

# Akciókártyák áttekintése

## Alkimista (4x)



Alchemist

Kicserélhetsz egy téglát a raktáradból egy általad kiválasztott téglára a zsákból. Mind-egyik téglát megválaszthatod, ezért a téglá kiválasztásához bele is nézhetsz a zsákba.

## Elismerés (2x)



Anerkennung

A játék végi értékelésnél számold össze az összes általad teljesített 3-as vagy 4-es szintű építési megbízást! Ezek számával megegyező további győzelmi pontot kapsz.

## Építész (3x)



Architekt

Játszd ki ezt a kártyát az 5. fázisban, az építési megbízások teljesítésekor! Ekkor az egyik megépített tornyodat eggyel alacsonyabb vagy eggyel magasabb toronyként számíthatod be. Például egy 3 szintes sárga tornyot úgy értékelhetsz, mintha 4 szintes lenne. Egy 2 szintes tornyot 3 szintesként értékelhetsz, vagy egy 9 szintes tornyot csak 8 szintesként.

## Szégyen (2x)



Blamage

A játék végi értékelésnél 2 győzelmi pontot veszítesz.

## Híd (1x)



Brücke

Ha a 2. fázisban téglákat cserélsz, eggyel kevesebb téglát kell adnod a kiválasztott tégláért. A 3 tégláért 1 téglá cseréje helyett 2 téglát adhatsz 1 tégláért. Azonban változatlanul csak egyszer cserélhetsz téglákat.

## Harangtorony (1x)



Campanile

Ha egy játékos ezt a kártyát választja a kártyasorról, a kártyát a Templom mezők egyikére kell tenni képpel felfelé (ugyanúgy, mint egy normál Templom kártyát). Minden játékos köteles egy 3 fehér téglából álló harangtoronyt építeni.

Amíg ez a harangtorony el nem készül, nem teljesíthető egyéb építési megbízás. Viszont továbbra is minden játékos köteles az építési helyén álló tornyait minden körben növelni, vagy lebontani az elhagyott tornyokat.

Aki először elkészül a harangtoronnyal az 5. fázisban, visszateszi a toronyhoz felhasznált téglákat a zsákba az 5. fázisban, és ráteszi a kis színes pecsétjét a Harangtorony kártyára. Ettől a pillanattól fogva a játékos már újra teljesíthet egyéb építési megbízásokat, akár ugyanabban a körben is. A kártya a helyén marad, amíg az összes játékos rá nem helyezte a kis színes pecsétjét. Ezt követően mindenki visszaveszi a színes pecsétet és a kártya a dobópaklira kerül.

## Emlékmű (2x)



Denkmal

Amikor egy játékos ezt a kártyát választja ki a kártyasorról, először meg kell határozni, hogy melyik játékosé a legmagasabb torony az építési helyén. Ez a játékos a kezébe veszi ezt a kártyát. Ha ebben a tekintetben döntetlen áll fenn, a kártya eldobásra kerül. A játék végi értékelésnél az a játékos, akinél ez a kártya van, további 3 győzelmi pontot kap.

## Összeomlás (1x)



Einsturz

Le kell bontanod az építési helyeden álló egyik tornyodat. Az összes bontott téglá visszakerül a zsákba. Ha nincs tornyod az építési helyeden, semmi sem történik.

## Hercegnő (2x)



Fürstin

Játszd ki ezt a kártyát az 1. fázisban, a kártyák kiválasztásakor. Ebben a körben nem kell megfizetned a kártyasorról elvett kártya költségét.

## Fő előjog (1x)



Großes Privileg

Ez a kártya képpel felfelé az egyik Templom mezőre kerül, és addig ott marad, amíg egy játékos nem teljesít egy pontosan 7 szintes építési megbízást. Ez a játékos azonnal plusz 4 győzelmi pontot kap. Ezután a kártyát eldobjuk.

## Nagykereskedő (2x)



Großhändler

Játszd ki ezt a kártyát az 1. fázisban, a kártyák kiválasztásánál vagy a 2. fázisban, a téglák cseréjénél! Válassz ki egy kártyát a kártyasorról és számold meg az ezen lévő téglákat! Vedd el az összes téglát erről a kártyáról, tedd vissza a zsákba és vegyél ki ugyanannyi új téglát a zsákból, mint amennyi a kártyán volt! Tedd ezeket a kiválasztott kártyára! Nem muszáj a Nagykereskedő kártyát választanod az 1. fázisban.

## Árvíz (1x)



Hochwasser

Ez a kártya az összes játékost érinti. Az összes játékosnak vissza kell tennie a téglái egyharmadát (felfelé kerekítve) a zsákba. A zsákba visszateendő téglák színét a játékosok választhatják meg. Az ezen a kártyán lévő téglák nem számíthatnak bele a játékos tégláiba és nem lehet őket viszatenni a zsákba.

