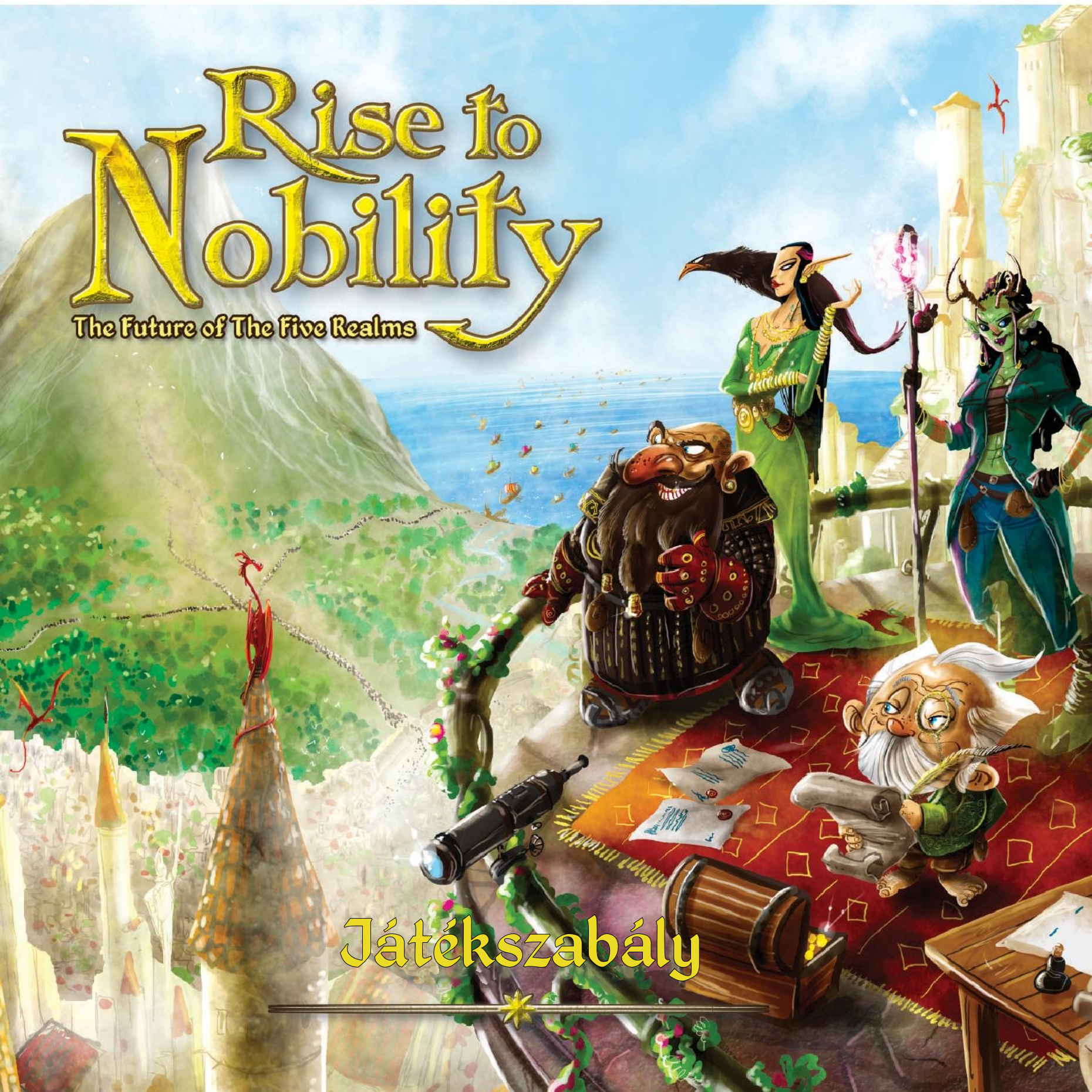


Rise to Nobility

The Future of The Five Realms



Játékszabály

Felemelkedés a nemességbe

A hősök, gazemberek és a kalandorok varázslatos földje törekeny békét közvetített az Öt Királyság között. Öt év telt el azóta, hogy a gonosz Lord Dranor megszökött a The Cavern Tavern-ből. A tünde hercegnő, Tabita Orestes elfoglalta méltó helyét, mint az Öt Királyság nagy királynője, és új fővárost épített: a fehér fallal körbevett Caveborn városát.

Caveborn az egyetlen esélye, hogy békét teremtsen—hogyan megszüntesse a megosztottságot, amit Lord Dranor teremtett, és megőrizze az egységet a Fél-szerzetek, Emberek, Tündék, Törpék, Erdei Tündék és Trobitok között. Ezért Tabita királynő megalakította a Kőtanácsot és meghívott egy-egy képviselőt minden fajból, hogy üljön a Tanácsba. A Kőtanács nem hivatalos vezetője Berk, aki az egyik legkedvesebb hivatalnok, akivel csak találkozhatasz. Valójában annyira kedves és visszahúzódó, hogy az emberek zúgolódnak, hogy a királynő küldje vissza a királyi könyvtárba. A városnak magabiztos és képzett vezetőre van szüksége, nem egy történészre!

Tudsz segíteni Caveborn felvirágztatásában és fejlődésében az új Királynő alatt, és bizonyítod, hogy megérdemled Berk, a hivatalnok székét a Kőtanácsban?

Kétoldalas játéktábla



Kezdő-játékos-jelző



Forduló-jelző



30 dobókocka



Kancellária kiegészítő (l. 20-22 oldal)



6 kétoldalas játékos-tábla



48 kétoldalú épületlapka



18 hajólapka



20 módosítójelző



Vászonzsák



13 karakterkártya



48 telepeskártya



5 előkészületkártya



48 pénzérme



120 fakocka

- könyv
- műtárgy
- fegyver
- varázslat
- ékszer
- bútor

Pontozótábla



16 eseménykártya



12 többszörösítő jelző



84 figura



6 játékosgédlet



15 szóló feladatlapka



42 ház



18 jelző



30 kőtanácslapka



2-5 fős előkészítés (1 és 6 fős játékhoz, és az eseménypaklihoz l. a 18-19. oldalt)

JÁTÉKTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

A tábla képviseli Caveborn újonnan épített városát. Az alapjátékot a tábla nappali vagy éjszakai oldalával is játszhatod. Ha leraktad a táblát, tedd a fordulójelzőt a fordulósáv "1"-es helyére.



LAPKÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

Hajólapkák

- Keverd meg a hajólapkákat, és képpel lefelé tedd a tábla mellé.
- Rakj 1 lapkát képpel felfelé a tábla hajómezőjére

Kőtanácslapkák

- Keverd meg a kőtanácslapkákat, és képpel lefelé tedd a tábla mellé.
- Rakj 1 lapkát képpel felfelé a tábla mindegyik tanácsmezőjére



KÖZÖS KÉSZLET ELŐKÉSZÍTÉSE

Rakd a figurákat, az árukat (fakockák), házakat, pénzerméket és módosítójelölőket a tábla mellé, hogy az összes játékos könnyen elérje, így képezve a közös készletet.



4

KÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

Előkészületkártya

- Vedd elő a játékoszámnak megfelelő előkészületkártyát. **2 fős játékban minden cég középű műhelymezőjére rak-jatok műhelylapkát.**

Telepeskártyák

- Válassz két pakliba a kártyákat (a hátukon lévő szám alapján)!
- Mindenki húzzon egy telepest véletlenszerűen az 1. pakliból!
- Keverd meg a maradék kártyákat és képez belőlük egy paklit!
- Húzz 6 telepeskártyát és rakd a játéktábla bal felső sarkába!



MÓDOSÍTÓJELÖLŐK ELŐKÉSZÍTÉSE

Bizonyos játékoszámnál egyes játékosok módosító jelölővel kezdik a játékot.

- 4 fős játéknál a 4. játékos kap 1 módosítójelölőt.
- 5 fős játéknál a 4. játékos kap 1 módosítójelölőt, az 5. játékos pedig kettőt.



ÉPÜLETLAPKÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

Műhely- és középületlapkák

- Tedd az épületlapkákat a vászonzsákba!
- Húzz véletlenszerűen és tégy 1 épületlapkát képpel felfelé a Városháza mind a 6 helyére!



9.

10.

5.

5.

JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÍTÉSE

Minden játékos:

1. Válassz egy színt és elveszi az ahhoz tartozó 5 kockát.
2. Elvesz egy játékosegédletet.
3. Véletlenszerűen választ egy karakterkártyát.
4. Elvesz egy játékosablát
5. Elvesz 8 pénzermét
6. Elvesz minden árufajtából egyet
7. Elvesz egy házat és leteszi az építési területére.
8. Leteszi a hírnévjelölőjét a játékosabláján a hírnévsáv 9-es mezőjére.
9. Leteszi a nemességjelölőjét a játékosabláján a nemességsáv 0-s mezőjére.
10. Leteszi a pontozásjelölőjét a pontozósáv 0-s mezőjére.

A kezdőjátékosjelzőt az a játékos kapja, aki legutóbb költözött új házba/lakásba.

A játékban a legtöbb alkatrész kétoldalas (nappali és éjszakai változat). A Rise to Nobility játékot mindkét oldallal ugyanúgy játszhatod. Látogasd meg a finalfrontiergames.com oldalt, hogy továbbiakat tudj meg az éjszakai mód variánsról.

5

A játék célja

A Rise to Nobility játékban a játékosok földbirtokosokat játszanak, akik megpróbálnak a névtelenségből lordokká válni. A játékosok győzelmi pontokat szerezhetnek a földjük értékének növelésével, lakosok letelepítésével, és azzal, ha tanoncokká vagy céhmesterekké válásukban segítik őket (mindig hasznos, ha az embernek befolyásos helyen vannak barátai), ill. a kőtanács változatos igényeinek kielégítésével.

A 10 forduló végén az a játékos, akinek a legtöbb pontja van, felváltja Berket, a hivatalnokot a Kőtanács élén, és megnyeri a játékot

Játékmenet

MINDEN FORDULÓ 4 FÁZISBÓL ÁLL

1. ELŐKÉSZÜLET: Kockadobás

Minden játékos dob az 5 színes kockájával.

2. AKCIÓK: Körök végrehajtása

A kezdőjátékoskal kezdve, óramutatójárásnak megfelelő sorrendben minden játékos végrehajtja a körét

Egy KÖRBEN az alábbi akciók egyikét vagy mindegyikét végrehajthatod egyszer.

- Egy kocka lehelyezése egy helyszínre és a hozzá tartozó akció végrehajtása.
- Telepeskártya befejezése.
- Épület eladása.

Ezeket az akciókat bármilyen sorrendben végrehajthatod.

A játékosok addig hajtják végre a köröket, amíg lehelyezik az összes kockájukat, vagy elérik a hírnévkorlátjukat és nem tudnak több kockát lerakni. Miután mindenki passzolt, a fordulónak vége.

A játék vége

A játék véget ér 10 forduló után. Játék végi pontokat érnek:

- Az áruk a játékosablán. 1 GYP / 2 áru fajtától függetlenül.
- Az elért szint a nemességsávon (az adott mező GYP-ját kapod. A fehér pajzson végző játékos kap 6 GYP-ot).

Egyenlőség esetén az a játékos nyer, aki több házat épített. Ha így is egyenlő, a magasabb hírnévvel rendelkező játékos győz. Abban a ritka esetben, ha így is egyenlő, a több pénzzel rendelkező játékos a nyertes. Abban a nevelésesen valószínűtlen esetben, ha még így is egyenlőség van, az összes egyenlő játékos nyert.



3. BEVÉTEL: A bevétel begyűjtése

- Begyűjtöd az érméket a tanoncokért (a tanonccért kapott érme mennyisége az adott céhben lévő tanoncok számától függ).
- Begyűjtöd az árukat a műhelyeidért (1 áru az adott céhből minden hozzá tartozó műhelyeidért).
- Begyűjtöd a jutalmakat a középületeidért (a jutalom a megépített épületed fölött látszik).

4. RENDEZÉS: Előkészület a következő fordulóra

- A kockák visszakerülnek a játékosablára.
- A hajón eladott áruk visszakerülnek a közös készletbe, és új hajólapka kerül ki!
- Töltsétek fel az üres kőtanácshelyeket kőtanácslapkával. A lapkákat a bal felső saroktól a jobb alsó felé tegyétek le!
- Töltsétek fel az üres mezőket a városházán! Először mozgassátok a megmaradt épületeket balra, majd tegyétek le az új épületlapkákat balról jobbra!
- Adják tovább balra a kezdőjátékosjelzőt!
- Mozgassátok a fordulójelzőt eggyel tovább!

Játékosábla

A játékosablád a földed egy kis darabját jeleníti meg:

1. Áruraktár: Itt tárolod az áruidat, amíg fel nem használod őket.

