

Low LANDS

SZABÁLYFÜGGELÉK

A) FOLYAMATJELÖLŐK



Két érmét kapsz a készletből, vagy ha lehetséges, vedd el egy birkát a készletből és tedd a farmtáblád udvarára.



Két érmét kapsz a készletből, vagy tedd vissza a legmagasabb árvízszint jobbszélső árvíz-jelölőjét a készletbe.



Három érmét kapsz a készletből, vagy a jövedelemtáblád egyik munkását rendeld a farmtáblád egyik akciójához, vagy a már a farmtábládon lévő munkásod helyezd át egy másik akcióra.



Két érmét kapsz a készletből, vagy építs fel egy kerítést anélkül, hogy bármilyen erőforrást fizetnél érte. Ha már nincsenek kerítések a jövedelemtábládon, akkor nem választhatod ezt a hatást. Így nem tudsz kerítést építeni.



Két érmét kapsz, vagy elveszel egy +2-es gazdajelölőt a készletből. Amikor egy gazdajelölőt teszel le, akkor a +2-es gazdajelölő eldobásával, kettővel növelheted az adott gazda akcióértékét.



(A főtáblára nyomtatva.)
Öt érmét kapsz a készletből.

B) FARMBŐVÍTŐ LAPKÁK

ÉPÜLETEK

VIHARDAGÁLY LAPKÁK



BANK: Azonnal négy érmét kapsz a bankból. A vihardagály fázis kezdetén, minden négy érméd után 1 győzelmi pontot kapsz.



PARASZTHÁZ: Azonnal végezz el egy „Farmbővítés” akciót, hogy felépíts egy felszereléslapkát, mintha egy 4-es értékű gazdajelölőt tettél volna le. Fizesd ki a lapka erőforrásköltségét. A vihardagály fázis kezdetén, minden felszerelésért 2 győzelmi pontot kapsz.



GÁTEGYESÍTÉS: Azonnal három mezőt haladsz előre a gát-pontjelölőddel a gátsávon. A vihardagály fázis kezdetén, minden három gátpontodért told előre a pontjelölőd két mezővel.



LAKÓHELY: A vihardagály fázis kezdetén, ha hat, vagy annál kevesebb gátszakadás-jelölőd van, dobd őket a készletbe mindenféle hatás nélkül. Ha több mint hat jelölőd van, akkor nem történik semmi.



BIRTOK: Azonnal építs fel két kerítést anélkül, hogy erőforrást fizetnél érte. A vihardagály fázis kezdetén, minden legelőért 3 győzelmi pontot kapsz.



TENYÉSZTÉS: Ha lehetséges, azonnal vedd el egy birkát a készletből, és tedd azt a birkaudvarra. A vihardagály fázis kezdetén, minden négy birkád után egy birkát vehetsz el a készletből, és tedd azt egy lapkára (figyelve kívül hagyva a birkaudvarra vonatkozó szabályokat).



ÉPÜLETEK BIRKÁK



AUKCIÓSHÁZ: Minden fenntartás alatt, a tenyésztés előtt eladhatsz egy birkát, hogy a birka értékével megegyező érmét, +1-et kapj. A birkát tedd a készletbe. Ha nálad van a Birkanyíró, akkor további egy érmét kapsz az eladásért. Semmiféle előnyben nem részesülsz egy hozzárendelt munkástól, amit ehhez az adás/vétel akciómezőhöz rendeltél.



PIACTÉR: Minden két érméd után, azonnal vásárolhatsz legfeljebb három birkát, vagy adj el legalább három birkát, hogy négy érmét vehess el a készletből. Ezt a hatást nem kombinálhatod más farmbővítő lapka hatásával, és nem szerzel semmilyen hasznot egy birkavásárlás, és -eladás akcióhoz rendelt munkástól sem.



KÜLSŐ ISTÁLLÓ: Ezen a lapkán három birkát tarthatsz.



