

Játékossegédlet a Rise to Nobility játékhoz

1. Kockadobás: A felhasználható kockák összértéke nem lehet több, mint a hírneved.

2. Akciók végrehajtása a városban lévő helyszíneken:

Barlangkocsmá: Telepest fogadhatsz fel. Max. 3 befejezetlen telepesed lehet egyszerre. \geq kockát kell letenni. Max. annyi kockamező, ahány játékos. Azonnal pótoljátok az elvett telepest!

Telepeskártya befejezése: Max-min. (bal felső sarok) közötti db. árut kell beadni, max. 3-at egy fajtából. A karakterlapon látható áruból 4-et. Befejezéshez tégy át egy házat egy üres telekre (max. 5) az építési területedről. Ekkor kapsz munkást, nemességet, áruért és középületért GYP-ot.

Építőanyagtelep: 5 aranyért 1 ház. \leq kockát kell letenni. Max. annyi kockamező, ahány játékos.

Céhek: A kocka feletti műhely jutalmát megkaphatod. A műhely tulajdonosa mindenképpen megkapja a táblán lévő jutalmat (2 fős játékban duplán). Ezután áruvásárlás (1-3x): 1 arany / áru (+ 1 áru / saját tanonc) ÉS/VAGY munkáslehelyezés (1-2 fő). Max. annyi tanonc, ahány játékos.

Tanoncok haszna: Ingyen áru - Műhelyt csak oda rakhatsz, ahol van tanoncod - Fordulóvégi bevétel.

Városháza: Épületvásárlás: Legyen megfelelő kockád; ki tudd fizetni az árat; legyen megfelelő céhben tanoncod, vagy munkásod a munkásszálláson. Csak a forduló végén töltsétek fel a helyeket!

Műhely lehelyezés: Tedd le a műhelyt a megfelelő céhbe, tedd át rá a tanoncodat. Mozogj a nemességsávon + GYP. Fordulóvégi bevételkor kapsz 1 árut minden saját műhelyedért.

Középület lehelyezés: Tedd le a középületet egy üres telkedre, tedd rá egy munkásodat a munkásszállásról. Kapsz 2 nemességet, 5 GYP-ot. Bevételefázisban a fölötte lévő jutalmat kapod.

Épület eladása: *Műhely:* + 3 érme, - GYP-ok, a mester -> munkásszállás. A lapka ott marad.

Középület: +3 érme, -5 GYP, a munkás -> munkásszállás. Dobd el az épületlapkát.

Kikötő: Annyi árut adhatsz el, amennyit a lerakott kocka mutat. Rakd az árut a hajóra. Minden áruért érmét kapsz. Forduló végén dobjátok el a hajót, és rakjatok ki egy újat.

Kőtanács: Nemességed \geq mint a feltüntetett, legyen olyan telepesed, mint a kiválasztott tanácsnok, megfelelő értékű kockát tégy le, fizess ki az árut és érmét. + GYP-ok, -2 hírnév. Csak a forduló végén töltsétek fel a helyeket!

Berk irodája: Elvehetsz 1-3 módosítót, amivel egy kocka értékét módosíthatod +/- 1-gyel, ÉS/VAGY telepeskártyák vagy épületlapkák cseréje. Épületcserénél ahol kocka van, ne tégy lapkát.

Fehér kastély: Hírneved növelése. Az új kockakorlát azonnal életbe lép.

Játékos tábla kockamező (5-6): Visszateheted egy tanoncodat (mestert NEM) a munkásszállásra.

3. Bevétel: Érme a tanoncokért, áru a műhelyeidért, jutalom a középületeidért.

4. Rendezés: Kockák visszkerülnek a játékosokhoz, új hajólapka (az áruk visszakerülnek róla a készletbe), kőtanácslapkák pótlása (bal-felső saroktól kezdve), épületlapkák pótlása: a meglévőket toljátok balra, majd balról töltsétek fel, kezdőjátékosjelző továbbadása, fordulószámláló léptetése.