



1 Scriptorium módosító lapkára

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

Készítsd elő a játékot az alapjáték szabályai szerint, az alábbi eltérésekkel:

- Tedd vissza a dobozba a „játékonykodás” táblát, és tedd az asztalra a „jólét” táblát, amely 16 sorszámozott eseményt és 3 jótékony cselekedetet tartalmaz! Az egyik semleges (fehér) jelölőt tedd az első eseményre, majd minden forduló végén mozgasd a sorban következő eseményre!
- Keverd össze az árucikk lapkákat képpel lefelé, és tedd a játéktábla mezőire a szabályoknak megfelelően (a játékos számtól függően), de továbbra is **képpel lefelé!** A jelzők képpel lefelé maradnak a játéktáblán egészen addig, amíg fel nem szedi őket valaki. A megmaradt árucikk-jelzőket fordítsd képpel felfelé, és tedd őket az áru piac megfelelő mezőire!



- Csak a következő városbővítés lapkákra lesz szükségetek, amiket a hátoldaluk szerint tegyetek két külön kupacba (I. és II.): fekete piac, sörfőzde, pince, sajtkészítő, raktár, löportorony, csűr, fűvészkert, lovas kocsi, kórház, laboratórium, könyvtár, hivatal, patika, sekrestye, hajótársaság, postakocsi, szabó, fogadó, szőlőbirtok, szélmalom, borpince, gyapjúkészítő*!

* (Black Market, Brewery, Cellar, Cheese Factory, Depot, Gunpowder Tower, Hayrick, Herb Garden, Horse Wagon, Hospital, Laboratory, Library, Office, Pharmacy, Sacristy, School, Shipping Line, Stage Coach, Tailor Shop, Tavern, Vineyard, Windmill, Winery, Wool Manufacturer)

A kimaradt lapkákat tedd vissza a játék dobozába!

- Tegyél egy-egy polgár jelzőt a tengerész sáv és a lovas sáv jelölt mezőire! Tegyél 3 polgár jelzőt a „jólét” tábla jótékony cselekedeteinek jelölt mezőire! A megmaradt polgár jelzőket tedd egy kupacba a játéktábla mellé! Ne tegyél polgár jelzőket sem a fejlődés sávra, sem a játéktáblára!
- Keverd meg a építmény kártyákat képpel lefelé, és ossz minden játékosnak 2 kártyát! Mindenki kiválaszt a 2 kártyából egyet, amit megtart, a másikat pedig visszateszi képpel lefelé a építmény pakli aljára. Ez után a építmény paklit tedd a játéktábla mellé (továbbra is képpel lefelé)!
- Tedd az ács figurát Orléansba, ahová a kereskedő figurák is kerülnek!
- Minden játékos tegye az „ács” tábláját a várostáblája mellé! A Scriptorium akcióhelyre rá kell tenni a Scriptorium módosító lapkát (más jutalmat fog adni). A semleges (fehér) jelölőjét mindenki készítse a várostáblája mellé (majd később kerül használatra)!
- Tedd vissza az eredeti homokóra hátlapú eseménylapkákat a dobozba - ebben a forgatókönyvben nem használjátok őket!



JÁTÉKSZABÁLYOK

A játék az alapjáték szabályai szerint zajlik, azzal a kivétellel, hogy itt az események előre meghatározott sorrendben követik egymást, és nem véletlenszerűen kerülnek felcsapásra. A „jólét” táblán lévő jelölő jelzi, hogy hányadik fordulónál tart a játék, és már jó előre lehet látni, hogy milyen esemény fog következni. Az „ács” kiegészítő tábla bevezet egy új típusú akcióhelyet.

AZ „ÁCS” AKCIÓHELY

Az „ács” kiegészítő tábla a várostáblád részét képezi, mint egy új lehetséges akcióhely.

A tervezési fázisban 3 karakterjelzőt tehetsz rá (tengerész, vagy kereskedő), ellenben nem tehetsz rá technológia-jelzőt.

Az akciók fázisban, ha használni akarsz az aktivált „ács” akcióhelyedet, az alábbi lépéseket kell követned:



- 1.) Először is mozgathatod a játéktáblán az ács figurát 1 mezővel minden akcióhoz felhasznált karakterjelző után. Az ács figurát minden kereskedő jelző után úton, illetve minden tengerész jelző után folyón mozgathatod. Csakúgy, mint a városháza esetén, itt sem kell minden karakterjelzőt felhasználni, illetve ezt az akcióhelyet is lehet akár egy karakterjelzővel is aktiválni. A mozgásra használt karakterjelzőket tedd vissza a vászonzsákodba! Akár teljesen ki is hagyhatod az ács figura mozgását.
- 2.) Ha az ács figura abban a városban fejezi be a mozgását, amelyik város a nálad lévő építmény kártyán szerepel, akkor felépíthetsz egy építményt: fordíts meg a nálad lévő (még fel nem épített) építmény kártyát képpel felfelé és tedd a várostáblád mellé, majd helyezd egy kereskedelmi állomásod ehhez a városhoz vezető bármelyik úton, vagy folyón lévő egyik képpel lefelé fordított árucikk-jelzőre! Ha nincs már egyetlen árucikk-jelző sem a városba vezető egyetlen úton és folyón sem, nem építheted meg a építményt.

Ez után húzz 2 kártyát a építmény pakliból, egyet tarts meg közülük, a másikat pedig tedd vissza képpel lefelé a pakli aljába!

Az ács akcióhelyet bármennyiszer használhatod egy forduló során, amennyiben megfelel a követelményeknek.

FONTOS: meg kell különböztetni a normál (városban felépített) kereskedelmi állomást, az építményként egy árucikk-jelzőre felépített kereskedelmi állomástól. Ha egy akcióhely a kereskedelmi állomásokra utal (pl. hivatal), akkor csak a városokban felépített kereskedelmi állomásokat kell figyelembe venni.

Például: az ács figura jelenleg Châteauroux városában áll. Sárgának van egy megfelelő (Châteauroux városát mutató) építmény kártyája és a városba vezető több útvonalon is van még képpel lefelé fordított árucikk lapka, így fel tudja építeni ezt a építményt: sárga ráteszi az egyik ilyen lapkára az egyik kereskedelmi állomását, a kártyát pedig képpel felfelé a várostáblája mellé fekteti.



ÉPÍTMÉNYEK

Ahhoz, hogy a játék végén megkapd egy felépített építményért járó győzelmi pontot, minden rajta lévő mezőt ki kell töltened a megfelelő karakterjelzőkkel (a városháza, vagy lőportorony akcióhelyek segítségével).

Sok építmény lapka a követőkön túl még érméket, vagy árucikk-jelzőket is igényel. Ezeket egy szabad akció keretében teheted rá a saját készletedből (amikor te vagy soron), függetlenül attól, hogy van-e már rajta követőd, vagy sem.

A saját színű karakterjelzőidet, illetve technológia-jelzőt nem tehetsz az építmény kártyára, szerzetes karakterjelzőt pedig csak akkor tehetsz rá, ha azt a kártya kifejezetten jelzi (azaz ezen nem helyettesíthet más karaktert). Nem kell mindent egy fordulóban rátenned, de ha már valamilyen jelzőt rátettél a kártyára, azt nem mozgathatod el róla.

Amikor az építményed teljesen elkészül (azaz mikor az összes szükséges jelzőt már rátetted), távolíts el róla minden jelzőt, fordítsd képpel lefelé a kártyát, tedd a várostáblád mellé (képezz egy új kupacot), és tedd rá a semleges jelölődet! A kártyáról lekerülő karakterjelzőket vissza kell tenned a játéktábla megfelelő mezőjére (újból felfogadhatóvá válnak)! A lekerülő érméket és árucikkeket el kell távolítani a játékból (tedd vissza a dobozba őket)!



Például: a fenti építmény kártyára egy lovag, egy földműves és két bor jelző kell; a bal oldalra pedig egy szerzetes, egy kereskedő, egy kézműves és két brokát jelző.)

SCRIPTORIUM

A módosító lapkával lefedett Scriptorium immár két lehetséges jutalmat adhat:

- Kapsz egy fejlődés pontot (az eredetivel megegyező módon), VAGY
- kapsz egy új építmény kártyát a meglévő helyett. Húzz két építmény kártyát a kupacból, válassz közülük egyet, a kiválasztottat tedd képpel lefelé a várostáblád mellé, a másikat, valamint azt a nálad lévő, fel nem épített építmény kártyát, amit le akartál cserélni, képpel lefelé tedd a pakli aljára! Egy időben csak egy fel nem épített építmény kártya lehet nálad. Felépített kártyákból (képpel lefele fordított kupacban a várostáblád mellett, rajta a semleges jelölőddel) bármennyi lehet nálad.



A JÓLÉT TÁBLÁN LÉVŐ ESEMÉNYEK RÉSZLETEZÉSE



1. **UTÁNPÓTLÁS:** mindenki húzzon egy követőt a vászonzsákjából! A kihúzott karakterjelző típusának megfelelő sávon egyet lép előre a jelölőjével és megkapja annak a mezőnek a jutalmát. Ezután kap egy ugyan ilyen típusú követőt a készletből, amit mindenki a vászonzsákjába tesz.



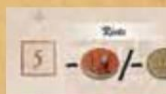
2. **ELMÉLYÜLÉS:** mindenki vehet egy szerzetes jelzőt 4 érméért a közös készletből. Ha valaki így tett, a megvett szerzetes jelzőt tegye a vászonzsákjába!



3. **ZARÁNDOKLAT:** lásd az alapjáték szabálykönyvét.



4. **ADÓFIZETÉS:** mindenkinek be kell adnia 3 érmét. Ha nem tud, egy kellemetlen tortúrának kell alávetnie magát (lásd az alapjáték szabálykönyvét).



5. **LÁZADÁS:** mindenkinek vissza kell adnia egy lovag jelzőt (a piacáról, vagy a vászonzsákjából), vagy be kell adnia 5 érmét. Ha nem tud, egy kellemetlen tortúrának kell alávetnie magát (lásd az alapjáték szabálykönyvét).