TEJGAZDASÁG: Minden két birkáért, azonnal egy érmét szerzel a készletből.



ÉLELEMRAKTÁR: Minden olyan mező, amely merőlegesen szomszédos ezzel a lapkával és egy legelőn belül van, további egy birkának az udvara lehet.



LEKVÁROS PULT: Minden alkalommal a „Kerítésépítés és/vagy -átépítés” akció során, amikor egy, vagy több mezőt zársz be egy legelőn, ami bokrokat ábrázol, vedd el a készletből egy birkát, és ha lehetséges, tedd a farmtáblád udvarára. Ezt a hatást egy későbbi akcióval többször is kiválthatod, ugyanazokkal a bokrokkal, majd újra bezárhatod őket.



TAKARMÁNY SILÓ: Minden fenntartás alatt, vásárolhatsz egy birkát a tenyésztés előtt egy érméért, ha udvart tudsz neki biztosítani.



MERINO GAZDASÁG: Azonnal két érmét kapsz a készletből minden olyan birkáért, amit még mindig a farmtáblád udvarán tartasz.



ÁLLATKERESKEDEÉS: Tehetsz egy birkát a merőlegesen szomszédos épületek közötti résekre (ha egy négyzetbe négy épületet építesz, legfeljebb négy birkát helyezhetsz el a köztük lévő résekre).



BIRKANYÍRÓ: Minden egyes munkafázis alatt, amikor birkát adsz el a piacon, minden eladott birka után, további egy érmét kapsz a készletből. További egy érmét kapsz, amikor az Aukciós-házzal adsz el birkát. Nem kapsz további érméket, ha a Piac térrrel adod el a birkákat.



BIRKAPÁSZTOROK: Azonnal végezz el egy „Kerítésépítés és/vagy -átépítés” akciót, mintha egy 3-as értékű gazdajelölőt tettél volna le. Ezután vedd el két birkát a készletből, és ha lehetséges, tedd őket a farmtáblád udvarára.



ISTÁLLÓ: Ez a lapka legfeljebb négy birka udvara lehet.



Kriszti felépítette az Állatkereskedést és a Tenyésztőfarmot. Mivel ezek merőlegesen szomszédosak egymással, ezért egy birkát tarthat a köztük lévő résen.



ÉPÜLETEK

AKCIÓK



ÉPÍTŐMŰHELY: Amikor végrehajtasz egy „Gátépítés” akciót, a gát-pontjelölőd pontosan további egy mezőt haladhat előre. Ezt a hatást akkor alkalmazhatod, ha a farmbővítő lehetővé teszi a gátépítést, de segítségkéréskor nem.



GÁTÓR: Munkafázisonként, ahogy egy gazdajelölőt leteszel, akkor fizethetsz egy érmét, hogy növelj 1 akcióértékkal az adott gazdajelölőt.



ASZTALOS MŰHELY: Amikor egy „Gátépítés” vagy „Farmbővítés” akciót hajtasz végre, akkor eggyel kevesebb fát fizethetsz érte. Ez lehetővé teszi neked, hogy felépíts egy gátat, anélkül, hogy valamilyen erőforrást kifizetnél.

Ez alkalmazható akkor, ha más módon segíted, vagy hozzájárulsz egy gát építéséhez. Ezt a hatást kombinálhatod a Kőműves és a Kőfaragó műhely hatásaival.



TJASKER (SZÉLMALOM): Minden olyan épületért (nem felszerelés), ami a farmtábládon van, azonnal tegyél vissza a készletbe a legmagasabb árvízszintről egy jobbszélső árvízjelölőt.



ÉPÍTÉSIHULLADÉK-TÁROLO: Miután felépítettél egy épületet (nem felszerelést), akkor azonnal elvégezheted egy „Gátépítés” akciót, mintha egy 2-es akcióértékű gazdajelölőt tennél volna le (a munkások hatással vannak erre az akcióra, és segítséget kell kérned, hogy befejezd azt). Ez a hatás akkor alkalmazható, ha Építési hulladék-tárolót építesz.