2. Munkásszállás: Itt tárolod a nem foglalkoztatott munkásokat (figurákat) amit megkapsz az elkészült telepeskártyákról.

3. Kockamező: Tégy vissza egy tanoncot (figurát) a fő játékosabláról a munkásszállásodra!

4. Építési terület: Itt tárolod azokat az épületeket, amiket megvettél az építőanyagtelepről.

5. Házhely: Ide teszed a házakat, amik a telepeskártyák befejezéséhez szükségesek. Minden helyen 1 ház lehet, és az csak 1 telepeskártyához tartozhat. Legfeljebb 7 házat építhetsz.

6. Középületek: A megvásárolt középületeket ide teszed.

7. Hírnévsáv: Itt tartod nyilván a hírnevedet.

HÍRNÉV

Fontos, hogy fenntartsd a jó híreket a városban, és ápolj a kapcsolatot Tabita királynővel. A hírnevedet a játékosablád Hírnévsávján tudod nyomon követni. Minden játékos 9-es hírnévvel kezd.

A hírneved mutatja, hogy mennyi összértékű kockát játszhatasz ki egy fordulóban. Csak annyi kockát rakhatsz le, amiknek az összértéke nem haladja meg a hírnevedet. Mindig ellenőrizd az aktuális hírneved, mielőtt lehelyezel egy kockát! Minden forduló elején 5 kockával dobsz, és a fordulósorán választod ki, melyikeket használod fel.

Ha egy akció miatt a hírneved nő vagy csökken, az új kockakorlátod **a kocka lerakása után azonnal érvénybe lép.** Ha a csökkenés azt eredményezi, hogy a lerakott kockáid értéke túllépi a hírnevedet, az nem érinti a kijátszott akcióidat

Példa: Kevin a következőt dobja: 5,2,3,2,4 és a pillanatnyi hírneve 11. A forduló során felhasználhatja az 5,2,3 kockát, mivel ezek összértéke 10, vagy kijátszhatja a 2,3,2,4 kockát mivel ezek összértéke 11. Ha a hírneve nő a forduló során, az új kockakorlátja azonnal életbe lép, és használhat több kockát vagy más kockakombinációt. A forduló során bármikor módosíthatja a tervét, amíg nem lépi túl a hírnévkorlátot.



Egy módosítójelölő eldobásával csökkentheted vagy növelheted eggyel egy kockád értékét. A 6-ból nem csinálhatsz 1-et, és az 1-ből sem csinálhatsz 6-ot. Eldobhatsz több módosítójelölőt, hogy egy kocka értékét többször módosítsd.

Ha módosítójelölőt használasz, számolj a kocka új (módosított) értékével, amikor a kockáid összértékét számítod ki!





NEMESSÉG

- ★ Ahogy a nemességed nő, új lehetőségek nyílnak meg és újabb játék végi pontokat szerzel. Telepesek befejezésével és épületek felépítésével mozoghatsz a nemességsávon felfelé.
- ★ Minden ★ egy lépést ad felfelé. Ahhoz, hogy Lorddá válj, el kell érned az 5 ♥ szintet. Ha eléred a 12 ♥ szintet, Fehér Lorddá válsz, ami további hasznot hajt Neked.

KARAKTERKÁRTYÁK

Minden játékos egy földbirtokos szerepébe bújik. Ezek különböző személyek lehetnek, mint pl. helyi bandita, kereskedő vagy őr.

Minden karakternek van az a tulajdonsága, hogy elkölthet egy adott fajtájú áruból +1-et, amikor befejez egy telepeskártyát. Ebből a fajta áruból a szokásos 3 helyett 4-et költhet el a játékos. Ez a képesség a játék kezdetétől rendelkezésre áll, és a játék során bármennyiszor használható.

A kártya alján lévő képesség akkortól elérhető, amikor eléred az 5 ♥ szintet a nemességsávon. Ez egyszeri haszon, amit azonnal megkapsz, amikor lorddá válsz.



Helyszínek a városban

Caveborn gyönyörű városában számos helyszín van, ahová leteheted a kockádat, hogy végrehajts egy akciót, vagy megkapd a helyszín jutalmát.

KOCKALEHELYEZÉS

A táblán lévő mezőkre csak meghatározott értékű kockát tehetsz. Csak üres mezőre tehetsz kockát. A kocka kitölti a mezőt, és a forduló végéig ott is marad emlékeztetőül. A kockákat nem lehet kombinálni. Egy körödben csak egy kockát tehetsz le.

A városban néhány helyszínre fix számú mezőre tehető kocka a játékoszámtól függetlenül, míg más helyszínekre a játékoszámtól függ, hogy hány helyre tehető kocka. Utasításokat az előkészületkártyán találsz minden játékoszámoz.

Barlangkocsmá

Az egyik legfontosabb feladatod telepeseket csábítani Cavebornba, akik a Barlangkocsmában várnak rád.

Annak érdekében, hogy a 6 képpel felfelé lévő telepeskártya egyikét elvedd, kövesd az alábbi kockalehelyezési szabályokat:

- A kockákat a mezőkre balról jobbra kell lehelyezni.
- Az elérhető kockamezők száma megegyezik a játékosok számával.
- Az első mezőre helyezett kocka értéke tetszőleges lehet.
- A többi kocka értékének az előzőleg lerakott kockákkal azonosnak vagy nagyobbak kell lennie.

Példa: Sara lerak egy 2 értékű kockát a Barlangkocsmába és elvesz egy telepeskártyát. Katie a következő: neki 2-es vagy nagyobb értékű kockát kell raknia. 3-ast rak. Melissa a következő, és neki 3-as vagy nagyobb értékű kockát kell leraknia. 6-ost rak le.

Ha egy telepeskártyát elvesztek a Barlangkocsmából, azonnal húzzatok helyette egy másikat! A játékosoknak legfeljebb 3 befejezetlen telepeskártyája lehet





Telepeskártyák

A telepeskártyák képviselik a családokat és csoportokat, akik Cavebornba jöttek egy jobb élet reményében. Minden csoportnak meghatározott igénye van (árúk), amire a házuknak szüksége van, és adott költségvetése (győzelmi pont), amit elkölthetnek szállásdíjként.

TELEPESKÁRTYA BEFEJEZÉSE

A telepeskártya befejezéséhez a következőket kell tenned:

- Tegy át egy házat az építési területéről egy házhelyre a játékosabládon (ha egyszer elmozgattad a házat nem használhatod másik telepeskártyához).
- Költsd el a kártyán feltüntetett árúkat a közös készletbe rakással.

