



T

iletum

Szabálykönyv

Előkészítés

A játékosok a játék során számos módon szerezhetnek vagy veszíthetnek győzelmi pontokat. Ezek a pontok a játéktáblát körülvevő pontsávon követhetők nyomon. Az alábbiakban egy példát láthatók a győzelmi pontok ábrázolására:



Szerez 1 győzelmi pontot. Veszít 1 győzelmi pontot.

Ebben a szabálykönyvben a győzelmi pontok néha rövidítve, „GYP”-ként szerepelnek.

1. Helyezték a játéktáblát az asztal közepére. A játéktábla jobb oldali része Európa térképéből áll, és a játékszabályokban egyszerűen csak „a térképként” hivatkozunk rá.
2. Rakjatók a nyersanyagjelölőket (arany, élelem, gyapjú, kő és vas) és az akciópont-számlálót minden játékos számára elérhető közelségbe, megalkotva az általános készletet.
3. Helyezték az akciókeréket a helyére, a játéktábla bal felső sarkába. Az akciókerék bármilyen irányba elforgatható, amíg mindegyik számozott szegmens egy-egy akcióhoz igazodik.



Az akciókerék úgy van beállítva, hogy minden számozott szegmense egy-egy akcióhoz igazodjon.

A további variálhatóság érdekében – különösen, ha a játékosok már jobban ismerik a játékot – megkeverhetitek a hat akciólapkát, és véletlenszerűen elhelyezhettek egyet-egyet az akciókerék körülmezőn.

Az első játék során azonban ezeket a lapkákat ne használjátok, és tegyétek vissza azokat a dobozba.

4. Válogassátok szét a bónusz-, szerződés- és karakterlapkákat típusonként a játékosok számának megfelelően. Ha 3-an játszatok, távolítsátok el az összes „4”-es jelzésű lapkát. Ha 2-en játszatok, távolítsátok el a „3+”-os vagy „4”-es jelzésű lapkákat.



5. Keverjétek meg a bónuszlapkákat, és tegyétek azokat egy képpel lefelé fordított halomba a játéktábla mellé. Helyeztetek le véletlenszerűen bónuszlapkákat, képpel felfelé fordítva a következő területekre:
- 6 bónuszlapkát az akciólapkákra,



Az akciólapkákon lévő bónuszlapkák. Vegyétek észre, hogy néhány bónuszlapkán szerződések vagy címerek szerepelhetnek.



- 1 bónuszlapkát a királysáv melletti mezőre,



Egy bónuszlapka kerül a királysáv melletti mezőre.

- A szükséges számú bónuszlapkát a térképre. Ha 3-an játszottok, ne rakjatok bónuszlapkákat a „4”-es jelzésű mezőkre. Ha 2-en játszottok, ne rakjatok bónuszlapkákat a „3”-os vagy „4”-es jelzésű mezőkre.



Tegyetek 1 bónuszlapkát a térkép minden egyes mezőjére. Ha 3 vagy 4 főnél kevesebben játszottok, hagyjátok üresen a megfelelően jelölt mezőket.

7. Keverjétek meg a karakterlapkákat, és tegyétek azokat egy képpel lefelé fordított halomba a játéktábla mellé. Húzzatok 5 karakterlapkát, és helyezétek azokat képpel felfelé a játéktáblára, a nekik kijelölt mezőkre. Ezeket a felfordított karakterlapkákat fogjuk „a (karakter)kinálat” néven emlegetni.

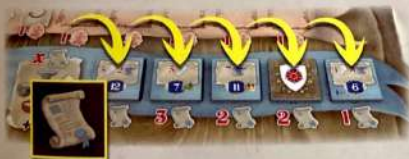


8. Keverjétek meg az építésköltség-lapkákat, és tegyék egyet véletlenszerűen minden katedrális hely alá. Csoportosítsátok a katedrálislapkákat típus szerint, és minden csoportban rendezétek a katedrálislapkákat a legalacsonyabb GYP-értékűtől (alul) a legmagasabbig (felül). Helyezétek mindegyik katedrálislapka-csoportot a játéktáblára, a nekik kijelölt mezőre.



Az „Elérhetetlen katedrális” lapkát tartalmazó város katedrálisa nem fog felépülni ezen játék során. A megfelelő katedrálislapkákat tegyétek vissza a játék dobozába.

9. Keverjétek meg és helyezetek le véletlenszerűen 3 város- és 4 vásárlapkát, kítöltve a játéktábla megfelelő (a nyomtatott „Tiletum” városlapka mellett lévő)



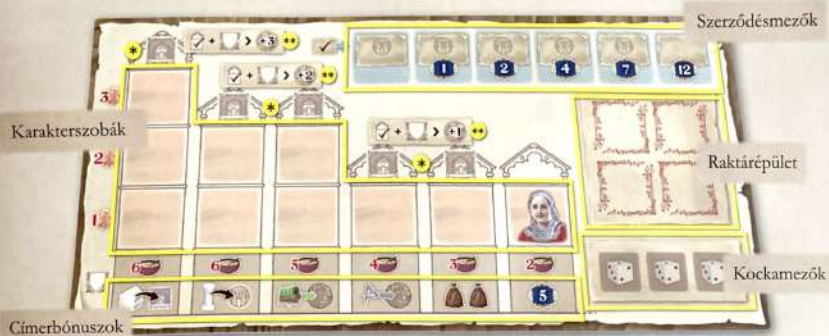
ELŐKÉSZÍTÉS

7



* Tetőmezők

** Házbónuszok



A játéktábla részei



Példa egy 4-fős játék előkészítésére

ELŐKÉSZÍTÉS

Játékmenet

A játék célja a lehető legtöbb győzelmi pont megszerzése. A győzelmi pontjaitokat a pontsávon jelöljétek. A pontjelzőtök sosem mehet „0” alá. Ha túlléptek a 100 győzelmi ponton, vegyetek el egy „+100 GYP”-os jelzőt. Ha túlléptek a 200 győzelmi ponton, fordítsátok a jelzőtöket a „+200 GYP”-os oldalára.

