



Hegedűs Csaba és Szőgyi Attila játéka 2-4 játékos részére 12 éves kortól - Az Impression alapjáték szükséges!



A játékban a jelen kiegészítő használatával lehetőség van egyszemélyes (solo) játékra, illetve 2-3 játékos esetén is egy további ellenfél játékba hozására. Ezekben az esetekben a játékosok egy automata ellen fognak játszani, anélkül próbálnak meg több győzelmi pontot gyűjteni. A továbbiakban az egyszerűség kedvéért az automatánkat hívjuk Gutenbergnek.

## Gutenberg

Gutenberg egy játékost fog megszemélyesíteni. Nyersanyagokat és pénzt fog gyűjteni, illetve képes lesz bizonyos akciók végrehajtására. Ehhez szüksége lesz a hozzá tartozó lapkákra és segédletekre. Minden alkalommal, amikor Gutenbergre kerül a sor a játék folyamán, a következő fejezetekben tárgyalt szabályok szerint járj el. A célod az lesz, hogy több győzelmi pontot gyűjts a játék végére, mint ő.

### Gutenberg eszközei



24 akciólapka



1 segédlet

### Előkészületek

Az előkészületekben csupán annyi változtatásra lesz szükség, hogy egy választott játékoszín közelében helyezd el Gutenberg eszközeit is a játékos alap tartozékain felül. A választott szín lesz maga Gutenberg. Az akciólapkákból képezz egy húzópaklit képpel lefelé, a segédletet pedig helyezd annak közelébe. Gutenberg minden kezdőkészletet megkap, amit egy normál játékos.

A várostáblára véletlenszerűen helyezd fel a 2 kereskedőjét a szabályoknak megfelelően (sorrendjelzőjét figyelembe véve). Minden kezdő nyersanyagot megkap a megszokott módon.

### A játék menete

A játékosrendben Gutenberg ugyanúgy kerül sorra a játék folyamán, mint bármely másik játékos. A következőkben kitérünk, hogy mit tesz, amikor sorra kerül.

### Akció fázis

Amikor az Akció fázis alatt Gutenberg következik, húzz egy akciólapkát a húzópaklijából, majd képpel felfelé helyezd amellé, az üzletek olvasási irányával megegyezően. Ellenőrizd az akciólapkán látható nyíl irányát és a sorrendjelzőjén található lépésszámot. Gutenberg kereskedőinek elhelyezkedése alapján a következők történhetnek:



1. Gutenbergnek van még álló, II helyiségben elhelyezkedő kereskedője. Ha egy olyan üzletre mutat az akciólapka a lépésszámának megfelelő távolságban, amin nem áll a másik kereskedője, akkor lépj az aktivált kereskedővel az üzletre, annak I helyiségébe. Ekkor Gutenberg végrehajtja a jelzett Üzlet akciót. Ha nincs üzlet a mutatott helyen, akkor a kereskedő a túlsó oldalon lép be (számára körbejárható a város).

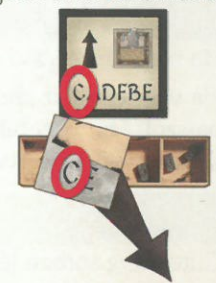
2. Az akciólapka olyan üzletre mutat, ahol Gutenberg másik kereskedője van VAGY nincs másik, csak I helyiségben lévő kereskedője (ekkor nem számít, hogy áll vagy fekszik). Ekkor mindenképp egy Átállást végez. Az aktuális betűsorrendje szerint elvesz egy ólombetűt a szedőasztaltábláról (amit pótol), majd a megszokott módon az I helyiségben lévő kereskedői átmozognak a II helyiségekbe, ahol megkapja azok akciót.

Az aktuális kereskedője minden esetben elfekszik. Ha még mindkét kereskedője áll, akkor mindig először azt aktiváld, amelyik közelebb van a várostábla bal felső sarkához (sorrend: balról jobbra, fentről lefelé). A második körben, amikor már csak az egyik kereskedője áll, értelemszerűen az lesz az aktív.

**Betűsorrend:** Egyes esetekben Gutenberg betűsorrendjére lesz szükség, mely mindig az aktuális akciólapkáján látható. Ilyen esetekben mindig azt választja a lehetőségek közül, ami először mutat egyezést az aktuális betűsorrendjével.

Az Átállás esetén ez azt fogja jelenteni, hogy a betűszedőtáblán az ólombetűk közül azt veszi el, amelyiken balról jobbra először látja a betűsorrendjének 1. betűjét. Ha nincs ilyen, akkor a 2. betűjét, és így tovább.

A segédleten a legtöbb akcióhoz találtak egy képes emlékeztetőt arra, hogy mikor mit kell figyelembe venni.



