


ANTIQUITY

A JÁTÉK ELEMEI

- Mind a 4 játékos színében (piros, kék, sárga és fekete) 22 fa kocka (= személyzet), 4 város , 16 fogadó.
- 4 készlet épület. A legtöbb épületből minden játékosra pontosan 1 jut, néhány épületből viszont közös készlet van: raktár (16), szökőkút (16), gazdabolt (16) és halász (12).
- 80 ház
- 80 sír
- 4 játékos segédlet
- 12 (kicsi, 6x6-os) várostérkép
- 1 kétrészes éhínség szint tábla (van egy plusz példány)
- 1 éhínség szint jelző (natúr fakocka)
- 16 térkép lap
- 16 felfedezés lapka
- 160 fű (hexa) lapka
- 472 szennyezés lapka
- Mind a 10 féle áruból 48 (gabona, olivabogyó, bor, juh, hal, festék, gyöngy, arany, kő és fa). (ezek képét lásd a játékos segédleteken)
- Ez a szabály.

(Elpakolásnál célszerű játékosonként külön elcsomagolni: 22 megfelelő színű fakockát, 4 várost, 16 fogadót, minden olyan épületből, amiből összesen 4 van, 1-et 1-et, 4 különböző felfedezés lapkát, 20 házat, és esetleg 3 várostérképet.)

KÉSZÍTŐK

Játékterv: Jeroen Doumen, Joris Wiersinga

Grafikai terv: Ynze Moedt

Rajz: Tamara Jannink, Ynze Moedt

Angolra fordította: Birgit Hugk és Torsten Hintz

Kiadta: Splotter Spellen, Langestraat 22, Leiden, The Netherlands

BEVEZETÉS

Az Antiquity egy stratégiai játék 2-4 fő részére, mely a késő középkori Itáliában játszódik. A játékosok maguknak szabják meg a győzelmi feltételt: koncentrálhatnak a lakosság növekedésére, kereskedelemre, hódításra vagy városépítésre, attól függően, hogy melyik védőszentet választják maguknak. Esetleg választhatják Szent Máriát is, a legerősebb szentet, de ilyenkor a győzelmi elvárás is nagyobb lesz. Miközben a gazdaságotok állandóan erősödik, egyre több fejlett városotok és fordulóról fordulóra egyre több új lehetőségetek lesz, a városok környékén a területek lassan kimerülnek, arra kényszerítve titeket, hogy egyre messzebbre és messzebbre utazzatok el a nyersanyagok megszerzéséért, míg végül nem marad megművelhető terület. Reméljük, egyikőtök még azelőtt megnyeri a játékot, hogy ez bekövetkezne! Az Antiquity 2-3 óra hosszú játék. Néhány tanuló partira szükségetek lesz. A játék nem éppen megbocsátó, ezért a bevezető szabályok használatát javasoljuk az első alkalommal. Jó szórakozást!

ALAPFOGALMAK

Vidéki terület: Ez a fő játéktábla, mely a nagy (hexás) térképlapokból van összeállítva. A tábla mérete játékosonként 2 lap. Minden játékos ugyanazon a játéktáblán játszik. Négy féle területtípusból áll a tábla: erdő, tó, hegy és fű. A játékosok a vidéki területre vidéki épületeket (favágók, bányák, farmok, halászok, fogadók) és városokat is építhetnek.

Város: Minden játékosnak 1-4 városa lehet. Várost (7 hexa méretű és a játékos színét viseli) a vidéki területre lehet letenni. Minden várossal jár egy várostérkép, amely kizárólagosan ahhoz a játékoshoz tartozik, aki a várost építette, és csak ez a játékos építhet ott. A várostérkép feltölthető városi épületekkel, amelyekből rengeteg féle van. Az ettől eltérő eseteket leszámítva, minden városi épületből egyet építhet minden játékos. Minden játékosnak legfeljebb 1 nagy (7x7-es, lásd a segédleten) és 3 kicsi (6x6-os) városa lehet.

Emberek / személyzet: Fa kockák a játékosok saját színében. A legtöbb vidéki és városi épület irányításához szükség van személyzetre. Vidéki épületeknél a személyzet a terület kimerüléséig az épületben marad. A városi épületekre pedig minden fordulóban a városépítés fázis során tehető személyzet, akik a következő forduló elején újra elérhetőek lesznek. A legtöbb épületnek semmi hatása nincs személyzet nélkül.

Áruk: Vidéki épületek termelik az árukat, melyeknek 3 típusa van: ételek (olivabogyó, juh, gabona, hal), luxuscikkek (bor, gyöngy, festék, arany) és építőanyagok (fa és kő).

Szentek: Egy katedrális megépítésével egy játékos védőszentet választhat magának. Minden szent speciális képességeket ad. Plusz a védőszent kiválasztása határozza meg a győzelmi feltételeket. Minden játékos egy védőszentet választhat, több játékos is választhatja ugyanazt a védőszentet.

Szennyezés: Általában minden vidéki területen lévő hexa egyszer használható (az erdők a kivétel), utána kimerült (szennyezett) lesz. Emiatt a használható területek mérete egyre inkább csökken a játék előrehaladtával, egyre jobban megnehezítve a játékosoknak a győzelmet.

Éhínség: Az éhínség szint jelző megmutatja a jelenlegi civil társadalom élelmiszer szükségleteit. Ha az éhínség fázisban nincs elég élelmiszer, sírok jelennek meg a városaitokban.

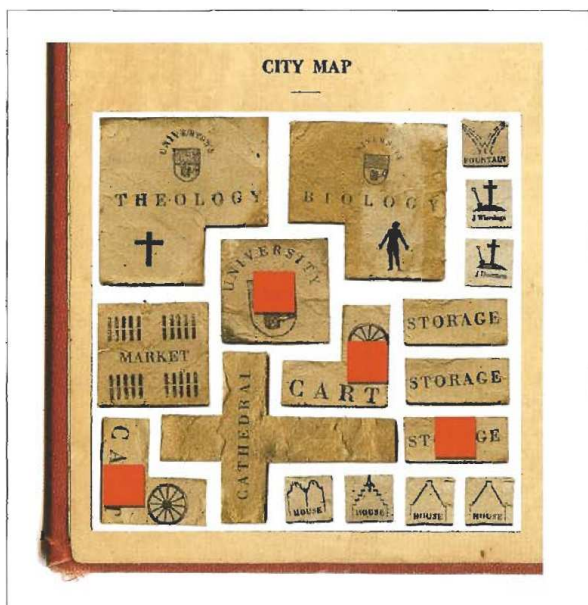
Felfedezés: A felfedezés lapkák a játék kezdete előtt kerülnek a játéktáblára (lefordítva). A felfedező fázisban fordíthatják fel ezeket a játékosok, olyan áruk termelését is lehetővé téve, amelyekből esetleg még nem is volt nekik egy sem.

Játékos sorrend: A játék fázisokból áll. Normál esetben a játékosok egyszerre cselekszenek. Ha valamiért mégis fontos a játékos sorrend, megtaláljátok azt a játékos sorrend táblázaton.

