

Vangelis Bagiartakis

Dice CityTM Crossroads



Játékszabály



BEVEZETÉS



Az arany továbbra is növeli a városod gazdagságát, amit felhasználhatsz, hogy befektess a művészetekbe, zenébe és új épületekbe.

Rolldovia polgárai új utakat keresnek a városban, és virágzóbb közösséget hoznak létre, vendéglők és egyesületek csíráznak ki mindenfelé, hogy kiszolgálják az igényeiket.

Milyen irányba fordul a városod legközelebb? **Válaszutak** előtt állsz...

De melyik helyes út, hogy még egyszer dobj, építs és győzz?



TARTOZÉKOK

A **Crossroads**-ban minden helyszínfajtából 4 van, plusz az Aranybánya (Gold Mine), egy áru helyszín, ami az **All That Glitters**-ben mutatkozott be.



Az áru helyszíneket



jelöli



48 helyszín- és 12 áru helyszínkártya van. A kiegészítőben ezen kívül 12 arany jelző, valamint további győzelmi pont (GyP) és használaton kívül jelzők találhatók.



ÚJ SZABÁLYOK

Az **Aranybányák (Gold Mine)** új valutát hoznak a játékba, az aranyat. Az arany áru. Eladhatod a köröd során bármikor, bármilyen tetszésed szerinti nyersanyagért. Végeredményben nyersanyag helyettesítő, de nem számít nyersanyagnak.

Az **aranyra** ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a nyersanyagokra.

- Külön pakliba kell rendezni a játék elején.
- A raktáradban tárolhatod, de a köröd végén csak egyet tarthatsz meg.
- A többi játékos elrabolhatja a Támadás fázisában, de 3 támadó erőre van szüksége hozzá.
- Általánosan használható fizetségként helyszíneken/helyszínek felépítéséhez.

Mindazonáltal van 3 fontos különbség:

- Azok a **kártyahatások**, amik a nyersanyag vagy termelő helyszínekre hatnak, nem hatnak az Aranybányákra.
- Az **arany** nem használható fizetésre, amikor egy nyersanyagot kell fizetni. Ugyanígy nem számít nyersanyag-nak amikor bármelyik kártya nyersanyagra hivatkozik.
- Korlátozott mennyiségű arany van a készletben. Amikor felhasználod, ezek a jelzők nem kerülnek vissza a készletbe, hanem visszakerülnek a dobozba (kikerülnek a játékból). Amikor az összes aranyjelzőt felhasználtátok, a játék befejeződik.

Előkészítés

► Aranybányák (Gold Mines)

Amikor szétválogatjátok különálló paklikba a Lumber Mill, Quarry, Mine, and Regular Army kártyákat, készítsetek egy 5. paklit az összes Gold Mine kártyából. Ez elérhető lesz a játék során.

► Aranyjelzők

Amikor csak a **Crossroads** kiegészítővel és az alapjátékkal játszotok, a játékosok számától függő számú aranyjelzőt

Dice City + Crossroads

2 játékos 3-4 játékos

10



12



rakjatok a készletbe; 2 fős játéknál 10-et, 3 vagy 4 fős játéknál 12-t.

Ha az alapjátékkal és az összes kiegészítővel játszotok, 12 jelzőt rakjatok 2 fős játéknál, 15 jelzőt 3 fős és 16-ot 4 fős játéknál.

Dice City + összes kiegészítő

2 játékos 3 játékos 4 játékos

12



15



16



Kockafázis

Inaktiválás egyértelműsítése – A Courthouse (Bíróság lásd 10. o.) inaktiválhat egy olyan helyszínt, ami már amúgy is inaktiválva van. Az alapjáték szabályai szerint felhasználhatsz egy kockát, hogy újraaktiválj egy használaton kívüli helyszínt. Ez az újraaktiválás azt jelenti, hogy egyetlenegy használaton kívül jelzőt veszel le a helyszínről, nem az összeset. Tehát egy olyan helyszín újraaktiválásához, amin két jelző van, két kocka szükséges.