6. MEGVESZTEGETÉS: mindenki vehet egy polgár jelzőt 4 érmeért cserébe.



7. PESTIS: lásd az alapjáték szabálykönyvét.



8. TŰZVIHAR: minden játékosnak képpel lefelé kell fordítania az összes városbővítés lapkáját (elveszítik a képességüket). A rajta lévő technológia-jelzőket vissza kell tenni a közös készletbe. Az esemény után épült város bővítésekre nincs hatással.



9. MISE: a forduló végén minden játékos 3 érmet kap minden, piac mezőin lévő szerzetes jelzőjéért.



10. UTAZÁSI KÖLTSÉG: a forduló végéig minden játékos 2 érmet kell fizetnie, amikor a kereskedő figurája (nem az ács figurája!) egy szomszédos városba mozog, hogy árucikkeket gyűjtsön út közben (ha tud).



11. ÚJJÁÉPÍTÉS: minden játékos fordítsa vissza a tűzvihar miatt lefordított minden város bővítmeny lapkáját.



12. BETAKARÍTÁS: lásd az alapjáték szabálykönyvét.



13. BÚCSÚJÁRÓ NAP: mindenki becserélheti egy piac mezőjén lévő szerzetes és egy tetszőleges másik karakterjelzőjét (kivéve a saját színűeket) egy polgár jelzőre.



14. PESTIS: lásd az alapjáték szabálykönyvét!



15. VÁSÁRNAP: minden játékos vehet maximum két árucikk-jelzőt a közös készletből a jelölt árákon. Ha már nincs egy bizonyos árucikk, olyat nem lehet vásárolni. Eladni nem (csak venni) lehet árucikket ezen az áron!



16. FEJLESZTÉSI ADÓ: minden játékosnak annyi érmet kell beadnia, amennyi az aktuális fejlettségi szintje. Ha nem tud, egy kellemetlen tortúrának kell alávetnie magát (lásd az alapjáték szabálykönyvét).

JÓTÉKONY CSELEKEDETEK

Ebben a forgatókönyvben csak 3 jótékonykodás hely van a „jólét” táblán. Mint rendszeren, most is a városháza akciómezővel lehet ide karakterjelzőket tenni.

- **ÁRVAHÁZ ÉPÍTÉSE:** 1 érmet kapsz minden ide tett karakterjelződ után. Ha befejezed, kapsz egy polgár jelzőt is.
- **ÁCSCEH MEGALAPÍTÁSA:** 1 érmet, vagy 1 fejlődés pontot kapsz minden ide tett karakterjelződ után. Ha befejezed, kapsz egy polgár jelzőt is.
- **GYŰLEKEZÉSI JOG:** 2 érmet kapsz minden ide tett karakterjelződ után. Ha befejezed, kapsz egy polgár jelzőt is.



A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS

A játék a 16. forduló befejezése után ér véget.

A játéért kapott győzelmi pontokat az alapjáték szabályai szerint kell kiszámolni (érmék, árucikkek, fejlettség, stb.), viszont itt győzelmi pontot ér minden felépített építmény kártyád is (azok, amikre az összes szükséges jelzőt ráraktad, majd képpel lefelé fordítva egy kupacot képeztél belőlük a semleges jelződ alatt), annyit, amennyit a kártyára rányomtattak.

FONTOS:

- Csak a valódi kereskedelmi állomásaid számát kell megszoroznod a fejlettségi szinteddel (azokat, amiket egy városba tettél), az építmény felépítése miatt letett kereskedelmi állomásaidat nem.
- Csak a teljesen felépített építményeid számítanak bele a pontozásba (azaz amiket az összes szükséges jelző elhelyezése után képpel lefelé fordítva a semleges jelződ alá tettél), a befejezetlen, vagy a elkezdetlen építmény kártyák nem érnek semmit.

A JÁTÉK CÉLJA

Sötét pletykák keringenek országszerte egy közelgő invázióról. Orléanst minél előbb meg kell erősíteni, ezért buzgó kézművesek toronyerődöket emelnek az ország határain, és lovagok indulnak a városba, hogy megvédjék annak falait. A békés, idilli életet hatalmas nyüzsgés váltja fel: mindenféle szekerek zörgése és lovak patáinak kopogása hallik. Áruval dugig tömött lovas kocsik gördülnek be a város kapuin, hogy feltöltsék annak raktárait. Adót vetnek ki az egész ország területére, hogy a város kincstárát érmékkel töltsék meg - elég pénz gyűljön össze a kovácsok számára, hogy nekiállhassanak kardokat kovácsolni. A nemesi származású polgárok a város falai mögött keresnek menedéket. Vajon lesz-e elegendő idő, hogy elkészüljön a katapult? Vajon készít-e elegendő meleg ruhát a szabó, a közelgő tél idejére? Fogjunk össze, és gyérünk megmenteni Orléanst!

TOVÁBBI JÁTÉKTARTOZÉKOK

Szükséged lesz a következő tartozékokra az alapjáték komponensein túl (beleértve az ötödik játékos tartozékait is, ha kell):



a kétoldalas „városvédő”
forgatókönyv táblákra
5 eredménnyel és
5 közös céllal



31 kooperatív esemény
(homokóra hátlapú) lapkára
16×A, 14×B és 1×C



9 karakterkártyára
a személyes célokkal



a szökőkút, a piaci stand, a posta-
kocsi a feketepiac, a fogadó és a
szőlőbirtok bővítmény lapkákra



a „díszterem”
táblára

Játékosonként:



1 „támogatás”
táblára

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

Készítsd elő a játékot az alapjáték szabályai szerint, az alábbi eltérésekkel:

- Tedd a kétoldalas városvédő táblákat (a továbbiakban simán csak: védőtáblák) a játéktábla mellé!
- Csak a következő városbővítés lapkákra lesz szükségetek, amiket a hátdoldaluk szerint tegyetek két külön kupacba (I. és II.): feketepiac, pince, sajtkészítő, löportorony, csűr, füvészkert, lovas kocsi, laboratórium, könyvtár, piaci stand, patika, iskola, hajótársaság, postakocsi, szabó, fogadó, szőlőbirtok, szökőkút, szélmalom, borpince, gyapjúkészítő*.

* (Black Market, Cellar, Cheese Factory, Gunpowder Tower, Hayrick, Herb Garden, Horse Wagon, Laboratory, Library, Market Stand, Pharmacy, School, Shipping Line, Stage Coach, Tailor Shop, Tavern, Vineyard, Well, Windmill, Winery, Wool Manufacturer.)

A kimaradt lapkákat tedd vissza a játék dobozába!

- Válogasd szét a hátlapjuk szerint, majd keverd meg külön-külön képpel lefelé a kooperatív esemény kártyákat! Ez után a játékos számtól függően (anélkül, hogy megnéznéd őket) húzz és készíts egy-egy kupacot belőlük:

- 2 és 3 játékos esetén: 9×A, 8×B és 1×C lapkából
- 4 és 5 játékos esetén: 8×A, 7×B és 1×C lapkából

Tedd a C lapka tetejére a B kupacot, majd tedd az egész tetejére az A kupacot! A többi lapkát tedd vissza a dobozba!

MEGJEGYZÉS:

A villám szimbólummal ellátott eseménylapkák eléggé gonoszak. Amennyiben nem tetszenek, egyszerűen hagyd ki őket, amikor összeállítod az esemény kupacot. Ha viszont nagyobb kihívásra vágysz, akkor keverd be mindegyiket, és vedd ki az „utánpótlás” és a „kiképzés” lapkákat.

- Tedd a polgár jelzőket az alábbi ábra szerinti helyekre! A játéktábla minden jelölt mezőjére kerül egy-egy polgár jelző, kivéve a legtöbb kereskedelmi állomásért kaphatót. A védőtábla minden megjelölt mezőjére is tegyél egy-egy polgár jelzőt, illetve egy-egy jelző kerül a árujac gabona, sajt és bor mezője mellé. Egy jelző kerül a földműves sáv utolsó mezője fölé, és az utolsó a játéktábla Le Blanc városára. Töltsd fel a kereskedelmi utakat árucikk-jelzőkkel, az alapjáték szabályai szerint!



- Tedd a speciális épület lapkákat a térkép külső útvonalán lévő városokra (ezek azok a városok, ahonnan minden útvonal csak befelé vezet)!
- 3 játékos esetén a nem játszó szín egy-egy kereskedelmi állomását (mint toronyerődöt) tedd a következő városokon lévő speciális épület lapkára: La Chatre, Briaire, Tours.
- 2 játékos esetén az egyik nem játszó szín egy-egy kereskedelmi állomását (mint toronyerődöt) tedd a következő városokon lévő speciális épület lapkára: La Chatre, Briaire, Tours, Etampes, Montagis, S.-Amond-Montrand, Chinon.
- Keverd meg a karakterkártyákat képpel lefelé, majd minden játékos húzzon belőle egyet, és képpel felfelé tegye a várostáblája mellé! Az a játékos, aki a tanácsos (Councilman) kártyát húzta, vegye el, és tegye maga elé a díszterem táblát is.

A kimaradt kártyákat tedd vissza a játék dobozába!

MEGJEGYZÉS:

Némelyik karakterrel nehezebb játszani a többenél. Ha gondolod, ahelyett, hogy véletlenszerűen húznál, egyszerűen válassz egyet az összes lehetséges kártya közül.

Könnyebben játszható karakterek: tanácsos, halász, tábornok, fogadós és könyvtáros. Nehezebben játszható karakterek: ispán, polgármester, kereskedő és tudós.

- Minden játékos tegye a támogatás tábláját a várostáblája mellé!
- Tedd vissza a homokóra hátlapú eredeti eseménylapkákat a dobozba - ebben a forgatókönyvben nem használjátok őket!

JÁTÉKSZABÁLYOK

A játékosoknak össze kell fogniuk a közös cél érdekében, hogy megmentse a várost. Ehhez teljesíteniük kell az összes közös célt és minden egyéni céljukat is. A tervezési szakasz során együtt kell játszaniuk, miután alaposan megvitatták a lehetőségeiket.

