

ISLAND FORTRESS



Erődsziget

Bryan Johnson játéka

Amióta az Archon elsüllyedt az Alcott-sziget keleti partjainál, a legtöbben jobbnak vélik elkerülni ezeket a viharos vizeket. Azonban a jádéval teli bányák így is sokakat idecsábítanak. Most, hogy a kolónia már meg erősödött, a kormányzó, Cortland Hansen mérnökeivel nagy fába vágta a fejszéjét: az Aldenford-erőd megtervezésébe és megépítésébe.

Szedd hát össze azt a kocsmai söpredéket, amit nagyképpően a csapatodnak nevezel, hogy az erőd építési munkái közben vagyonna és hírnévre tehessél szert.

TARTOZÉKOK

4 régiótábla

2 értékelőtorny

72 fallap, 18-18 játékosonként



12 kormányzói fallap



20 szerepkártya, 5-5 lap játékosonként



4 hadmérnök

a kormányzó pecsétje

a kormányzó fabábuja

36 kegykártya



18 erődítésjelző



66 kincsjelző:

48 1-es értékű kincs



13 3-as értékű kincs



18 visszavásárlásjelző



pontsáv

4 pontjelző

60 jádeköcka:

40 kis jádeköcka (mindegyik 1 jádét ér)



20 nagy jádeköcka (mindegyik 3 jádét ér)



45 munkás



75 rab



4 játékosábra

szabályfüzet

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos választ magának egy színt. **Két** vagy **három** játékos esetén két régiótáblát egymás mellé illesztve ki kell rakni az asztal közepére; **négy** játékos esetén három régiótáblát kell egymáshoz illeszteni. A bal szélső régiótábla bal széléhez egy értékelőtornyot kell rakni, a másikat pedig a jobb szélső régiótábla jobb széléhez.

A játékosok a 18 fallapjukat külön kupacokban a közös készletbe rakják, a pontjelzőjüket a pontsáv 0-s mezőjére, a hadmérnököt pedig mindenki a bal szélső régió táborára. A felesleges régiótáblákat, fallapokat, pontjelzőket és hadmérnököket vissza kell rakni a dobozba.

Minden játékos elvesz magának egy pakli szerepkártyát (minden pakliban kell lennie 1-1 toborzónak, földmérőnek, építésznek, kincstárosnak és hadmérnöknek). A felesleges paklikat is vissza kell rakni a dobozba. Minden játékos megkapja a paklija lapjain látható építészjel szerinti játékosábrát.

Minden játékos kap 12 jádét, a többi jádekövet és a kincsjelzőket a közös készletbe kell rakni.

A kormányzó fallapjaiból 12-t (2 vagy 3 játékos esetén) illetve 11-et (4 játékos esetén) szintúgy a készletbe kell rakni, a felesleget pedig vissza kell rakni a dobozba.

A közös készletbe kerülnek még a visszavásárlásjelzők, az erődítésjelzők, a munkások és a rabok is.

A kormányzó pecsétjét vagy a bábuját is a közös készletbe kell rakni - mindkét tartozék ugyanarra szolgál, a játékosoknak kell eldönteniük, hogy melyiket fogják használni a játék során.

A kegykártyákat meg kell keverni és utána mindenkinek ki kell osztani 5 kegykártyát. Ezeket a játékosok megnézik, hármat megtartanak, kettőt visszaadnak. Ezután a kegypaklit újra meg kell keverni.

ELŐKÉSZÜLETI TÁBLÁZAT

	☛☛	☛☛☛	☛☛☛☛
 Region Boards	2	2	3
 Governor Tiles	12	12	11
 Jails	12	12	12
 Favor Cards	5 lap, 2 vissza	5 lap, 2 vissza	5 lap, 2 vissza

ÁTTEKINTÉS

A játék fordulókból áll, ezeket a kormányzó fallapjaival kell majd jelezni. A fordulók során a játékosok akciókat hajtanak végre a célból, hogy felépítsék az erődöt.

Az erőd területe két vagy három régiót foglal el - aszerint, hányan vannak a játékosok. Minden régióban 17 fallap szükséges az erőd falának megépítéséhez: három sorban 5-5 fallap, majd a régió két szélén még kettő - ezek a bástyák.



Minden játékosnak van egy hadmérnöke, aki irányítja az erőd építési munkálatait. A hadmérnök mindig az egyik régió táborában tartózkodik. Egy játékos akcióit csak abban a régióban hajthatja végre, ahol hadmérnöke van (ez alól a kegykártya kijátszása és a kormányzói fallap lerakása kivételt jelenthet).

A végrehajtani kívánt akcióhoz ki kell játszani a kézből a megfelelő szerepkártyát. Minden szerepkártya több akcióra ad lehetőséget: a lapot kijátszó játékos választ egyet ezek közül a lehetséges akciók közül.

A falépítéshez a hadmérnök igénybe vehet munkásokat és rabokat. Egyes akciókban munkások és rabok is részt vehetnek, másokban korlátozottabb, ki vehet részt. A játékosok mindig a játéktáblájukon tartják a náluk lévő munkásokat és rabokat, a jádeköveket, kincseket, fallapokat, visszavásárlásjelzőket - és a többiek mindig láthatják, kinek mi van a játéktábláján.

Ahogy épül a fal, a játékosok pontokat kapnak; emellett, ha a megszabott módon építik a falat, elnyerhetik a kormányzó kegyét.

Amikor elkészül a fal - vagy ha befejeződött az utolsó forduló -, a játék véget ér. Az győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

A JÁTÉK CÉLJA

Az Alcott-sziget és rajta lévő fegyenctelep kormányzója, Cortland Hansen hadmérnököket hívott, hogy segédkezzenek az Aldenford-erőd megépítésében. A játékosok célja, hogy a munka közben ki-tüntessék magukat.

Minden játékos arra törekszik, hogy egy-egy falsorban ő építse meg a falak többségét. Ezért ugyanis győzelmi pontok járnak, ezekre van szükség a játék megnyeréséhez. Ezenkívül, ha a falakat a kormányzó tetszése szerinti minták szerint építik meg, a játékosok különféle jutalmakban és kegyekben részesülnek.

A FORDULÓ

A játék fordulóból, minden forduló pedig 3 fázisból áll:

- **Bevételfázis: A játékosok begyűjtik bevételeiket.**
- **Licitfázis: A játékosok licitjeikkel igyekeznek elnyerni a kormányzó támogatását.**
- **Akciófázis: A játékosok felváltva akciókat hajtanak végre.**

BEVÉTELFÁZIS

Minden játékos kap 3 jádét a készletből (már az első fordulóban is). A későbbi fordulókban (az első fordulóban még nem) a játékosok kijátszhatnak kegykártyákat, hogy még több jádét kapjanak (*l. a Kegyeknél*).

Példa: Tamás kijátszik egy kegykártyát, hogy pluszjövedelemhez jusson. Négy jádét kap - három mindenképp jár neki, és még egy a kegy miatt.