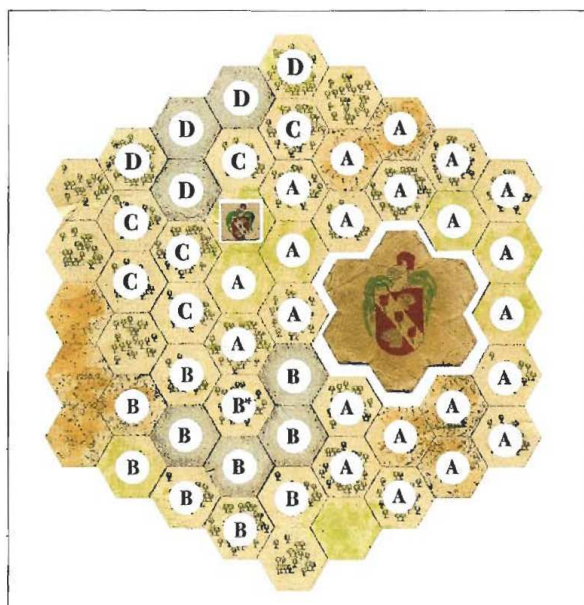
Ellenőrzött terület: Egy játékos által ellenőrzött terület minden olyan terület (=hexa=mező), amit a játékos el tud érni a városaiból. Általános esetben ezek a városaitól számított 2 hexán belüli területek, kivéve a vizeket vagy a csak vízen át elérhető területeket. Ehhez hozzájönnek azok a területek, amelyek **1.** elérhető fogadókól; **2.** valamint városok és fogadók melletti vizek, ha a játékosnak van személyzettel ellátott kikötője. (lásd 2. ábra); **3.** végül a városoktól és fogadóktól számított 3 hexán belüli területek, ha a játékosnak van személyzettel ellátott istállója.

Vidéki és városi épületeket építve és azokat személyzettel ellátva a játékosok árukat termelhetnek, amelyek felhasználhatók még több épület felépítéséhez. Végző soron ez lehetővé teszi hogy teljesítsék a győzelmi feltételeket és nyerjék.

ÁBRÁK



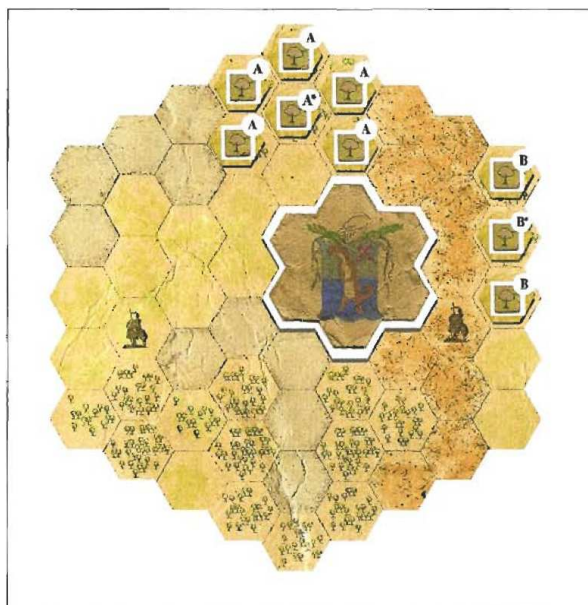
1.



2.

Az 1. ábra egy várostérképre mutat példát. A játékos két gazdaboltot épített és személyzettel is ellátta azokat. Épített egy piacot is, amit viszont nem tud használni jelenleg, személyzet híján. A raktár 3 raktár lapkából áll, egy fő adja a személyzetét, és 6 áru tárolására alkalmas. A két egyetemi kar kapcsolódik egy egyetemhez, így azok az egyetem 1 fős személyzetével is irányíthatók. A házak, sírok és a katedrális nem igényel személyzetet.

A 2. ábra az ellenőrzött területre példa. Minden „A”-val jelölt terület a város ellenőrzött területén belül van: legfeljebb 2 hexára a várostól. A „B*”-al jelölt terület nem tartozik az ellenőrzött területhez, mivel csak vízen elérhető. Ha a játékosnak van személyzettel ellátott kikötője, akkor az összes „B”-vel jelölt terület (és B* is) is része az elérhető területnek. Ha a játékos épít egy fogadót a jelzett területen, akkor a „C”-vel (sőt ha van személyzettel ellátott kikötő, akkor „D” –vel) jelölt területek is hozzáadódnak az ellenőrzött területhez.



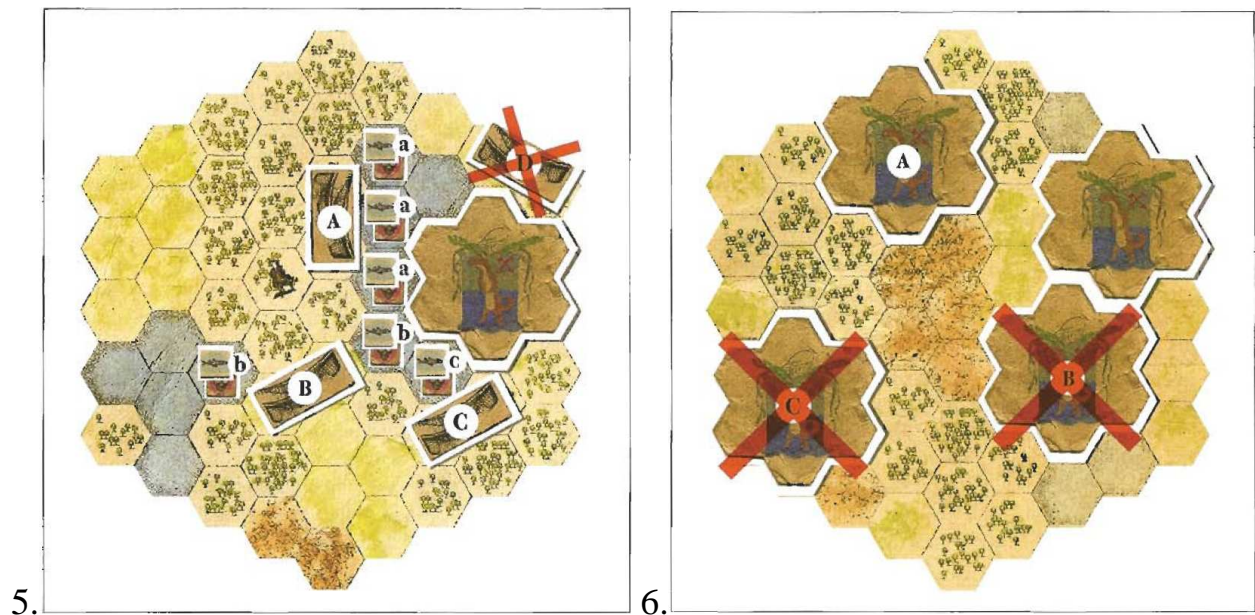
3.



4.

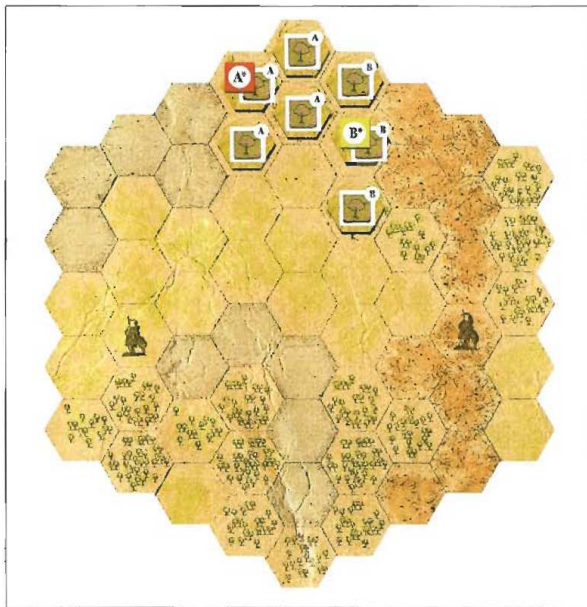
A 3. ábra a vidéki épületekre vonatkozó példa. A játékos akar egy favágót építeni, felhasználva egyik gazdaboltjának személyzetét. Ezt megteheti pl. „A*” mezőn, melyen egy 6 méretű favágót kap, elfoglalva az összes „A”-val és az „A*”-al jelölt területet. Másik lehetőség, hogy a „B*” mezőn épít, így egy 3 méretű favágót kap, elfoglalva a „B”-vel jelölt és a „B*” területeket. Vajon megtaláljátok-e azokat a helyeket az ábrán ahol 2 ill.4 méretű favágót lehet létrehozni?