A játék 16, vagy 18 fordulóig tart, a játékos számtól függően (a játékosok száma szerint hány kooperatív eseménylapka került kiválasztásra). Ha minden célkitűzés teljesítenek a játékosok az utolsó forduló végéig, akkor csapatként mindannyian győzelmet aratnak. Ha nem, akkor minden játékos veszít.

A játék az alapjáték szabályai szerint zajlik, avval a kivétellel, hogy nincs 2. (összeírás) fázis.

A TÁMOGATÁS TÁBLA AKCIÓHELYEI

- **SZÁLLÍTMÁNY:** küldhetsz 1-3 árucikk-jelzőt a városnak, vagy egy másik játékosnak. Minden árucikket egy kiválasztott helyre kell küldened, nem oszthatod meg több célpont között őket.



- **KÉZMŰVES CÉH:** küldhetsz 1-4 érmét a városnak, vagy egy másik játékosnak. Minden érmét egy kiválasztott helyre kell küldened, nem oszthatod meg több célpont között őket.



■ **SZEGÉNYSZÁLLÁS:** elküldheted az egyik piac meződön lévő (nem saját színű) követődöt egy másik játékosnak, akinek azonnal el kell helyeznie őt az egyik akcióhelyén. A nagyobb hatékonyság érdekében már a tervezés fázisban egyeztetethetik a játékosok ezt a lépést. Az elküldött karakterjelző az akció végrehajtása után is a másik játékosnál marad.



Például: Aliz kereskedelmi állomás akcióhelyéről már csak egy földműves jelző hiányzik, hogy aktiválni tudja azt. Bob egy szerzetes jelzőt helyezett el a szegényszállásán. Bob ezen akcióját arra használja, hogy a várostáblája egyik piac mezőjén lévő földműves jelzőjét elküldje Aliznak, aki ennek következtében használni tudja a kereskedelmi állomás akcióhelyét.

FONTOS: ne feledd, hogy ha egy karakterjelzőt kapsz egy másik játékostól a szegényszállás akció hatására, azt a saját városházád egyik üres mezőjére is teheted, még ha a városházát már használtad is ebben a fordulóban. A városháza akcióhelyedet egy fordulóban többször is használhatod egymás után.

■ **PALOTAGRÓFSÁG:** használhatsz egy olyan akciót, amit egy másik játékos aktivált. A másik játékosnak vissza kell tennie a karakterjelzőit a vászonzsákjába, miután használtad az aktivált akcióját (mintha ő használta volna).

A megszokott módon kell eljárni, ha egy technológia-jelző, vagy egy szerzetes jelző helyettesít egy szükséges karakterjelzőt.



A VÉDŐTÁBLA EREDMÉNYEI

Akár az alapjáték jótékonykodás táblájának cselekedeteit, a védőtábla eredményeit is be lehet fejezni több forduló alatt. A megszokott módon a városháza (vagy a löportorony) akcióhelyek használatával lehet karakterjelzőket küldeni a védőtáblára. Árucikket a támogatás tábla szállítmány akcióhelye segítségével, érmét pedig a kézműves céh akcióhelye segítségével lehet ide küldeni.

A katapult elkészítéséhez technológia-jelzőket kell elhelyezni a védőtáblán, amihez a várostáblád falu akcióhelyén juthatsz, ha a kézművest választod. Ekkor a jutalmul kapott technológia-jelzőt erre a táblára is elhelyezheted, valamelyik akcióhelyed helyett. Az a szabály viszont továbbra is érvényben van, hogy a legelső jutalmul kapott technológia-jelződet egy földműves ábrával jelölt mezőre kell helyezned, így ezt még nem teheted a katapult mezőjére. Ez a korlátozás nem vonatkozik arra a technológia-jelzőre, amit a laboratórium városbővítés lapkádán lévő akcióhely segítségével kapsz.

Amint egy eredmény teljesen kész (minden szükséges jelző idekerült), a csapat megkapja a polgár jelzőt.



A VÉDŐTÁBLA KÖZÖS CÉLJAI

Bármilyen sorrendben, de a csapatnak teljesítenie kell mind az 5 közös célt a játék vége előtt a győzelmük érdekében.



I. VÁROSFALAK: bizonyos számú lovag jelzőt kell küldetnek a falakra:

- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| 2 játékos esetén: 5 lovagot | 3 játékos esetén: 8 lovagot |
| 4 játékos esetén: 10 lovagot | 5 játékos esetén: 13 lovagot |

A városháza (vagy a löportorony) akcióhelyek segítségével lehet a falakra lovag jelzőket küldeni.



II. POLGÁR JELZŐK: össze kell gyűjtenetek megadott számú polgár jelzőt:

- | | |
|-----------------------------|------------------------------|
| 2 játékos esetén: 7 polgárt | 3 játékos esetén: 8 polgárt |
| 4 játékos esetén: 9 polgárt | 5 játékos esetén: 10 polgárt |

Megkapjátok a Le Blanc városán lévő polgár jelzőt, amint egy játékos kereskedelmi állomást épít fel ott.

Megkapjátok a gabona, sajt és bor áru piac mezők melletti polgár jelzőket, ha a játék során bármikor ki tudjátok üríteni azokat a mezőket. Ezeknek a mezőknek nem kell üresen maradniuk ettől kezdve, de a polgár jelzőt megtarthattok, ha már egyszer sikeresen kiürítettétek valamelyiket.

Megkapjátok a földműves sáv fölé tett polgár jelzőt, ha egyikőtök jelölője a földműves sáv utolsó mezőjére ér.

További polgár jelzőkhöz juthattok a fejlettség sávon, a tengerész és lovag sávon, illetve a védőtábla eredményeinek teljesítésével. Minden megszerzett polgár jelzőt rögtön rátehetitek a védőtábla ezen célmezőire.

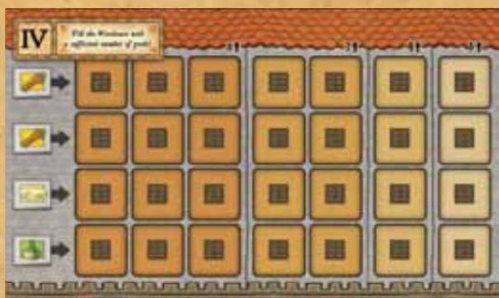


III. VÁROSI KINCSTÁR: fel kell töltenetek a város kincstárát érmékkel:

2 játékos esetén: 30 érmével 3 játékos esetén: 40 érmével

4 és 5 játékos esetén: 50 érmével

Az érméket a játékosok a támogatás táblájukon lévő kézműves céh akcióhely segítségével tudják a városi kincstárba küldeni.



IV. VÁROSI RAKTÁRAK: fel kell töltenetek a város raktárait árucikkekkel:

2 játékos esetén: 6 gabonával, 3 sajttal és 3 borral

3 játékos esetén: 10 gabonával, 5 sajttal és 5 borral

4 játékos esetén: 12 gabonával, 6 sajttal és 6 borral

5 játékos esetén: 14 gabonával, 7 sajttal és 7 borral

Az árucikkeket a játékosok a támogatás táblájukon lévő szállítmány akcióhely segítségével tudják a város raktáraiba küldeni.



V. TORONYERŐDŐK: meg kell erősítenetek a várost a játéktábla szélein toronyerődökkel. A játékosok a várostáblájukon lévő kereskedelmi állomás akcióhely segítségével tudnak toronyerődöket építeni: egy kereskedelmi állomást kell elhelyezniük egy olyan városban, amelyiken az egyik speciális épület lapka található. A játék során normál kereskedelmi állomás is építhető az összes többi városban.

A KARAKTERKÁRTYÁK ÉS AZOK SZEMÉLYES CÉLJAIK

A játék megnyeréséhez minden játékosnak teljesítenie kell a játék elején kihúzott karakterkártyáján szereplő karakter összes személyes célját is, legkésőbb az utolsó forduló végéig.



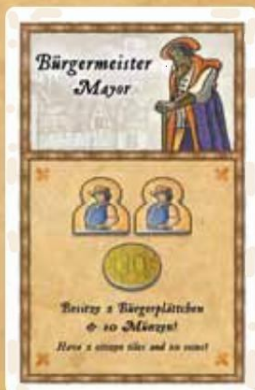
KÖNYVTÁROS: a személyes céljai a következők:

- legalább 5-ös, vagy magasabb fejlettség elérése
- egy kereskedelmi állomás felépítése Lochest városában
- legalább 4 városbővítés lapka birtoklása (mindegy, hogy I., vagy II. jelű)



TUDÓS: a személyes céljai a következők:

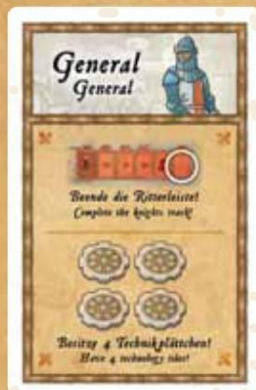
- legalább 6-os, vagy magasabb fejlettség elérése
- legalább 4 kereskedelmi állomás (nem toronyerőd) felépítése



POLGÁRMESTER: a személyes céljai a következők:

- legalább 2 polgár jelző birtoklása
- legalább 10 érme birtoklása

A jelzőket és érméket neki kell birtokolnia, az nem lehet más játékosnál, vagy a védőtáblán. Ezt a 2 polgár jelzőt és a 10 érmét nem szabad beszámítani a közös célok közé.