LICITFÁZIS

A játékosok aukciók próbálják elnyerni a kormányzó támogatását.

Mindenki a kezébe veszi a jádét, és úgy, hogy a többiek ne lássák közben, elosztja azokat két keze között. Az egyik kezét ökölbe szorított kézzel kirakja az asztalra - ez lesz a licitje. A licit bármennyi jáde lehet: nullától egész az összesig.

Mikor már mindenki megvan ezzel, a játékosok egyszerre felfedik licitjüket.

Az első fordulóban még nem, de a továbbiakban a játékosok kijátszhatnak kegykártyákat, hogy megnöveljék licitjüket (*l. a Kegyeknél*).

Össze kell számolni a liciteket (jádék és kijátszott kegykártyák). Akié a legnagyobb licit, az nyerte el a kormányzó támogatását.

Döntetlen esetén az számít, hogy az érintettek közül ki licitált több jádét (tehát a kegykártyák nem számítanak). Ha még ez is egyenlő, a kormányzó "mozog" az óramutató járása szerint az asztalon, amíg egy olyan játékoshoz nem ér, aki érintett ebben a döntetlenben - őt támogatja a kormányzó. Ilyesformán döntetlennél a kormányzó nem maradhat annál, akinél volt. Ha az első fordulóban áll elő ez a helyzet, véletlen segítségével kell eldönteni, hová kerül a kormányzó.

Aki elnyeri a kormányzó támogatását, az lerakja annak bábuját vagy pecsétjét maga elé, licitjét pedig visszarakja a készletbe. A többiek mind megtartják licitként felajánlott jádeikat.

Ezután a licit győztese elveszi a készletből a kormányzó egy fallapját, lerakva azt maga elé. Ezenkívül a készletből 1-1 jádét és rabot le kell raknia a börtönre abban a régióban, ahol a hadmérnöke van.

Példa: Menyhért kijátszott egy kegykártyát, ami +2-t jelentett a licitjéhez, és három jádéval licitált. Zoltán nem játszott ki kegykártyát és négy jádét rakott a markába, Tamás viszont két kegykártyát játszott ki, +3-as összértékben, és két jádéval licitált. Így tehát mind Menyhért, mind Tamás ötöt licitált. A döntetlenből Menyhért jön ki jobban, mivel az ő licitjében több volt a jáde.

Példa: A következő fordulóban Zoltán játszott csak ki kegykártyát, egy +2-est. Zoltán és Menyhért egyaránt három jádéval licitált, Tamás pedig nullával. Menyhért és Zoltán licitje egyaránt ötös (az előző fordulókban kijátszott kegykártyák most is számítanak!), és ugyanannyi a jáde is licitjükben. Mivel a kormányzó az előző fordulóban Menyhértet támogatta, most Zoltánt fogja.

AKCIÓFÁZIS

Az akciófázis kezdetén minden játékos a kezébe veszi saját szereppaklijának mind az öt lapját.

Először az a játékos hajt végre egy akciót, aki előtt ott van a kormányzó, majd az óramutató járása szerint a többiek, és ez addig tart, amíg mindenki végre nem hajtott három akciót.

Aki épp soron van - vagyis aki az aktív játékos -, az az alábbi lépéseket hajtja végre:

- a) Kiválasztja, hogy melyik akciót hajtja végre.
- b) Végrehajtja azt az akciót.
- c) Ha akar, és ha tud, visszavásárlást hajt végre, hogy újra végigmehessen az a) és b) lépéseken.

a) Akció kiválasztása

A játékos a kezében lévő szerepkártyák közül választ egyet, és kirakja azt az asztalra maga elé; ezután bejelenti, hogy a kártya által engedélyezett akciók közül melyiket hajtja végre.

b) Akció végrehajtása

A játékos végrehajtja a kiválasztott akciót (l. később).

c) Visszavásárlás

Ha az aktív játékos a hadmérnökkártyáját játszotta ki, dönthet úgy, hogy visszavásárolja azt. Ekkor visszarak a készletbe három jádét, utána pedig visszaveszi a kezébe hadmérnökkártyáját.

De másképpen is végrehajthat visszavásárlást, és ekkor nem számít, milyen szerepkártyát játszott ki. Ehhez egy visszavásárlásjelzőt kell visszaraknia a készletbe; utána az a) lépés során kijátszott szerepkártyáját visszaveszi a kezébe. Visszavásárlásjelzővel bármelyik szerepkártya visszavásárolható (a hadmérnök kártyája is).

Ha az aktív játékos visszavásárlást hajtott végre, utána a fentiek szerint akciót kell választania, majd végrehajtania. A kiválasztás során kijátszhatja ugyanezt a szerepkártyát is, amit éppen visszavett, de másik szerepkártyát is; ugyanígy a választott akció lehet ugyanaz, mint előző akciója, de lehet másik is.

Példa: Tamás kijátssza hadmérnökkártyáját és áthelyezi hadmérnökét egy másik régióra. Ezután fizet 3 jádét, visszaveszi a kezébe a hadmérnökkártyát, majd kijátssza építészkarlyáját és falat épít.

Példa: Menyhért kijátssza földmérőkarlyáját, és falvásárlást hajt végre. Ezután visszaad egy visszavásárlásjelzőt, hogy visszavegye a kezébe a földmérőkarlyát. Végül kijátssza építészkarlyáját és falat épít.

Példa: Zoltán kijátssza építészkarlyáját és falat épít. Utána visszaad egy visszavásárlásjelzőt, visszaveszi a kezébe az építészkarlyát, és nyomban ki is játssza újra, de most azért, hogy kegykarlyát játszhasson ki.

Aki visszavásárlást hajtott végre, a második akciója után már nem hajthat végre újabb visszavásárlást. Ilyenformán egy játékos egyszerre legfeljebb két akciót hajthat végre, és egy forduló során legfeljebb hat akciót.

Akár egy, akár két akciót hajt végre az aktív játékos, a visszavásárlás metódusa miatt végül egy szerepkártyája lesz kijátszva. Ilyenformán mindig lehet látni, hogy az adott fordulóban hányszor került már sor valakire, hiszen ennyi szerepkártya lesz előtte kijátszva az asztalon.

A toborzókarlya akciói

A) Munkások toborzása

Az aktív játékos elvesz egy rabot a készletből, lerakva arra a börtönre, amelyik abban a régióban van, ahol hadmérnöke tartózkodik.

Ezután a készletből 1-5 munkást saját játékosablájára rak. Aszerint, hány munkást vett el a készletből, 0-6 jádét kell visszaraknia a készletbe.

Hogy pontosan mennyit, az az alábbi táblázatról leolvasható:

	1	2	3	4	5
	0	1	2	4	6

Példa: Tamás 3 munkást szeretne. A készletbe rak 2 jádét, majd a készletből 3 munkást játékosablájára rak. Végül a készletből egy rabot arra a börtönre rak, amelynek régiójában tartózkodik a hadmérnöke.

B) 6 rab begyűjtése

Az aktív játékos játékosablájáról 2 munkást visszarak a készletbe, és onnét 6 rabot játékosablájára rak.