A 4. ábrán kiemelt terület egy hegységet jelöl, mely vagy követ vagy aranyat fog termelni a játék során, de mindkettőt nem! Ezen az sem változtat, ha egy várost vagy egy vidéki épületet épít valaki a helysége/hegységen keresztül.

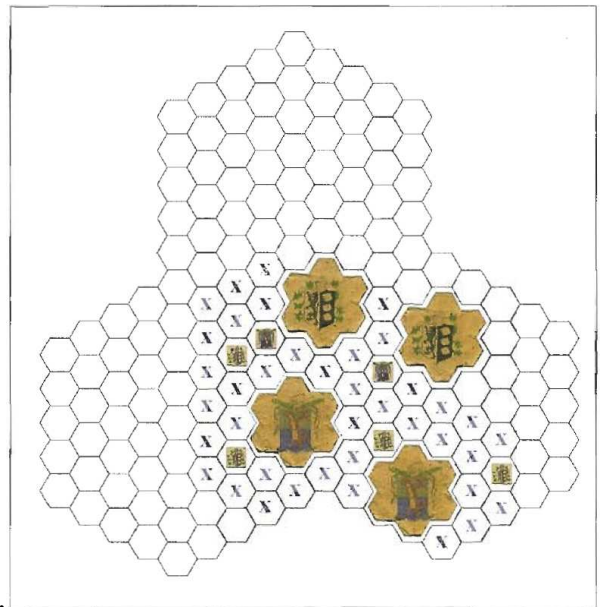


Az 5. ábra a halászkok magyarázó ábrája. A halászkok egyik hexájának mindenképp az ellenőrzött területen belül kell lennie (a második hexa kívül is eshet ezen). Egy halász mindkét hexájának szüksége van egy szomszédos szennyezetlen víz hexára. Az A, B és C halászkokat leépítheti a játékos (feltételezve, hogy van személyzettel ellátott kikitője), de a D-t nem. Az A halász 4 körön át fog működni, beszennyezve az „a”-val jelölt területeket. B 2 körön át fog működni, beszennyezve „b”-vel jelölt területeket.

A 6. ábra azt mutatja, hogy a városok egy játékos ellenőrzött területén belül építhetők, de nem lehetnek más várossal közvetlenül szomszédosak. Így „A” megengedett, de „B” és „C” nem.



7.



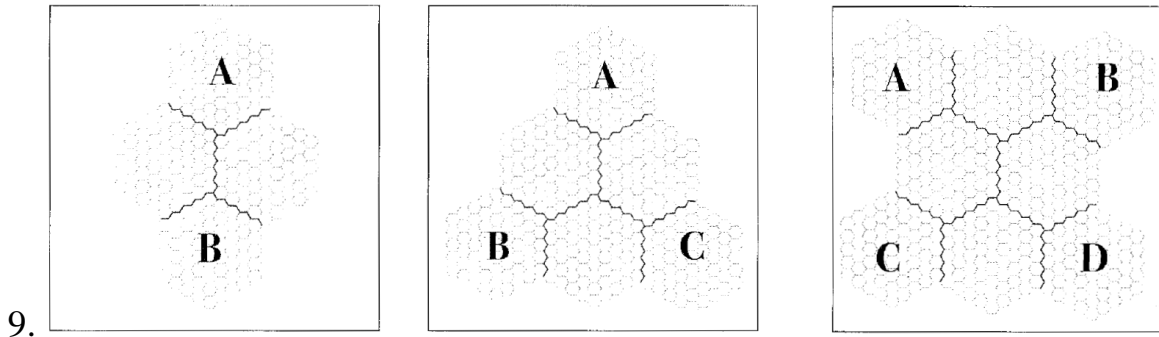
8.

A 7. ábra a vidéki épületek egymás mellé építésére mutat példát. „A” játékos már megépítette a maga favágóját (balra, „A*”-al jelölve). Ez a favágó az „A”-val jelölt mezőket használja. Ennél fogva „B” játékos favágója már csak 3 nagyságú lesz. Annak jelölésére, hogy melyik mező melyik játékoshoz tartozik, az árukat (jelen esetben fákat) a megfelelő személyzethez olyan közel kell tenni, amennyire csak lehetséges. A gyakorlatban ez a szituáció ritkán fordul elő.

A 8. ábra azt mutatja be, hogyan kerítheti be egyik játékos a másikat. Az oroslán játékosnak van személyzettel ellátott istállója, ebből kifolyólag 3 hexányira nő az ellenőrzött területe. Így a vidra játékos be van kerítve az oroslán játékos fogadói által: az oroslán játékos ugyanis az összes olyan hexát eléri (~ ellenőrzi), amelyeket a vidra játékos ellenőriz (x-szel jelölve vidra ellenőrzött területe). Ha az oroslán játékosnak Szent György a védőszentje, akkor teljesítette a győzelmi feltételét.

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyetek le játékosonként 2 térképlapot az alábbi (9.) ábrának megfelelően. Minden játékos válasszon ki minden felfedezés lapkából 1-1-et (olivabogyó, juh, bor, gabona). A kimaradó lapkákra nem lesz szükség. Lefordítva keverjétek meg a lapkákat és a játéktábla minden egyes felfedező hexájára tegyetek egyet (képpel lefelé).



Minden játékos választ egy színt, és megkapja a színhez tartozó embereket (22), városokat (4) és fogadókat (16). Ezen kívül minden játékos kap egy játékos segédletet, egy készlet épületet (azokból az épületekből 1-1-et, amelyekből összesen 4 van) és 6 fát. Minden játékos maga elé teszi a játékos segédletet, amely tartalmazza a nagy várostérképet (7x7). A többi várostérképet egyelőre félretehetitek. Minden játékos felteszi házait a segédletén lévő „házak költsége” (Cost of housing) táblázatra, és minden egyes házra tesz egy embert (*ők a későbbi személyzet*).

Véletlenszerűen sorsoljátok ki a játékos sorrendet, és jelöljétek a játékos sorrend táblázaton! Az éhínség szint jelzőt állítsátok 0-ra.

A játékosok fordított játékos sorrendben meghatározhatják kezdőhelyüket (tehát elsőként a sorrend táblázaton utolsó helyen lévő játékos, és így tovább). A kezdővárosnak teljes egészében az egyik kezdő térképlapra kell esnie (ezek a 9. ábrán vannak jelölve). Más térképlapon nem kezdhettek! Minden kezdő térképlap csak 1 kezdővárost tartalmazhat.

A kezdőváros (és csak az) bármilyen típusú területre építhető, akár vízre is. Ha a város felfedező lapkára épült, a jelzőt felfedetlenül félre kell tenni.

LÉPÉSRŐL LÉPÉSRE

A játék fázisokból áll, mégpedig fordulónként 10 fázisból. Minden fázisban minden játékos sorra kerül. Legtöbbször egyszerre cselekszenek, de ha egy játékos úgy érzi, hogy inkább megvárná, mit lépnek a többiek, kérheti, hogy egyenként lépjenek. Ebben az esetben a játékos sorrend táblázat határozza meg a sorrendet.

Bizonyos épületek csak meghatározott fázisokban adnak a játékosoknak speciális képességeket, ezek a képességek a megfelelő fázisoknál vannak leírva. Fontos, hogy majdnem minden épület csak akkor biztosítja a speciális képességét, ha van benne személyzet. A kivételeket lentebb jelezzük.