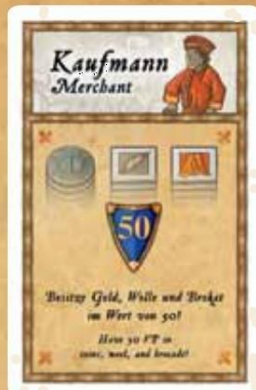
TÁBORNOK: a személyes céljai a következők:

- a lovag sáv utolsó mezőjén kell lennie a jelölőjének
- legalább 4 technológiai jelző birtoklása (bármelyik akcióhelyein)



HALÁSZ: a személyes céljai a következők:

- a tengerész sáv utolsó mezőjén kell lennie a jelölőjének
- legalább 4 szerzetes jelző birtoklása (mindegy, hogy a saját tábláin vagy a vászonzákjában vannak-e a szerzetes jelzők)
- 2 gyapjú jelző birtoklása



KERESKEDŐ: a személyes céljai a következők:

- legalább 50 VP-t kellene kapnia az érméi és/vagy gyapjú és/vagy brokát árucikk-jelzőiért a játék végén (lásd az alapjáték pontozási szabályait)



TANÁCSOS: a személyes célja a következő:

- a díszterem tábla teljes feltöltése a szükséges karakterjelzőkkel

A tanácsos a játék elején megkapja a díszterem táblát. Csak a városháza akcióhely segítségével tud a díszterembe követőket küldeni. Más játékos nem küldhet karakterjelzőket a tanácsos dísztermébe.



FOGADÓS: a személyes céljai a következők:

- legalább 16 VP-t kellene kapnia a gabona és/vagy sajt és/vagy bor árucikk-jelzőiért a játék végén (lásd az alapjáték pontozási szabályait)
- fel kell építenie 1-1 kereskedelmi állomást (fogadót) Châteaudun és Châteauroux városokban



ISPÁN: mint az egész város birtokainak intézője, minden forduló végén be kell adnia a közös készletbe valamilyen javakat (érmét, árucikket, technológiai jelzőt, stb.). Ha az ispán nem tudja a kártyáján feltüntetett javakat az adott forduló végén a közös készletbe beadni (pl.: az első forduló végén 2 érmét), az egész csapat azonnal elveszti a játékot.

Az 5. és 18. forduló végén a fejlettségi sávon a jelzőjét vissza kell léptetnie annyi mezővel, ahány könyv szerepel a kártyán (3 és 5). Ha nem tud ennyit visszalépni, az egész csapat azonnal elveszti a játékot.

A 8. és 14. forduló végén vissza kell adnia egy (nem saját színű) földműves, illetve tengerész karakterjelzőt. Ezeknek a jelzőknek a piac mezőin kell lenniük (nem a vászonzsákjában).

A 10. forduló végén egy technológia-jelzőt kell visszaadnia valamelyik akcióhelyéről.

MEGJEGYZÉS: ha még csak 1 technológiai jelzőt szerzett, amit a 10. forduló végén visszaad, egy később újonnan szerzett jelzőt már nem kötelező egy földműves jelű mezőre tennie. A technológia-jelző visszaadásának következtében a kézműves sávon nem kell visszafelé lépnie a jelölőjével.

A 13. forduló végén el kell dobni egy már felépített kereskedelmi állomását. Ha ezt Le Blanc városából dobja el, akkor a csapatnak nem kell visszaadnia a már megszerzett polgár jelzőt.

A 16. forduló végén el kell dobni egy megszerzett városbővítés lapkáját (mindegy, hogy I., vagy II. jelű).

4-5 játékos esetén a 17. és 18. forduló végén esedékes javakat nem kell az ispánnak beadni, hiszen a játék a 16. forduló végeztével véget is ér. 2-3 játékos esetén (amikor a játék 18 fordulón át tart) viszont be kell adnia ezeket is.

A KOOPERATÍV ESEMÉNYLAPKÁK RÉSZLETEZÉSE

Néhány kooperatív eseménylapka tetején szerepel a jel, ami azt jelenti, hogy az esemény egy bizonyos időpontban következik be, vagy egy bizonyos időn keresztül tart, ahogy az eseménylapka leírásában szerepel. A jel nélküli eseménylapkákat a 6. (esemény) fázisban kell kijátszani a szokott módon.

Ha egy esemény megköveteli, hogy a játékosok tegyenek meg valamit „csapatként”, közösen kell eldöntenetek, hogy az egyes játékosok mennyivel járulnak hozzá a feladathoz. Nem szükséges, hogy minden játékos hozzájáruljon, mindaddig, amíg a követelményeknek eleget tudnak tenni a többiek. A követelmények nem teljesítése általában a csapat vereségét jelenti.

Az **A** jelű események ABC sorrendben:

- 1.) **TANÁCSKOZÁS:** senki nem használhatja a városháza akcióhelyeit ebben a fordulóban.



- 2.) **ROMBOLÁS:** a csapatnak vissza kell adnia pár technológiai jelzőt: 2-3 játékos esetén 2 jelzőt, 4-5 játékos esetén 3 jelzőt. Minden technológiai jelző helyett 3 érmét is be lehet adni. Ha nem tudtok elegendő technológiai jelzőt és/vagy érmét visszaadni, az egész csapat azonnal elveszíti a játékot!



- 3.) **ADOMÁNY:** a csapat 3 fejlődés pontot, egy bor árucikk lapkát és 3 érmét kap. Közösén döntenek el, hogy miként osztoznak az adományon (pl.: az egyik 1 fejlődés pontot kap, a másik 2 fejlődés pontot és a bor jelzőt, míg a többi 3 játékos 1-1 érmét kap).



- 4.) **ASZÁLY:** távolítsatok el 4 gabona jelzőt a játéktábláról, és tegyétek vissza a megfelelő áruipiac mezőre! Együtt döntenek el, hogy honnan távolítsatok el a gabona jelzőket.



- 5.) **FÖLDRENGÉS:** fordítsatok meg 5 tetszőleges városbővítmeny lapkát (I., vagy II. jelű), amit már többet nem lehet megépíteni a játékban. Közösén kell eldöntenetek, melyik lapkákat fordítsatok meg.



- 6.) **SZÖKÉS:** el kell dobni a játék dobozába a Le Blanc városában lévő polgár jelzőt. Ha egy játékos már megépített itt egy kereskedelmi állomást, és vagy ő, vagy a csapat ezt a jelzőt már megszerezte, semmi nem történik.



- 7.) **JÓ ÜZLET:** a csapat, ha akar, befizethet 8 érmét (mindegy, hogy ki mennyit ad bele). Ez után tegyél 3 gabona jelzőt a közös készletből a raktárba! Ha nincs már elég gabona jelző a készletben, akkor kevesebbet, vagy semmit nem kaptok a pénzetekért. Ez az esemény nem kötelező, ha nem akarjátok, nem kell végrehajtani.



- 8.) **KEDVEZŐ SZELEK:** a csapat által kiválasztott egyik játékos mozgathatja a kereskedő figuráját egy folyó mentén, és megkaphatja a rajta lévő egyik árucikk-jelölőt. Ha senkinek nincs folyó mentén kereskedő figurája, semmi nem történik.



- 9.) **ÚTONÁLLÓK:** a játékosok nem használhatják az utakat ebben a fordulóban, de közlekedhetnek a folyókon.



- 10.) **ZARÁNDOKLAT:** lásd az alapjáték szabályait!

- 11.) **FEJLŐDÉS:** minden játékos fizethet 4 érmét, majd felépíthet egy toronyerődöt, vagy egy kereskedelmi állomást abban a városban, ahol a kereskedő figurája éppen van (a szabályok betartásával). Ez az esemény nem kötelező, ha valaki nem akar, nem kell építenie.



- 12.) **ERŐSÍTÉS:** tedd ezt az eseménylapkát a védőtábla városfalak közös célsávjá mellé! A városfalakra egyel több lovagot kell küldeni: erre a lapkára is kell tenni egy lovag jelzőt. Ha nincs lovag jelző a játék végén ezen a lapkán, az egész csapat elveszíti a játékot.



- 13.) **UTÁNPÓTLÁS:** mindenki húz egy követőt a vászonzsákjából. A kihúzott karakterjelző típusának megfelelő sávon egyet lép előre a jelölőjével és megkapja annak a mezőnek a jutalmát. Ezután kap egy ugyan ilyen típusú követőt a készletből, amit mindenki a vászonzsákjába tesz.



- 14.) **KIKÉPZÉS:** mindenki egyet előre lépteti egy tetszőleges jelölőjét valamelyik sávon (kivéve a fejlődés sávot), majd megkapja annak jutalmát. Új követőt azonban nem kap emiatt.



Például: Aliz egyet előre lép a kézműves sávon a jelölőjével, kap egy új technológia-jelzőt, de nem kap új kézműves jelzőt a vászonzsákjába.

- 15.) **AZ UTAZÁS:** minden játékosnak, akinek a kereskedő figurája Orléans városában van, 4 érmét kell fizetnie a forduló végén (más nem fizethet helyette). Ha valaki nem tud fizetni, az egész csapat elveszíti a játékot.



- 16.) **GYAPJÚ VÁSÁR:** a csapat eladhat, vagy vásárolhat gyapjút 2 érméért és/vagy brokátot 3 érméért. Összesen 3 adás-vétel lehetséges. A csapat közösén dönti el, hogy ki vegyen (vagy adjon el), mit és mennyit.



A **B** jelű események ABC sorrendben:

- 1.) **GYÚJTOGATÁS:** a csapatnak vissza kell adnia pár már beépített városbővítés lapkát, amiket végleg el kell távolítani a játékból: 2-3 játékos esetén 2 lapkát, 4-5 játékos esetén 3 lapkát. Minden bővítés lapka helyett 6 érmét is be lehet adni. Ha nem tudnak elegendő bővítés lapkát és/vagy érmét visszaadni, az egész csapat azonnal elveszíti a játékot!



2.) **JÓ UTAT!** minden játékos befizethet 2 érmét, majd mozgathatja a kereskedő figuráját egy út mentén, és megkaphatja a rajta lévő egyik árucikk-jelölőt. Senki nem fizethet a másik játékos helyett. Ez az esemény nem kötelező, ha valaki nem akar, nem mozog.



3.) **ÉHÍNSÉG:** minden játékosnak vissza kell adnia 3 (nem saját színű) követőjét a közös készletbe, amik a várostábláján, vagy a vászonzsákjában vannak. A jelölőket nem kell vissza léptetni. Ha valakinek nincs elég (nem saját) követője, annyit kell visszaadnia, amennyit tud.