C) Begyűjtés börtönről

Az aktív játékos arról a börtönről, amelyik abban a régióban van, ahol hadmérnöke tartózkodik, az összes jádét és rabot játékosablájára rakja.

A földmérőkártya akciói

A) Falak vásárlása

Az aktív játékos elvesz egy rabot a készletből, lerakva arra a börtönre, amelyik abban a régióban van, ahol hadmérnöke tartózkodik.

Ezután a készletből 1-5 saját fallapját a **játékosablájára** rakja. Aszerint, hány fallapot vett el a készletből, 0-6 jádét kell visszaraknia a készletbe.

Hogy pontosan mennyit, az az alábbi táblázatról leolvasható:

	1	2	3	4	5
	0	1	2	4	6

B) Kegykártyák húzása

Az aktív játékos vagy három kegykártyát húz, amelyek közül megtart kettőt, vagy pedig öt kegykártyát húz, de közülük csak egyet tart meg. Még húzás előtt meg kell mondania, hármat vagy ötöt kíván majd húzni. A játékos megnézi a felhúzott lapokat, kiválasztja, melyet vagy melyeket tartja meg, a többit pedig visszacsúsztaja a kegypakli alá.

C) Erődítés eltávolítása

Az aktív játékos abban a régióban, ahol hadmérnöke tartózkodik, egy tetszőleges fallapról visszarakja az erődítésjelzőt a készletbe. Ezzel az akcióval levehető saját fallapon lévő erődítésjelző éppen úgy, mint másik játékos fallapján lévő.

Az építéskártya akciói

A) Falépítés

Az aktív játékos elvesz egy rabot a készletből, lerakva arra a börtönre, amelyik abban a régióban van, ahol hadmérnöke tartózkodik.

Ezután eldönti, hogy egy vagy két falat akar-e építeni; ha kettőt, akkor 1 jádét be kell adnia a készletbe. Ahhoz, hogy falat építhessen, szükséges, hogy a játékosnak legyen egy, illetve két fallapja játékosabláján.

Az aktív játékosnak ezután el kell döntenie, hol épít falat/falakat. Ennek során az alábbi szabályokra kell figyelemmel lennie:

- Csak abban régióban építhet falat, ahol a hadmérnöke tartózkodik.
- Csak olyan falhelyre rakhat fallapot, ahol még nincs fallap.
- A 2. szinten csak olyan falhelyre rakható fallap, amely alatt közvetlenül, az 1. szinten már van fallap.
- A 3. szinten csak olyan falhelyre rakható fallap, amely alatt közvetlenül, a 2. szinten már van fallap.
- A 4. szinten csak olyan falhelyre rakható fallap, amely alatt közvetlenül, a 3. szinten már van fallap.
- A 4. szinten csak a régió két szélén van falhely (ezek a bástyák).

A játékos, ha két falat épít, azt megteheti úgy, hogy először felépíti az elsőt, majd közvetlen afölé a másodikat.

Minden fallap megépítéséhez a játékosnak megfelelő mennyiségű kubikosot kell rendelnie, aszerint, milyen magasra építkezik. Hogy pontosan mennyit, az az alábbi táblázatról leolvasható:

LEVEL	1	2	3	4
	2	4	6	8

Kubikos egyaránt lehet munkás és rab is. Ha a játékos két falat épít, egyszerre kell a kettőhöz "hozzárendelnie" a kubikosait.

A falépítésre rendelt összes rab és a munkások fele (felfelé kerekítve) belehal a megerőltetésbe, ezeket vissza kell rakni a készletbe.

Ezután az aktív játékos felrakja a fallapot vagy a fallapokat a megfelelő falhelyre, falhelyekre.

Példa: Tamás akciójaként falépítést választ, és a készletből egy rabot lerak a börtönre abban a régióban, ahol hadmérnöke van. Úgy dönt, két falat fog építeni, ezért bead 1 jádét a készletbe. A régióban, ahol hadmérnöke van, egy 2. és egy 3. szinten lévő falhelyre kíván építkezni, ezért bemutatja 10 kubikosát: 7 munkást és 3 rabot. Mindhárom rabot, valamint 4 munkást vissza kell raknia a készletbe, a maradék 3 munkást viszont visszaveszi maga elé. Végül felrakja a két falhelyre a fallapokat.

B) Teljesített kegykártya kijátszása

Az aktív játékos a kezében lévő kegykártyák közül kiválaszt egyet, és azt kirakja az asztalra. Az ezen lévő mintának meg kell felelnie a fallapok kiadta mintának. A mintát alkotó fallapokra az alábbi szabályok érvényesek:

- Mindnek az aktív játékos fallapjainak kell lenniük.
- Nem lehetnek megerődítve.
- A kártyát a falhoz kell orientálni (a fal alja felé legyen a kártya alja, a fal teteje felé a lap teteje), és a mintáknak így kell megegyezniük.

Ezután az aktív játékos a mintát alkotó fallapok közül választ egyet, és arra lerak egy erődítésjelzőt.

Nem szükséges, hogy a minta abban a régióban legyen, ahol az aktív játékos hadmérnöke van, és a mintha két régióra is kiterjedhet.


(A teljesítéséért járó jutalmakat l. később.)

C) Már megépített fallap kicserélése

Az aktív játékos egy játékostársa egy már megépített fallapját kicseréli egy saját fallapjával játékostáblájáról. Csak olyan fallap cserélhető ki, amelyekre az alábbiak igazak:

- A fallapnak abban a régióban kell lennie, ahol az aktív játékos hadmérnöke van.
- Kormányzó fallapja nem cserélhető ki.
- Az aktív játékos fallapja nem cserélhető ki.
- Megerődített fallap nem cserélhető ki.

Fallap kicseréléséhez kétszer annyi kubikos kell, mint a felépítéshez. Az aktív játékosnak az alábbi táblázat szerint kell kubikosokat rendelnie a fallap kicseréléséhez:

LEVEL	1	2	3	4
	4	8	12	16

Miként az építésnél, a munkában részt vevő összes rab meghal, akár csak a munkások fele (felfelé kerekítve), ezeket vissza kell rakni a készletbe. A kicserélt fallapot vissza kell adni tulajdonosának, aki lerakja azt saját játékostáblájára; ezután az üressé vált falhelyre az aktív játékos lerakja saját fallapját.

Példa: Zoltán úgy dönt, kicserél egy fallapot. A régióban, ahol hadmérnöke van, leveszi a 2. szintről Tamás egy fallapját; a fallapot vissza is adja Tamásnak. Bemutatja nyolc kubikosát, majd visszarakja ezeket a készletbe (de megtartva a közöttük lévő munkások felét), majd az üressé lett falhelyre játékostáblájáról felrakja egy saját fallapját.