Amikor befejezel egy kártyát, el kell költened legalább egyet minden, a kártyán feltüntetett áruból, de mindegyikből legfeljebb 3-at. (A karakterkártyád megengedi, hogy egy adott áruból eggyel többet adj oda Az elköltött árúk száma a szükséges árúk minimuma és maximuma közé kell eszen).

Miután befejeztél egy telepeskártyát, azonnal:

- Megkapod a kártyán feltüntetett számú munkást (figurát), amit rakj a munkásszállásra!
- Mozogj 1 mezőt felfelé a nemességsávon, a kártyán lévő minden csillagért!
- Kapsz az elköltött árúk számával megegyező győzelmi pontot.
- Kapsz győzelmi pontot a földeden lévő középületekért (ha van ilyen).

Példa: Ryannek van egy telepeskártyája 8-12 közötti költséggel, ami bútorokat, fegyvereket, varázstárgyakat és könyveket igényel.

Az igények kielégítéséért Ryannak el kell költenie legalább egyet minden szükséges áruból (ez esetben 4 fajtát) és el kell költenie annyi számú árut, amennyi a telepésnek szükséges (8-12 között). Egy árufajtából sem költhet el 3-nál többet.

Ha úgy dönt, a maximális igényt elégíti ki és megkapja a maximális GYP-ot ezért a kártyáért(12), el kell költenie 3-at mind a 4 fajta áruból. A 12 elköltött áruért kap 12 pontot.

Ha csak a minimális követelményt elégíti ki 8 pontot szerezve, elkölthet 3 bútort, 2 fegyvert, 1 varázstárgyat és 1 könyvet, vagy valamilyen más kombinációt.

Ugyanezek a szabályok érvényesek, ha a minimum és maximum közötti árut (9, 10 vagy 11) költ el.



10

Ne dobd el a befejezett telepeskártyát! Úgy gyűjtsd őket, hogy a fajok látszódnak! Néhány akcióra hatással van, hogy milyen fajokat fejeztél be.

Legfeljebb 3 befejezetlen telepeskártyád lehet. Elvehetsz egy negyedik kártyát is a Barlangocsmából, de akkor el kell dobnod az egyik befejezetlent a korábbi 3 közül. Nincs büntetés, ha nem fejezel be egy kártyát.

Egy körben nem fejezhetsz be egynél több telepeskártyát, és nem fejezheted be ugyanazt a telepeskártyát egynél többször.

Építőanyagtelep

A telepeskártya befejezésének egyik feltétele, hogy legyen egy házad, amit ehhez a kártyához rendelsz. Házat az építőanyagtelepen vehetsz.

A házért fizess 5 aranyat, és kövesd az alábbi kockalehelyezési szabályokat:



- A kockákat a mezőkre balról jobbra kell lehelyezni.
- Az elérhető kockamezők száma megegyezik a játékosok számával.
- Az első mezőre helyezett kocka értéke tetszőleges lehet.
- A többi kocka értékének az előzőleg lerakott kockákkal azonosnak vagy kisebbnek kell lennie.

Minden kockalehelyezéssel 1 házat vehetsz. Végy el egy házat a saját színedben és tedd az építési területre!

Példa: Will lerak egy 6 értékű kockát az építőanyagtelepre és vesz egy házat. Joe a következő: neki egy 6-os vagy kisebb értékű kockát kell lerakni. 3-ast rak le. Valerie a következő, és neki 3-ast vagy kisebbet kell leraknia. Lerak egy 2-est.



Céhek

6 különböző céh van

- Művész céh
- Kovács céh
- Ács céh
- Kereskedő céh
- Tudós céh
- Varázsló céh



Minden céhre azonos szabályok vonatkoznak.

Három kockamező van minden céhben. A kocka lehelyezéséhez 2 feltételnek kell teljesülnie:

1. A kockamezőnek üresnek és - a játékoszámnak megfelelően - elérhetőnek kell lennie.
2. Az elhelyezendő kocka értéke legyen a mezőn feltüntetett.



1. MŰHELYEK AKTIVÁLÁSA

Amikor leraksz egy kockát egy céhre, azonnal aktiválsz az adott műhelyt, ami a céhben fel van építve (ha van ilyen). Ilyenkor eldöntheted, hogy kéred-e az épületlapján lévő jutalmat.

A műhelyeket balról jobbra aktiválsz.

- Ha 1 vagy 2 értékű kockát raksz, balról az első műhelyt aktiválsz.
- Ha 3 vagy 4 értékű kockát raksz, balról az első és második műhelyt aktiválsz.
- Ha 5 vagy 6 értékű kockát raksz, mindhárom műhelyt aktiválsz.

Ha egy műhelyt aktiválnak, a műhely tulajdonosa megkapja a műhely fölött a játéktáblán látható jutalmat. Ha a játékos a saját műhelyét aktiválja, nem kap jutalmat.



Két fős játékban a tulajdonos kétszeres jutalmat kap.

A műhely aktiválása után befejezheted a körödet VAGY végrehajthatsz az alábbi két akcióból **egyet vagy mindkettőt** az **alábbi sorrendben**: Áruvásárlás és munkáslehelyezés.

2. ÁRUVÁSÁRLÁS:

Minden áru 1 aranyba kerül. A megvásárolható áruk száma a kockamezőn látható: 1,2 vagy 3. Az áruk mennyisége korlátlan. Használjtok többszörözőjelzőt a nagy számú áru jelölésére!

3. MUNKÁSLEHELYEZÉS:

Néhány kockamező lehetővé teszi, hogy lerakd egy munkásodat (figurádat) tanoncként a céhbe. Használhatod a munkásszálláson lévő munkásodat, vagy áthelyezheted egy tanoncodat egy másik céhből. A munkásodat csak üres tanonckezőre teheted.



Az egyes céhekben elérhető tanonckezők száma megegyezik a játékosok számával. Például a két fős játékban csak 2 mező foglalható el.



Lerakhatsz legfeljebb 2 tanoncot a céhbe (1 figura mezőnként).

Lerakhatsz 1 tanoncot a céhbe.

Nem rakhatsz le, vagy helyezhetsz át figurát.

3 haszna van, ha tanoncot raksz le a céhbe. Ezek a következő körödtől jutnak érvényre.

INGYEN ÁRU

Amikor árut veszel egy céhből, kapsz egy extra árut az adott fajtaból ingyen minden tanoncodért, ami a céhben van. Ha nem veszel árut, nem kapsz extra árut a tanoncaidért.