4.) **HALÁSZTERÜLETEK:** minden játékos annyi érmét kap, amennyit a jelölője a tengerész sávon éppen mutat (utolsó helyen lévő jelölő esetén nem kap érmét).



5.) **BETAKARÍTÁS:** lásd az alapjáték szabályait!

6.) **JÖVEDELEM:** lásd az alapjáték szabályait!

7.) **KALÓZOK:** távolítsátok el az összes gyapjú és brokát jelzőt a folyókról és tegyétek vissza őket a közös készletbe (az árupiac mezőkre)!



8.) **PESTIS:** lásd az alapjáték szabályait!

9.) **TOMBOLO PESTIS:** mint a pestis esemény, de minden játékosnak 2 karakterjelzőt kell húznia a vászonzsákjából.



10.) **PATKÁNYOK:** vegyél le 2 sajt és 1 gabona jelölőt a védőtábla városi raktárak mezőiről és tedd vissza őket a közös készletbe! Ha nincs ennyi jelző a raktár mezőin, vegyél le róla annyit, amennyit tudsz.



11.) **RABLÓK:** minden játékosnak be kell fizetnie 5 VP értékű árucikk-jelzőt, vagy le kell rombolnia egy már felépített toronyerődjét. Senki nem fizethet egy másik játékos helyett. Ha valaki nem tudja a szükséges árucikkeket beadni, vagy nem tudja lerombolni egy toronyerődjét, a csapat elveszti a játékot.



12.) **RÓMA HÍVÁSA:** minden játékosnak 1 szerzetes jelzőt vissza kell tenni a közös készletbe. Ha egy játékos ezt nem akarja megtenni (vagy a csapat úgy dönt, hogy ne tegye meg), el kell távolítani a játékból egy már begyűjtött polgár jelzőt.



13.) **VISSZAHÍVÁS:** minden kereskedő figurát vissza kell tenni Orléans városába. Ha egy játékos ezt nem szeretné, befizethet 5 érmét e helyett (más játékos nem fizethet helyette).



14.) **BOSZORKÁNYÜLDÖZÉS:** a csapat veszít összesen 6 fejlődés pontot. Közösén kell eldönteni, hogy melyik játékos hány mezőt lépjen vissza a fejlődés sávon. Az a játékos, aki nem tud, vagy nem akar visszafejlődni, visszateheti minden fejlődés pont után 1 szerzetes jelzőjét. Ha a csapat nem tudja a 6 fejlődés pontot és/vagy a szerzetes jelzőket megfizetni, azonnal elvesztik a játékot.



A **C** jelű eseménylapka:

1.) **INVÁZIÓ:** a hír igaznak bizonyult, az invázió elkezdődött! A forduló végéig az összes közös és egyéni célt teljesítenie kell a csapatnak, hogy kiderüljön: győzelem, vagy vereség vár-e rájuk!



A JÁTÉK VÉGE

A játék azon a forduló befejeztével ér véget, amikor az „invázió” kooperatív eseménylapkát felcsapjátok.

Ha ezen a ponton minden közös és egyéni cél teljesült, sikeresen elhárítottátok az inváziót, és megnyertek a játékot!

Azonban, ha csak egyetlen cél sem teljes az utolsó forduló végén, az invázió sikeresen lezajlik, és ekkor minden játékos veszít. Ne aggódj: a következő próbálkozásnál remélhetőleg sikeresebbek (vagy legalább szerencsésebbek) lesztek!

A PÁRBAJ - egy Orléans forgatókönyv 2 játékos részére (készítette: Reiner Stockhausen)

A JÁTÉK CÉLJA

Készen állsz a versenyre? Párbaj két kereskedő fejedelem közt, bármiféle irgalom nélkül? Próbáld megvalósítani az ellenfeled előtt mind a négy célkitűzésedet. Hogy ezt miként valósítod meg, csak rajtad áll, de mindenképp sietve tedd, mert ellenfeled sem pihen ám a babérjain. Az első játékos, aki megvalósítja mind a négy feladatát, megnyeri a játékot. Abban az esetben, ha mindketten ugyan abban a fordulóban tesztetk ezt meg, a győztes személyét a megmaradt készletek döntik el, amelyek remélhetőleg minél bőségebbek lesznek.

TOVÁBBI JÁTÉKTARTOZÉKOK

Szükséged lesz a következő tartozékokra az alapjáték komponensein túl:

a „párbaj”
forgatókönyv táblára



a „polgárház”
akciótáblára



9 semleges jelölőre

JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

- Fektesd az asztal közepére a nagy játéktáblát (térkép városokkal)!
- Mindketten kaptok a saját színetekben: 1 vászonzsákok, 1 várostáblát és az összes játék tartozékokat. Tegyétek a színes követőiteket (földműves, tengerész, kézműves és kereskedő) a várostáblátok piac mezőire, illetve tegyétek a jelölőiteket a különböző (karakter és fejlődés) sávok első mezőire! A kereskedelmi állomásaitokat tegyétek egy kupacba magatok elé!
(Javasoljuk, hogy a sárga és zöld színt használjátok, mert a forgatókönyv speciális tábláin ez a két szín szerepel.)
- Keverd meg az árucikk lapkákat képpel lefelé, majd képpel felfelé tegyél egyet-egyet a játéktáblán lévő azon mezőkre amik nincsenek sem 3-as, sem 4-es számmal megjelölve! A kimaradt árucikk lapkákat tedd a piac mezőire! (Azaz az alapjáték előkészületeinek 10 és 12b pontjának megfelelő módon, 2 játékos részére előkészítve.)
- Határozzátok meg a kezdőjátékost és tegyétek e kereskedő figuráitokat bármelyik városra (nem muszáj Orléansban kezdeniük a kereskedőknek)!
- Tedd az alapjáték előkészületeinek 12b pontja alapján kiválogatott karakterjelzőket (2 játékos részére előkészítve) és 8 technológia-jelzőt a játéktábla megfelelő mezőire!
- Fektesd a párbaj táblát a játéktábla mellé! Ezen a táblán 16 eseményt, a 4 feladatot és 4 jótékony cselekedetet találsz. Egy semleges jelölőt tegyél az 1. eseményre. Készíts a tábla közelébe még 4-4 semleges jelölőt, amivel a feladatokat fogjátok majd követni! Tegyél 1-1 polgár jelzőt a tábla jelzett jótékonykodás mezőire!
- Tedd a polgárház akciótáblát is a játéktábla közelébe, melyet mindketten használni tudtok majd!
- Válasszatok ki 20 városbővítés lapkát, amit majd esetleg felépíthettek! Elsőként a kezdő játékos válasszon 5 db I. jelű lapkát, majd a másik játékos 5 db I. és 5 db II. jelű lapkát, végül ismét a kezdő játékos még 5 db II. jelű lapkát. A ki nem választott lapkákat tedd vissza a játék dobozába!
- Mindketten kaptok 5 érmét. A többi érmét tedd egy kupacba!
- Tedd vissza az eredeti homokóra hátlapú eseménylapkákat a dobozba - ebben a forgatókönyvben nem használjátok őket!



JÁTÉKSZABÁLYOK

A játék az alapjáték szabályai szerint zajlik, azzal a kivétellel, hogy itt az események előre meghatározott sorrendben követik egymást, és nem véletlenszerűen kerülnek felcsapásra. A „párba” táblán lévő jelölő jelzi, hogy hányadik fordulónál tart a játék, és már jó előre láthatjátok, hogy milyen esemény fog következni. Minden kör végén egyel előre kell mozgatni a jelölőt.

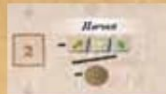
Kimarad a 2. (összeírás) fázis.

Az alapjáték kellemetlen tortúra szabályait nem kell alkalmazni. Ehelyett, ha valaki nem tudja megadni a szükséges javakat (például, mert nincs elég pénze), azonnal elveszíti a párbajt.

A PÁRBAJ TÁBLÁN LÉVŐ ESEMÉNYEK RÉSZLETEZÉSE



1. VÁROSI TANÁCS: mindketten vehettek 1 polgár jelzőt 3 érmeért cserébe. Ez az esemény nem kötelező.



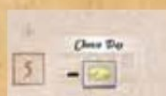
2. BETAKARÍTÁS: lásd az alapjáték szabályait!



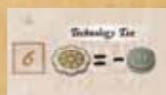
3. KERESKEDELMI NAP: mindketten 3-3 érmet kaptok a közös készletből minden felépített kereskedelmi állomásotok után.



4. KERESKEDEÉS: mindketten kicserélhetitek az egyik árucikk-jelzőtöket egy tetszőleges másikkra a közös készletből. Ez az esemény nem kötelező.



5. SAJT NAP: mindkettőtöknek be kell adnotok 1-1 sajt jelzőt a közös készletbe.



6. TECHNOLÓGIAI ADÓ: mindkettőtöknek annyi érmet kell fizetnetek, ahány technológia-jelzőtök van.



7. KERESKEDELMI NAP: mindketten 2-2 érmet kaptok a közös készletből minden felépített kereskedelmi állomásotok után.



8. GYORS UTAZÁS: mindketten mozgathatjátok a kereskedő figurátokat 1, vagy 2 városnyit, úton, vagy folyón, de nem gyűjthettek közben árucikk-jelzőt. Lépésenként 1-1 érmet kell érte fizetnetek. Ez az akció nem kötelező.



9. FORGALMI ADÓ: mindketten 1-1 érmet kell befizetnetek a közös készletbe minden egyes árucikk-jelzőtök után.



10. KÖVETELÉS: mindkettőtöknek 7 VP értékben be kell adnotok árucikk-jelzőket és/vagy érmeiket a közös készletbe (pl. 1 brokát jelzőt és 2 érmet).