Oszlopok

Több olyan helyszín van, ami oszlopokra hivatkozik. Az oszlopok függőleges vonalak a várostáblán, amik egyazon kockaszámon osztoznak. Az oszlop használata nem hat a szomszédokra. A "Szomszédos" **csak** az adott helyszíntől jobbra vagy balra lévő helyszíneket jelenti, nem az ugyanabban az oszlopban alatta vagy fölötté lévőket.



Helyszínek hozzáadása ebből a kiegészítőből a Dice City játékodhoz.

A **Crossroad** összes helyszínkártyája bekeverhető a **Dice City** kártyái közé, 3 különböző módon:

Gyors játék

Keverd össze az alapjáték és a kiegészítő(k) összes helyszínetét, és játssz normál módon. Amikor egy kockát arra használsz, hogy frissítsd a helyszíneket, akárhány kártyát lecserélhetsz 4-8 között.

Véletlenszerű

Válogasd szét a helyszíneket az alapjátékból és a kiegészítő(k)ből típus szerint (polgári 🏠, kulturális 🗡️, kereskedelmi 🍋, hadi 🚢). Keverd össze fajtánként, és húzz 15-15 lapot véletlenszerűen. Keverd össze ezt a 60 lapot, és használd helyszíneklina a játék során.

Teljes készlet

Válassz véletlenszerűen 5 különböző helyszínt minden fajtából, és tedd mindhárom példányt a helyszínekliba, majd keverd össze a paklit.



A kiegyensúlyozottabb játék érdekében a **"Teljes készlet"** és a **"Véletlenszerű"** összeállítást javasoljuk.

Emellett készítettünk néhány **ajánlott összeállítást**, ami megmutatja a játékot néhány egyéb nézőpontból is, az összes eddig megjelent kiegészítővel:

“Hatalom és tanulás”

“Trükkök és jutalmak”

“Gazdagság és csodák”

economic

Mint
Merchant Guild
Master Builder
Warehouse
Post

Bazaar
Market Place
Storehouse
Goldsmith
Harbor

Bazaar
Goldsmith
Warehouse
Bank Trade
Crafts Guild

military

Barracks
Training Camp
Armory
Conscription Hall
Military Academy

Blacksmith
Catapult
Watchtower
Prison
Garrison

Barracks
Training Camp
Mercenaries
Garrison
Palace Guards

cultural

Cathedral
Festival Hall
Grand Statue
Gardens
University

Festival Hall
Manor
Library
Palace
Lighthouse

Great Wall
Manor
Monument
Palace
Conservatory

civic

Cemetery
Stables
Town Hall
Central Square
Main Street

Well
Hospital
Courthouse
Tavern
Treasury

Church
Well
Governor's House
Tavern
Treasury

Azoknak a játékosoknak, akik az összes elérhető kártyát használni akarják, az “Epic” összeállítást javasoljuk.

Válassz kettőt minden kártyából a **Crossroads**-ból, és egyet-egyet a **Dice City** alapjátékból és az **All that Glitters** kiegészítőből! Használd ezt helyszínpaklinak!

Bank (Bank)

Ha egy másik játékos megtámadja a Bankomat, mi történik a rajta lévő aranyjelzőkkel?

Ott maradnak, ahol vannak. Ha újraaktiválsz a helyszínt, használhatod őket normálisan, nem vesznek el.



Crafts Guild (Iparoscéh)

Ha csak egy helyszínem van ugyanabban az oszlopban, hány nyersanyagot kapok?

Csak egy nyersanyagot kapsz, azok közül, amik annak a helyszínek az árában szerepelnek.




Garrison (Helyőrség)

Ha a Blacksmith-t használom, utána a Garrison-t, ami szomszédos egy Regular Army-val, hány támadóerőt kapok?

A Blacksmith minden Katonai kártyához 1 támadóerőt ad, amikor használod. Mivel te a Garrisonszt használod ami mellett Regular Army van, mindkettő kap 1 plusz erőt. A végső támadóerőd 5 lesz (2 a Garrison-tól, és 3 a Regular Army-től).



Conservatory (Konzervatórium)


Egy helyszínen van egy  jelző a Conservatory-tól. Ha a Town Hall-lal vagy a Main Street-tel használom a képességét, elvehetem a jelzőt?





Igen. A jelzőt akkor kapod, ha a képességet használod. A Town Hall és a Main Street is egy helyszín képességének használatát teszi lehetővé, tehát elveheted a jelzőt.