Példa: Willnek van 2 tanonca a művészcéhben. Lerak egy kockát 3-as értékkel, vehet legfeljebb 2 árut és kap 2 extra árut ingyen (egyet minden tanoncaért).

MŰHELYVÁSÁRLÁS FELTÉTELE

Egy céhbe csak akkor vehetsz műhelyt a városházáról, ha az adott céhben van tanoncod.

FORDULÓ VÉGI BEVÉTEL

A forduló végén minden tanoncod aranyat ér. Az arany mennyiségét az adott céhben lévő összes tanonc száma (a Tiéd és a többi játékosé együttesen) határozza meg.

A céhben lévő tanoncok száma összesen	Tanonckénti érmék száma 2 fős játékban	Tanonckénti érmék száma 3 fős játékban	Tanonckénti érmék száma 4 fős játékban	Tanonckénti érmék száma 5 fős játékban	Tanonckénti érmék száma 6 fős játékban
1	3	3	3	3	4
2	2	2	2	2	3
3		1	2	2	2
4			1	1	2
5				1	1
6					1

Városháza

A városházán vehetsz műhelyt vagy középületet. A városházán 6 hely van, mindegyikhez meghatározott kockaérték és ár van rendelve.

Az épületvásárláshoz a következő kockalehelyezési szabályokat kell követned:

- A lerakott kocka értéke feleljen meg az épületlapka fölött láthatónak!
- Ki kell fizetned az épületlapka fölött látható árat.
- Legyen meg a szükséges, az épületti-pushoz rendelt tanoncod vagy munkásod (lásd a *Vásárlás és elhelyezés* részt).

A megvásárolt épületeket ne pótoljátok a rendezés fázisig. A rendezés fázisban töltsétek fel az üres helyeket, miután először a megmaradt épületeket balra csúsztattátok. Ezután rakjatok épületeket az üres helyekre az olcsóbbtól a drágább felé haladva.

MŰHELYEK VÁSÁRLÁSA ÉS ELHELYEZÉSE

Ha a tanoncod céhmester akar lenni, birtokolnia kell egy műhelyt. Minden műhely egyfajta céhhez tartozik, és csak abba a céhbe helyezhető le

Csak akkor vehetsz műhelyt, ha van tanoncod (figurád) az adott műhelyhez tartozó céhben.

Miután megvetted a műhelyt, tedd a következőket:

1. Tedd a műhelyt a megfelelő céh legbaloldalibb elérhető műhelymezőjére!
2. Tedd rá egy Tanoncodat abból a céhből, hogy jelezd a műhely tulajdonjogát!
3. Mozogj annyi mezőt felfelé a Nemességsávodon amennyi csillag van a műhelymezőn!
4. Gyűjtsd be a műhelymezőn látható jutalom győzelmi pontokat!



A figura, amit a műhelyre tettél, céhmesterré vált, és a továbbiakban nem tanonc. Innentől kezdve nem kapod azokat a jutalmakat, mint amikor tanonc volt a céhben.

- A céhmester nem szerez pénzt neked a bevétel fázisban.
- A céhmester nem ad extra árut neked, amikor árut veszel.
- A céhmester árut szerez neked a céhből a bevétel fázisban.

A bevétel fázisban kapsz 1 árut (a céhhez tartozó fajtából) minden műhelyedért.

Amikor a forduló végén feltöltitek a városházát épületlapkákkal, dobjátok el és cseréljétek le azokat a műhelyeket, amik olyan céhhez tartoznak, ahol már mind a 3 műhelymező foglalt.

KÖZÉPÜLETEK VÁSÁRLÁSA ÉS ELHELYEZÉSE

A középületek növelik a földbirtokod értékét és extra győzelmi pontot adnak, amikor befejezel egy telepeskártyát.

Csak akkor vehetsz középületet, ha van munkásod (figurád) a játéktáblád munkásszállásán.

Miután megvetted a középületet, tedd a következőket:

1. Rakd a középületet egy üres középülettelekre a játéktábládon!
2. Tedd át egy munkásodat a munkásszállásról a középületre!
3. Mozogj 2 mezőt felfelé a Nemességsávodon (ahogy a csillagok mutatják a középülettelken)!
4. Gyűjtsd be az 5 GYP-ot, ahogy a középülettelken látszik!

A bevétel fázisban gyűjtsd be a jutalmat, ami a megépített középületed fölött látszik.

MŰHELY ÉS KÖZÉPÜLET ELADÁSA

A körödben ingyenes akcióként eladhatsz egy épületet. Ez az akció nem kapcsolódik helyszínhez a városban vagy egy adott kockalehelyezéshez.

Ha eladsz egy műhelyt, azonnal:

- Kapsz 3 pénzermét.
- Elveszíted azokat a GYP-kat, amiket a műhely lerakásáért kaptál.
- Visszakerül a figurád a játéktábládon lévő munkásszállásra.

A műhely játékban marad, de nem lesz tulajdonosa. Senki sem kap tulajdonosi jutalmat, amikor egy játékos aktiválja ezt a műhelyt.

Ha eladsz egy középületet, azonnal:

- Kapsz 3 pénzermét.
- Veszítesz 5 GYP-ot.
- Visszakerül a figurád a játéktábládon lévő a munkásszállásra.
- Eldobod a középületet.





Kikötő

Kereskedők érkeznek az Öt királyság minden zugából Cavebornba, hogy kereskedjenek és eladják az árujukat. Eladhatod az összegyűjtött árudat a kikötőben lévő hajólapkára téve.

6 mező érhető el a kikötőben 1-6 kockaértékkel.

A lerakott kocka értéke meghatározza, hány árut adhatsz el.

Bármilyen összeállításban adhatsz el árut.

ÁRUK ELADÁSA

A hajólapka képviseli a város aktuális áruigényét.

Amikor árut adsz el, tedd a következőket:

- Tedd az árut (fakockát) a megfelelő ikon tetejére (üresnek kell lennie).
- Azonnal vedd el a lapkán mutatott pénzt.

Példa: Brian letesz egy 3-as értékű kockát és úgy dönt, hogy elad 1 ékszer, 1 varázstárgyat és 1 bútort. Kap 3 érmét az ékszerért, 2 érmét a varázstárgyért és 1 érmét a bútortért.

Az áruk a hajólapkán maradnak a forduló végéig. Ha egy áru fajta helye megtelik, a játékosok nem adhatnak el abból az áru fajtaból. A rendezés fázisban tegyétek vissza az eladott árut a közös készletbe, és rakjatok ki egy új hajólapkát a kikötőbe!