11. BETAKARÍTÁS: mindkettőtöknek 2 élelmi-szert kell beadnotok (gabona, sajt, illetve bor jelzőket).



12. KERESKEDELMI NAP: mindketten 1-1 érmet kaptok a közös készletből minden felépített kereskedelmi állomásotok után.



13. FORGALMI ADÓ: mindketten 1-1 érmet kell befizetnetek a közös készletbe minden egyes árucikk-jelzőtök után.



14. KÖVETELÉS: mindkettőtöknek 7 VP értékben be kell adnotok árucikk-jelzőket és/vagy érmeiket a közös készletbe.



15. KÖVETELÉS: mindkettőtöknek 4 VP értékben be kell adnotok árucikk-jelzőket és/vagy érmeiket a közös készletbe.



16. HAZATÉRÉS: mindkettőtök kereskedő figurája visszatér Orléans városába anélkül, hogy árucikk-jelzőt kapnátok a mozgása során.

A POLGÁRHÁZ AKCIÓTÁBLA

Mindketten aktiválni tudjátok a polgárházat egymástól függetlenül, tetszőleges követővel (kivéve a saját színűekkel).

FIGYELEM! Miután használtad a polgárházat, a rátett karakterjelzőt a közös készletbe kell visszatenned, és nem a vászonzsákodba.

A polgárház használatához egy polgár jelzőt is el kell dobnod. Ha így tettél, válassz egyet a jutalmak közül:

- Kapsz egy tetszőleges árucikk-jelzőt a közös készletből.
- Mozgasd a kereskedő figurát a szomszédos városba (úton, vagy folyón), és vedd fel az útvonalán lévő egyik árucikk-jelzőt (ha van)!
- Kapsz 5 érmet a közös készletből.
- Kapsz 3 fejlődés pontot.



A PÁRBAJ TÁBLA JÓTÉKONY CSELEKEDETEI



CSILLAGÁSZAT: 1 érmét kapsz minden ide tett karakterjelződ után. Ha befejezed, kapsz egy polgár jelzőt.



PRÉSHÁZ: 1 érmét kapsz minden ide tett karakterjelződ után. Ha befejezed, kapsz egy polgár jelzőt is.



HÁROMNYOMÁSOS GAZDÁLKODÁS: 1 érmét kapsz minden ide tett karakterjelződ után. Ha befejezed, kapsz egy polgár jelzőt is.



ANGYALTAN: 1 érmét kapsz minden ide tett karakterjelződ után. Ha befejezed, kapsz egy polgár jelzőt is.

A PÁRBAJ TÁBLA FELADATAI

Amikor a megadott feltételeknek az egyik játékos megfelel, azonnal meg kell jelölnie egy semleges jelölővel az adott feladat számára fenntartott mezőjét (színek szerint a sárga, vagy zöld mezőt, kivéve, ha más játékos színt választottatok). A feladatokat tetszőleges sorrendben lehet teljesíteni.

A feladatok részletei:



I. A KÖNYVELES ELSAJÁTÍTÁSA: érj el legalább 3-as fejlettséget.



II. HÁROM ÚJ LERAKAT MEGALAPÍTÁSA: legyen legalább 3 kereskedelmi állomásod folyó nélküli városban.



III. BOR SZÁLLÍTÁSA CHÂTELLERAUT KASTÉLYÁBA: ha a kereskedő figurád Châtelleraut városában van, akkor adj be a közös készletbe 3 bor jelzőt.



IV. A HÖLGYED FELÖLTÖZTETÉSE: ha a kereskedő figurád Orléans városában van, akkor adj be a közös készletbe 3 szövetet (gyapjú jelzőt és legalább 1 brokát jelzőt)

A JÁTÉK VÉGE

Az első játékos, aki teljesíti mind a négy feladatát, megnyeri a játékot. Ha mind a ketten ugyan abban a fordulóban teljesítitek a feladataitokat, akkor össze kell számolni az árucikkekért kapott győzelmi pontokat, és akié több, az nyer. Ha ez is egyenlő, akkor a több érmevel rendelkező játékos nyer. Ha még mindig döntetlen, a párbajt mindketten megnyeritek: a két kereskedő fejedelem kölcsönösen elismeri a másik nagyságát, és felosztják egymás között a piacot.

Ha egyikőtök sem teljesíti mind a négy feladatát a 16. forduló végére, miután visszatértetek Orléansba, mindketten szegényben maradtok kereskedő társaitok előtt, és mindketten elveszítitek a párbajt.

MÉLTÓSÁG - szülő Orléans forgatókönyv (készítette: Reiner Stockhausen), nehézsége: I-II.

(Nehézségi szint: I = könnyű, kezdőknek; II = közepes, tapasztalt játékosoknak, III = nehéz, kőkemény játékosoknak).

A JÁTÉK CÉLJA

A célod ebben a szülőjátékban az lesz, hogy minél magasabb méltóságot érj el a polgár jelzők segítségével. A 16 játékforduló alatt legalább 8 polgár jelzőt kell összegyűjtened (vagy 7-et, a könnyített változatban), ráadásul minden forduló során meg kell birkóznod egy eseménnyel is.

TOVÁBBI JÁTÉKTARTOZÉKOK

Szükséged lesz a következő tartozékokra az alapjáték komponensein túl:



1 postakocsi városbővítés lapkára



1 semleges jelzőre

a „méltóság” forgatókönyv táblára



JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

- Fektesd az asztal közepére a nagy játéktáblát (térkép városokkal) és mellé a jótékonykodás táblát!
- Kapsz a választott színeden: 1 vászonzsákot, 1 várostáblát és az összes játék tartozékodat. Tedd a színes követőidet (földműves, tengerész, kézműves és kereskedő) a várostáblád piac mezőire, illetve tedd a jelölőidet a különböző (karakter és fejlődés) sávok első mezőire! Tedd a kereskedő figurádat Orléans városára, a kereskedelmi állomásaidat pedig tedd egy kupacba magad elé! Nem kapsz érmét kezdéskor.
- Fektesd a méltóság táblát a játéktábla mellé! Ezen a táblán 16 eseményt találsz, ami egyben a 16 játékfordulót is jelenti. Egy semleges jelzőt tegyél az 1. eseményre. A tábla alján gyűjtheted a megszerzett polgár jelzőidet (7-et, vagy 8-at).
- Tegyél 1-1 polgár jelzőt az alábbi városokra: Vendôme, Tours, Vierzon, Sancerre, Argenton-sur-Creuse, és S.-Amand-Montrond! Ezeket a polgár jelzőket akkor kaphatod meg, ha a kereskedő figurád az adott városba ér. A megmaradt 7 polgár jelzőt tedd az alábbi ábrán kérdőjelekkel megjelölt mezők bármelyikére, tetszésed szerint elosztva (fejlődés sáv, jótékonykodás tábla, stb.)! Azokat a mezőket, amikre a szétosztogatás után már nem jut polgár jelző, egyszerűen hagyd üresen (ezen mezőkön nem kapsz majd polgár jelzőt jutalmul)! A legtöbb kereskedelmi állomásért sem kapsz jutalmul polgár jelzőt e játék végén.



- Tedd vissza a dobozba az összes olyan városbővítés lapkát, amely valamilyen árucikket ad! Azaz tedd vissza a következő lapkákat: raktár, lovas kocsi, sekrestye, szőlőbirtok és fogadó*. Válogasd szét képpel lefelé, majd (szintén képpel lefelé) húzz mind a két kupacból 5-5 lapkát! Ezeket építheted majd meg a játék során. A többit tedd vissza a dobozba.

* Depot, Horse Wagon, Sacristy, Vineyard, Tavern

- Tegyél 4-4 semleges karakterjelzőt minden egyes közös készlet helyre a játéktáblán! Tegyél 6 technológia-jelzőt a piac mezők fölé!
- Tedd az összes pénzürmét egy kupacba a játéktábla mellé!
- Tedd vissza az eredeti homokóra hátlapú eseménylapkákat a dobozba - ebben a forgatókönyvben nem használod őket!

JÁTÉKSZABÁLYOK

A játék az alapjáték szabályai szerint zajlik, azzal a kivétellel, hogy itt az események előre meghatározott sorrendben követik egymást, és nem véletlenszerűen kerülnek felcsapásra. A „méltóság” táblán lévő jelölő jelzi, hogy hányadik fordulónál tart a játék, és már jó előre láthatod, hogy milyen esemény fog következni. Minden kör végén egyel előre kell mozgatni a jelölőt.

Kimarad a 2. (összeírás) fázis.

A MÉLTÓSÁG TÁBLA ESEMÉNYEI RÉSZLETESEN

- 

1. KONFERENCIA: ebben a fordulóban nem szerezhetsz tudóst jelzőt.
- 

2. SZTRÁJK: ebben a fordulóban nem szerezhetsz kézműves jelzőt.
- 

3. KERESZTES HADJÁRAT: ebben a fordulóban nem szerezhetsz lovag jelzőt.
- 

4. ZARÁNDOKLAT: ebben a fordulóban nem szerezhetsz szerzetes jelzőt.
- 

5. JÖVEDELEM: kétszer annyi érmét kapsz, mint az aktuális fejlettséged.
- 

6. KERESKEDELMI NAP: 3 érmét kapsz minden felépített kereskedelmi állomásod után.
- 

7. KÖVETELÉS: fizess 5 érmét! Ha nem tudsz, egy kellemetlen procedúrának kell alávetned magad az alapjáték szabályai szerint.
- 

8. TECHNOLÓGIAI ADÓ: fizess 1 érmét minden technológia-jelződ után! Ha nem tudsz fizetni, el kell dobnod a ki nem fizetett technológia-jelződöt (te választod ki, melyiket akarod eldobni).
- 

9. KERESKEDELMI NAP: 2 érmét kapsz minden felépített kereskedelmi állomásod után.
- 

10. JÖVEDELEM: annyi érmét kapsz, mint az aktuális fejlettséged.
- 

11. KÖVETELÉS: fizess 10 érmét! Ha nem tudsz, egy kellemetlen procedúrának kell alávetned magad az alapjáték szabályai szerint.
- 

12. KERESKEDELMI NAP: 2 érmét kapsz minden felépített kereskedelmi állomásod után.
- 

13. SZABOTÁZS: a technika csődöt mond. Nem használhatod ebben a fordulóban azokat az akcióhelyeidet, amelyiken technológia-jelző van.
- 

14. TENGELYTÖRÉS: ebben a fordulóban nem használhatod a postakocsi akcióhelyet.
- 

15. KERESKEDELMI NAP: 1 érmét kapsz minden felépített kereskedelmi állomásod után.
- 

16. KÖVETELÉS: fizess 15 érmét. Ha nem tudsz, egy kellemetlen procedúrának kell alávetned magad az alapjáték szabályai szerint.

