



The Castles of
Burgundy
Special Edition

Szabálykönyv

TARTOZÉKOK

AZ ALAPJÁTÉK TARTOZÉKAI:

164 hexalapka:

- ① 7x 8 épület (40 bézs, 16 fekete)
- ② 7x 4 haszonállat (20 zöld, 8 fekete)
- ③ 12 bánya (10 szürke, 2 fekete)
- ④ 26 hajó (20 kék, 6 fekete)
- ⑤ 26 kolostor (20 sárga, 6 fekete)
- ⑥ 16 kastély (14 bordó, 2 fekete)



1 szabálykönyv



4 segédlet



1 játéktábla (kétoldalas)



- 20 kétoldalas hercegségtábla (5 tábla 4 példányban, #1-10)
- 4 játékos tábla
- 4 játékos tábla fedlap



26 munkásjelző



42 árulapka (négyzet, színenként 7)



12 bónuszlapka (2 a 6 színben)



24 ezüstérme



4 húzózsák



4 körsorrendjelző (mind a 4 játékoszínben 1)



9 dobókocka (mind a 4 játékoszínben 2, plusz 1 fehér)



4 győzelmipont-lapka (100/200 pont mind a 4 játékoszínben)



4 győzelmipont-jelző (mind a 4 játékoszínben 1)

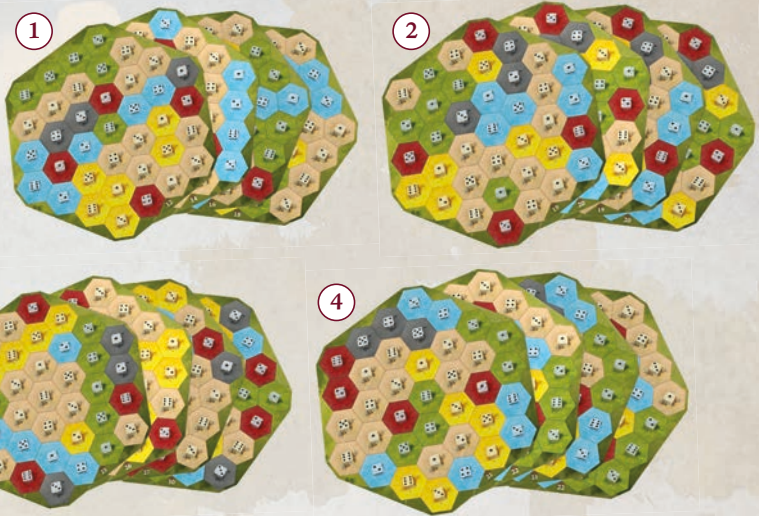


4 műanyag talp a győzelmipont-jelzőknek

A munkásjelzők és az ezüstérmék száma nincs korlátozva. Ha elfogynának, nyugodtan használjatok helyettesítőket.

A KIEGÉSZÍTŐK TARTOZÉKAI:

- ① 16 kétoldalas hercegségtábla
(4 tábla 4 példányban, #11-18) (1. kiegészítő)
- ② 4 kétoldalas hercegségtábla
(1 tábla 4 példányban, #19-20):
"A német bajnokság táblája (2013)",
"A német bajnokság táblája (2016)"
(3. és 7. kiegészítő)
- ③ 16 kétoldalas hercegségtábla
(4 tábla 4 példányban, #23-30):
"A határállomások" (4. kiegészítő)
- ④ 4 kétoldalas hercegségtábla
(1 tábla 4 példányban, #21-22)
(Special Edition)



1 kétoldalas hercegségtábla:
"A szőlőjáték" (#33-34)
(10. kiegészítő)



4 kétoldalas tábla:
"A csapatjáték" (#31a, 31b, 32a, 32b)
(9. kiegészítő)



12 további lapka:
"A kereskedőutak"
(8. kiegészítő)



4 további hexalapka
(2. kiegészítő)



9 további hexalapka:
"A fehér kastélyok"
(5. kiegészítő)



5 további hexalapka:
"Fogadók"
(6. kiegészítő)



18 pajzslapka
("A pajzsok" kiegészítő)



2 határállomás
bónuszlapka

A "Châteauma" tartozékainak a leírása a szabálykönyv 22. oldalán található.