Fontos: Ha egy már elkészült sorban kerül sor fallap kicserélésére, ez a sor **nem** lesz újra kiértékelve; ugyanígy nem kap 5 pontot az, aki egy 4. szinten lévő fallapot cserél ki, hiszen azért a bástyáért már valaki megkapta a pontokat. A játékban minden csak egyszer értékelődik ki. Ugyanakkor a kicserélt fallapok számítanak a játék végén, amikor azt kell megnézni, ki hány fallapot rakott le arra a régióra, ahol a legkevesebbet építkezett (l. a játék végénél).

A kincstároskártya akciói

A) Jádegyűjtés

Az aktív játékos a készletből 3 jádét játékostáblájára rak. Ha egy játékosnak elegendő kincse vanládájában, játékostábláján, plusz jádét is szerezhet ilyenkor.

Példa: Menyhért akicójának jádegyűjtést választ. Mivel játékosabláján, a ládjában 3 kincs van, plusz egy jádét kap, vagyis 4 jádét vesz el a készletből - a "normális" 3-at, meg még 1-et kincsei miatt. Ha 3 helyett 6 kincse lett volna, nem plusz egy, hanem plusz két jádét kapott volna.

B) Kincs begyűjtése

Az aktív játékos a készletből elvesz 2 rabot, és lerakja azokat két különböző börtönre. Ezután a készletből egy kincset játékosablájára, a ládjára rak, valamint egy mezővel előrébb mozgatja a pontsávon pontjelzőjén (minden begyűjtött kincs 1 győzelmi pontot ér).

A hadmérnökkártya akciói

A) A hadmérnök mozgatása

Az aktív játékos átrakja hadmérnökét egy tetszőleges másik régió táborára.

B) Egy korábbi szerep megisméltése

Az aktív kiválasztja egy, ebben a fordulóban már kijátszott szerepkártyáját. Ehhez 1 (toborzó), 2 (földmérő, építész) vagy 3 (kincstáros) jádét be kell fizetnie a készletbe.



Ezután az aktív játékos kiválasztja a kijelölt szerep egy akcióját, és azt végrehajtja.

Lehetőség: Az aktív játékos a hadmérnöke kijátszása és a kiválasztott akció végrehajtása után, ha akarja, nyomban visszavásárolhatja hadmérnökkártyáját. Ehhez 3 jádét kell a készletbe visszaraknia, és már veheti is vissza a hadmérnök szerepkártyáját a kezébe. Ezután ki kell a kezéből játszania egy szerepkártyát: ez lehet a visszavásárolt hadmérnökkártya, de lehet egy másik, eddig nem kijátszott szerepkártya is. Ha ez újfent a hadmérnök, az akció végrehajtása után már nincs lehetőség visszavásárlásra, hiszen az aktív játékos legfeljebb 2 akciót hajthat végre.

Példa: Zoltán már korábban kijátszotta építészét. Most kijátssza hadmérnökét, és akcióként egy korábbi szerep megisméltését választja. Befizet 2 jádét, majd építészével végrehajt egy falépítést.

Példa: Tamás már korábban kijátszotta építészét. Most kijátssza hadmérnökét, és átrakja hadmérnökét egy másik régióra. Ezután befizet 3 jádét, hogy visszavegye a kezébe hadmérnökkártyáját. Utána újfent kijátssza hadmérnökét, befizet 2 jádét, majd építészével végrehajt egy falépítést.

Példa: Menyhért már korábban kijátszotta építészét. Most kijátssza hadmérnökét, és akcióként egy korábbi szerep megisméltését választja. Befizet 2 jádét, majd építészével végrehajt egy falépítést. Ezután befizet 3 jádét, hogy visszavegye a kezébe hadmérnökkártyáját. Utána újfent kijátssza hadmérnökét, megint befizet 2 jádét, és építészével megint végrehajt egy falépítést.

A kormányzó fallapjai

A játékos, aki a forduló elején elnyeri a kormányzó támogatását, megkapja a kormányzó egy fallapját. Ez a játékos, amikor éppen ő az aktív játékos, bármikor lerakhatja ezt a fallapot egy falhelyre, az alábbi szabályok betartásával:

- A fallap csak üres falhelyre rakható le.
- A 2. szinten csak olyan falhelyre rakható le ez a fallap, amely alatt közvetlenül, az 1. szinten már van fallap.
- A 3. szinten csak olyan falhelyre rakható le ez a fallap, amely alatt közvetlenül, a 2. szinten már van fallap.

- A 4. szinten csak olyan falhelyre rakható le ez a fallap, amely alatt közvetlenül, a 3. szinten már van fallap.
- A 4. szinten csak a régió két szélén van falhely (ezek a bástyák).

A kormányzó fallapjának lerakása nem számít akciónak, ezt a játékos a normál akciója/akciói mellett csinálja. Ráadásul e fallap lerakásához nem költ sem jádét, sem munkásokat, és a fallap bármelyik régióra lerakható, nem csupán oda, ahol a hadmérnöke tartózkodik.

Példa: Zoltán a kormányzó fallapját lerakja egy 3. szinten lévő falhelyre. Ezután nyomban kijátssza építészártyáját, és lerakja egy saját fallapját ugyanezen régióra, a 4. szintre, közvetlenül az éppen lerakott kormányzói fallap fölé.

A játékos megteheti azt, hogy falépítés során két saját fallapot rak le, méghozzá úgy, hogy lerakja az elsőt, afölé lerakja a kormányzó fallapját, végül pedig efölé lerakja a második saját fallapját.

Ha ez a játékos a forduló során - hiába került rá háromszor is a sor - nem rakta le a kormányzó fallapját, a fallapot vissza kell rakni a dobozba.

A KEGYEK

A kegyek révén a játékosok a játék során győzelmi pontokhoz és más előnyökhöz juthatnak. Kegycártya az építész révén, az ő egyik akciójával játszható ki. A kijátsszott kegyecártyát a játékos kirakja maga elé az asztalra, és azok az alábbi bónuszokat biztosítják a számára:



• **Pluszbevétel:** A fordulók bevételfázisában a játékos a normál 3 jádén túl pluszbevételhez jut - hogy mennyihez, azt az eddig kijátsszott kegyecártyák szabják meg.



• **Licit:** A fordulók licitfázisában a játékos licitjéhez bónusz járul - hogy mennyi, azt az eddig kijátsszott kegyecártyák szabják meg.



• **Jáde:** A játékos annyi jádét kap a készletből, amennyi a kártyán szerepel. Ez egy egyszeri bónusz, a játékos akkor kapja meg, amikor kijátssza a kegyecártyát.



• **Győzelmi pontok:** A játékos annyi győzelmi pontot kap - vagyis annyi mezővel mozgatja előrébb pontjelzőjét a pontsávon -, amennyi a kártyán szerepel. Ez egy egyszeri bónusz, a játékos akkor kapja meg, amikor kijátssza a kegyecártyát.



• **Kincs:** A játékos annyi kincset kap a készletből, amennyi a kártyán szerepel, lerakva azt vagy azokat játéktábláján a ládájára. Ezután pontjelzőjét a pontsávon annyi mezővel mozgatja előrébb, ahány kincset kapott most (ti. minden, a ládában lévő kincs 1 győzelmi pontot ér). Ez egy egyszeri bónusz, a játékos akkor kapja meg, amikor kijátssza a kegyecártyát.