A JÁTÉK VÉGE

Ha sikerül legkésőbb a 16. forduló végéig összegyűjtened a 8 polgár jelzőt, megnyerted a játékot. Ha nem sikerült, akkor újra kell kezdened az egészet.

Könnyített játéknál elegendő csak 7 polgár jelzőt összegyűjtened a győzelemhez.

HATALMAS VIERZON - szülő Orléans forgatókönyv (készítette: Reiner Stockhausen), nehézsége: II-III.

(Nehézségi szint: I = könnyű, kezdőknek; II = közepes, tapasztalt játékosoknak, III = nehéz, kőkemény játékosoknak).

A JÁTÉK CÉLJA

A célod ebben a szülő játékban az lesz, hogy Vierzon városát a régió új, erősített fővárosává fejleszd. A 14 forduló alatt 5 feladatot kell ennek érdekében teljesítened, ráadásul minden forduló során meg kell birkóznod egy eseménnyel is.

TOVÁBBI JÁTÉKTARTOZÉKOK

Szükség lesz a következő tartozékokra az alapjáték komponensein túl:



a piaci stand
városbővítés lapkára



6 semleges jelölőre

a „Vierzon”
forgatókönyv táblára



JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

- Fektesd az asztal közepére a nagy játéktáblát (térkép városokkal)!
- Kapsz a választott színedben: 1 vászonzsákot, 1 várostáblát és az összes játék tartozékodat. Tedd a színes követőidet (földműves, tengerész, kézműves és kereskedő) a várostáblád piac mezőire, illetve tedd a jelölőidet a különböző (karakter és fejlődés) sávok első mezőire! Tedd a kereskedő figurádat Orléans városára, a kereskedelmi állomásaidat pedig tedd egy kupacba magad el! Megkapod a piaci stand városbővítés lapkát, ami így már a játék kezdetétől segítségedre lehet. Nem kapsz érmét kezdéskor.
- Csak 40 árucikk-jelzőre lesz szükség. Keverd meg az összes árucikk-jelzőt képpel lefelé, majd húzz 40-et véletlenszerűen közülük, a többit pedig tedd vissza a játék dobozába! Ezután tegyél 1-1 árucikk-jelzőt minden Orléans, Blois, Tours, Loches, Montrichard, Vierzon, Bourges, és Sancerre városokba vezető út és folyó mezőire (a 3-as és 4-es jelűek kivételével), képpel felfelé! A megmaradt árucikk-jelzőket tedd a szokott módon az árupiaci mezőkre!
- Fektesd a Vierzon táblát a játéktábla mellé! Ezen a táblán 14 eseményt találsz, ami egyben a 14 játékfordulót is jelenti. A táblán találod még az 5 feladatot és 2 jótékony cselekedetet is. Egy semleges jelölőt tegyél az 1. eseményre! A többi semleges jelölőt készítsd a tábla mellé, hogy majd a teljesített feladatokat jelölni tudj velük!
- Tegyél 7 polgár jelzőt a kijelölt helyükre: 5-öt a játéktáblára, a maradék 2-t pedig a Vierzon tábla jótékonykodás mezőire!
- Keverd össze a városbővítés lapkákat képpel lefele! Húzz mind a két típusból (I. és II. jelű) 5-5 lapkát, tedd képpel felfelé a játéktábla mellé (ezeket építheted majd meg), a többi lapkát pedig tedd vissza a dobozba!
- Tegyél 4-4 semleges karakterjelzőt minden egyes közös készleti helyre a játéktáblán! Tegyél 4 technológia-jelzőt a piac mezők fölé!
- Tedd az összes pénzürmét egy kupacba a játéktábla mellé!
- Tedd vissza az eredeti homokóra hátlapú eseménylapkákat a dobozba - ebben a forgatókönyvben nem használod őket!



JÁTÉKSZABÁLYOK

A játék az alapjáték szabályai szerint zajlik, azzal a kivétellel, hogy itt az események előre meghatározott sorrendben követik egymást, és nem véletlenszerűen kerülnek felcsapásra. A Vierzon táblán lévő jelölő jelzi, hogy hányadik fordulónál tart a játék, és már jó előre láthatod, hogy milyen esemény fog következni. Minden kör végén egyel előre kell moztatni a jelölőt.

Kimarad a 2. (összeírás) fázis.

A VIERZON TÁBLA ESEMÉNYEI RÉSZLETESEN



1. SZTRÁJK: ebben a fordulóban nem szerezhetsz kézműves jelzőt.



2. ZARÁNDOKLAT: ebben a fordulóban nem szerezhetsz szerzetes jelzőt.



3. BETAKARÍTÁS: lásd az alapjáték szabálykönyvét.



4. KERESZTES HADJÁRAT: ebben a fordulóban nem szerezhetsz lovag jelzőt.



5. JÖVEDELEM: kétszer annyi érmét kapsz, mint az aktuális fejlettség.



6. AMNESZTIA: ha egy új követőt kapsz ebben a fordulóban, azt azonnal egy akcióhelyre teheted. Ha ezzel aktiválsz egy akciót, azt használhatod is ebben a fordulóban.



7. PESTIS: lásd az alapjáték szabálykönyvét.



8. SZABOTÁZS: Nem használhatod ebben a fordulóban azokat az akcióhelyeidet, amelyiken technológia-jelző van.



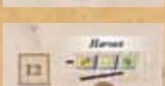
9. FORGALMI ADÓ: 1 érmét kell fizetned a közös készletbe minden 2 árucikk-jelződ után. Ha nem tudsz, egy kellemetlen procedúrának kell alávetned magad az alapjáték szabályai szerint.



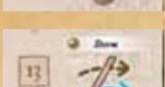
10. KERESKEDELMI NAP: 2 érmét kapsz minden felépített kereskedelmi állomásod után.



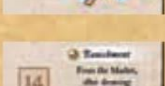
11. KONFERENCIA: ebben a fordulóban nem szerezhetsz tudóst jelzőt.



12. BETAKARÍTÁS: lásd az alapjáték szabálykönyvét.



13. VIHAR: ebben a fordulóban nem mozgathatsz a kereskedő figurádat.



14. SZÁMŰZETÉS: közvetlenül azután, mikor kihúztad a követőidet a vászonzsákodból, vissza kell tenni közülük kettőt a zsákba.

A VIERZON TÁBLA FELADATAI RÉSZLETESEN

Amikor a megadott feltételeknek eleget teszel, azonnal meg kell jelölnöd egy semleges jelölővel az adott feladat számára fenntartott mezőt. A feladatokat tetszőleges sorrendben teljesítheted.



I. BÉRELD FEL AZ ÉPÍTŐMESTERT IDŐBEN: a 9. forduló kezdete előtt be kell adnod 10 érmét egy összegben (nem fizethetsz részletekben).



IV. ÉPÍTTESS VIERZONBAN EGY ERŐDÖT: fizess be 25 érmét egy összegben (nem fizetheted be részletekben)!



II. ALAPÍTS EGY ÉPÍTŐ CÉHET: építs fel egy kereskedelmi állomást Loches városában!



V. FEJLESZTD VIERZONT FŐVÁROSÁ: legyen legalább 26 VP-d a fejlettségedből. A szokásos módon szorozd meg a kereskedelmi állomásaid és a civil jelzőid számának összegét az aktuális fejlettségi szinteddel! Ennek a szorzat értékének kell minimum 26-nak lennie.



III. SZÁLLÍTS ÉPÍTŐANYAGOT VIERZONBA: mozgassd a kereskedő figurádat Vierzon városába! Ha ott van, adj be a közös készletbe 12 VP értékű árucikk-jelzőt! Egyszerre kell beadnod őket, nem adhatod be részletekben.

A VIERZON TÁBLA JÓTÉKONY CSELEKEDETEI

A Vierzon táblán 2 jótékony cselekedetet is találsz. A szokott módon a városháza akcióhellyel tudsz ide követőket küldeni.



- AZ EGYETEM BŐVÍTÉSE: 1 érmét, vagy 1 fejlődés pontot kapsz minden ide tett karakterjelződ után. Ha befejezed, kapsz egy polgár jelzőt is.
- A VÁROSI TANÁCS MEGALAPÍTÁSA: 1 érmét kapsz minden ide tett karakterjelződ után. Ha befejezed, kapsz egy polgár jelzőt is.



A JÁTÉK VÉGE

Ha sikerül legkésőbb a 14. forduló végéig teljesítened mind az 5 feladatod, megnyerted a játékot. Ha nem sikerült, akkor újra kell kezdened az egészet.

Ha állandóan nyersz ebben a forgatókönyvben, nehezítheted is, két lépésben:

- A.) Minden feladatot teljesítened kell, de fordulónként maximum csak egyet teljesíthetsz.
- B.) A feladatokat sorban kell teljesítened.

VÁNDORKERESKEDŐ - szülő Orleáns forgatókönyv (készítette: Reiner Stockhausen), nehézsége: II-III.

(Nehézségi szint: I = könnyű, kezdőknek; II = közepes, tapasztalt játékosoknak, III = nehéz, kőkemény játékosoknak).

A JÁTÉK CÉLJA

A célod ebben a szülő játékban az lesz, hogy Orleáns környéki városokba árucikkeket szállíts, az ott élők éhhalálának elkerülése érdekében. A 15 forduló alatt 5 áruszállító feladatot kell teljesítened, ráadásul minden forduló során meg kell birkóznod valamelyik eseménnyel is.