A "SZŐLŐSKERTEK KIEGÉSZÍTŐ" TARTOZÉKAI:



1 szőlőskertbolt



51 dupla hexalapka



4 szőlőskerttábla



1 szőlősketraktár



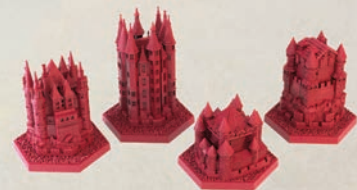
24 szőlő bónuszlapka
(6 féle)



1 húzózsák

A SPECIAL EDITION RÉSE:

(NEM TARTALMAZZA A CLASSIC PLEDGE):



16 kastély miniatúra



4 győzelmipont-figura

BEVEZETÉS

A 15. században járunk a közép-franciaországi Burgundiában. Befolyásos hercegeként az a célod, hogy stratégiai terjeszkedés és kereskedelem révén a birtokaid felvirágozzanak.

Dobj a kockákkal, hogy felfedded a lehetőségeidet, és találd meg a stratégiát, amely győzelemre vezet. Legyen szó kereskedelemről vagy gazdálkodásról, építkezésről vagy kutatásról, számos út vezet a jólét és a presztízs eléréséhez.

Ebben az építkezős játékban sokféleképpen szerezhetsz győzelmi pontokat. Bölcsen válaszd meg a stratégiádat! A hercegségek sokféleségének köszönhetően a játék végtelen változatosságot kínál, és még a tapasztalt játékosok számára is kihívást jelent.

A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.

BEVEZETÉS

A játékosok a 15. századi burgundiai hercegek bőrébe bújnak.

A játékosok 5 fázison keresztül gyűjtenek győzelmi pontokat kereskedelemmel, földműveléssel, építkezéssel vagy tudományos kutatással.

A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.

ELŐKÉSZÜLETEK

(Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki az összes lapkát a kartontáblákból.)

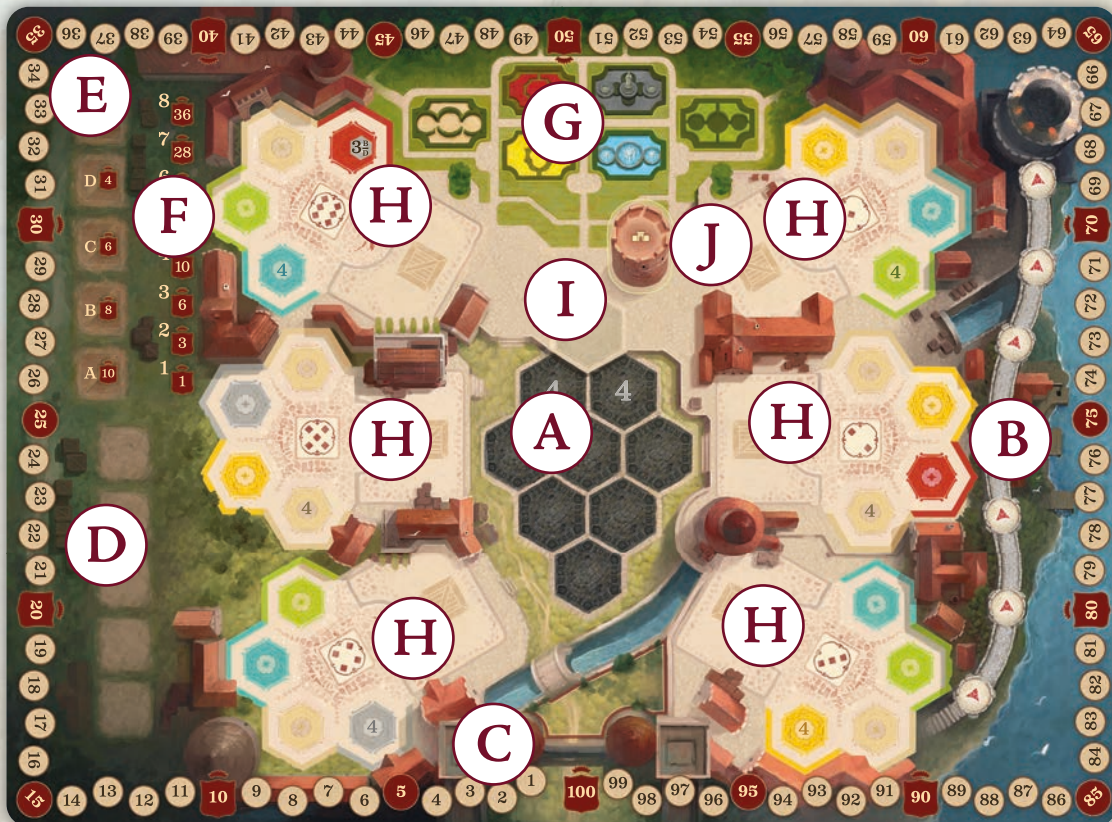
Helyezzétek a játéktáblát a játéktér közepére. A 3- és 4-fős játék oldalán az alábbiak láthatók:

- A. Fekete raktár
- B. Körsorrendsáv
- C. Győzelmipont-sáv (0-100)
- D. 5 fordulómező
- E. 5 fázismező
- F. Győzelmi pont táblázat
- G. 6 bónuszlapkamező
- H. 6 számozott raktár (1-6), mindegyiknél 4 színes hexalapka-mező és 1 nagy mező az árulapkáknak
- I. Fogadó mező (a "Fogadók" kiegészítőben használatos)
- J. Határállomás bónuszlapkamező (a "Határállomások" kiegészítőben használatos)

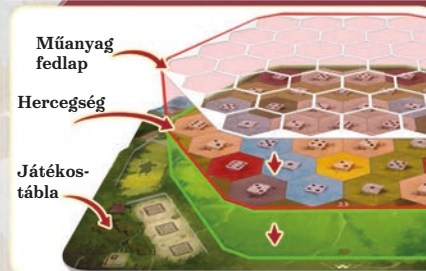
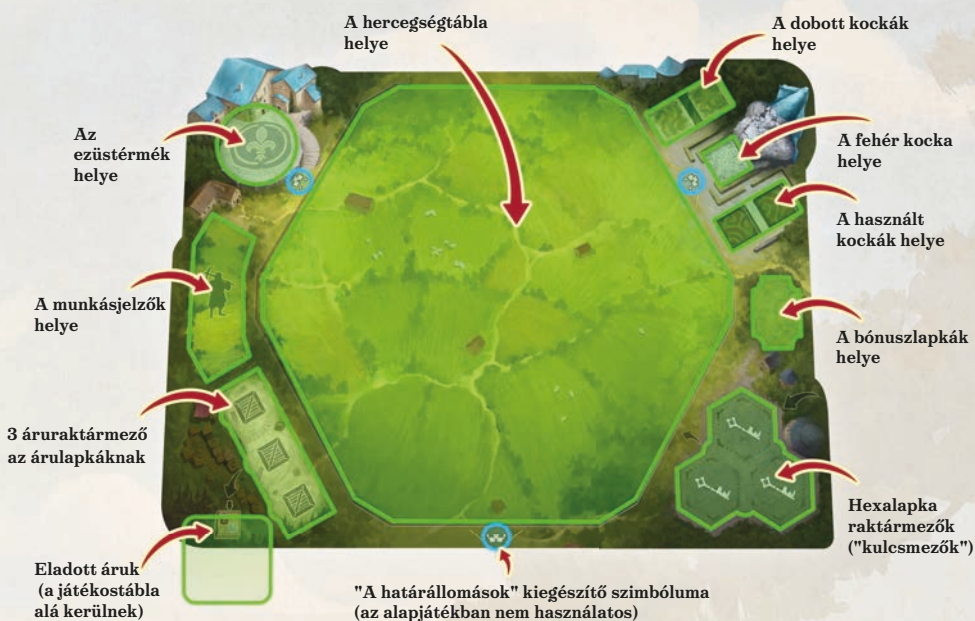
A hátoldalon a 2-fős játék játéktáblája látható (2-vel jelölve).

Az egyetlen különbség a raktáraknál lévő hexalapkák száma, beleértve a fekete raktárét is.

Lásd részletesen a 10. oldalon.



Ha először olvasod a szabálykönyvet, javasoljuk, hogy hagyd figyelmen kívül az egyes oldalak margóján található szöveget. Ezek gyors szabályismertetőként szolgálnak, ha huzamosabb ideig nem játszánál a játékkal.



Tegyék a 24 ezüstérmét, a 26 munkásjelzőt, a fehér dobókockát és a 164 hexalapkát képpel lefelé a játéktábla mellé.