1: FÁZIS:

Személyzet levétele a városi épületekről: Minden játékos leveszi és a várostérképe mellé rakja az összes városi épületen lévő személyzetét. Ezek újrahasználhatók a 2. fázisban.

A vidéki épületeken lévő személyzet a helyén marad, egészen addig, míg el nem fogy a munkája.

2. FÁZIS (VÁROSÉPÍTÉS):

Minden játékos új épületeket építhet városaiban, és eldöntheti, hol alkalmaz személyzetet. Ebben a fázisban kell meghozni a legtöbb stratégiai döntést, ennek következtében rendszerint ez a leghosszabb fázis.

Ez a fázis TITKOS! Bár nem része a játék tartozékainak, de minden játékos tegyen paravánt városa vagy városai elé, hogy a többi játékos ne láthassa, mit csinál. Ha fontos, hogy ne lássák a többiek, győződjetek meg arról, hogy az épületek, amiket meg akartok építeni, kéznél vannak. Ha szükséges, a játékosok megegyezhetnek abban, hogy az építéshez szükséges árukat az újonnan épült épületekre rakják, így le tudják ellenőrizni egymás akcióit a fázis végén, majd eltávolíthatók az áruk (ezzel rengeteg idő spórolható meg).

A játékosok tetszőleges sorrendben hajthatják végre saját akcióikat. Szabadon váltogathatnak akcióik közt. Pl. először lehet személyzetet tenni egy épületbe, utána építeni valamit, utána megint személyzetet tenni épületekbe, stb.

Személyzet elhelyezése épületekre. Ahhoz, hogy egy épületet használjatok, ebben a fázisban személyzettel kell ellátnotok, a legtöbb épület ugyanis nem funkcionál e nélkül. A fázis során bármikor elhelyezhető személyzet egy épületen (egy kocka ráhelyezésével). Amelyik épületekre nem kerül személyzet ebben a fázisban, azok az

egész forduló során nem tudnak majd működni. Minden épületre csak 1 ember helyezhető. Ha egy ember egyszer egy épületre le lett téve, akkor egészen a következő forduló 1. fázisáig nem vehető le onnan. Mihelyt egy épület el lett látva személyzettel, azonnal működésbe lép. Katedrálisok, sörfőzdék, szökőkutak és magtárak személyzet nélkül is működnek, rájuk nem is rakható személyzet, mint ahogy házakra és sírokra sem. Azok az emberek, amelyek nem kerültek épületekre a forduló végéig, a várostérkép mellett maradnak. Bár ebben a fordulóban nem dolgoznak, de a következő városépítési fázisban felhasználhatók.

Építés. Bármelyik (városi) épületet felépíthetitek a szükséges áruk befizetésével, az épületet elvéve és letéve az egyik várostérképetekre. Nem számít, hogy egy épület melyik városban lesz felépítve, úgy működik, mintha a játékos minden városában jelen lenne. De az épületnek el kell férnie a városon belül, városon kívülre egy része sem lóghat. Egymásra nem építhetők épületek.

Minden játékos megépítheti bármelyik épületet, ami szerepel a játékos segédleten. **A legtöbb épületből egy játékos csak egyet építhet.** Kivételek: raktárak, gazdaboltok, szökőkutak és házak. A katedrális újjáépíthető, de csak miután (a hittudományi kar segítségével) le lett rombolva. A többi épület sosem építhető újra, még akkor sem, ha a meglévő épület sírok miatt működésképtelen (vagyis ha sírok vannak rajta).

Van néhány épület, amiből a játékosok többet is megépíthetnek. Ezeknek az **épületeknek az összmenyisége korlátozott.** Ezen a mennyiségen felül nem lehetséges további építésük. Ezek az épületek: gazdaboltok (16), szökőkutak (16), és raktárak (16).

Az építéshez használt áruk eldobásra kerülnek. Minden épületnek fel van sorolva az építési költsége a játékos segédleten. A legtöbb épület 1 fába vagy 1 kőbe kerül. A szökőkút és a kórház 1 luxuscikkbe kerül (bor, arany, gyöngy vagy festék). Az istálló 2 különböző luxuscikkbe kerül. A házaknak speciális költsége van (lásd lentebb).

A házaknak változó költsége van. Házakat a többi épülethez hasonlóan lehet építeni, de a házak költsége változik. A „házak költsége” (Cost of housing) táblázaton minden egyes ház építési költsége szerepel. A játékosok tetszőleges sorrendben építhetik meg ezeket a házakat, de általában a legolcsóbbal szokták kezdeni, és fokozatosan haladnak a drágábbak felé. Az első 4 ház ingyenes, a továbbiaknak étel- és esetleg luxuscikk költsége van. A „2D food + 3D lux” ház költség pl. 2 különböző ételt és 3 különböző luxuscikket jelent (pl. gabona+hal+arany+festék+gyöngy). Amikor egy játékos egy új házat épít, azonnal kap egy extra embert. Ez az ember a várostérkép mellé kerül és azonnal használható személyzetként valamelyik épületben.

A **RAKTÁR** mérettől függetlenül **1 fába kerül**, és bármilyen méretben építhető. De téglalap alakúnak kell lennie és a 2 méretű darabokból kell megépíteni. Egy raktár ezek alapján lehet 1x2, 2x2, 3x2, 1x4, 2x4, 3x4, 1x8, 2x 6, stb. méretű. A kapott struktúra egyetlen épületnek számít, és egy fő elegendő személyzetnek. Később az épület nem bővíthető!

KATEDRÁLIS. Ha egy játékos katedrális épít, azonnal **védőszentet kell választania**. Több játékos is választhatja ugyanazt a védőszentet. Azonnal használhatja a szent által ráruházott előnyöket. A fázis végén a döntést nyilvánosságra kell hozni a védőszent („Patron Saint”) táblázaton egy fakockával történő jelöléssel.

Szent Miklós (és Szent Mária) lehetővé teszik két ház építését egynek az árán. Ha egy játékos ezen szentek egyikét választja, akkor ha házat épít, egy ingyen házat is építhet. Ezáltal két házat épít, de csak egyikért fizet. Viszont a kettő közül azt a házat kell kifizetnie, amelynek magasabb a száma a „házak költsége” táblázaton.

A **FILOZÓFIA KAR** hatására **figyelman kívül hagyható a „D”**. Ha egy játékos filozófia kart épít, és ellátja személyzettel, ez lehetővé teszi számára, hogy **figyelman kívül hagyja**, hogy normál esetben **különböző** típusú ételek vagy luxuscikkek kellenének egy olyan épület megépítéshez, amelynek a költségénél szerepel a „D” (different, különböző) betű, mint az istállónál vagy házaknál. Pl. ezután megépítheti az istállót 2 gyöngy felhasználásával, holott normál esetben az két különböző luxuscikkbe kerülne.

HITTUDOMÁNYI KAR segítségével **lerombolható a katedrális**. Ha egy játékos megépíti és személyzettel látja el a hittudományi kart, lerombolhatja katedrálisát (ha még nincs katedrálisa, akkor viszont a hittudományi kar nem túl hasznos épület). *(Ha Szent Mária a játékos védőszentje, nem rombolható le a katedrális!)* Ez annyit jelent, hogy leveszi a katedrálisát a várostérképről és üresen hagyja a helyét. A városépítés fázis végén nyilvánosságra kell hozni a döntést, eltávolítva a védőszent táblázatról a fakockát. A játékos akár azonnal új katedrális is építhet, ha esetleg új védőszentet akar magának. Ha a katedrálison sírok vannak, akkor nem lerombolható. Egy játékos egy körben csak egyszer rombolhatja le katedrálisát.