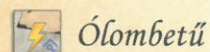
### Az üzletek és Gutenberg elérhető akciói

Gutenberg egy szűkített szabályrendszer szerint játszik, így számára csak a következőkben felsorolt akciók lesznek elérhetők. Minden esetben, amikor elérhető akciókról beszélünk, kizárólag a következőkben tárgyaltakra utalunk. Gutenberg figyelmen kívül hagyja azokat az akciókat, amelyek nem szerepelnek a következő fejezetben.



Nyersanyagyszerzés, Kapacitásnövelés, Munkaerő növelése, győzelmi pontok és megrendelés előretolása

Ezekben az esetekben Gutenberg mindig ugyanúgy jár el, mint egy normál játékos. A megrendelések előretolásakor nyersanyagokat sosem fizet.



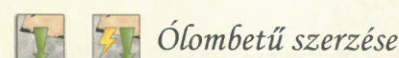
Ólombetű

Gutenberg nyersanyagot kap a műhelye bal oldalán lévő egyik ólombetűről (ha van). 2 ólombetű esetén az aktuális betűsorrendje szerint választ (fentről lefelé, amelyiken először talál egyező betűt). Ha nincs ólombetűje a műhelye bal oldalán, nem tudja végrehajtani az akciót.



Kereskedés

Gutenberg végrehajt egy kereskedést. Az egyes betűk mind egy kereskedéslapkát jelölnek a kereskedelemtáblán (A / B->1., C / D->2., E / F->3. lapka). A betűsorrendje első betűje által meghatározott lapkát választja. Gutenberg nem fizet semmit az akciója során, csak a lapka jobb oldali jutalmát kapja, ha az elérhető számára. Ezután a lapkát dobod a dobópakliba, majd pótolod.



Ólombetű szerzése

A betűszedőtáblán az ólombetűk közül azt veszi el, amelyiken balról jobbra először látja a betűsorrendjének 1. betűjét (vagy a 2. betűjét, stb.). Ha az ikon azt jelzi, a nyersanyagot is megkapja az elvett ólombetűről.



## **Betűszedés**

Gutenberg áthelyezi az egyik bal oldali ólombetűjét a szedővastáblájára. Fentről lefelé, soronként balról jobbra megvizsgálja, hogy van-e megfelelő betűjelű, elérhető (üres) hely a szedővastábláján, mint a nála lévő ólombetű. Ha van, áthelyezi a betűnek megfelelő üres helyre. Ha nincs, akkor az első üres helyre teszi. A lefedett akciót végrehajtja, ha az számára elérhető. Ha 2 ólombetűje van a műhelye bal oldalán, akkor az aktuális betűsorrend szerint választ (amelyiknél az első egyezést találja). **Ha nincs a műhelye bal oldalán egyetlen ólombetűje sem, és úgy választotta a betűszedés akciót, akkor kap 1 győzelmi pontot.**

## **Utazás és gyár építése**

Gutenberg elindul az ügynökével a következő városba. Afelé a város felé indul el, ahol még nem járt (Mainz meglátogatottnak minősül), és ami a legközelebb van az akciólapkán mutatott irányhoz képest az óramutató járásának megfelelően. Ha az adott pontból csak olyan városba vezet út, ahol már járt, akkor az első lehetséges irányt választja (a mutatott irányhoz képest az óramutató járásának megfelelően). Maximum annyit lép, ahány munkaereje van, de ha elér egy várost, akkor megáll. Ha érmén áll meg, végez egy kereskedés akciót a korábban leírtak szerint. Ha városban áll meg, eldobja az ott lévő városlapkát (nem gyűjti). Felhelyezi a következő városjelzőjét, és az igazgatója előrelép a műhelyében, amiért jutalmat kap, ha az elérhető számára. Majd elvesz egy gyárat, befizetve a következő városjelzőjét. **Gutenberg figyelmen kívül hagyja a gyár leépítésének szabályait, csak soronként, balról jobbra tölti ki a technológiahelyeket. Az elvett gyár szintjét az adja meg, hogy milyen szint következik a műhelye építés alatt álló sorában.**

Ha maradt lépése az utazása során, akkor azért előrelép a megrendelésávon (ha még nem érte el az utolsó megrendelés mezőt).

## **Technológia akció és technológiák szerzése**

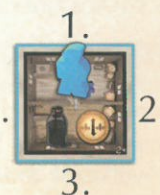
Amikor Gutenberg technológia akciót végez, a kereskedelemábrán abból a sorból vásárol 1 technológiát, amit a betűsorrendjének első betűje jelöl ki (A / B papír sora, C / D tinta sora, E / F ólom sora). A választott technológia szintjét az adja meg, hogy mi következik a műhelye építés alatt álló sorában. A technológia árát nem fizeti meg, csak elveszi és pótolja annak helyét, majd beépíti a műhelyébe az utazásnál leírtak szerint (soronként, balról jobbra haladva).