A játék négy körig tart. Minden kör a következő öt fázisra oszlik, amelyeket ebben a sorrendben kell végrehajtani:

1. Felkészülésfázis
2. Akciófázis
3. Királyfázis
4. Vásárfázis
5. Takarításfázis

Felkészülésfázis

Húzzatok a zsákból 8/11/14 kockát a 2/3/4 fővel játszott játékokban; dobjátok az összes kockával, és helyezétek azokat az értéküknek megfelelően az akciókerék köré.



Minden azonos értékű kocka, a színétől függetlenül, az akciókerék kijelölt szejletébe kerül helyezésre.

Akciófázis

1. lépés

Az első játékos fedje fel a jobbszélső, képpel lefelé fordított korrupciójelölőt, és mozgassa a jelölőn lévő számnak megfelelően az összes játékos jelzőjét a királysávon.

A korrupciójelölők értéke 0, 1 vagy 2; ezért, amikor felfedésre kerül, minden játékosjelző balra mozog vagy a helyén marad.



Ha a „0” értékű jelölő fedődik fel, minden játékosjelző a jelenlegi pozícióján marad.

Ha egy „1” vagy „2” értékű jelölő fedődik fel, minden játékosjelző 1 vagy 2 mezővel balra mozog (az értéknek megfelelően). Egy jelölő nem mozgatható a királysáv balszélső (legalsó) pozícióján túlra. Ebben az esetben egyszerűen hagyjátok figyelmen kívül az extra mozgást.

Amikor jelzőket mozgattok, mindig azokkal kezdjétek, amelyek a leginkább balra lévő (legalacsonyabb értékű) mezőkön vannak. Amikor több jelzőt mozgattok, amelyek ugyanazt a mezőt foglalják el a királysávon, ügyeljétek arra, hogy ne váltottassátok meg a sorrendjüket a halomban.

Példa: Az akciófázis 1. lépése során egy „2 korrupció” jelű kártya kerül felfedésre.



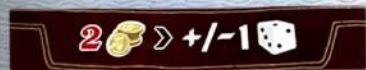
A narancssárga és a kék jelző (anélkül, hogy sorrendjük megváltozna) a „-1 GYP”-os pozícióra mozog. A zöld jelző a „-10 GYP”-os pozícióra mozog, és megáll, mivel nem mozoghat tovább.

2. lépés

A fordulórend-sáv által meghatározott sorrend szerint haladva, minden játékos egy fordulóat játszik le. A forduló során sorrendben hajtsd végre a következő lépéseket:

1. Vegyél el 1 kockát az akciókerékről,
2. Vedd el a kocka által biztosított nyersanyagokat, majd
3. Hajtsd végre a hozzá tartozó akciótpust.

Válassz egyet a játéktáblán rendelkezésre álló kockák közül.



Közvetlenül a kocka elvétele előtt elkölthetsz 2 aranyat, hogy az általad választott kocka értékéhez hozzáadj vagy levegyél 1-et (ezt többször is meg tudod tenni). A kocka értéke végleg megváltozik, ami befolyásolja a kocka által biztosított nyersanyagok számát, és a hozzá tartozó akciótpust. Egy 6-os értéket 2 arany elköltésével 1-es értékre át lehet változtatni (és fordítva).

Helyezd a kiválasztott kockát a játékos táblád balszélső üres kockamezőjére. Ha a hozzá tartozó akcióhoz még mindig tartozik bónuszlapka, akkor azt elveheted, és a (játékos tábládon lévő) raktárépületedbe rakhatod. A bónuszlapkát nem kötelező elvenni: dönthetsz úgy is, hogy nem veszed el, még akkor is, ha van elég hely a raktárépületedben. Ha egyszer elvettél egy bónuszlapkát, azt nem tudod eldobni.



A bónuszlapkákat a játéktábla különböző pontjairól tudjátok megszerzeni a fordulókot különböző részeiben. A bónuszlapkák elvétele sosem kötelező.

Egyes bónuszlapkákon szerződéses vagy címeres láthatók. Az ilyen bónuszlapkákra ebben a szabálykönyvben szerződéslapkákként vagy címerlapkákként is hivatkozhatunk.



Több különböző típusú lapka először a raktárépületekbe kerül, amikor leveszitek a játéktábláról. Függetlenül a levett lapka típusától (bónusz-, karakter- vagy szerződéslapka), az alábbi szabályok mindig érvényesek:

- Legalább egy üres mezőnek lennie kell a játékos tábládon lévő raktárépületben.
- Ha egyszer elvettétek a lapkát, azt nem tudjátok eldobni.



Példa: Kék elvesz egy kockát a játéktábláról, és átmozgatja azt a játékos táblája balszélső üres kockamezőjére.



Mivel a hozzá tartozó akcióhoz még mindig tartozik bónuszlapka, Kék azt is elveszi, és a raktárépületébe helyezi.

Vedd el a készletből a választott kocka színének és számának megfelelő számú és típusú nyersanyagot.



A kék kockák vasat termelnek. A rózsaszín kockák élelmet termelnek. A sárga kockák aranyat termelnek. A világosszürke kockák gyapjút termelnek. A sötétszürke kockák követ termelnek.



Példa: Miután a játékos elvette a 2-es értékű rózsaszín kockát, 2 élelmet kap.