• **Visszavásárlásjelző:** A játékos a készletből egy visszavásárlásjelzőt játéktáblájára rak. A jelzőt akár azonnal felhasználhatja, akár csak később a játék folyamán, vagy meg is tarthatja a játék végéig győzelmi pontokért (l. ott). Ez egy egyszeri bónusz, a játékos akkor kapja meg, amikor kijátssza a kegyecártyát.



• **Rabok:** A játékos annyi rabot kap a készletből, amennyi a kártyán szerepel, lerakva azokat játéktáblájára. Ez egy egyszeri bónusz, a játékos akkor kapja meg, amikor kijátssza a kegyecártyát.



• **Munkások:** A játékos annyi munkást kap a készletből, amennyi a kártyán szerepel, lerakva azokat játéktáblájára. Ez egy egyszeri bónusz, a játékos akkor kapja meg, amikor kijátssza a kegyecártyát.



• **Fallapok:** A játékos annyi fallapját megkapja a készletből, amennyi a kártyán szerepel, lerakva azokat játéktáblájára. Ez egy egyszeri bónusz, a játékos akkor kapja meg, amikor kijátssza a kegyecártyát.

A kegykártya alsó, sötét részén lévő bónuszok egyszerei, azokat akkor kapja meg a játékos, amikor kijátssza a kegykártyát. A többi bónusz viszont kumulatív - ha például egy játékos már korábban kijátsszott két olyan kegykártyát, amelyek mindegyike +1 jövedelmet biztosított a számára, minden forduló elején +2 jódét kap ezentúl (vagyis 3 jáde helyett 5-öt).

A játék végén, a kézben maradt kegykártyákért nem jár semmilyen levonás, negatív hatás.

JÁTÉK KÖZBEN PONTSZERZÉS

Sor befejezése

Ha az aktív játékos egy régió alsó három sorának valamelyikében lerak az utolsó üres falhelyre is fallapot (vagyis már öt fallap lesz a sorban), az a sor elkészült. A sor befejezéséért az aktív játékos azonnal kap egy visszavásárlásjelzőt.

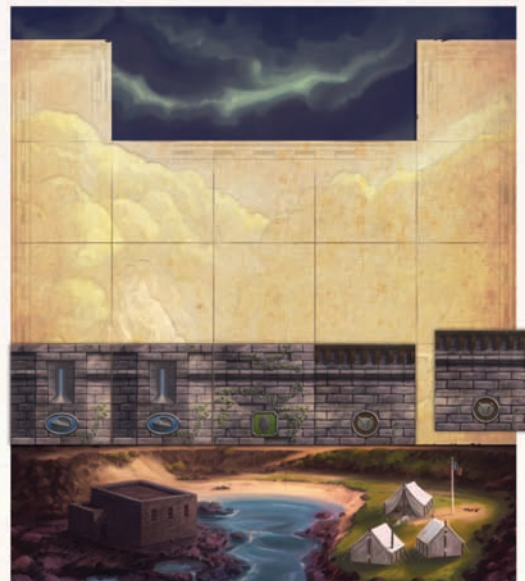
Ezenkívül a sor befejezésekor meg kell nézni, kinek van a legtöbb fallapja ebben a sorban, és ez a játékos aszerint, hogy ez a sor melyik szinten van, győzelmi pontokat kap:

LEVEL	1	2	3
	3	6	10

A játékos pontjelzőjét a megfelelő számú mezővel előrébb mozgatja a pontsávon.

Ha a legtöbb fallap tekintetében két vagy több játékos között egyenlőség van, az érintettek mind megkapják a fenti táblázat szerint a többségért az adott szinten járó teljes pontmennyiséget.

A többség megállapításánál a kormányzói fallapokkal nem kell számolni.



Példa: Zoltán (barna) lerakja az ötödik fallapot egy első szinten lévő sorba, és ezért nyomban kap egy visszavásárlásjelzőt. A sorban 2 fallapja van, miként Menyhértnek (kék) is; mindkettő 3 győzelmi pontot kapnak. Tamás (zöld) nem kap semmit, mivel neki csak 1 fallapja van.

Példa: Menyhért lerakja egy második szinten az ötödik fallapot, és ezért nyomban kap egy visszavásárlásjelzőt. A sorban neki is, Tamásnak is 1 fallapja van csak; a többi 3 fallap kormányzói. Menyhért is, Tamás is 6 győzelmi pontot kap.

Bástyák - fallapok lerakása a 4. szintre

Ha az aktív játékos lerak egy 4. szinten lévő üres falhelyre egy fallapját, azonnal 5 győzelmi pontot kap, pontjelzőjét öt mezővel előrébb mozgatja a pontsávon. Fontos, hogy ha kormányzói fallapot rak le a 4. szintre, azért nem kap egy győzelmi pontot sem, miként akkor se, ha egy már lerakott, 4. szintű falhelyen lévő fallapot cserél ki egy saját fallapjára.

Fal befejezése

Ha az 1-3. szintek valamelyikénél minden régióban elkészült már ez a sor, meg kell nézni, hogy kinek van összességében ezek a szinten a legtöbb fallapja: ő kap a készletből egy kincset. A játékos a kincset lerakja játékosablájára, a ládájára, a pontsávon pedig egy mezővel előrébb mozgatja pontjelzőjét.

Ha a legtöbb fallap tekintetében egy vagy két játékos között egyenlőség alakul ki, az ebben érintettek mind kapnak egy kincset (és így 1 győzelmi pontot).

A többség megállapításánál a kormányzói fallapokkal nem kell számolni.



Példa: Tamás (zöld) lerak az első szint utolsó üres fallapjára egy fallapot. Mivel ezáltal elkészült egy sor, azonnal kap egy visszavásárlásjelzőt. Ezután először a sort kell kiértékelni. Ott Tamásnak három, Zoltánnak (barna) és Menyhértnek (kék) egy-egy fallapja van, így a 3 győzelmi pontot Tamás kapja. Ezután a teljes szintet meg kell nézni. Itt Tamásnak továbbra is három, Menyhértnek kettő, Zoltánnak viszont négy fallapja van, így a kincset Zoltán kapja, ő mozgatja egy mezővel előrébb pontjelzőjét a pontsávon.

Fontos, hogy kincs csak akkor jár, ha a teljes fal alsó három szintjének egyike készül el teljesen, a 4. szintért nem jár kincs.

A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféleképpen érhet véget.

Ha valaki lerak a legeslegutolsó üres fálhelyre fallapot, az erőd elkészült, és a játék a játékos akciójával együtt véget ér. Ez a játékos jutalomként az összes börtönről megkapja az ott lévő jádekat és rabokat.

Minden forduló legvégén meg kell nézni, van-e még kormányzói fallap a készletben. Ha nincs, a játék a fordulóval együtt véget ér.

Ilyesformán - a játékoszám függvényében - a játék legfeljebb 12, illetve 11 fordulóig tarthat.