Tegyék az 5x5 képpel lefelé lévő áru lapkákat az A-E mezőkre.

Tegyék a 2x6 bónuszlapkát a játéktábla megfelelő mezőire.

Minden játékos kap:

- 1 játékos-táblát
- 1 hercegségtáblát
- 1 kezdőkastélyt
- 3 találmásra húzott áru lapkát
- 1 segédletet
- 2 dobókockát a választott színben
- 1 győzelmipont-jelölőt
- 1 körsorrendjelölőt
- 1 győzelmipont-lapkát
- 1 ezüstérmét

Határozzátok meg, hogy ki lesz a kezdőjátékos, és osszatok ki 1-4 munkást az óramutató járásával megegyező sorrendben.

Tegyék a körsorrendjelölőket a körsorrendsávra.

A kezdőjátékos megkapja a fehér kockát.



1. Helyezzétek a játéktáblát a megfelelő oldalára. A 2-fős játék oldalát jelöli.
2. Tegyék a 24 ezüstérmét, a 26 munkásjelzőt, valamint a fehér dobókockát a játéktábla mellé.
3. Válogassátok szét a hátlapjuk színe szerint a 164 hexalapkát. Ezután rakjátok a haszonállatok (zöld), az épületek (bézs), a kolostorok (sárga) és a fekete raktár (fekete) hexalapkáit a megfelelő húzószakokba.
4. A kastélyok (bordó), a hajók (kék) és a bányák (szürke) hexalapkáit képpel felfelé fordított kupacokba helyezétek a játéktábla mellé.

Megjegyzés: A közös hexalapkák alkotják a készletet.

5. Keverjétek meg képpel lefelé a 42 áru lapkát (négyzet alakú lapkák). Ezután 25-öt osszatok el 5 darab 5 lapkából álló, képpel lefelé fordított kupacba. Tegyék egy-egy kupacot a játéktábla A-tól E-ig jelzett mezőire. A maradék 17 lapkát tegyék félre egy képpel lefelé fordított kupacba.
6. Helyezzétek a 12 bónuszlapkát a játéktábla megfelelő mezőire. Minden mezőre tegyék 2 megfelelő színű lapkát úgy, hogy az "5/6/7" lapkák legyenek felül.
7. Minden játékos választ egy szintet és magához veszi a következőket:
 - A játékos-táblát, a kockákat, a körsorrend-jelölőt és a győzelmipont-jelölőt a választott színben.
 - Egy találmásra választott hercegségtáblát. Válasszatok oldalt, és tegyék a játékos-táblára. Ezután tegyék rá a fedőlapot.

Megjegyzés: Ha először játszatok, javasoljuk, hogy az 1-es vagy 2-es számú hercegségtáblát válasszatok (minden játékos azonos számút válasszon).

- 3 véletlenszerű áru lapkát a megmaradt 17 közül. Ezeket képpel felfelé fordítva helyezétek a játékos-táblátok bal alsó sarkában lévő áruaktár mezőkre. Az azonos számú áru lapkákat tegyék egymásra. A megmaradt áru lapkákat tegyék vissza a dobozba, mivel azokra már nem lesz szükség.
 - 1 segédletet, amit helyeztetek a játékos-táblátok mellé. A segédlet leírja, hogy milyen akciókat választhattok a körötökben, és milyen előnyökkel jár az egyes lapkák lehelyezése.
 - 1 ezüstérmét, amit helyeztetek a játékos-táblátok bal felső sarkában lévő mezőre.
8. Minden játékos tegye a győzelmipont-jelölőjét a győzelmipont-sáv elejére (az 1 és 100 közötti területre).
 9. Dobjatok egy dobókockával a kezdőjátékos kiválasztásához (a legnagyobb eredmény győz). Ez a játékos kap 1 munkást, amit a játékos-táblája bal oldalán lévő mezőre tesz. Az óramutató járás szerint következő játékos 2 munkást, a harmadik 3 munkást, a negyedik pedig 4 munkást kap. A kezdőjátékos helyezze a körsorrendjelölőjét a játéktábla jobb alsó részén lévő körsorrendsáv első mezőjére. A többi játékos körsorrendben rakja alá a jelölőjét (az utolsó játékosé van alul).

Megjegyzés: A játék során változhat a körsorrend, ha egy játékos hajólapkát épít. A körök nem mindig az óramutató járásával megegyező sorrendben zajlanak.