KÖZÖSSÉGI KÖZPONT: A munkafázisban, amikor egy gazdajelölőd egy olyan mezőre teszed, ahol már egy, vagy több gazdajelölő van, akkor növelj az adott gazdád akcióértékét 1-gyel az adott akcióhoz. A többszörös akcióért még mindig ki kell fizetned a normál érmeköltséget.



KŐMŰVES MŰHELY: Amikor egy „Gátépítés” vagy „Farmbővítés” akciót hajtasz végre, akkor eggyel kevesebb agyagot fizethetsz érte. Lehetővé teszi neked, hogy felépíts egy gátat, anélkül, hogy valamilyen erőforrást kifizetnél.

Ez alkalmazható akkor, ha más módon segíted, vagy hozzájárulsz egy gát építéséhez. Ezt a hatást kombinálhatod az Asztalos és a Kőfaragó műhely hatásaival.



KŐFARAGÓ MŰHELY: Amikor egy „Gátépítés” vagy „Farmbővítés” akciót hajtasz végre, akkor fizethetsz érte eggyel kevesebb követ. Ez lehetővé teszi neked, hogy felépíts egy gátat, anélkül, hogy valamilyen erőforrást kifizetnél. Ez alkalmazható akkor, ha más módon segíted, vagy hozzájárulsz egy gát építéséhez. Ezt a hatást kombinálhatod az Asztalos és a Kőműves műhely hatásaival.



SZERSZÁMTÁROLO: Azonnal áthelyezheted az erőforrás-jelölőt az erőforrássáv utolsó mezőjére, ezzel befejezve az aktuális gátrész építését erőforrásköltség nélkül (ha még az építkezés nem kezdődött a gátrészen, akkor válassz egy új erőforrás-jelölőt és tedd az erőforrássáv utolsó mezőjére). Ezután told előre a gát-pontjelölőd a három mezővel a gátsávon.



TŐZEGVÁGÓ: Amikor végrehajtasz egy „Gátépítés” akciót, nézd meg a farmtáblád, hogy van-e olyan **három vagy négy** mező, amely legelőn kívül tavakat ábrázol. Ha van, akkor ennek megfelelően, az akcióhoz növelj a lehelyezett gazdajelölőd akcióértékét **1-gyel vagy 2-vel**.



KERÍTÉSÉPÍTŐ: Amikor egy „Kerítésépítés és/vagy -átépítés” akciót hajtasz végre, ha legalább egy kerítést felépítesz, akkor mindenféle erőforrás kifizetése nélkül, további egy kerítést építhetsz. Ezt a hatást nem alkalmazhatod, ha csak áthelyezel egy kerítést, vagy egy másik farmbővítő lapkát, vagy, ha egy folyamatjelölő teszi lehetővé, hogy kerítést építs.



GÁTUDVAR: A magas dagály fázisában, ha a gát átszakad, akkor fele annyi gátszakadás-jelölőt kapod, mint amennyit az alapszabály meghatároz (felfelé kerekítve).



FELSZERELÉS



BOGYÓS BOKROK: Azonnal, és minden magas dagály fázis kezdetén, a farmtábládon lévő minden olyan mezőért, amin egy bokor látható és legelőn kívül van, egy érmét kapsz.



KOMPOSZTTÁROLÓ: Egy fát ábrázoló lapkára kell építkedned. Ha ez a lapka egy legelőn belül van, akár három birkát is elhelyezhetsz rajta.



HALASTÓ: A vihardagály fázis kezdetén, nézd meg a farmtáblád, hogy van-e olyan **három vagy négy** mező, amely legelőn kívül tavakat ábrázol. Ha van, akkor ennek megfelelően **7 vagy 10** győzelmi pontot kapsz.