## Kiseb előjog (1x)



Kleines Privileg

Ez a kártya képpel felfelé az egyik Templom mezőre kerül, és addig ott marad, amíg egy játékos nem teljesít egy pontosan 5 szintes építési megbízást. Ez a játékos azonnal plusz 2 győzelmi pontot kap. Ezután a kártyát eldobjuk.

## Raktártűz (2x)



Vissza kell tenned 3 téglát a raktáradból a zsákba. Kiválaszthatod a zsákba teendő téglák színét. Az ezen a kártyán lévő téglák nem használhatók fel erre a célra. Ha egy játékosnak kevesebb, mint 3 téglája van, egyszerűen visszateszi az összeset a raktáradból a zsákba.

## Raktár (3x)



A 6. fázis, a limitek ellenőrzése során további 5 téglá lehet a raktáradban, összesen legfeljebb 15 téglá. Ezen felül korlátlan számú kártyát tarthatsz magadnál.

## Luxusadó (1x)



Ez a kártya az összes játékost érinti. A játékosok minden, az építési helyükön álló tornyok után, amelynek legalább 5 szintje van, kötelesek befizetni 2 téglát. A téglák színe nem kell, hogy azonos legyen a tornyok színével, és szabadon megválasztható.

Minden olyan tornyot, ami után ezt nem tudják kifizetni, le kell bontani. A bontott téglák fele (felfelé kerekítve) a zsákba kerül, a másik fele (lefelé kerekítve) a játékos raktárába kerül. A játékos nem választhatja azt, hogy lebontja a tornyot, tehát ha képes rá, akkor ki kell fizetnie az adót.

## Kőműves (3x)



Ezt a kártyát a 3. fázisban, a torony építésének játsz ki! Amikor az építési költségeket fizeted ki, 3-mal kevesebbet fizethetsz. Például: 4 téglá beépítési ingyen van, 6 téglá beépítése 7-be kerül. Ha van Műhelyed, a kombinált kedvezmény 4. A negatív értékeket 0-nak számoljuk.

## Közepes előjog (1x)



Ez a kártya képpel felfelé az egyik Templom mezőre kerül, és addig ott marad, amíg egy játékos nem teljesít egy pontosan 6 szintes építési megbízást. Ez a játékos azonnal plusz 3 győzelmi pontot kap. Ezután a kártyát eldobjuk.

## Patrícus (3x)



Ennek a kártyának két lehetséges felhasználási módja van. Ezzel a kártyával törölheted egy olyan eseménykártya hatását, amit a kártyasorról húzol fel az 1. fázisban, a kártya kiválasztása során, vagy kijátszhatod a Patrícust ahhoz, hogy eldobj egy kártyát a kezedből, pl. a Szégyent vagy a Botrányt.

## Repedés (1x)



Válaszd ki az egyik építés alatt álló tornyodat az építési helyeden! Tegyd egy téglát erről a tornyról vissza a zsákba!

## Reneszánsz (1x)



Keverd össze a dobópaklit és a húzópaklit (nem a kártyasort) és képezz belőlük egy új húzópaklit! A Reneszánsz kártyát is ebbe az új húzópakliba kell keverni. Ezt követően töltsétek fel a kártyasort!

## Hírnév (2x)



A játék végi értékelésnél további 3 győzelmi pontot kapsz.

## Szabotőr (1x)



Válassz ki egy tornyot egy másik játékos építési helyén! Tegyd egy téglát erről a tornyról vissza a zsákba!

## Csempész (3x)



Kicserélheted a raktárad egyik tégláját egy másik játékos raktárának egyik téglájára. Mindkét téglát szabadon megválaszthatod.

## Botrány (2x)



A játék végi értékelésnél 3 győzelmi pontot veszítesz.

## Tisztelet (2x)



Ez a kártya az összes játékost érinti. Minden játékos egy-egy téglát fizet minden egyes építés alatt álló tornya után. A beadott téglá színe azonos kell, hogy legyen az építés alatt álló torony színével. Minden olyan tornyot, ami után ezt nem tudják kifizetni, le kell bontani.

A bontott téglák felét (felfelé kerekítve) a zsákba kell tenni, a másik felét (lefelé kerekítve) a játékos raktárába. A játékos nem választhatja azt, hogy lebontja a tornyot, tehát ha képes rá, akkor ki kell fizetnie a díjat.

## Műhely (4x)



Amikor az építési költségeket fizeted ki a 3. fázisban, a torony építésénél, 1-gyel kevesebbet fizethetsz. Például: 3 téglá beépítése ingyen van, 4 téglá beépítése 3-ba kerül. Ha egyúttal kijátszod a Kőműves kártyát is, 4-gyel kevesebbet fizetsz. A negatív értékeket 0-nak számoljuk.