Végül, hajtsd végre az elvett kocka mezőjéhez tartozó akciót. A különböző akciókat a 14. oldalon részletesen ismertettjük.

Miután minden játékos lejátszotta a fordulóját, térjtek vissza az akciófázis L lépéséhez, és még kétszer ismételtétek meg a folyamatot. Ha minden játékos lejátszott három fordulót (amely során kockát választott, nyersanyagokat szerzett, és végrehajtotta a hozzá tartozó akciót), az akciófázis véget ér, és a játék a királyfázissal folytatódik.

Királyfázis

1. lépés

Az a játékos, akinek a jelzője a legmagasabban áll a királysávon, vegye el (vagy dobja el) a sáv mellett lévő bónuszlapkát. Ha több játékos is holtversenyben áll a királysáv legmagasabb pozícióján, a holtversenyt a legalsó jelzővel rendelkező játékos nyeri. Ezután minden játékos pontot kap a királysávon elfoglalt pozíciója alapján.

Pontokat veszítetek, ha a jelzőtök a sáv alsó (piros) részén van, illetve pontokat szereztek, ha a felső (kék) részén van. Ha a jelzőtök a sáv kezdőmezőjén van (szintelen), nem veszítetek és nem is szereztek győzelmi pontokat.



Példa: Kék 3 győzelmi pontot szerez. Sem Narancssárga, sem Lila nem szerez (de nem is veszít) győzelmi pontokat, Zöld pedig 2 győzelmi pontot veszít. A királysáv melletti mezőn lévő bónuszlapkát Kék kapja meg.

2. lépés

Állítsátok be a fordulósorrend-sávon lévő jelzőket: Az lesz az első játékos, aki a királysávon a legmagasabban áll, a második legmagasabban álló lesz a második játékos, és így tovább. Ha több játékos osztozik a királysáv egyazon mezőjén, a holtversenyt a legalsó jelzővel rendelkező játékos nyeri (mivel ő volt ott először).



Példa: Amikor az új fordulósorrend megállapításra kerül, Kék lesz az első, Lila a második, Narancssárga a harmadik, Zöld pedig a negyedik.

A királysáv alsó (piros) részén lévő játékosjelzőket a sorrendjüket megőrizve mozgassátok vissza a 0-ra. (A jelzőket balról jobbra haladva halmozzátok fel úgy, hogy a korábban legalacsonyabban lévő jelző a „0 GYP”-os mezőn a halom tetejére kerüljön). A magasabb (kék) részen lévő jelzőket nem szabad elmozdítani, hanem ott kell hagyni, ahol vannak.

Vásárfázis

Ebben a fázisban a játékosoknak lehetőségük lesz győzelmi pontokat szerezni az elért eredményeik után.

Vásárvárosok

A játék során összesen négy vásárra kerül sor, amit az előkészítés során lehelyezett városlapkák jeleznek. Az előkészítés során lehelyezett vásársorrend-jelölők emlékeztetőül szolgálnak arra, hogy mely vásárok fognak megrendezésre kerülni – mindegyik játékkör végén egy. Az első vásár mindig Tiletumban kerül megrendezésre (a városlapkája a játéktáblára van nyomtatva). A városlapka alatti városlapka ismerteti a kör pontozási szempontjait és a vásár pontozása során megszerezhető győzelmi pontok számát.

A vásár pontozása

A vásár pontozásában való részvételhez az kell, hogy:

- legyen egy házatok az adott városban, vagy
- legyen jelen a kereskedők az adott városban a vásárfázis idején.

A házmézők a térképen korlátozottak. A legtöbb városban csak egy vagy két játékosnak lehet háza. Egy vásárra való felkészülés során vagy lehelyezték a házatok az adott városba, vagy úgy tervezték meg a kereskedők útvonalt, hogy az akciófázis végére a vásárvárosba érjen.

A vásár pontozásának jutalma a játéktáblára előre nyomtatott információ és a városlapka által szolgáltatott információ kombinációja. Nézzétek meg az aktuális kör városlapkáját. Balra tőle egy győzelmipont-érték található. Ezt a számot adjátok hozzá a városlapkára nyomtatott értékhez. Ez az összeg jelenti a nektek járó összesített győzelmi pontok (játéktábla+lapka) számát, megszorozva azzal, hogy hányszor teljesítettétek a városlapkán látható feltételt.

A pontozás után fordítsátok a városlapkát képpel felfelé.



Példa: A játék 3. körében a vásár Veronában kerül megrendezésre. A győzelmi pontok összege 6 (a táblára nyomtatott 3, plusz a városlapkán lévő 3), minden egyes teljesített szerződésért. Kék fog részt venni a vásár pontozásában, mivel a kereskedője jelen van Veronában.



A játéktábláján lévő 3 teljesített szerződéssel Kék összesen 18 győzelmi pontot kap.

Takarításfázis

Az utolsó (4.) körben hagyjátok ki ezt a fázist.

Végezzétek el sorrendben a következőket:

1. Az akciókérők körüli minden egyes akciónál pótlólapokat azokat a bónuszlapkákat, amelyek el lettek onnan véve. (Az el nem vett lapkákat hagyjátok a helyükön.)
2. Keverjétek meg az összes korrupciójelölőt, véletlenszerűen válasszatok ki 3-at, és helyezétek azokat képpel felfelé a játéktáblán a nekik kijelölt mezőkre.

A térképen lévő bónuszlapkákat **sosem** kerülnek pótlásra.

3. Tegyétek vissza az összes kockát a zsákba.
4. Forgassátok el az akciókereket egy lépést az óramutató járásával megegyező irányba.
5. Kezdzétek egy új játékkört, a felkészülésfázissal kezdve.