Egy helyszínen van egy  jelző a Conservatory-tól. Egy kocka kerül rá, de egy másik kockával elmozgatom egy másik helyszínre. Elvehetem a jelzőt?

Nem. Használnod kell a kártya képességét, amin a  jelző van, hogy megkapd azt.

Egy kulturális helyszínen, ami nem ad pontot, van egy  jelző. Ha előbb aktiválom a Library-t (az All that Glitters-ből), később, amikor használom a helyszínt, hogy megkapjam a  jelzőt, kapok további 3 GyP-ot?

Nem. A Library csak akkor működik, ha a helyszín képeségének használatával kapsz GyP-ot, ezt a pontot viszont a jelzőtől kapod.



Ha egy  jelzõt egy ONGOING helyszínre rakok, mi történik?

Ahhoz, hogy a GyP jelzõt megkapd, a helyszínre kell raknod, majd eldobnod a kockádat, hogy “végrehajtsd a képességét”. Mivel a képesség folyamatos, semmilyen további hatása nincs - csak megkapod a GyP jelzõt.

Courthouse (Bíróság)

Használhatom kétszer ugyanazt a helyszínt?

Nem, két különböző helyszínt kell választanod.



Milyen sorrendben kell használnom a két kiválasztott helyszín képességét?

Amilyen sorrendben csak szeretnéd, azonban egymás után kell használnod. Nem teheted meg, hogy használod az egyiket, végrehajtasz egy akciót egy másik kockával, és utána használod a másik helyszín képességét.

Mi történik, ha olyan helyszínt használok, amit inaktíválnom kell a képessége részeként?

Amikor használod a helyszín képességét, ráteszel egy használaton kívül jelzõt. Ezután a Courthouse miatt inaktíválod a helyszínt megint, és ráteszel egy másik jelzõt.

Választhatok a Courthouse-zal egy inaktívált helyszínt?

Nem. Csak aktív helyszínt választhatsz.

GyIK ◦ GyIK ◦ GyIK ◦ GyIK ◦ GyIK ◦ GyIK ◦

Treasury (Kincstár)

Választhatom az asztalra kirakott 8 helyszínt egyikét?

Nem, a pakliból kell választanod egy helyszínt.

Megtehetem, hogy lerakom a helyszínt egy olyan helyre, ahol kocka van, újraaktiválom egy másik kockával, és használom a képességét egy körön belül?

Igen, megteheted.



CREDITS

Játékterv: Vangelis Bagiartakis

Projektvezető és fejlesztés: Mark Wootton

Művészeti vezető: Todd Rowland

Grafikai terv: Giota Vorgia

Szabály és írás: John Goodenough, Mark Wootton

Tördelő: John Goodenough, Todd Rowland, Giota Vorgia

Lektorálás: Vangelis Bagiartakis, Nicolas Bongiu, Todd Rowland, John Goodenough

Szerkesztő: Nicolas Bongiu, Mark Wootton

Gyártás: Dave Lepore

Artwork: Gong Studios

Tesztelők: Maryne Blanchetière, Nicolas Bongiu, Vincent Carassus, Nikos Chondropoulos, Kyle Huibers, Matt Joyce, Alex Kapidakis, Alex Kokkalas, Jean Le Bail, Mike McDonald, Tim Moore, Will Pell, Todd Rowland, Eric Swanson, Richard Tatge, Thorin Tatge, Christie Thompson, Chris Yialouris, John Zinser.

Magyar fordítás: Guszty (rozvanyia@gmail.com)

COPYRIGHT & CONTACT

© 2016 Alderac Entertainment Group. Dice City and all related marks are



™ and © Alderac Entertainment Group, Inc.

4045 E. Guasti Road #210, Ontario, CA 91761 USA and ™

and © 2016 Artipia Games, 1 Profiti Ilia str. Aghia

Paraskevi, 153 41 Athens, Greece.

All rights reserved.

Printed in China.



Vigyázat! Fulladásveszély! Nem adható 3 év alatti gyermeknek!

Bármilyen kérdés, kapcsolat: customerservice@alderac.com

www.alderac.com/dice-city