Kőtanács

Hat tanács tag ül a Kőtanácsban, minden fajból egy. A tanács vezetőjének felelőssége, hogy biztosítsa, hogy a fajoknak elég áruja és aranya legyen a város felvirágoztatásához. A tanácsnokok igényeit a kőtanácslapkák jelképezik.

Ha üzletet kötsz egy tanácsnokkal, jutalmat kapsz, azonban a többi tanácsnok nehezményezi, hogy kivételezel egyikükkel, ezért a hírneved a városban és a királynőhöz fűződő kapcsolatod is sérülést szenved.

2 feltételnek kell megfelelned, hogy üzletet köthess egy tanácsnokkal.

1. Legalább azon a szinten kell lenned a nemességsávon, mint amilyen nemesség igény fel van tüntetve a lapkán.
2. Kell egy olyan telepnek lennie letelepedve a földbirtokodon, mint amilyen fajú a választott tanácsnok.

Például: Ha a földeden Tünde és Törpe telep van, akkor csak Tünde és Törpe tanácsnokkal köthetsz üzletet. Minden tanácsnok faja fel van tüntetve a játéktáblán.

Három elérhető mező van minden tanácsnok előtt, 1 mező soronként.

KŐTANÁCSLAPKA TELJESÍTÉSE

A kőtanácslapka teljesítéséhez a következő kockalehelyzési szabályokat kell teljesítened:

- Teljesítened kell a tanácsnokkal való üzletkötés 2 feltételét.
- A kocka értékének meg kell egyeznie a lapka sorában feltüntetettel.
- Vedd el a lapkát és tedd a kockát a helyére (nem a kockaérték mezőre).
- Azonnal költsd el a szükséges árut és aranyat (ha szükséges).

Ha teljesítesz egy kőtanácslapkát, azonnal tedd meg a alábbiakat:

1. Gyűjtsd be a lapkán feltüntetett GYP-okat!
2. Lépj vissza 2 mezőt a Hírnévsávon!

A forduló végén rakjatok új Kőtanácslapkákat az üres helyekre kezdve a felső sorban balról jobbra!

Berk, a hivatalnok irodája

Időnként szívességet kell kérned a városvezetéstől. Ennek érdekében meg kell látogatnod Berk, a hivatalnok irodáját, és a segítségét kell kérned. Mindhárom kockamező elérhető minden játékoszámmal. Amikor leraksz egy kockát az egyik mezőre, végrehajthatod az alábbi akciók közül az egyiket, vagy mindkettőt:

1. MÓDOSÍTÓ JELÖLŐ ELVÉTELE

- Ha 1 vagy 2 értékű kockát teszel le, elvehetsz egy módosító jelölőt ingyen.
- Ha 3 vagy 4 értékű kockát teszel le, elvehetsz egy módosító jelölőt ingyen, emellett vehetsz egy módosítót 1 aranyért.
- Ha 5 vagy 6 értékű kockát raksz le, elvehetsz egy módosítót ingyen, emellett vehetsz legfeljebb kettőt darabonként 1 aranyért.

2. KÁRTYA ÉS ÉPÜLETEK CSERÉJE

- Eldobhatod a képpel felfelé lévő telepeskártyákat, és húzhatsz helyettük újakat a telepepakliból.
- VAGY eldobhatod az épületlapkákat a városházáról, és kicserélheted új lapkákra az épületpakliból. Az új épületeket balról jobbra rakd le, kihagyva azokat a mezőket, ahol már van kocka.





A Fehér kastély

Fontos, hogy fenntartsd a hírnevedet és a jó nevedet, ha egy nap Te akarsz lenni a Kőtanács elnöke.

Ennek a legjobb módja, ha meglátogatod a Fehér kastélyt, hogy ápolod a kapcsolatodat Tabita királynővel.

Mindhárom kockamező elérhető minden játékoszámnál. Amikor lerakod a kockádat, azonnal növeld a hírnevedet a mutatott értékkel.

Az új kockakorlátod azonnal életbe lép.



Játékos tábla kockamező

Ha a játékos táblán a kockamezőre 5 vagy 6 értékű kockát raksz, visszateheted egy tanoncodat a játékos tábláról a munkásszállásra. Ezt a mezőt céhmester visszarakására nem használhatod.

6 fős előkészítés

Az előkészítés megváltozik 6 játékosnál:

- Használnotok kell a Kancellária kiegészítőt (l. 20. oldal).
- Adjátok hozzá a plusz kockamezőt a Fehér kastélyhoz. Mind a 4 mező elérhető a Fehér kastélyban.
- A játékosok csak 4 kockát használnak 5 helyett.
- A játékosok 7 hírnévvel kezdenek 9 helyett.
- A 4. játékos egy módosítójelölővel kezdi a játékot, az 5. játékos kettővel, a 6. játékos hárommal.

Eseménypakli

Ha az eseménypaklival játszotok, készítsd elő az alábbiak szerint:

- Válogasd szét a kártyákat két pakliba (a hátukon lévő I és II jelölés alapján)!
- Véletlenül válassz 5-5 kártyát mindkét pakliból! A megmaradt kártyákat tedd vissza a dobozba!
- Tedd az I. paklit a II. tetejére, így képezve egy eseménypaklit!
- A fordulók elején csapd fel a következő eseménykártyát! A kártya hatása az egész fordulón át érvényes.
- A rendezés fázis alatt dobd el az eseménykártyát!

Szóló játék

CÉL

Teljesítsd a választott szóló célt a 10. forduló végére!

ELŐKÉSZÍTÉS

Készítsd elő a játékot a normál módon a lenti eltérésekkel:

- Tégy egy megfelelő műhelyt minden céh második műhelymezőjére!
- A fekete komponenseket használd saját színedként: figurák, kockák, házak, jelölők.
- Végy el 1-1 kockát minden színből (fehér, sárga, piros, zöld és kék) az Automa kockáinak!
- Húzz egy szóló célkártyát!
- Ne használd a Kancellária kiegészítőt!