A **KÓRHÁZ** **5 sírt megszüntet**. Ha egy játékos megépíti és személyzettel látja el a kórházat, eltávolíthat 5 sírt. Az így felszabaduló helyek azonnal használhatók más épületek építésére. Ha pedig a sírok egy épületen voltak rajta, az épület a sírok eltávolítása után újra ellátható személyzettel és újra használható (feltéve ha egy sír se maradt az épületen).

A PIAC lehetőséget teremt kereskedelemre. Ha egy játékos megépíti és személyzettel látja el a piacot, lehetősége lesz kereskedni. Kereskedhet más játékosokkal, vagy a játékkal. Amikor másik játékosal kereskedik, elég, ha egyiküknek van (személyzettel ellátott) piaca. Minden ajánlatot nyilvánosan be kell jelenteni. A játékosok tetszőleges mennyiségű áruval kereskedhetnek egymás között; ígéreteket is cserélhetnek, de azok nem kötelezők. A játékkal való kereskedéskor 2 áru (ezeknek nem kell azonosaknak lenni) eldobásával egy tetszőleges árut vehettek el cserébe.

Az EGYETEM egy épületté alakítja a különböző karokat. Az egyetem megépíthető különálló épületként (bár ez általában haszontalan) vagy egy ill. több kar közvetlen szomszédságában. Az egyetem a vele határos karokkal együtt (akkor is, ha valamelyik kar később épül hozzá) egy épületnek tekinthető, és így csak egy főszemélyzet szükséges a működtetéséhez. Így egy egyetem, ami kapcsolódik a hittudományi karhoz és a filozófia karhoz, ezeknek az épületeknek minden előnyét biztosítja, ha személyzettel van ellátva – a karokat nem kell külön ellátni személyzettel. Nem lehetséges egy kart duplán használni oly módon, hogy személyzettel látjuk el az egyetemet is és magát a kart is.

SZÖKŐKUTAK. Ha egy játékos épít egy szökőkutat, az **éhínség szint eggyel csökken**, de 0 alá nem mehet. A szökőkutak nem láthatók el személyzettel. Hatásuk az éhínség szintjére csak megépítésükkor érvényesül. Ezen kívül minden szökőkút **csökkenti** a civilizációtok **szennyezésének** mértékét 1-gyel.

A város szerkezete nem változtatható. Az épületek, ha egyszer már megépültek, nem vehetők le a városról, kivéve a katedrális, (lásd fentebb a hittudományi karnál) és a sírokat (lásd fentebb a kórháznál).

Szent Barbara (és Szent Mária) lehetővé teszik az átrendezést. Egy játékos, aki ezen szentek egyikét választja védőszentjéül, átrendezheti a városaiban lévő épületeit ebben a fázisban. Szent Barbara lehetővé teszi sírok levételét az épületekről, ha azok üres helyre lesznek lerakva, de nem teszi lehetővé egy sír épületre rakását. Különösen nem engedi sírok átrakását egyik épületről a másikra.

3. FÁZIS (JÁTÉKOS SORREND):

Ez a fázis nagyon rövid, de fontos. Meghatározza a játékos sorrendet egészen a következő játékos sorrend fázisig.

Sorrend (gazdabolt + felfedező). Minden játékos összeszámolja az összes gazdaboltjában és a felfedezőjénél dolgozó személyzet számát. Akinél a legkisebb ez az összeg, ő fog először lépni, és így tovább. Az új játékos sorrendet jelölni kell a játékos sorrend táblázaton.

A legutóbbi forduló sorrendje dönt döntetlen esetén. Elég gyakran előfordul, hogy több játékosnak is ugyanakkora számú személyzete van ezekben az épületekben. Ez esetben a döntetlenre álló játékosok közt megmarad ugyanaz a relatív sorrend, mint ami az utolsó fázisban volt.

***Példa:** Juditnak 2 fős személyzete van a gazdaboltjaiban, és nincs felfedezője. Gergőnek 2 fős személyzete van gazdaboltjaiban és 1 fő a felfedezőjénél. Anitának 3 fős személyzete van gazdaboltjaiban. Az eredmény a következő: Judit: 2 fő, Gergő: 3 fő, Anita: 3 fő. Judit lesz a kezdő. Gergő és Anita közt pedig megmarad ugyanaz a relatív sorrend, mint ami volt a legutóbbi fordulóban. A legutóbbi forduló sorrendje Anita/Gergő/Judit volt. Így az új játékos sorrend: Judit/Anita/Gergő.*

4. FÁZIS (VIDÉKI ÉPÜLETEK):

A 4. fázisban a játékosok a vidéki területen építkeznek. Ezek az épületek csak az ellenőrzött területen belül építhetők meg és építésükhöz szükség van bizonyos városi épületekben lévő személyzetre. Ez a második legbonyolultabb fázis. Általában sorban hajtják végre a játékosok, megvárva egymást. Használjátok a 3. fázisban meghatározott játékos sorrendet.

Az akciók sorrendje tetszőlegesen változtható. Ebben a fázisban a játékosok fogadókat és más vidéki épületeket, valamint városokat építhetnek. Ezek sorrendjét szabadon változthatják. Például teljesen szabályos megépíteni egy fogadót (az ellenőrzött területen belül), majd egy várost, és utána egy favágót, akár felhasználva az újonnan megnövekedett ellenőrzött területet.

Építés. Egy játékos minden személyzettel ellátott gazdaboltjával egy vidéki épületet (fogadó, farm, halász, bánya, favágó) vagy várost építhet az ellenőrzött területen belül a szükséges áruk beadásával (lásd játékos segédleten).

Az épületet az ellenőrzött területen belül kell letenni, ez normál esetben a játékos városaitól és fogadóitól számított 2 hexán belüli tetszőleges területet jelent, kivéve a

tavat. Egy tó hexa sosem tartozhat az **ellenőrzött terület**hez, hacsak a játékosnak nincs személyzettel ellátott kikötője.

FOGADÓKat akkor is lehet használni, ha nem kapcsolódnak városhoz. A fogadók akkor is növelik a játékos ellenőrzött területét, ha nem érhetők el a városból (pl. ha a játékos úgy építette a fogadót korábban, hogy kikötőt használt, de ebben a fordulóban nincs személyzet a kikötőben).

KIKÖTŐ vizet és partokat ad az ellenőrzött területekhez. Ha egy játékosnak személyzettel ellátott kikötője van, minden víz, ami közvetlenül szomszédos a városaival és/vagy fogadóival, hozzáadódik az ellenőrzött területéhez. Ebben az értelemben a víz tetszőleges számú kapcsolódó tó hexát jelent. *(Vagyis elég ha egy több hexás tónak csak 1 hexája szomszédos a várossal, és az egész tó az ellenőrzött terület része lesz!)* Sőt ennek az ellenőrzött víznek a mentén lévő (azzal közvetlenül szomszédos) összes parti hexa is az ellenőrzött terület része lesz! (lásd 2. ábra)

Az **ISTÁLLÓ** 1 hexával növeli az ellenőrzött terület kiterjedését. Ha egy játékosnak személyzettel ellátott istállója van, ellenőrzött területe 1 hexával növekszik, vagyis ilyenkor a városaitól és fogadóitól számított 3 hexán belüli területek ellenőrzöttek. A vízre viszont nincs hatással az istálló: a kikötő továbbra is csak a várossal közvetlenül szomszédos vizeket és az azokkal közvetlenül szomszédos parti hexákat vonja az ellenőrzött terület alá, de a víztől távolabbi hexákat nem.

Az ellenőrzött terület nem város-specifikus. Az egyik városban lévő gazdabolt ugyanannak a játékosnak bármelyik másik városán vagy fogadóján kívül is használható, akkor is, ha a két város nem esik egymás ellenőrzött területébe.