A 4. kör vásárfázisának befejeztével a játék véget ér. Lépjétek *A játék vége és a végső pontozásra* (22. oldal).

Az akciókról részletesen

Amikor egy akciót hajtasz végre, akkor az akcióhoz használt kocka értékétől függően kapsz akciópontokat. A kapott akciópontok száma az akciókeréken a kocka ábrája mellé nyomtatva látható.



Az akciópont-értékek az akciókerékre vannak nyomtatva. Ez az érték mindig 7 mínusz az adott kocka értékével egyenlő. Ezért minél több akciópontot kaptok, annál kevesebb nyersanyag jár mellé, így mindig egyensúly van egy akció ereje és a megszerzett nyersanyagok mennyisége között.

Az akciópont-számlálók segítenek nyomon követni, hogy hány akciópontot kaptatok, és hányat költöttetek már el, illetve mennyi maradt még belőle. Amikor kockát választotok, egyszerűen vegyetek el annyi akciópont-számlálót, amennyi akciópontot az adott fordulóra kaptatok.

A legtöbb akció több lehetőséget biztosít, amelyeket bármennyiszor, bármilyen sorrendben kiválaszthatsz, minden alkalommal elköltsve a hozzá tartozó akciópontokat. Az egyszerűség kedvéért a továbbiakban az „akciópontok” néhol „AP”-nak rövidítjük.

Építészakció



Amikor az építészakció kerül végrehajtásra, a következő lehetőségek állnak rendelkezésre:

- **1 AP:** Mozgasd az építészeted a térképen, egy helyről egy azzal szomszédosra.
- **1 AP:** Adj hozzá egy oszlopot a személyes készletedből egy katedrálishoz. Az építészednek olyan városban kell tartózkodnia, ahol van legalább egy üres oszlopmező, és nem lehet már oszlopod az adott katedrálisban.
- **1 AP:** Vegyél el egy bónuszlapkát abból a városból, ahol az építészed tartózkodik, ha van elérhető, és helyezd azt a raktárépületedbe.



Példa: Kék elvesz egy 3-as értékű kockát az építészakció-lapkáról. Ez 4 akciópontot ad neki.

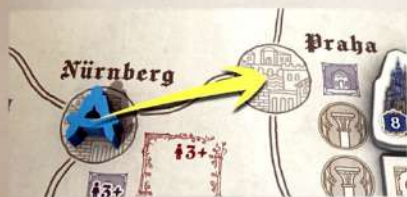


Az első akciópontjával Kék átmozgatja építészeit Frankfurtból Nürnbergbe.



Második akciópontjával Kék elveszi a bónuszlapkát Nürnbergből (és a játékosabláján lévő üres raktárépület-mezőre helyezi).

- 1 AP: Mogszad a kereskedőt a térképen, egy helyről egy azzal szomszédosra.
- 1 AP: Adj hozzá egy házat a személyes készletedből egy városhoz. A kereskedőnek olyan városban kell tartózkodnia, ahol van legalább egy üres házmező, és nem lehet már házad az adott városban. Ha a házmezőn van épületbónusz, azt most kapod meg. (További információk a Függelékben található.)
- 1 AP: Vegyél el egy bónuszlapkát abból a városból, ahol a kereskedő tartózkodik, ha van elérhető, és helyezd azt a raktárépületbe.



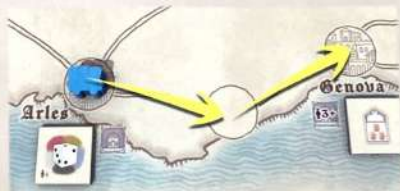
Harmadik akciópontjával Kék átmozgatja építését Prabahá.



Példa: Kék elvesz egy 4-es értékű kockát a kereskedőakció-lapkiról. Ez 3 akciópontot ad neki.



Az utolsó akciópontjával Kék egy oszlopot helyez le Prabahán.



Kék elkölti az első és a második akciópontját, hogy Arles-ből Genovába mozogjon.

Kereskedőakció



Amikor a kereskedőakció kerül végrehajtásra, a következő lehetőségek állnak rendelkezésre:



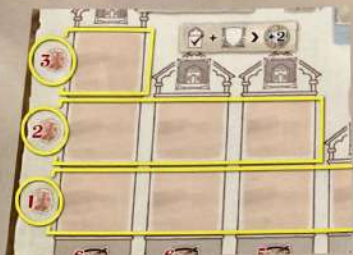
Mivel Kék kereskedője most Genovában van, és ott van egy üres házmező, Kék elkölti utolsó (harmadik) akciópontját, hogy egy házat helyezzen le oda.

Karakterakció



Amikor a karakterakció kerül végrehajtásra, a következő lehetőségek állnak rendelkezésre:

- **1 AP:** Vegyél el egy karakterlapkát a karakterkínálatból, és tedd a raktárépületedbe, majd azonnal töltsd fel a kínálatot.
- **1 AP:** Dobd el az összes karakterlapkát a karakterkínálatból, majd azonnal töltsd fel a kínálatot. Az eldobott karakterlapkákat képpel lefelé rakd vissza a karakterlapkák halmába.
- **1/2/3 AP:** Mozgass át egy karakterlapkát a raktárépületedből a játéktáblád 1/2/3. emeletén lévő szobába.



Az akciópontokban kifejezett költség megegyezik a szoba emeletével.

A játéktábládon hat épület van, mindegyikhez egy, két- vagy három szoba tartozik. A jobbszélső épület már foglalt. A következő szabályok vonatkoznak a karakterlapkák szobákban való elhelyezésére:

- Nem lehet két különböző épületben ugyanaz a karakter (ugyanaz az illusztráció). Más szóval, amint egy karaktert elhelyeztél egy épületben, a hozzá tartozó karakterlapkákat ugyanabban az épületben kell elhelyezni.
- Amint egy karakterlapkát egy szobába helyeztél, azonnal megkapod a karakterbónuszt (a lapka bal felső sarkába nyomtatva).