**Fontos szabály az utazás és technológia akciókhoz: Gutenberg nem végez akciókat a gyárakkal és technológiákkal, viszont a lefedett akciókat megkapja, ha azok elérhetőek számára. A játék végén minden gyár és technológia annyi győzelmi pontot ér, mint azok szintje (1-4 győzelmi pont).**

## **A segédek**

Gutenberg nem használja a segédek lépéshez adott előnyét, azonban a nyersanyagjutalmak neki is járnak.

A segédek felhelyezése: Amikor Gutenberg felold 1 segédet, válassz véletlenszerűen egyet azok közül, amik még nincsenek a várostáblán. 2 üzlet közé tedd fel az aktuális kereskedője által elfoglalt üzlet mellé, az óramutató járása szerinti első üres mezőre. Ha így nincs egyértelműen választható pozíció (minden hely foglalt vagy a város széle), akkor a segédet tedd egy tetszőleges helyre a városban.



 **Az erőforráslimit szabálya: Általános szabály, hogy amikor Gutenberg nyersanyagokat vagy pénzt szerez, meg kell vizsgálnod, hogy átlépte-e valamely limitjét. Alap esetben mindhárom nyersanyag limitje 3 és a pénz limitje 5. Ha 3 vagy több nyersanyaggal rendelkezik az akciója után, azonnal eldob 3-at az adott nyersanyagból a közös készletbe, és lelép 1 győzelmi pontot a pontjelzőjével. 5 vagy több márka esetén, eldob 5 márkát, és lelép 1 győzelmi pontot.**

## **Megrendelés- és szerződés fázis**

Ha még van szabad helye a műhelye bal oldalán (nincs ott 2 megrendelés), akkor Gutenberg a megrendelésekből elveszi az éppen legolcsóbbat. Fizetnie nem kell érte.

Ha van feloldott szerződés helye a műhelyében, akkor elveszi a legolcsóbb szerződést (szintén ingyen), és behelyezi azt a szabad szerződés helyre. Ha nincs feloldott szerződés helye, passzol. Ha több feloldott és szabad szerződés helye van, akkor annyi szerződést vesz el a legolcsóbbak közül, hogy az összes feloldott szerződés helyét betöltse. Az éppen lefedett, számára elérhető akciókat végrehajtja.

## **Gyártás fázis**

Gutenberg sorban lépteti a megrendeléseit, egészen addig, amíg van kapacitása. Jobbról balra haladva minden rendelését megpróbálja 1 munkafázissal előreléptetni vagy elindítani a gyártósoron. Ha minden megrendelése előrébb lépett és még maradt kapacitása, kezdi előről. Csak a kapacitását kell az egyes gyártási fázisok között csökkentenie, a nyersanyagokat nem fizeti meg. A pénzeket és győzelmi pontokat mindig megkapja, amikor lép a kapacitásjelzője. Az elkészült megrendelések győzelmi pontjait azonnal lelépi. A fázis végén Gutenberg nem fizet munkabért a munkaereje után. Az új forduló előkészítésében és a játékosrend kiosztásában nincs változás.

## **A játék vége**

Gutenberg ugyanúgy kap győzelmi pontokat a játék végén, mint egy normál játékos. Módosítás csak a gyárak, technológiák és szerződések pontjaiban van. Az ő esetében nem számít, mi szerepel a lapkákon, az aktivált szerződésai mind pontosan 5 győzelmi pontot jelentenek számára (kétszeres pontokat nem kap), a technológiái és gyárjai pedig annyit, amennyi azok szintje (1-4).

A játék végén a győztest a megszokott módon hirdetjük ki.

## **Javaslatok a nehézség változtatásához**

Bár minden játékos más, igyekeztünk Gutenberg nehézségét egy átlagos játékos képességeihez igazítani. Ha túl erős vagy gyenge ellenfélnek érzed Gutenberget, a következőkben leírt változtatásokat végezheted. Javasoljuk azonban, hogy ne végezz egyszerre sok, illetve nagy mértékű változtatást.

- Növeld vagy csökkentsd a szerződésekért járó győzelmi pontokat (+/-2 vagy több győzelmi ponttal).
- Növeld vagy csökkentsd a technológiákért és/vagy gyárakért járó győzelmi pontokat (+/-1 győzelmi ponttal).
- Növelheted a nyersanyagok és/vagy pénz limitjeit (pl. csak 4 nyersanyagnál vált be győzelmi pontot). Finomhangoláshoz külön is változtathatod az egyes limiteket.