Játék végi pontozás

Ha a játék úgy ért véget, hogy még nem készült el az erőd, az összes, még el nem készült sor és falat (szintet) ki kell értékelni úgy, mintha elkészültek volna (l. a játék közbeni pontozásnál).

A játék végén a játékosok még mindenképp további pontokat kapnak:

- Mindenki megnézi, hány visszavásárlásjelző van a játékos tábláján, és ezekért az alábbi táblázat szerint kap győzelmi pontokat:

	0	1	2	3	4 ⁺
	0	1	3	6	10

- Mindenki megnézi, hogy melyik az a régió, ahol a legkevesebb fallapja van, és megszámlolja, hogy ez mennyi fallapot jelent - ugyanis háromszor ennyi győzelmi pontot kap.



Példa: Zoltánnak az egyik régióban hét, a másikban négy fallapja van. Ez utóbbi régióban lévő minden egyes fallapjáért 3 győzelmi pontot kap, vagyis összesen 12-t.



Példa: Menyhértnek egy régióban tíz fallapja is van, a másikban azonban egy sincs. Háromszor nulla az nulla - egy győzelmi pontot sem kap azért a régióért, ahol a legkevesebb fallapja van.

- Mindenki megszámolja, hány kincs van aládájában. Akinek a legtöbb kincse van, 3 győzelmi pontot kap, viszont akinek a legkevesebb, az veszít 3 győzelmi pontot. Ha többeknek van a legtöbb, illetve a legkevesebb kincse, ők mind kapnak, illetve veszítenek 3 győzelmi pontot.
- Mindenki megszámolja, mennyi jádéja van. Akinek a legtöbb, az 3 győzelmi pontot kap; jádeegyenlőség esetén az ebben érintettek mind megkapják a 3 győzelmi pontot.
- Mindenki megszámolja, hány munkása és rabja van összesen. Akinél ez az összeg a legnagyobb, 3 győzelmi pontot kap; holtverseny esetén az ebben érintettek mind megkapják a 3 győzelmi pontot.

Példa: Zoltánnak hat munkása és három rabja van, Tamásnak két munkása és két rabja, Menyhértnek egy munkása és nyolc rabja. Zoltán és Menyhért egyaránt 3 győzelmi pontot kap.

Mindenki lelépi a kapott pontjait pontjelzőjével a pontsávon.

Akinek ezután a legtöbb győzelmi pontja van, az győzött. Pontegyenlőség esetén az érintettek közül az győz, aki több fallapját építette be az erődbe; ha még ez is egyenlő, az számít, kinek van több jádéja, és ha ez is egyenlő, az, hogy kinek van több kincse.

Ha még ez is egyenlő, az érintettek mind győztesek.

VARIÁNSOK

Baráti játék: Barátságosabb lesz a játék az építész c) akciójának betiltásával (vagyis nem lehet megépített fallapot kicserélni) és/vagy akkor, ha az előírtnál eggyel több régiótábla van használva (de semmiképp sem több, mint amennyi a játékosok száma).

Gyors játék: A játékosok megegyezhetnek abban, hogy több jádéval a kincstárjukban kezdik a játékot és/vagy kapnak a készletből valamilyeni erőforrást (munkásokat, rabokat, fallapokat).

Első forduló: Hogy már az első fordulóban is nagyobb legyen a küzdelem a kormányzó támogatásának elnyeréséért, az aukció győztese kap a készletből vagy egy saját fallapot, vagy egy visszavásárlásjelzőt vagy egy kincset (a játékosoknak még a licit megkezdése előtt meg kell egyezniük abban, hogy mi lesz a bónuszjutalom).

Kegykártyabeváltás: A játék végén a kézben maradt kegykártyák munkásokra vagy jádekövekre cserélhetők. A játék legvégén, de a végső pontozás előtt először az a játékos dobhatja el a kezéből a kegykártyákat, aki a forduló elején elnyerte a kormányzó támogatását, majd sorban, az óramutató járása szerint a többiek. Minden eldobott kegykártyáért a játékos egy munkást vagy egy jádét játékosablájára rakhat - hogy ezáltal megszerezhesse a többséget.

A TERVEZŐ MEGJEGYZÉSEI

A játék nagyon szokatlan módon született meg - amikor az alapötletet kigondoltam, még csak nem is gondoltam játékkiadásra. 2005 elején éjszakai műszakban dolgoztam, és a munkahelyemen a padlót négyzetekből alkotott minták díszítették. Egy éjjel azon kezdtem töprengeni, milyen mintákat tudnék alkotni a négyzetekből. Másnap éjjel megint ezzel foglaltam el magam, és mikor hazamentem, egy fizetbe elkezdtem felvázolni a mintákat. Aztán előbb-utóbb úgy gondoltam, ebből lehetne valamilyféle játékot csinálni - innen jött tehát az ihlet, ami annál is furcsább, mert a mintakészítésnek sosem volt központi szerepe prototípusaimban.

Korábban a játékot Huang-tinak neveztem, és a kínai Nagy Fal adta a témáját; azután átterveztem e gyarmati-börtönügyi témával. Persze lehetett volna bármilyen másik építős témát is választani - piramisost, vízvezetékest... de olyan témát szerettem volna, ami nem olyan gyakori a már megjelent játékoknál.

KÖZREMŰKÖDŐK

Tervező: Bryan Johnson

Fejlesztő: Bryan Johnson, Ed Carter, David Norman

Fejlesztési vezető: Bryan Johnson

Design: Frost Forge Games

Kiadó: Game Salute

Szerkesztő és korrektor: Bryan Johnson, Cody Jones

Művészeti vezető: Dann May

Illusztrátor: Dann May

Tördelő: Cody Jones, Dann May

3D grafika: Greg May

Produkciós vezető: Dan Yarrington

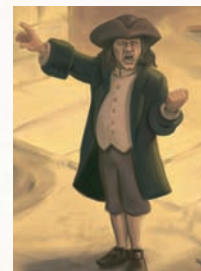
Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

A tervező szeretne köszönetet mondani az alábbiaknak, akik teszt-játékosként vagy bármi más módon támogatták a projekt létrejöttét:

Ian Johnson, Lisa DeRocher, Seana Miller, Dan Granquist, Ken Lawrence, Chrissy Lawrence, Jay Borden, Scott Robinson, Tony Sorrentino, Rick Goodman, Al Fitzgibbon, Phil Alberg, Dave Bernazzini, Cathie “Miss Kitty” Mase, Quentin Hall, Scott Ferrier, Todd Hadley, Nate Jokel, Dan Mulcare, Eric Yanofsky, Angelia Heroux, Jon Wandke, Kevin Goldenbogen, Satomi Nabeshi, Nate Walker, David Norman, Cheryl DeRocher, Dan Yarrington, Sara Yarrington, Lorien Green, Jennifer Geske, John Garnett, Kris Gould és persze a tervező egész családja. Külön köszönet Ed Carternek és a Cambridge Games Factory-nek.