- Amint egy épület összes szobája tele van karakterlapkákkal, vedd el az adott épület tetején lévő házat, és add hozzá a személyes készletedhez. Ezt a házat mostantól szabadon használhatod, amikor kereskedőakciókat hajtasz végre.



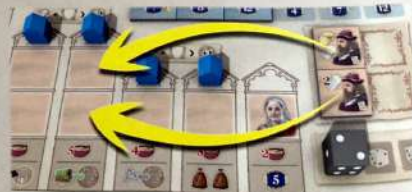
Példa: Kék elvesz egy 2-es értékű kockát a karakterakció-lapkáról. Ez 5 akciópontot ad neki.



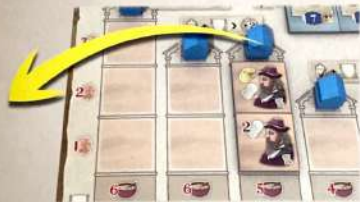
Kék az első akciópontját arra költi, hogy elvegyen egy karakterlapkát a játéktábláról, és azt bozsgáadja a raktárépületébe. A játéktáblán megüresedett mezőt azonnal feltölti.



Kék elkölti második akciópontját, hogy egy másik karakterlapkát vegyen el a játéktábláról. A játéktáblán megüresedett mezőt ismét azonnal feltölti.



Ezután Kék elkölt 2 akciópontot, hogy egyik karakterét egy 2. emeleti szobába mozgassa, és még 1 akciópontot, hogy a másik karakterét ugyanannak az épületnek az 1. emeletére helyezze. Ez megengedett, mivel a két karakter meggyezik. Kék megkapja a lebelezett lapkére nyomtatott előnyöket: 1 aranyat és 1 gyapjút az első karakterért, és 2 gyapjút a második karakterért.



Mivel ennek az épületnek az összes emelele foglalt, Kék azonnal átmozgatja az épület tetején lévő házat a játékosablája melletti készletébe.



Először, Kék elkölt 1 akciópontot, hogy 1 élelmet 1 aranyra cseréljen. Mivel ebben a fordulóban először cserélt valamit, kap egy bónusz nyersanyagot is. Kék 1 vasat választ.



Ezután Kék elkölt 2 akciópontot, hogy elvegye a szerződéslapkát a bekarikázott mezőről.



Végül Kék elkölt 3 akciópontot, hogy elvegye a szerződéslapkát a másik bekarikázott mezőről is.

A forduló végén a kínálatban lévő összes szerződéslapkát told jobbra, amíg az összes üres mező meg nem telik, majd töltsd fel a kínálatot.

Szerződésakció



Amikor a szerződésakció kerül végrehajtásra, a következő lehetőségek állnak rendelkezésre:

- **? AP:** Vegyél el egy szerződéslapkát a kínálatból, elköltve a kínálatban a mezője alatt feltüntetett számú akciópontot, és helyezd azt a raktárépületedbe. (Ne töltsd fel a kínálatot.)
- **1 AP:** Cseréld el az egyik nyersanyagot egy másik nyersanyagra. Amikor **először** teszed ezt a fordulód során, kapsz egy szabadon választott bónusz nyersanyagot.



Példa: Kék elvesz egy 1-es értékű kockát a szerződésakció-lapkáról. Ez 6 akciópontot ad neki.

Királyakció



Dzsókerakció



Amikor a királyakció kerül végrehajtásra, minden egyes akciópontodért lépj előre a jelződdel egy lépést a királysávon. Ha olyan mezőre kerülsz, amelyen már más játékosok jelzői állnak, a tiédet helyezd felülre. Az ezen a sávon lévő jelződ soha nem haladhat túl a „+15 GYP”-os pozícióra.

Válassz egyet a másik öt akció közül. Az összes akciópontodat költsd el az adott akciónál rendelkezésre álló lehetőségekre.

Az összes akciópontot ugyanannak az akciónak a végrehajtására kell felhasználni. Azokat nem tudod több akció között megosztani.



Példa: Kék elvesz egy 4-es értékű kockát a királyakció-lapjáról. Ez 3 akciópontot ad neki.



Kék jelzője 3 mezővel feljebb lép a királysávon. Mivel már van egy jelző ott, ahol Kék befejezte a mozgását, a kék jelző a narancssárga és a lila jelzők tetejére kerül.

Feladatok

A fordulód során bármikor (az akciópontok elköltése előtt, után vagy között) szünetet tarthatsz, hogy feladatokat végezz. Az akciókkal ellentétben a legtöbb feladathoz nyersanyagokat kell elkötened.

A lehetséges feladatok a következők:

- Költs el 2 aranyat, hogy egy másik nyersanyagot (kő, gypjű, fém vagy élelem) szerezz.
- Teljesíts egy raktárházadban lévő szerződést a lapkán ábrázolt nyersanyagok elköltésével. Mozdasd a szerződéslapkát a raktárházadból a játékosablád balszélő szabad szerződésmezőjére. Vedd el az oszlopot arról a mezőről (ha van), és add hozzá a személyes készletedhez. Ez az oszlop mostantól építészakció végrehajtására a rendelkezésedre áll. Szerezd meg a szerződéslapkán, valamint az általa lefedett mezőn feltüntetett győzelmi pontokat. Megkapod a szerződéslapkán ábrázolt további előnyöket is.
- Költs el élelmet arra, hogy átmozgass egy címerlapkát a raktárházadból a játékosabládon lévő egyik épület alatti üres mezőre. Minden egyes címermezőnek más-más élelemköltése van. Minden ilyen mezőnek van egy bónusza is, amelyet közvetlenül azután megkapsz, hogy egy címerrel lefeded.