ÖSSZEFOGLALÓ

(UGYANAZ, MINT A 2 FŐS JÁTÉKNÁL)

- Elérhető mezők a Barlangkocsmában és az építőanyagtelepen: 2
- Elérhető kockamezők a céhekben: 1
- Elérhető tanoncmezők a céhekben: 2
- Bevétel tanonconként minden céhben:
 - 1 tanonc: 3 érme
 - 2 tanonc: 2 érme

JÁTÉKMENET

A játékot a normál szabályok szerint játszd, de minden forduló elején az előkészület fázisban dobj az Automa kockákkal és rakd le őket az alábbi helyekre:

1. Fehér kocka: A Barlangkocsmában első mezőjére
2. Zöld kocka: A építőanyagtelep első mezőjére
3. Sárga kocka: A városháza megfelelő kockamezőjére
 - Dobj el az adott moezóhoz tartozó épületet!
4. Piros és kék kocka: Egy-egy céhre (blokkolva a céhet az adott fordulóra)
 - 1-es érték: Tudós céh
 - 2-es érték: Kovács céh
 - 3-as érték: Ács céh
 - 4-es érték: Varázsló céh
 - 5-ös érték: Kereskedő céh
 - 6-os érték: Művész céh
 - Ha mindkét kockán ugyanaz az érték, tedd le az egyiket, a másikat pedig rakd félre!
 - Amikor egy Automa kockát teszel egy céhre, aktiváld az összes saját műhelyedet abban a céhben!
 - A műhely fölött látható tulajdonosi jutalom dupláját kapod.



A Kancellária kiegészítő

A Kancellária kiegészítő új helyszínt ad, ahol a tanoncok bevételt szereznek és egyéb hasznot hajtanak. Emellett új pontszerzési módot is ad a titkos játék végi célokkal.

TARTOZÉKOK



TOVÁBBI ELŐKÉSZÍTÉS

- Tedd a kancellariatáblát a fő játéktábla mellé!
- Tedd mind a 18 kockalapkát a vászonzsákba (az épületlapkák mellé)!
- Adj minden játékosnak 3 városjelölőt!
- Keverd meg a megrendelésekártyákat és ossz hármat minden játékosnak!
 - Minden játékos nézze meg a saját kártyáit és válasszon ki egyet. A választott kártyát tartsátok titokban a többi játékos előtt!
 - A nem kiválasztott kártyákat tegyétek vissza a pakliba, majd keverjétek össze a paklit és tegyétek a kancellariatábla mellé!
- Minden játékos húzzon 1 kockalapkát a zsákból, és tegye a megrendelésekártyája fölé!

A KANCELLÁRIATÁBLA

Munkások küldése a kancelláriára, hogy ott tanoncokká váljanak, értékes hasznot hajtanak.

Tanoncmező: Minden mező egy adott fajhoz és asztalhoz tartozik.

Haszon: Minden asztal hasznot hajt annak a játékosnak, akinek a tanonca az asztalnál ül.

Kockamező: Minden kockamező az alatta és felette lévő asztalhoz tartozik.

6 elérhető kockamező van a Kancellárián a szükséges 1-6 értékkel.

*A 2-4 fős játékban csak a felső 6 asztal érhető el.
Az 5-6 fős játékban mind a 12 asztal használható.*



Ahhoz, hogy egy munkásodat tanoncként tegyed Kancelláriára, a következő feltételeket kell teljesítened:

1. Tégy egy, a mezőnek megfelelő értékű kockát egy üres mezőre!
2. Legyen egy olyan fajú befejezett telepeskártyád, ami megfelel az asztalnak!
3. Legyen munkásod a munkásszálláson, amit lerakhatsz tanoncként (A tanonc csak a fajnak megfelelő üres helyre helyezhető. Másik tanonc vagy céhmester nem helyezhető át a Kancelláriára)

A Kancelláriára helyezett tanoncod ott marad, ahova raktad:

- Nem rakhatod vissza a munkásszállásra.
- Nem mozgathatod céhbe.
- Nem mozgathatod másik asztalhoz a Kancellárián.

A Kancellárián lévő tanonc 3 féle hasznot hajt:

ASZTAL HASZNA

Használhatod az asztal hasznát korlátlan alkalommal a játék során.

- Teljesíts egy kőtanácslapkát a lapkán feltüntetett pénz kifeizetése nélkül.
- +1 érmét kapsz minden egyes eladott áruért a kikötőben.
- 1 mezőt lépsz vissza (2 helyett) a hírnévsávon, amikor kőtanácslapkát teljesítesz.
- 2 telepeskártyát végy el (1 helyett) amikor a Barlangkocsmába látogatsz!
- 1 érmével kevesebbet fizess, amikor épületet veszel az építőanyagtelepen!
- 1 érmével kevesebbet fizess, amikor épületet veszel a városházán!

FORDULÓ VÉGI HASZON

A bevétel fázisban 3 érmét kapsz minden, a Kancellárián lévő tanoncodért.

TOVÁBBI MEGRENDELÉSKÁRTYA ELVÉTELÉNEK LEHETŐSÉGE

Minden tanoncod, ami a Kancellárián van, lehetővé teszi, hogy húzz még egy megrendelésekártyát (1 kártyát tanoncként).

Megrendelésekártyák

Ha a Kancellária kiegészítővel játszotok, 1 megrendelésekártyával kezditek a játékot. A megrendelésekártyák bónusz győzelmi pontokat adnak a játék végén, ha sikeresen aktiválsz őket és megfelelsz a kártyára írt feltételeknek. A kártyákat tartsd titokban a többi játékos előtt.



Minden megrendelőkártyához külön kockalapka tartozik. A megrendelőkártya aktiválásához be kell fejezned a hozzátartozó kockalapkát a szükséges kockák kockamezőre helyezésével.

A körödben használhatod a kockalehelyezési akciót arra, hogy rátégy egy megfelelő értékű kockát a kockalapkára. Nem kell egyetlen körben befejezned az egész kockalapkát. Befejezheted lépésről lépésre a játék során.

Amikor a rendezés fázisban visszaveszed a kockádat, tégy egy városjelölőt a kockamezőre, ami jelzi, hogy azt már teljesítetted. Miután az egész lapkát teljesítetted, aktiválhatod a hozzátartozó megrendelőkártyát. Ezt azzal jelzed, hogy a kockalapkát a kártya hátoldalára teszed. Csak az aktivált kártyák adnak pontot a játék végén.

MEGRENDELŐKÁRTYA MEGSZERZÉSE

A játék során szerezhetsz további megrendelőkártyákat. Összesen annyi kártyád lehet, mint amennyi tanoncod a Kancellárián van +1 (az eredeti kártyád, amivel a játékot kezdted).

A megrendelőkártya megszerzésének feltételei:

- Legyen tanoncod a Kancellárián (minden tanonc 1 kártya elvételét teszi lehetővé).
- Tégy le kockát (a normál kockalehelyezési szabályok szerint) Berk, a hivatalnok irodájára.