KICKSTARTERES TÁMOGATÓK



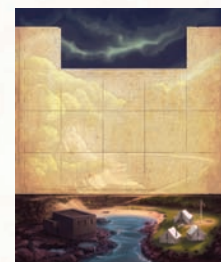
Hadmérnök: Steven B. DeRocher



Földmérő: Kris Gould



Térképész: Satomi Nabeshi



Generális: Scott “Aldie” Alden



A kormányzó szülei: Reis és Amanda Hansen

Kincstárosok

Craig Johnson
 Karen Ivankovich
 Jeff Oakley
 Hannah Oakley
 Manabu Shiraki
 Bobby Blankenship

Toborzók

Elden Johnson
 Marie Johnson
 Joseph. M. Louis
 a Louis-család
 Mary Ann Pham
 Kira May
 Nicholas May
 Rick Goodman

Gépészek

Madeline Green
 Colin Green
 Nate Walker
 William Crispin
 Jason Scott
 Rachel Lovinger

Felfedezők

Adam Easterday
 Rich Pardoe (BGG: RPardoe)
 Scott T. Robinson
 Kes Shampanthar
 Jason Fordham
 Leonie Dons
 Lynda Shea
 Denny Nelson
 Jeremy Commandeur
 J.A. Baluci
 CD Lent
 Andrea "SARGON" Cupido
 Mathew Meninger
 Eric Alvarado
 Seana Miller
 Johnson LEUNG
 William Staab
 Brian P. McBarron
 Richard Thames Rowan

Felügyelők

Sebastian Ross
 Cindy Nowak
 Bruce T Spears
 Scott Pizio
 Larry Bogucki - Warparty
 genesplicr
 Rodney Sheldon
 Peter McAndrew
 Allen W
 Michael R Taylor
 Nate Rutz
 Matt Fullenwider
 Eric Brian Johnson
 Jeff Garcia - Greenbrier Games
 John Morrow
 Jason Kirk Harder

Rob Smolka
 Dan Mulcare
 Phil Alberg
 David Call
 Jeff Dee
 Jonathan Jordan
 Kevin G. Nunn
 Scott Bender
 Marlin Deckert
 Scott Fort
 GamesForAll.ca
 Tony Sorrentino
 Aaron M Nessim
 J. Forest Wallace
 Michael Jacobson
 Mark Vallianatos
 Christine Trupiano-Rodriguez
 Kaisa K.
 Todd Gyroplay Russell
 James "The Pope" Hastings
 Mark Eggert
 Robert Foose
 Stephen Wark
 Andrew Rauenzahn
 Mike Thompson
 Matt Graf
 CamPain the Game
 David R. Black
 Bradley Eng-Kohn
 Ian Kelly
 Greg D'Alesandre
 John du Bois
 D. Clevenger
 GirlGamer.com
 Mike Chapman
 Hilary Scheible
 Scott Gowell
 Andrew Stingel
 Joshua Beale
 Tucker
 Llad Mattie
 Nicholas Vitek
 Will Sullivan
 Bruce Heroux
 Derek Jung
 Loren Overny & Ramona McCance
 Jimmy Ledbetter
 Jeanine Calkin
 Leigh Cody Appel
 Anthony Bellissimo
 Elizabeth Zelle
 Jonathan A. Gillett
 Jack Gulick
 Jason Preder
 Jason DeVeau
 Jess B
 Daniel Winterhalter
 AKFoose
 dlminsac
 Tom Flanagan
 Ryan Mulatz
 Ed Kowalczewski
 Eric Dougherty
 Randal Scheib

Rob Duman
 Dan Hentschel
 John B
 Kyle R. Woods
 Roger Kaestle
 Eric Beland
 Gregory D. Brayton
 George & Deborah Parker
 Richard Morgan
 JDWarner
 Louis Perrochon
 Mark Stanley
 Zach Zahos
 Travis Denman
 MeepleSource.com
 Al Catraz
 Thomas Michel
 Stephan Henning
 Mike Eldridge
 K. Drefke
 Jay Bartelt
 Bethany Evans
 CJ Truesdell-Mazar
 Laura Burns & John Cmar
 Sar Mitchell
 Suzi Hough
 James W. Muench Jr
 Jonathan Pui
 Daniel, Jessica, J.J., & Jackson Palmer
 Damien & Kelly Brunetto
 Grant Godel
 Michael Edwards
 Kevin S. Dunbar
 Van H Fujishige
 TIMOTHY HING

Fegyőrök

Clever Mojo Games
 Martin Labrecque
 John Garnett
 Chris Moffa
 David Cox
 Chris Cieslik
 Jesse McGatha
 Jennifer Geske
 James Bardsley
 Thomas M. Reid
 Vincent Arebalo
 Thomas Utterback
 Jonh P. "Hendo" Henderson
 Jeremy Hauss
 Richard J Reyes
 Matt Papa
 a Pallace-család
 a Nikolaidis-család
 Trek Martin
 Bruce Bridges
 Eric a Martin
 Ryan Morrison
 Cathy Griffin
 Derek Clark
 Claudia Blumenstock
 tarumil
 Tim & Jamie McFarlane-Buckley

Kristi Lawless
 Phil "Smalls" Hughes
 a Sawyer-család
 David McCartney (bgg: Tribalsoul)
 Carol Carpenter
 Joe Adams
 Scott "spags" Pagliaroni
 Danielle és Charlie Henty
 Jonathan Grant
 Bob Trezise
 Bruce Murphy
 MATSUZAKI Takeshi
 Craig Beaulieu
 Ruth Boyack
 Jackie Keiser
 Joe Watkins
 Ryan LaFlamme
 Raechel Coon
 Paul Sharville
 Nick Budziszewski
 Jonathan Blin
 Dan "The Orange" Stanley
 Robert Burke
 Samir Ishaan Chadha
 Jared Zimmer
 Tom McCorry
 Christina Wright
 Hank Panethiere
 Jack Everitt
 Trevor George
 Marc Specter
 John P Hanna
 Steve Boom
 K.C. Skedzielewski
 Matthew Pattemore
 Trevor Rindler
 jwandle

Munkások

Jo Hobbs
 Mikolaj Laczynski
 Joshua J. Brechtel
 Erin Harker

Rabok

Benoit Flageol
 Joe Sack
 Steve Reinartz
 C. W. Shawn Pugh
 Fitzgerald Gonzalez
 Kent Pritchett
 Tristin Morgan
 Maxim Kalenkov
 Don Lloyd
 oeGStefan
 Stanley Raymond Barnes
 Quantum Arrangers
 Andrew W. Jonas
 J. Schultz
 Randall Dederick
 Erin Hicks Thomsic
 Jeremy Richards

GYAKRAN FELTETT KÉRDÉSEK

Ha kormányzói fallappal fejezetik be egy sort, attól még megkapom a visszavásárlásjelzőt?

Igen. Ha egy játékos befejez egy sort - akár saját, akár kormányzói fallappal -, kap egy visszavásárlásjelzőt. Azonban nem kap az a játékos visszavásárlásjelzőt, aki egy már elkészült sorban cserél ki egy fallapot.