Egy címer lehelyezésért járó bónuszok (balról jobbra):

- Helyezz egy házat a készletedből a térképen lévő **bármelyik** városba. A kiválasztott városban kell lennie szabad házmezőnek, és nem helyezheted a házat olyan városba, ahol már van házad.
- Helyezz egy oszlopot a készletedből a térképen lévő **bármelyik** katedrálisba. A kiválasztott katedrálisban kell lennie szabad oszlopmezőnek, és nem helyezheted le az oszlopot olyan katedrálisra, ahol már van oszlopod.

- Mozdasd a kereskedőt a térkép bármelyik mezőjére.
- Mozdasd az építészdet a térkép bármelyik mezőjére.
- Szerezz 2 bármilyen nyersanyagot.
- Szerezz 5 győzelmi pontot.

- Járulj hozzá bármelyik katedrális felépítéséhez, ahol már van oszlopod. Költsd el a katedrális építésköltség-lapkáján lévő szükséges mennyiségű követ, és vedd el a legfelső katedrálislapkát. Szerezz annyi győzelmi pontot, amennyi az építésköltség-lapkán és a katedrálislapkán összesen szerepel.

Egy adott katedrális építéséhez csak egyszer járulhattok hozzá.

- Használd a raktárházadban lévő egyik bónuszlapka segítőképeségét. A segítőképeség alkalmazása után a lapka kikerül a játékból.

Lapkatípusok

Amikor bármilyen lapkát szerezték a játéktábláról (térkép, sávok stb.), az először a raktárházatokba kerül. Ha a raktárházatok tele van, nem tudtok lapkát elvenni. Ezért mielőtt olyan helyzetbe kerülnétek, hogy lapkát szerezzetek úgy, hogy a raktárházatok tele van, fontoljátok meg olyan akciók vagy feladatok végrehajtását, amelyek lehetővé teszik, hogy néhány lapkát eltávolítsatok a raktárházatokból.

Cimerek

A cimerek világosbarnák. A cimereknek hat különböző típusa van (a főbb nemesi családokat képviselik). A címerlapkákat helyezd a játéktábládon az épületek alatti, számukra kijelölt mezőkre (miután áthaladtak a raktár-épületeden). Cimerek a szerződéslapkákon és a bónuszlapkákon is megtalálhatók.

Soha nem lehet több azonos típusú címer sehol a játéktábládon.

Lásd: „Címerlehelyezési bónuszok”, 30. oldal.

Szerződések

A szerződéslapkák kékek. A rajtuk lévő nyersanyagok ábrázolják a szerződés követelményeit, míg a győzelmi pont-jutalom és az egyéb előnyök a lapka alján található. A legtöbb szerződéslapka a szerződés kínálaton keresztül érhető el, de a bónuszlapkák között is található pár.

Amikor elveszel egy szerződéslapkát, tartsd azt a raktárházadban, amíg nem rendelkezel elegendő ahhoz szükséges nyersanyaggal, és nem döntesz úgy, hogy teljesíted azt. Ha a játéktábládon nincs több szabad szerződésmező, ahová új szerződéseket tudnál rakni, nem vehetsz el több szerződést.

Segítők

A segítők világos bézs színűek, és csak a bónuszlapkák között található meg. Amíg a raktárházadban van, a fordulód során egy segítőt a képességeért bármikor felhasználhatsz, majd a lapka kikerül a játékból. Nyersanyagokat, győzelmi pontokat, extra akciópontokat stb. biztosíthatnak. (További részletekért nézd meg a *Függelék*et.)

Játéktáblák

Amint egy épület összes szobája megtelt karakterlapkákkal, és egy címerlapka lett az épület erre a célra kijelölt területére helyezve (és ezáltal befejezett épületté válik), az adott karakertípushoz kapcsolódó akció azonnal erősebbé válik a számodra (beleértve az aktuális akciót is, ha van ilyen).



A karakertípushoz tartozó akció a karakterlapkák jobb alsó sarkában van jelelve.

Amint befejeztél egy épületet, vedd el a jelzett bónusz akciópontjelzőt, és helyezd a megfelelő akcióra az akciókerék külső oldalán. Ettől kezdve minden alkalommal, amikor kiválasztod az adott akciót, 1/2/3 akciópontnyi bónuszt kapsz (egy 1/2/3 szobás épület után).



Példa: Kék elkölt három akciópontot arra, hogy a raktárházából egy karaktert egy 3. emeleti szobába helyezzen.

Ez a bónusz akkor is érvényes, ha a megfelelő akciót dzsókerakcióval hajtjuk végre. Ez a bónusz csak a kocka kiválasztásakor kapott akciópontokra vonatkozik, a segítő vagy más játékhatal által biztosított akciókra **nem**.

A játékos táblán a jobbszélső épület befejezése semmiféle akcióbónuszt **nem** biztosít.



Miután megkapta az elhelyezett karakternek megfelelő előnyt, Kék elkölt 6 élelmet arra, hogy átmozgasson egy címert a raktárházából az ugyanazonos épület alatti üres helyre.



Miután megkapta a címer elhelyezéséhez kapcsolódó előnyt, Kék épülete befejezett épületté válik. Kék azonnal elveszi a hozzá tartozó bónusz akciópontjelzőt, és elhelyezi az akciókerék megfelelő szelvébe (királyakció).



Mostantól kezdve Kéknek 3 akciópontbónusza van, amikor királyakciót hajt végre.