GYÜMÖLCSÖSKERT: A vihardagály fázis kezdetén, nézd meg, hogy a farmtábládon van-e 3, 4 vagy 5 olyan mező, amely fákat ábrázol, és legelőn kívül van. Ha van, akkor ennek megfelelően 5, 10 vagy 15 győzelmi pontot kapsz.



ERDEI HÁZIKÓ: Minden alkalommal a „Kerítésépítés és/vagy -átépítés” akció során, amikor egy vagy több mezőt zársz körbe egy legelőn, ami fákat ábrázol, két erőforráskártyát húzhatsz a húzópakliból. Ezt a hatást ugyanazokkal a fákkal, egy későbbi akcióval többször is kiválthatod, ha később áthelyezed a kerítést, majd újra bezárod őket.



SZÉNATARTÓ: Ha ez a lapka legelőn kívül van, akkor legfeljebb két birkát tehetsz rá. Ha ez a lapka legelőn belül van, akár három birkát is elhelyezhetsz rajta.



ETETŐVÁLYÚ: Azonnal elvehetsz egy birkát a készletből, amit, ha lehetséges, tegyél a farmtábládra. Ha ez a lapka egy legelőn belül van, akár két birkát is letehetsz.



BIRKAFARM: Ha lehetséges, elvehetsz azonnal egy birkát a készletből, amit a farmtábládra tehetsz. Szintén elvehetsz a készletből öt érmét minden olyan mezőért a farmtábládon, amelyen bokrok vannak, és legelőn belül van.



BOZÓT: Bokrokat ábrázoló mezőre kell építkedned. Ha ez a lapka egy legelőn belül van, akár három birkát is elhelyezhetsz rajta.



MENEDÉK: Azonnal végezz el egy „Gátépítés” akciót úgy, mintha egy 3-as akciópont értékű gazdajelöltöt tennél le (erre az akcióra a munkások hatással vannak, és segítséget kell kérned, miután befejezted). Ha ez a lapka legelőn kívül van, akár két birkát is elhelyezhetsz rajta.



TRÁGYATÁROLÓ: A farmtáblád minden sarokmezőjére egy birkát tudsz letenni anélkül, hogy farmbővítő lapka lenne ott, akár legelőn kívül vagy belül van.



ELREJTETT KINCS: A készletből azonnal három érmét kapsz.



KUTYAHÁZ: Erre a lapkára egy birkát helyezhetsz le. A farmtábládon lévő mezők egy csoportját kezelheted úgy, mint egy körbezárt legelőt, ha ehhez a csoporthoz már csak egy további kerítésre van szükség, hogy bezárj.



TAVI HÁZ: Egy olyan mezőre kell építeni, ami tavat ábrázol. A vihardagály fázis kezdetén, minden vele merőlegesen szomszédos lapkért 3 győzelmi pontot kapsz, amely legelőn kívül van és nincs rajta farmbővítő lapka. Ezt a farmbővítő lapkát legelőn belülre is építheted. Egy vele merőlegesen szomszédos lapkáért nem kapsz győzelmi pontot, amit egy Kutyaház hatása zárt körbe.



Zsuzsa farmtábláján van egy mezőcsoport, amihez már csak egyetlen kerítésre van szükség, hogy be tudja zárni. A Kutyaház ezt lehetővé teszi a kerítésre nélkül is, ezért a mezőket birkaudvarnak tudja használni. Amennyiben több kerítésre van szükség, akkor a legelő nem tekinthető zártnak és ezzel birka sem helyezhető le. Zsuzsa a Kutyaház lapkájára is letehet egy birkát.



ITATÓVÁLYÚ: Azonnal építs fel egy kerítést mindenféle erőforrásköltség nélkül. Ha ez a lapka legelőn belül van, akár két birkát is elhelyezhetsz rajta.



ÖNTÖZŐLYUK: A farmtábládon minden olyan mezőre letehetsz egy birkát, amely egy tavat ábrázol, és legelőn kívül van.