TOVÁBBI JÁTÉKTARTOZÉKOK

Szükséged lesz a következő tartozékokra az alapjáték komponensein túl:



a piaci stand
városbővítés lapkára



6 semleges jelölőre

a „vándorkereskedő”
forgatókönyv táblára



JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEK

- Fektesd az asztal közepére a nagy játéktáblát (térkép városokkal) és tedd mellé a játékoskodás táblát is!
- Kapsz a választott színedben: 1 vászonzsákot, 1 várostáblát és az összes játék tartozékodat. Tedd a színes követőidet (földműves, tengerész, kézműves és kereskedő) a várostáblád piac mezőire, illetve tedd a jelölőidet a különböző (karakter és fejlődés) sávok első mezőire! Tedd a kereskedő figurádat Orleáns városára, a kereskedelmi állomásaidat pedig tedd egy kupacba magad elé! Megkapod a piaci stand városbővítés lapkát, ami így már a játék kezdetétől segítségére lehet.
- Kapsz egy semleges lovag és egy tudós jelölőt, amiket szintén tegyél a piac mezőidre. Kapsz 10 érmét is.
- Tedd az árucikk-jelzőket a játéktáblára a 4 játékos előkészületeknek megfelelően (keverd meg képpel lefelé az összes árucikk lapkát, tegyél minden mezőre egyet-egyét képpel felfelé, a kimaradt jelzőket pedig képpel felfelé tedd a piac mezőkre)!
- Fektesd a vándorkereskedő táblát a játéktábla mellé! Ezen a táblán 15 eseményt találsz, ami egyben a 15 játékfordulót is jelenti. A táblán találd meg az 5 áruszállító feladatot is. Egy semleges jelölőt tegyél az 1. eseményre!

A többi semleges jelölőt készítsd a tábla mellé, hogy majd a teljesített feladatokat jelölni tudd velük (vagy tegyél 1-1 jelzőt a következő városokra: Chartres, Vendôme, Tours, Bourges, és Argenton-sur-Creuse)!

- Tedd a következő karakterjelzőket a játéktábla megfelelő mezőire: 3-3 kézműves, kereskedő, hajós, lovas és tudós, 4 szerzetes és 5 földműves! Tegyél 8 technológia-jelzőt a játéktábla megfelelő mezőjére!
- Készítsd az alábbi 10 városbővítés lapkát a játéktábla mellé: fürdőház, pince, sajtkészítő, csűr, fűvészkert, lovas kocsi, laboratórium, szabó, borpince és gyapjúkészítő *! A kimaradt lapkákat tedd vissza a dobozba!

* Bathhouse, Cellar, Cheese Factory, Hayrick, Herb Garden, Horse Wagon, Laboratory, Tailor Shop, Winery, Wool Manufacturer

- Tedd az összes pénzürmét egy kupacba a játéktábla mellé!
- Tedd vissza az eredeti homokóra hátlapú eseménylapkákat a dobozba - ebben a forgatókönyvben nem használod őket!

JÁTÉKSZABÁLYOK

A játék az alapjáték szabályai szerint zajlik, azzal a kivétellel, hogy itt a kétféle esemény előre meghatározott sorrendben követi egymást, és nem véletlenszerűen kerülnek felcserélésre. A vándorkereskedő táblán lévő jelölő jelzi, hogy hányadik fordulónál tart a játék, és már jó előre láthatod, hogy milyen esemény fog következni. Minden kör végén egyet előre kell mozgatni a jelölőt.

Kimarad a 2. (összeírás) fázis.

A VÁNDORKERESKEDŐ TÁBLA ESEMÉNYEI RÉSZLETESEN



1-10 TÁPLÁLÁS: adj be 1 élelmiszert, vagy fizess 2 érmét! Ha nem tudsz fizetni, akkor az Orleáns körüli városokban élők éhen halnak és azonnal elveszted a játékot!

11-15 NAGY ÜNNEP: adj be 2 élelmiszert, vagy fizess 4 érmét! Ha nem tudsz fizetni, akkor az Orleáns körüli városokban élők éhen halnak és azonnal elveszted a játékot!



A VÁNDORKERESKEDŐ TÁBLA FELADATAI RÉSZLETESEN

Amikor a megadott feltételeknek eleget teszel, azonnal meg kell jelölnöd egy semleges jelölővel az adott feladat számára fenntartott mezőt. A feladatokat tetszőleges sorrendben teljesítheted.



I. SZÁLLÍTS 3 GYAPJÚT BOURGES VÁROSÁBA: mozgasd a kereskedő figurádat Bourges városába! Ha ott van, adj be a közös készletbe 3 gyapjú jelzőt! Egyszerre kell beadnod őket, nem adhatod be részletekben.



II. SZÁLLÍTS CHARTRES VÁROSÁBA MINDEN ÁRUCIKKBÓL 1-ET: mozgasd a kereskedő figurádat Chartres városába! Ha ott van, adj be a közös készletbe minden árucikk-jelzőből 1-et! Egyszerre kell beadnod őket, nem adhatod be részletekben.



III. SZÁLLÍTS 2 SAJTOT ÉS 2 BORT VENDÔME VÁROSÁBA: mozgasd Vendôme városába a kereskedő figurádat! Ha ott van, adj be a közös készletbe 2 sajt és 2 bor jelzőt! Egyszerre kell beadnod őket, nem adhatod be részletekben.



IV. SZÁLLÍTS 3 BÚZÁT TOURS VÁROSÁBA: mozgasd a kereskedő figurádat Tours városába! Ha ott van, adj be a közös készletbe 3 búza jelzőt! Egyszerre kell beadnod őket, nem adhatod be részletekben.



V. SZÁLLÍTS EGY BROKÁTOT ARGENTON-SUR-CREUSE VÁROSÁBA: mozgasd a kereskedő figurádat Argenton-sur-Creuse városába! Ha ott van, adj be a közös készletbe 1 brokát jelzőt!

A JÁTÉK VÉGE

Ha sikerül legkésőbb a 15. forduló végéig teljesítened mind az 5 feladatod, megnyerted a játékot. Ha nem sikerült, akkor újra kell kezdened az egészet.

Ha állandóan nyersz ebben a forgatókönyvben, nehezítheted is, két lépésben:

- A.) Minden feladatot teljesítened kell, de fordulónként maximum csak egyet teljesíthetsz.
- B.) A feladatokat sorban kell teljesítened.

FÜGGELÉK

JÁTÉKÖSSZETEVŐK

- 1 „jólét” tábla
- 1 kétoldalas „városvédő” tábla
- 1 „párbaj” tábla
- 1 „méltóság” tábla
- 1 „Vierzon” tábla
- 1 „vándorkereskedő” tábla
- 5 „ács” kiegészítő játéktábla
- 1 „díszterem” tábla
- 5 „támogatás” tábla
- 1 „polgárház” akciótábla
- 7 új városbővítés lapka
- 5 Scriptorium módosító lapka
- 31 kooperatív eseménylapka
- 22 építmény kártya
- 9 karakterkártya
- 1 ács figura
- 9 semleges (fehér) jelölő
- 13 speciális épület lapka
- 2 szabálykönyv (német és angol nyelvű)

ÚJ VÁROSBŐVÍTÉS LAPKÁK ISMERTETÉSE



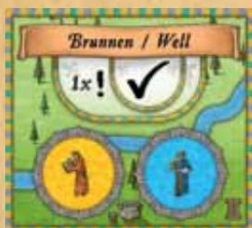
PIACI STAND
(Market Stand) [Marketstand]

Eladhatsz, vagy vehetsz árucikk-jelzőket a közös készletből (az árakat lásd a lapkán). Maximum 2 tranzakciót bonyolíthatsz le. Ha a piac mezőjén nincs valamilyen árucikk-jelző, olyat nem tudsz venni.



FOGADÓ (Tavern) [Taverne]

Építhetsz kereskedelmi állomást egy olyan városban, ahol már van egy játékosadnak kereskedelmi állomása. (Egynél több kereskedelmi állomást így sem építhetsz egy városban.) A fogadó akciót a kereskedelmi állomás akcióval egy időben kell kijátszanod (egyetlen akciónak számít).



SZÖKŐKÚT (Well) [Brunnen]

Használhatod a várostábládon, vagy az egyik városbővítés lapkádön lévő akcióhelyedet a szökőkút akciód segítségével függetlenül attól, hogy a használni kívánt akció aktiválva van-e, vagy sem. Az akció után csak a szökőkúton lévő karakterjelzőidet kell visszatenned a vászonzsákodba. A szökőkút segítségével egy akciót akár kétszer is használhatod egy forduló során.



FEKETEPIAC
(Black Market) [Schwarzemarkt]

Elcserélhetsz 2 azonos árucikk-jelzőt 1 másik típusú árucikk-jelzőre a közös készletből. Ha az árupiacon nincs a kívánt árucikk-jelző, olyanra nem cserélheted el.



SZŐLŐBIRTOK
(Wineyard) [Weinberge]

Amikor felépítesz egy kereskedelmi állomást egy olyan városban, ami folyó mellett fekszik, vehetsz egy bor jelzőt a piac mezőjéről 1 érmeért cserébe (fizess be a közös készletbe).



RAKTÁR (Depot) [Lagerhaus]

A játék végén 5 VP-t kapsz minden komplett 5-ös árucikk-sorozatodért (azaz amiben van egy-egy gabona, sajt, bor, gyapjú és brokát jelző).



POSTAKOCSI
(Stage Coach) [Postkutsche]

Fizess 3 érmet, majd mozgassd a kereskedő figurádat a szomszédos városba (úton, vagy folyón), és gyűjtsd be az egyik útjába eső árucikk-jelzőt (ha van)!



Tervezők: Reiner Stockhausen,
Inka és Markus Brand
Illusztráció: Klemens Franz | atelier198
Lektorálta: Stefan Malz
Fordította: Grzegorz Kobiela angol
fordítása alapján Beorn (2016-ban)
© DLP játékok 2015
www.dlp-games.de
E-Mail: info@dlp-games.de