A játék vége és a végső pontozás

A 4. játékkör végén a végső pontozást az alábbiak szerint hajtásátok végre:



1. Szorozzátok meg a térképen lévő házaikat számát a térképen lévő oszlopaitok számával, és szereztetek ennyi győzelmi pontot.
2. Számoljátok meg a befejezett épületeiteket, vagyis azokat, amelyekben van címer és az összes szobájuk (1, 2 vagy 3) fel van karakterekkel töltve. Ezekért – 1/2/3/4/5/6 után – szereztetek 0/0/5/10/20/30 győzelmi pontot.
3. Minden személyes készletetekben maradt 4 nyersanyag után szereztetek 1 győzelmi pontot.

Az a játékos győz, akinek a legtöbb pontja van. Döntetlen esetén az a játékos győz közülük, aki a forduló sorrendben előbbre áll.



Példa: Kék összszámolja a végső pontszámát:

1. A játéktáblán 5 kék oszlop és 5 kék ház van, így Kék 25 győzelmi pontot szerez.
2. Kéknek 4 befejezett épülete van (lásd fentebb), amikért 10 győzelmi pontot szerez.
















3. Kéknek maradt 3 vasa, 5 aranya és 1 gyapjúja is, amikért további 2 győzelmi pontot szerez.







A játék végén szerzett győzelmi pontjainak száma (amelyeket hozzá kell adni a játék során szerzett győzelmi pontjaiboz) $25+10+2=37$ győzelmi pont.

Függelék








Segítőkéességek

	Végezd el bármelyik akciót 1 akcióponttal.
 	Végezz el egy kereskedőakciót 2/3 akcióponttal.
 	Végezz el egy karakterakciót 2/3 akcióponttal.
 	Végezz el egy szerződésakciót 2/3 akcióponttal.
 	Végezz el egy építészakciót 2/3 akcióponttal.
 	Végezz el egy királyakciót 2/3 akcióponttal.
  	Adj 1/2/3 akciópontot az aktuális akciódhoz. Ezek csak a kiválasztott kockádhoz kapott akcióra vonatkoznak, a segítő vagy más játékhatal által biztosított akciókra nem .
	Akkor használd, amikor kockát választasz. Válassz egy nyersanyagtypust. Vedd el azt a típusú nyersanyagot a kiválasztott kockád színének megfelelő nyersanyagtypus helyett.











			<p>Szerezd meg az ábrázolt számú aranyat és/vagy győzelmi pontot.</p>
			<p>Szerezz 2/3 bármilyen nyersanyagot. (Mindegyik nyersanyag lehet különböző is.)</p>
			<p>Szerezz 1 vasat, 1 gyapjút, 1 követ és 1 ételmet.</p>
			<p>Válassz ki egy játékosabládon lévő épületet. Szerezd meg az adott épületben lévő összes karakter bónuszát.</p>







Karakterlapkák

	<p>A karakterlapkák jobb alsó sarkában lévő ikonok emlékeztetnek arra, hogy melyik akcióra (szerződés, karakter, építész, kereskedő vagy király) fogsz bónusz akciópontokat kapni, miután teljesen befejezted az adott típusú karaktert tartalmazó épületet.</p>
	<p>Végezz el egy szerződésakciót 1/2 akcióponttal. Szerezz 1 nyersanyagot a választásod szerint.</p>
	<p>Végezz el egy szerződésakciót 3 akcióponttal.</p>
	<p>Szerezz 2 gyapjút.</p>
	<p>Szerezz 1/2 vasat.</p>



	Szerezz 1 aranyat és 1 vasat / 1 aranyat és 1 gyapjút.
	Végezz el egy karakterakciót 1/2 akcióponttal.
	Elmozgathatod az építésedet egy mezőről egy szomszédos mezőre. Elmozgathatod a kereskedődet egy mezőről egy szomszédos mezőre.
	Szerezz 1/2 élelmet.
	Szerezz 2/3 aranyat.
	Végezz el egy királyakciót 1/2 akcióponttal.
	Szerezz 2/3 győzelmi pontot.
	Elmozgathatod a kereskedődet egy mezőről egy szomszédos mezőre egyszer/kétszer.
	Elmozgathatod a kereskedődet egy mezőről egy szomszédos mezőre. Ha a kereskedőd olyan városban tartózkodik, ahol nincs házad, és van ott üres házmező, akkor lehelyezhetsz egy házat oda, ahol a kereskedőd van. Ezeket az akciókat bármilyen sorrendben végrehajthatod, és dönthetsz úgy, hogy csak a bónusz egy részét használod fel.
	Helyezz le 1 házat oda, ahol a kereskedőd tartózkodik. Ennek a karakterlapjának az előnyét csak akkor használhatod ki, ha a kereskedőd olyan városban van, ahol még nincs házad, és van ott üres házmező.

	<p>Elmozgathatod az építészdet egy mezőről egy szomszédos mezőre egyszer/kétszer.</p>
	<p>Elmozgathatod az építészdet egy mezőről egy szomszédos mezőre. Ha az építészdet olyan városban tartózkodik, ahol nincs oszlopod, és van ott üres oszlopmező, akkor lehelyezhetsz egy oszlopot oda, ahol az építészdet van. Ezeket az akciókat bármilyen sorrendben végrehajthatod, és dönthetsz úgy, hogy csak a bónusz egy részét használod fel.</p>
	<p>Helyezz le 1 oszlopot oda, ahol az építészdet tartózkodik. Ennek a karakterlapjának az előnyét csak akkor használhatod ki, ha az építészdet olyan városban van, ahol még nincs oszlopod, és van ott üres oszlopmező.</p>
	<p>Szerez 1/2 követ.</p>



Címerek



A címereknek hat különböző típusa van (a főbb nemesi családokat képviselik), és a bónusz- és a szerződéslapkákon is megtalálhatóak. Emlékezz: A játékosabládon minden címerből csak egy lehet. Soha nem vehetsz el olyan címet, amilyennel már rendelkezel.