Minden egyes vidéki épület megépítéséhez (beleértve a fogadókat és városokat is) egy külön (személyzettel ellátott) GAZDABOLT szükséges. Így pl. 3 (személyzettel ellátott) gazdabolttal legfeljebb 3 vidéki épületet építhettek. Ha a vidéki épület személyzetet igényel (farm, favágó, halász, bánya), használjátok a felhasznált gazdabolt személyzetét. Ha a vidéki épület nem igényel személyzetet (fogadó, város), a gazdabolt személyzetét tegyétek a várostérkép mellé, jelezve, hogy ő már részt vett valamilyen építkezésben. A következő fordulóban újra használhatjátok.

Monokultúra. Bár a farmok, halászok és bányák különböző árukat tudnak termelni, minden egyes épület mindig csak egy típusú árut termelhet.

FAVÁGÓK. Szennyezetlen erdős területekre építhetők az ellenőrzött területen belül. Egy favágó megépítése 1 fába kerül, amit el kell dobni. Ezután egy fű (hexa) lapkát kell a kiszemelt hexára tenni, majd a fű hexára egy fát, a fára pedig az építéshez használt gazdabolt személyzetét. Ezután az eredeti hexával közvetlenül szomszédos

összes szennyezetlen erdős hexára tenni kell egy-egy fű hexát, majd azokra egy-egy fát. Ezek némelyike kívül eshet a játékos ellenőrzött területén, ez nem számít. A favágó minden fordulóban 1 fát fog termelni (a betakarítás fázisban), egészen addig, amíg van ott fa. Így egy 3 méretű favágó 3 körön át fog termelni, egy 7 méretű pedig 7 körön át, stb. (lásd 3. ábra)

FARMOK. Szennyezetlen füves területekre építhetők az ellenőrzött területen belül. Ez lehet eredeti füves mező, vagy favágó által füvessé tett mező is. Farm építésénél a játékosoknak el kell dönteniük, hogy milyen típusú farmot szeretnének: olivabogyó-, gabona-, bor- vagy juhfarmot.

Egy farm megépítésének költsége 1 áru abból a típusból, amelyen típusú farmot a játékos építeni szeretne (pl. az olivabogyófarm költsége 1 olivabogyó, a gabonafarm költsége 1 gabona, stb.). Ezt az árut tekinthetjük vetőmagnak, amit el kell dobni a farm megépítéséhez. Ezután a kiszemelt hexára egy szennyezés lapkát kell tenni, majd a szennyezésre egyet a megfelelő típusú áruból, az árura pedig az építéshez használt gazdabolt személyzetét. Ezután az eredeti hexával közvetlenül szomszédos összes szennyezetlen füves hexára tenni kell egy-egy szennyezés lapkát, majd azokra egy-egy az eredetivel megegyező árut.

A BIOLÓGIA KAR egy ingyen vetőmagot biztosít. Ha egy játékosnak személyzettel ellátott biológia kara van, egy farmot ingyen építhet, tehát egy vetőmag eldobása nélkül. Bármilyen típusú farmot építhet, még akár olyat is, amelyhez nincs saját vetőmagja.

BÁNYÁK. A bányákat a farmokhoz hasonló módon kell építeni, csak füves területek helyett hegyre. Egy bánya megépítése 1 fába kerül, amit el kell dobni. A bányák követ vagy aranyat termelhetnek. Az első játékos, aki egy hegységben bányát épít, szabadon eldöntheti, hogy milyen típusú (arany vagy kő) bányát épít. Az ugyanabban a hegységben épített későbbi bányáknak ugyanazt az árut kell termelniük. Egy hegység tetszőleges számú összekapcsolódó hegy hexát jelent (lásd 4. ábra). Ha valaki épít egy várost, ami látszólag kettévág egy hegységet, attól még mindkét rész ugyanannak a helységnek a része marad, és ezért ugyanolyan típusú bányákat kell tartalmazniuk.

HALÁSZOK. Olyan partra építhetők, amelyek közvetlen szomszédságában van szennyezetlen tó hexa (lásd 5. ábra). Egy halász 2 hexa méretű, mindkét hexa szomszédságában kell lenni legalább egy szennyezetlen tó hexának, de csak az épület egyik hexájának kell az azt megépítő játékos ellenőrzött területén belül lennie. Maga a halász építhető szennyezett vagy szennyezetlen hexákra is, vagy akár egy szennyezett és egy szennyezetlen hexára, csak mindkét hexa szomszédjában legyen szennyezetlen tó. Egy halász megépítése 1 fába kerül, amit el kell dobni. A halászt építő játékos

szabadon eldöntheti, hogy milyen típusú árut szeretne halászni: festéket, gyöngyöt vagy halat. Ezután minden olyan mezőre, amely a két halász hexa valamelyikével szomszédos szennyezetlen tó hexa, egy-egy szennyezés lapkát kell tenni, majd azokra egy-egy árut abból, amit az adott halász halászni fog. A halászok száma korlátozott (12). Ha ez elfogy, várnotok kell addig, míg valamelyik újra elérhető nem lesz.

A SÖRFŐZDE lehetővé teszi fogadók építését. Ha egy játékosnak van sörfőzdéje, a gazdaboltokat használhatja fogadók építésére. Ehhez a sörfőzdének nincs szüksége személyzetre. Egy fogadó megépítése egy ételbe kerül, amit el kell dobni. Fogadók tetszőleges üres szárazföldi hexára építhetők a játékos ellenőrzött területén belül (ez a hexa akár szennyezett is lehet). Egy fogadónak nincs szüksége személyzetre – az építéséhez használt embert tegyék a várostérkép mellé. Az épület a játékos színét viseli, így csak az a játékos használhatja, aki megépítette. Egy fogadó megépítésével azonnal megnő az ellenőrzött terület, az újonnan ellenőrzés alá vont területek akár azonnal használhatók további vidéki épületek építésére. Nincs korlátozva, hogy egy játékos hány fogadót építhet (*a készlet játékosonként 16 db*).

A GAZDABOLTOK létrehozhatnak új városokat is. Egy személyzettel ellátott gazdabolt egy új város építésére is használható. (lásd 6. ábra). Egy várost teljes egészében szárazföldre kell építeni (tóra nem lehet). Akár az összes hexa is szennyezett lehet, amelyekre a város épül, ez esetben a szennyezés lapkákat el kell dobni. Egy város nem építhető közvetlenül egy másik város mellé. Az új város hexái közül legalább egynek a várost építő játékos ellenőrzött területén belül kell lennie. Egy város felépítése 1 ételbe, 1 fába, 1 kőbe és 2 különböző luxuscikkbe kerül (ezeknek nem kell különbözőnek lenniük abban az esetben, ha a játékosnak van személyzettel ellátott filozófia kara). Egy város létrehozásának több következménye is van. Először is a várost felépítő játékos kap egy extra (kicsi, 6x6-os) várostérképet, melyet új városi épületek építésére használhat. Másodszor a játékos az új városa által ellenőrzése alá vont területet akár azonnal használhatja további vidéki épületek építésére. Harmadszor a játékosnak mostantól magasabb szennyezési szintet kell elviselnie (lásd a 9. fázisnál, ahol a szennyezés részletesen meg van magyarázva). Minden egyes játékosnak legfeljebb 4 városa lehet.

Nem építhető felül meglévő épület. Egy új épület (vagy egy új város) sosem építhető meglévő épületre. Fogadók, halászok és városok nem rakhatók továbbá olyan hexákra sem, amelyeken van áru és/vagy ember. De azok a hexák, amelyekről már lekerültek az áruk, és csak szennyezést tartalmaznak, szabadon használhatók.