Minden mező más akciót tesz lehetővé.

- Ha **1** vagy **2** értékű kockát teszel le:
 - Húzz 1 megrendelőkártyát a pakli tetejéről!
 - Lépj vissza 1 mezőt a hírnévsávodon!
- Ha **3** vagy **4** értékű kockát teszel le:
 - Húzz 2 megrendelőkártyát a pakli tetejéről, válassz ki egyet, a másikat pedig tedd a pakli aljára!
 - Lépj vissza 2 mezőt a hírnévsávodon!
- Ha **5** vagy **6** értékű kockát teszel le:
 - Húzz 3 megrendelőkártyát a pakli tetejéről, válassz ki egyet, a többit pedig tedd a pakli aljára!
 - Lépj vissza 3 mezőt a hírnévsávodon!

Miután kiválasztottad a megrendelőkártyát, azonnal:

- Húzz véletlenszerűen egy kockalapkát a zsákból!
- Végy el 3 városjelölőt!

Amikor Berk, a hivatalnok irodáját használod, hogy megrendelőkártyát húzz, végrehajthatod a normál akciót is, hogy elvégy módosítójelölőt vagy lecseréld a telepéseket vagy épületeket.



Műhelylapkák



Művész céh épületek

Kovács céh épületek

Ács céh épületek

Varázsló céh épületek

Kereskedő céh épületek

Tudós céh épületek



Műhelylapka hatások



+1 érme: Elvehetsz 1 érmét



+1 a hírnévsávon: Növelheted a kockakorlátodat a hírnévsávodon 1-gyel.



Újradozás: Újradozhatod akármennyi megmaradt kockádat.



+1 áru: Elvehetsz ingyen 1 árut a műhely céhéből.



Áru bármelyik céhből: Vásárolhatsz 1 további árut bármelyik céhből.



1 áru cseréje: Kicserélhetsz 1 árut a saját raktáradból egy bármilyen, választásod szerinti árra a közös készletből.



Középület: Kapsz 1 extra GYP-ot, amikor befejezel egy telepeskártyát.

Ha egy lapkának két hatása van, a játékos dönti el, melyiket veszi igénybe.

JÁTÉKTERV ÉS -FEJLESZTÉS

Ivana Krstevska Toni Toshevski
Vojkan Krstevski Maja Matovska

ILLUSZTRÁCIÓK

Mihajlo Dimitrievski — The Mico

MAGYAR VÁLTOZAT

Fordítás: Guszty - rozvanyia@gmail.com
Lektorálás: Petörke Akos

JÁTÉKSZABÁLY-SZERKESZTÉS

Melissa Delp — Tantrum House
Will Meadows — Tantrum House

JÁTÉKTESZTELŐINK

Mario Ampov
David Dimitrievski

Mia Dimitrovska
Emilija Josifoska
Daniel Kiprijanovski
Ivana Miloskovska
Matej Miovski
Daniela Mitovska
Boris Momikj

David Najdoski
Kristijan Nedanoski
Vladimir Patchev
Kliment Patchev
Sashe Panevski
Samoil Petreski
Stefan Petrov

Andrej Hadzi Ristikj
Ivan & Marina Roglic
Viktor Shumanovski
Mile Simonovski
Bogdan Stojanovski
Milan Tasevski
Vladimir Scarface Trajcevski

KÜLÖN KÖSZÖNET:

Gonzalo Aguirre Bisi
Goran Dimitrievski
Igor Denkov
Aleksandar Gucinovski
Zaga Krstevska
Milorad Krstevski
Marija and Darko Livrinski

Ilija & Filip Matovski
Ilija Stankovski
Nikola and Mirjana Stankovski
Miroslav & Deni Toshevski
Goblin Games
Tantrum House
ThunderGryph Games
és az összes szeretett KS támogatónak

Összefoglaló lap

JÁTÉKOSSZÁMTÓL FÜGGŐ ÉRTÉKEK

	2 Players	3 Players	4 Players	5 Players	6 Players
Elérhető mezők a Barlangkocsmában és építőanyagtelepen	2	3	4	5	6
Elérhető kockamezők a céhekben	1	2	2	3	3
Elérhető tanoncmezők a céhekben	2	3	4	5	6
Tanonckénti arany a céhekben	Lásd a táblázatot a 13. oldalon				

Könnyen eltéveszthető szabályok

TELEPESEK

- Házadnak kell lennie az építési területeden a telepeskártya befejezéséhez.
- 7 házhelyed van a játékos tábládon, így legfeljebb 7 telepeskártyát fejezhetsz be.
- Amikor befejezel egy telepeskártyát, minden elköltött áru 1 GYP-ot ér.
- Ha van középületed a földeden, azonnal kapsz +1 GYP-ot minden középületért, amikor befejezel egy telepeskártyát. Nem kapsz extra pontot a telepeskártyáért, amit előbb fejezel be, mint lehelyeznéd a középületet a földedre.
- A kockalehelyezés és a telepeskártya befejezése két külön akció. Nem fejezhetsz be telepeskártyát kockaakció végrehajtása közben (**Például:** nem szerezhetsz árut a céhből, fejezhetsz be egy telepeskártyát, hogy szerezz munkást, és rakhatod le azt Tanoncként a céhre ugyanazzal a kockaakcióval.)

CÉHEK ÉS TANONCOK

- Amikor leraksz egy kockát egy céhre, először a megfelelő műhelyt aktiválsz (ha van ilyen). Dönthetsz úgy, hogy nem kéred a műhelylapka jutalmát. A döntésedtől függetlenül a másik játékos, aki az aktivált műhely, megkapja a tulajdonosi bónuszt.
- Miután aktiváltad a műhelyt, választhatsz: befejezed a köröd, vagy végrehajtod az egyik, vagy mindkét akciót az alábbi sorrendben: Áruvásárlás és munkáslehelyezés.
- Amikor árut vásárolsz a céhben, kapsz egy extra árut ingyen minden a céhben lévő tanoncodért. Ha nem veszel árut, nem kapsz plusz ingyen árut sem.
- Amikor olyan akciót hajtasz végre, ami lehetővé teszi a tanoncok lerakását, át is helyezhetsz tanoncot az egyik céhről abba a céhbe, ahovba a kockádat leraktad.
- Ha egy 5 vagy 6 értékű kockát leraksz a játékos táblára, visszarakhatod egy tanoncodat (de céhmesteredet nem) egy céhről a munkásszállásodra.
- A bevétel fázisban érméket és árukat kapsz a tanoncaidért és céhmestereredért.