Szerződések



Fizess 1/3/5/7/8 megegyező nyersanyagot, hogy 1/3/6/10/13 győzelmi pontot szerezz.



Fizess 2/3/9 vasat, hogy 2/4/17 győzelmi pontot szerezz.



Fizess 5/7 vasat, hogy 7/11 győzelmi pontot szerezz, és lépj előre egy mezőt a királysávon.



Fizess 2/3/9 fát, hogy 2/4/17 győzelmi pontot szerezz.



Fizess 5/7 gyapjút, hogy 7/11 győzelmi pontot szerezz, és mozgasd a kereskedőt egy városból egy szomszédos városba.



Fizess 2/3 bármilyen **megegyező** nyersanyagot és 2/3 vasat, hogy 5/8 győzelmi pontot szerezz.



Fizess 2/3 bármilyen **megegyező** nyersanyagot és 2/3 gyapjút, hogy 5/8 győzelmi pontot szerezz.



Fizess ki a vas és a gyapjú megadott kombinációját, hogy 2/6/12 győzelmi pontot szerezz.



Fizess 3/5 gyapjút és 3/5 vasat, hogy 9/16 győzelmi pontot szerezz, és végezz el egy karakterakciót 1 akcióponttal.



Szerezzen győzelmi pontokat minden egyes, a térképen lévő 1 házból és 1 oszlopból álló készlet után.



Szerezzen győzelmi pontokat minden egyes, a játékos táblán lévő 1 teljesített szerződésből és 1 birtokodon lévő katedrális lapkából álló készlet után.



Szerezzen győzelmi pontokat minden egyes, a játékos táblán lévő teljesített szerződés után.



Add hozzá ennek a lapkának a győzelmi pontjaihoz a táblára nyomtatottat, majd a királysávon elfoglalt pozíciódnak megfelelően szerezzen győzelmi pontokat. (Ez **nem** szorzó.) Előfordulhat, hogy ennek a lapkának a kiértékelésekor győzelmi pontokat veszítesz.



Szerezzen győzelmi pontokat minden egyes, a játékos táblán lévő 1 teljesített szerződésből és 1 címerből álló készlet után.



Szerezzen győzelmi pontokat minden egyes, a térképen lévő házad után.



Szerezzen győzelmi pontokat minden egyes, az épületeid 2. és 3. emeletén lévő karakter után (függetlenül attól, hogy az épület befejezett-e vagy sem).





Szerezzen győzelmi pontokat minden egyes, a játékos táblán lévő címerlapka után.








Szerezzen győzelmi pontokat minden egyes, a térképen lévő oszlopod után.



	<p>Szerezzen győzelmi pontokat minden egyes, a játékosabládon lévő épület után, amely teljesen tele van karakterlapkákkal (függetlenül attól, hogy befejezett-e vagy sem).</p>
	<p>Szerezzen győzelmi pontokat minden egyes, a birtokodban lévő katedrálislapka után.</p>

Játéktábla

	<p>A városok számos mezőt tartalmaznak a játékosok házai számára. Néhány mező csak a „3+” vagy „4” fővel játszott játékokban érhető el.</p>
	<p>Útmezők. Kereskedői és építészid mozgatásakor ezeket a mezőket kell számolni, ám ide nem tudsz házakat vagy oszlopokat helyezni.</p>
	<p>Miután felépítettél egy házat egy ilyen szimbólummal ellátott mezőre, azonnal válaszd ki az egyik olyan épületet (függetlenül attól, hogy befejezett-e vagy sem), amely tartalmaz legalább egy karaktert, és kapi meg minden karakterbónuszt egyszer. A bónuszokat bármilyen sorrendben megkaphatod, és dönthetsz úgy is, hogy figyelmen kívül hagyod az épületben lévő karakterek által biztosított bónuszok egy részét vagy mindegyiket.</p>
	<p>Miután egy ilyen szimbólummal ellátott mezőn felépítettél egy házat, azonnal szerezd meg az ábrázolt számú győzelmi pontot.</p>
	<p>Oszlopmező. Az ezt a lapkát  tartalmazó városban lévő katedrálisra nem tudsz oszlopot helyezni, mivel az a katedrális ebben a játékban nem fog felépülni.</p>
	<p>Bónuszlapka-mezők. Minden számmal jelölt mező csak olyan játékokban lesz használva, ahol a játékosok száma megegyezik a számmal, vagy meghaladja azt. (Más szavakkal, alacsonyabb játékoszámú játékokban ne helyezd oda bónuszlapkákat.)</p>

FÜGGELÉK

Címerlehelyezési bónuszok



Fizess 6 ételmet. Helyezz le egy házat a készletedből a térképen lévő **bármelyik** városra. A kiválasztott városban kell lennie egy üres házmezőnek, és nem tudod a házat olyan városba lehelyezni, ahol már van házat.



Fizess 6 ételmet. Helyezz le egy oszlopot a készletedből a térképen lévő **bármelyik** katedrálisra. A kiválasztott katedrálisban kell lennie egy üres oszlopmezőnek, és nem tudod az oszlopot olyan katedrálisba lehelyezni, ahol már van oszlopod.



Fizess 5 ételmet. Mozdasd át a kereskedődet a térkép bármelyik mezőjére.



Fizess 4 ételmet. Mozdasd át az építészedet a térkép bármelyik mezőjére.



Fizess 3 ételmet. Szerezz 2 bármilyen nyersanyagot.



Fizess 2 ételmet. Szerezz 5 győzelmi pontot.