Felfedezés lapkák szabadon felülépíthetők, ilyenkor megnézés nélkül el kell azokat dobni.

Új épületekkel nem „lophatók” el áruk. Ha egy új épület épül egy már meglévő azonos típusú épület mellé (lásd 7. ábra), a régi épülethez tartozó árukat közelebb kell tenni a régi épületnek a személyzetéhez, ezzel jelezve, hogy a régi épülethez tartoznak. Az új épület nem fogja ezeket megtermelni, és az alattuk lévő területet sem használhatja.

ALKÍMIA KAR segítségével megtisztíthatók a szennyezett területek. Ha egy játékosnak személyzettel ellátott alkímia kara van, megtisztíthat egy területrészt. A területrész közepének egy szennyezett hexának kell lennie a játékos ellenőrzött területén belül. Ez a hexa és az összes vele szomszédos szennyezett hexa (akár szárazföld, akár tó) azonnal megtisztul, a szennyezés lapkákat el kell dobni róluk. Az alkímia kar fordulónként csak egyszer használható. Fontos, hogy ha egy erdőből füves mező lett (a favágó által), majd az szennyeződött, akkor abból nem lehet újra erdő – az alkímia kar eltünteti a szennyezést, de nem fog fákat növeszteni, tehát a fű lapkák maradnak ahol voltak. A megtisztított terület újra használható építésre.

5. FÁZIS (ÁRUK RAKTÁROZÁSA):

Minden játékos ellenőrzi, hogy maradt-e még áruja. Ha maradt, akkor mindet el kell raktározni, vagy eldobni.

Ha a játékosnak egy vagy több személyzettel ellátott raktára van, azokban árukat tárolhat. **Egy raktár négyzetenként egy árut képes tárolni, így minden raktár lapka 2 árut tárolhat.**

Szent Kristóf (és Szent Mária) lehetővé teszik tetszőleges számú áru elraktározását. Ha egy játékos ezen szentek egyikét választja védőszentjéül, akkor tetszőleges számú árut raktározhat el (*a katedrálisán!*). A katedrális nem szükséges személyzettel ellátni.

6. FÁZIS (BETAKARÍTÁS):

Minden játékos árukat takarít be. Az a személyzet, amely végzett munkájával, hazatér. Az üres halászokat el kell távolítani a tábláról és újra felhasználhatók lesznek.

A vidéki épületek mindegyike 1 árut termel. Ezt az árut az épületen lévő személyzet körüli hexák egyikéről kell levenni, és a játékos segédlet betakarítási mezőjére tenni. Ha már nincs több áru a személyzettel szomszédos hexákon, vegyék el a személyzet alatt lévő árut, és az áruval együtt a személyzetet is tegyék a betakarítási mezőre.

A KÉNYSZERMUNKÁS 3 árut termel, az elsőt eldobva. Ha egy játékosnak személyzettel ellátott kényszermunkás épülete van, minden termelőépülete három árut termel. Az első árut el kell dobni, a másodikat és a harmadikat pedig a betakarítási

mezőre tenni. Ha a termelőépületen már csak 2 áru van, egyet el kell dobni, egyet pedig betakarítani. Ha már csak 1 áru van, azt el kell dobni. Minden áru nélkül maradt termelőépület személyzete visszakerül a betakarítási mezőre. A kényszermunkás egy játékos összes személyzettel ellátott termelőépületére hat.

Az áruk tetszőleges sorrendben betakaríthatók, kivéve az utolsót. A játékosok döntenek el, hogy milyen sorrendben takarítják be áruikat egy vidéki épületből. De a személyzet alatt lévő árut mindig utolsóként kell betakarítaniuk.

Szent György (és Szent Mária) halat adnak katedrálisok után. Ha egy játékos ezen szentek egyikét választja védőszentjéül, akkor minden katedrális után, ami ebben a fordulóban épült, kap egy halat. Ez a saját katedrálisára is vonatkozik – így ha egy másik játékos is épített ugyanabban a fordulóban katedrálisot, a játékos két halat kap ebben a fordulóban, mindegyik most épült katedrálisért egyet. Ez a bónusz csak katedrálisokként egyszer jár – így a hittudományi kar használata nélkül (= katedrális lebontása) legfeljebb játékosonként 1 hal szerezhető ezen a módon, a játékost magát is beleértve.

7. FÁZIS (FELFEDEZÉS):

Ezt a rövid fázist mindig külön hajtsátok végre (játékos sorrendben)!

A FELFEDEZŐ felfedez; ez növelheti az éhínség szintjét. Ha egy játékosnak van egy személyzettel ellátott felfedezője, átfordíthat egy felfedezés lapkát az ellenőrzött területén belül. A lapkát eldobja, de kap egyet a lapkán jelölt típusú áruból a betakarítási mezőjére. Ha a lapkán táplálék van jelölve, az éhínség szintje eggyel nő. Egyéb esetben (ha bort fedez fel), az éhínség szint nem változik. A felfedező fordulónként egyszer tud felfedezni.

8. FÁZIS (ÉHINSÉG):

Minden játékos sírokat kaphat, az éhínség szinttől és a saját ételeitől, épületeitől függően. Ebben a fázisban soha nem távolíthatók el sírok.

Sírok száma. Minden játékos a jelenlegi éhínség szintnek megfelelő számú sírt kap.

Az étel csökkenti az éhínséget. Egy játékosnál lévő minden étel (legyen az akár a betakarítási mezőben, akár a raktárban és/vagy a katedrálisban) csökkenti eggyel az általa kapott sírok számát. Fontos, hogy bár az étel csökkenti az éhínséget, ebben a fázisban sosem kerül eldobásra.

A MAGTÁR 3-mal csökkenti az éhínséget. Ha egy játékosnak magtára van, az általa kapott sírok száma hárommal csökken. A magtárat nem kell ellátni személyzettel.

A sírok üres városhelyekre kerülnek. Minden játékosnak, aki egy vagy több sírt kap, azokat üres városhelyeire kell tennie. Ezek a városhelyek többé nem használhatók városi épületek leépítésére. Ha nincs több üres városhely, a sírokat egy városi épületre kell tenni. Minden épület négyzetenként legfeljebb egy sírt kaphat (így például egy gazdabolt legfeljebb 3 sírt). De nem tehetők a sírok házakra. Amíg sír van egy épületen, az épület nem működik. Ha az épületen személyzet volt, azt a várostérkép mellé kell tenni. Amíg van üres városhely, addig nem tehetők épületekre sírok. **HA EGY JÁTÉKOS NEM TUD LETENNI EGY SÍRT, AKKOR ELVESZTI A JÁTÉKOT ÉS KISZÁLL** (ez ritkán fordul elő).

Az éhínség szint fordulónként eggyel nő. Az éhínség végrehajtása után növelni kell eggyel annak szintjét.

9. FÁZIS (SZENNYEZÉS):

Minden játékos szennyez valamekkora területet az ellenőrzött területén belül. Az első néhány körben ez a fázis végrehajtható egyszerre, de ha az ellenőrzött területek már átfedik egymást, akkor indokolt lehet az egymás utáni végrehajtás.

Minden játékos városonként 3 szennyezést kap az ellenőrzött területén belül.

Ezeket a szennyezéseket szennyezetlen, lakatlan hexákra kell tenni a játékos saját ellenőrzött területén belül. A játékos egyik városának szennyezése rakható egy másik városának ellenőrzött területére is. Tó hexák is csak akkor szennyeződhetnek, ha a játékos ellenőrzött területén belülről esnek (ehhez személyzettel ellátott kikötőre van szükség). A fogadók közelébe is kerülhetnek szennyezések ugyanolyan távolságig, mint amennyire a városoktól is. A kikötők is hasznosak szennyezések lehelyezésekor.