Kormányzói fallapot használhatok arra, hogy befejezzek egy mintát?

Nem. A mintát a játékos saját fallapjainak kell kiadniuk.

Ha a 4. szint teljesen elkészül, meg kell nézni, kié a többség?

Nem. A 4. szintnél sosem számít a többség. Aki felépít egy bástyát, vagyis aki lerakja egy 4. szinten lévő falhelyre egy saját falát, 5 győzelmi pontot kap. A 4. szintre építkezésért sosem jár kincs, visszavásárlásjelző vagy többségért járó győzelmi pont.

Be kell fejeznünk egy sort, mielőbb magasabban építkezhetünk?

Nem. Egy játékos abban a régióban, ahol ott van a hadmérnöke, bármelyik falhelyen építkezhet, amely alatt nincs üres falhely (feltéve, hogy van elég kubikos). Vagyis ahhoz, hogy valaki a 2. szinten építsen egy falat, nem szükséges, hogy az 1. szint már teljesen el legyen készítve, az viszont igen, hogy az e kiszemelt falhely alatti falhelyen, az 1. szinten már legyen fal.

A bevételfázisban járunk éppen, és a ládámban 3 kincs van.

Ilyenkor 3 helyett 4 jádét kapok?

Nem. A kincsekért nem jár pluszbevétel a bevételfázisban. A kincsekért akkor jár jutalom (3 kincsenként 1 jáde), ha valaki a kincstároskártyájának a) akcióját (jádegyűjtés) használja.

A már kijátszott kegykártya eldobható, elveszíthető, elvehető?

Nem. Ha egy játékos kijátszik egy kegykártyát, az a játék végéig előtte marad - emlékeztetőnek. Így az sem baj, ha egy játékos már kiértékelt mintáját valaki elrontja egy falcserével.

Ha a földmérő, a toborzó vagy az építész a) akcióját hajtom végre, számít az, hogy az akció előtt vagy után rakom le a rabot a börtönre?

Teljesen mindegy, hogy az akció előtt vagy után kerül a rab a börtönre - az a fontos, hogy odakerüljön.

A mintának azokban a sorokban kell lennie, amely sorokban a kártyán látható?

Nem. A sorok nem számítanak, amíg a kártya nincs elforgatva és a minta passzol.

Rajtam van a sor, és már használtam a hadmérnököm visszavásárlásos képességét. Kijátszhatok visszavásárlásjelzőt, hogy végrehajthassak egy harmadik akciót?

Nem. Egy játékos, akire rákerül a sor, legfeljebb két akciót hajthat végre, így legfeljebb egyszer vásárolhat vissza - az ő dolga, hogyan. Ilyesformán egy fordulóban egy játékos legfeljebb hat akciót hajthat végre.

Ha még mindig kérdéseitek lenne a játékkal kapcsolatban, írjatok erre a címe: FrostForgeGames@gmail.com

További információkért nézzétek meg a játék oldalát a www.BoardGameGeek.com-on!

TÖRTÉNELMI HÁTTÉR

A büntetőtelep olyan település volt, ahová a bűnözőket száműzték, hogy megszabadítsák tőlük a társadalmat - gyakorta szigeten vagy távoli gyarmaton. Az itteni rabok fölött a hatalmat kormányzók, felügyelők gyakorolták, akik a legtöbbször élet és halál urai voltak.

A büntetőtelepek lakóit gyakran kényszermunkára fogták - lényegében az állam rabszolgái voltak. A britek, a franciák és a többi gyarmatosító nemzet számos ilyen telepet hozott létre a Föld különböző pontjain.

A telepeken az élet nehéz volt, a büntetések kegyetlenek, és még a nem életfogytiglani elítéltek között is súlyos sarcot szedett a halál az éhezés, a járványok, az orvosi ellátás hiánya, a túleröltetés vagy a sikertelen szökési kísérletek miatt.

Még aki túlélte a rá kiszabott időt, azt is igyekeztek eltántorítani attól, hogy visszatérjen az anyaországba. A büntetőtelepek általában a civilizáció peremvidéken, nem túl hívogató vidékeken jöttek létre, ahol a kormányzatnak minden munkáskézre szüksége volt; ha nem jött elég bevándorló, a rabok ingyenes, a volt rabok olcsó munkaerőt jelentettek. Ami azt illeti, sokakat kis súlyú bűnökért vagy akár elégtelen bizonyítékok mellett küldtek a büntetőtelepekre - különösen a mélyszegénységre jutottakat, akiket ugyanezen kegyetlen logika alapján zártak és dolgoztattak a szegény- és dologházakban -, hogy így gondoskodjanak a gyarmatok munkásigényéről.

SZÓJEGYZÉK

Börtön: Minden régiótábla bal alsó sarkában található egy börtön. Bizonyos akciók során ide rabok kerülnek, illetve a toborzó egyik akciójával lekerülnek onnét. A toborzó, az építész vagy a földmérő a) akciója során mindig egy rab kerül arra a börtönre, amelynek régiójában az adott játékos hadmérnöke tartózkodik. Szintúgy egy rabot és egy jádét kell rakni arra a börtönre, amely régiójában annak a játékosnak a hadmérnöke tartózkodik, aki éppen elnyerte a kormányzó támogatását.

Kubikos: Kubikos lehet munkás, de lehet rab is, a kubikosok a munkások és a rabok összefoglaló elnevezése. Ha a szabályban kubikos van, az jelenthet munkást is, rabot is. A kubikosokat szürke kockák jelölik (a kicsik a rabokat, a nagyobbak a munkásokat).

Munkás: Szabad telepes vagy volt rab, aki csekély fizetségért gürcöl az erőd építkezéseinek vagy a bányagödrökben. A játékban nagyobb szürke kocka jelöli. Ha falépítésre küldik, a túl kemény munka, a balesetek és a betegségek jó eséllyel elemésztk (a falépítésen dolgozó munkások fele meghal).

Rab: Az erőd építésére, illetve jádébányászatra alkalmazott állami letartóztatott. A játékban kis szürke kocka jelöli. Ha falépítésére küldik, a munka során bizonyosan halálra dolgoztatják.

Sor: Egy régióban egymás melletti öt falhely. Egy sor akkor készül el, ha mind az öt falhelyén már fallap van. Az a játékos, aki lerakja az ötödik fallapot, kap egy visszavásárlásjelzőt, utána pedig a sort ki kell értékelni.

Szint: Az egymás melletti sorok összessége, kezdve a bal szélső régióban és befejezve a jobb szélsőben. Egy szint akkor készül el, amikor benne az összes falhelyen már van fallap - például az 1. szint akkor készül el, ha már az összes 1. szintű sor elkészült. A szint kiértékelésénél az a játékos, akinek a szinten belül a legtöbb fallapja van, kap egy kincsjelzőt.

Tábor: Minden régiótábla jobb alsó sarkában található egy tábor, ezekben tartózkodnak a hadmérnökök. A játék elején minden hadmérnök a bal szélső régió táborában kezd.