A személyzettel ellátott **SZEMÉTLERAKÓ** megakadályozza, hogy mások szennyezzenek a játékos saját ellenőrzött területén belül.

A SZÖKŐKUTAK és a SZEMÉTLERAKÓ csökkenti a saját szennyezést.

Minden szökőkút (ezeket nem kell ellátni személyzettel) eggyel, a személyzettel ellátott szemétkerakó pedig négyel csökkenti a szennyezést. Így ha egy játékosnak 3 városa van, $3 \times 3 = 9$ szennyezést kap. Ha van egy szökőkútja és egy személyzettel ellátott szemétkerakója, ezek 1-gyel illetve 4-gyel csökkentik a szennyezését, így csak 4 szennyezést kap ebben a fordulóban.

A lehelyezhetetlen szennyezések sírokat eredményeznek. Ha egy játékosnak nincs a szennyezésekhez elég üres hexája, sírokat kell leraknia a városaiban (részletesebben lásd fentebb, a 8. fázisban), mégpedig pontosan annyi sírt, amennyi szennyezést nem tudott lehelyezni.

Példa: Atesznek 2 városa van (nincs szökőkútja és személyzettel ellátott személtlerakója), ezért 6 szennyezés lapkát kell lehelyeznie. De ezekből csak 3-at tud lehelyezni, 3 számára viszont nincs üres hely. Ezért 3 sír lerakására kényszerül. Szabadon dönthet, hogy két városán belül hogy osztja el ezeket.

10. FÁZIS (GYŐZELMI FELTÉTELEK ELLENŐRZÉSE):

Minden játékos ellenőrzi, hogy megnyerte-e a játékot. Ezt a fázist mindig egyszerre hajtják végre a játékosok.

A védőszent határozza meg a győzelmi feltételt. Egy játékos csak akkor nyerheti meg a játékot, ha épített katedrális és választott egy védőszentet magának. A katedrális nem szükséges személyzettel ellátni. Minden védőszent más győzelmi feltételt ad. Több játékos is választhatja ugyanazt a védőszentet, de minden játékosnak csak egy katedrálisa (és ezáltal egy védőszentje) lehet.

Szent Miklós győzelmi feltétele 20 ember. Egy játékos, aki Szent Miklóst választja védőszentjéül, akkor nyer, ha 20 embere van, függetlenül az emberek elhelyezkedésétől (városban és/vagy vidéken).

Szent Barbara győzelmi feltétele az összes épület megépítése. Egy játékos, aki Szent Barbarát választja védőszentjéül, akkor nyer, ha minden városi épületet legalább egyszer megépített. Sírt nem szükséges építeni a győzelemhez.

Szent Kristóf győzelmi feltétele minden ételből és luxuscikkből 3. Egy játékos, aki Szent Kristótot választja védőszentjéül, akkor nyer, ha minden típusú ételből és luxuscikkből legalább 3 áruja van (*legyen az akár a betakarítási mezőben, akár a raktárban és/vagy a katedrálison – megj: az angol segédlet csak raktárt ír, de a FAQ szerint az hibás!*).

Szent György győzelmi feltétele egy másik játékos bekerítése. Egy játékos, aki Szent Györgyöt választja védőszentjéül, akkor nyer, ha teljesen bekerít egy másik játékost, vagyis a másik játékos teljes ellenőrzött területét ellenőrzi. Más szóval: minden hexát elér, amit a másik játékos elér (lásd 8. ábra). Nem szükséges elérnie (ellenőriznie) azokat a hexákat, amelyek a másik játékos fogadóit és városait tartalmazzák, csak azokat, amelyek ezekből a fogadókból és városokból elérhetők.

Szent Mária győzelmi feltétele a felsorolt 4 győzelmi feltétel közül 2 teljesítése. Egy játékos, aki Szent Máriát választja védőszentjéül, akkor nyer, ha a fentiek közül 2 győzelmi feltételt teljesít. Bármely kettőt teljesítheti, és elég az utolsó pillanatban eldöntenie, melyik kettőt.

A legnagyobb szennyezetlen terület dönt döntetlen esetén. Ha két vagy több játékos ugyanabban a fordulóban teljesítette a győzelmi feltételét (feltételeit), mindegyikük összeszámolja az ellenőrzött területén belül található szennyezetlen hexákat. Amelyikünknek a legtöbb ilyen van, az nyeri a játékot. Emlékeztetőül: előnyös lehet egy személyzettel ellátott kikötő és istálló a szennyezetlen területeitek növelése szempontjából.

BEVEZETŐ JÁTÉK

Mivel ez egy nagyon bonyolult játék, erősen ajánljuk, hogy csináljatok néhány próbafordulót, hogy megtanuljátok az alapokat, mielőtt egy teljes játékba kezdenétek. Tapasztalataink alapján a játék 2 órán belül véget érhet. De kezdő játékosokkal ez jelentősen megnövekedhet. A játék nagyon nem megbocsátó: ha a gazdaságotok nem nő elég gyorsan, terjedni fog az éhínség és a szennyeződés, ami lassú és fájdalmas halálhoz vezet.

A játék könnyebb leküzdése érdekében javasoljuk, hogy az első néhány játékotokban ugorjátok át az éhínség és a szennyezés fázisokat. Ez sokkal könnyebbé fogja tenni a játékot (bár még mindig jó lesz) és lehetővé teszi a játékosoknak, hogy megismerkedjenek a különböző épületek és stratégiák mechanizmusaival és bonyolultságával. Ha egyből fejest ugrotok a teljes játékban, könnyen lehet, hogy mindegyikötök meghal.

STRATÉGIAI TANÁCSOK

Alap stratégiák:

- Mindig legyen favágótok (vagy találjatok más módot, amivel fához juthattok)!
- Építsetek az első fordulóban 2 vagy akár mindjárt 3 gazdaboltot!
- Gyorsan indítsátok be az étel termelést, hogy 6-8 házat felépíthessetek, biztosítva ezáltal az elegendő munkaerőt.
- Majd minél gyorsabban építsetek egy második várost!
- Kezdő játékosok számára alapvető fontosságúak a raktárak. (De csak számukra?)
- Összpontosítsatok a győzelemre is éppúgy, mint a terjeszkedésre!

A legtöbb kezdő játékos elfeledkezik arról, hogy a győzelmi feltételére figyeljen és túlságosan a terjeszkedésre, növekedésre koncentrál. Termeljetez annyit, amennyi elég a győzelemhez, de ne túl sokat!

Haladó stratégiák:

- Vegyék figyelembe, hogy ha nagy vidéki épületeket építetek, beruházások hosszabb ideig fog jövedelmezni, de az emberetek is hosszabb ideig lesz emiatt távol. A kis épületek jobbak lehetnek akkor, ha a rendelkezésekre álló munkaerőnek szűkében vagytok.
- Néhány szenthez tartoznak „tipikus” kombinációk, pl. Szent Györgyhez az istálló, Szent Miklóshoz a filozófia kar, Szent Kristófhhoz a biológia kar.
- Tekintettel az épületek árára, válasszátok meg bölcsen, melyik más épületeket használjátok.
- Használjátok fogadókat, a szemétkerakót, és a felfedezőt, hogy a többi játékost sírok lerakására kényszerítsétek.
- Keressetek kreatív megoldásokat a szennyezések, sírok elosztására. Elkerülés? Bevállalás? Exportálás? Kinek kell viselni?
- Használjátok okos technikát Szent György blokkolására, ha túl gyakran nyer.
- Katedrális építése nagyon korán?
- Alakítsátok a stratégiátokat (és a védőszenet választásokat) a kezdő területi viszonyokhoz.

/A fordítással kapcsolatos észrevételeket ide várom: baliian2@freemail.hu/