10. Vegyék magatokhoz 1 kastélyt (bordó hexalapka), és rakjátok képpel felfelé a hercegségtáblátok egyik bordó mezőjére (ezt minden játékos egyszerre végzi). Ha először játszatok, és az 1-es vagy 2-es számú hercegséget választottátok, javasoljuk, hogy a kastélyt a hercegségetek közepén lévő 6-os számú hexamezőre helyezétek.
11. A kezdőjátékos megkapja a fehér dobókockát.

JÁTÉKMENET

JÁTÉKFÁZISOK

A játék 5 fázisból áll, A-tól E-ig, kezdve az A fázissal. Minden fázis 5 fordulóra oszlik.

Az egyes fázisok kezdetén a következőket kell tennetek:

1. Távolítsátok el a játéktáblán lévő összes hexalapkát, és rakjátok vissza a játék dobozába (az A fázis elején hagyjátok ki ezt a lépést).
Fontos: Ne távolítsátok el árukat a raktárakból!
2. Egyenként töltsétek fel a hat számozott raktár hexamezőit a készletből véletlenszerűen a megfelelő színű hexalapkákkal, majd fordítsátok azokat képpel felfelé.

Megjegyzés: A játéktábla 3-4-fős játékhoz való oldalán néhány mező "4" jelzéssel van ellátva. Csak akkor töltsétek fel ezeket a mezőket, ha 4 játékosal játszatok. Van még egy speciális mező, amely "3BD" jelzéssel van ellátva. Ezt a mezőt 4-fős játékában a szokásos módon töltsétek fel (egy kastélylapkával), de 3-fős játékában a B és D fázisban a kastélylapka helyett egy bányalapkát rakjatok oda.

3. A fekete raktár mezőit véletlenszerűen töltsétek fel fekete hátlapú hexalapkákkal, majd fordítsátok azokat képpel felfelé.
4. Vegyétek el az 5 árut az aktuális fázis mezőjéről, és helyezétek azokat képpel felfelé az 5 fordulómezőre.

AZ ÖT FORDULÓ

Az új fázis előkészítése után 5 fordulót játszatok és minden forduló lefolyása azonos: Először minden játékos dob a két kockájával. A kezdőjátékos (aki a legelől van a körsorrendszávon - vagy legfelül, ha döntetlen) a fehér kockával is dob. Mindenki a játékos táblája kockamezőire helyezi a kockákat. Minden kockának láthatónak kell lennie az összes játékos számára.

Megjegyzés: A kockák egyidejű dobásával a játékosok előre tervezhetnek, miközben várják a sorukat.

A kezdőjátékos kezdi a fordulót. Először elveszi az első (alulról kezdve) felfelé fordított áru lapkát a fordulómezőkről, és a fehér kocka eredményének megfelelő raktárra helyezi. A fehér kockának nincs más szerepe már a fordulóban. A kezdőjátékos nem használhatja fel akcióját a saját köre során (és az eredményét sem lehet megváltoztatni egy munkással).

Ezután a kezdőjátékos lejátssza a körét. A kezdőjátékos köre után a körsorrend szerint következő játékos jön (ez az a játékos, aki a sáv végén lévő toronyhoz közelebb van - holtverseny esetén felülről lefelé).

Amikor minden játékos befejezte a körét, kezdődik a következő forduló.

Mivel a fázisok kezdetén 5 áru lapka van a fordulómezőkön, és minden fordulóban az egyiket egy raktárra helyezitek, mindig láthatjátok, hogy melyik fordulóban vagytok, és hogy mennyi van még hátra az aktuális fázisból (és a játékból).

A JÁTÉKOS KÖRE

A játékosok minden körük során két akciót hajthatnak végre, egyet minden kockához. A használt kockákat a játékos táblán lévő használtkocka-mezőkre teszik.

A munkásjelzőket bármikor felhasználhatod, hogy megváltoztasd a kockadobásod eredményét. Ha egy munkást fel akarsz használni, tedd vissza azt a játéktábla melletti készletbe. Minden felhasznált munkás 1-gyel növeli vagy csökkenti a kocka eredményét. Egy munkást használhatsz arra, hogy az eredményt 1-ről 6-ra változtasd, vagy fordítva. Több munkást is használhatsz az eredmény megváltoztatására. A munkások felhasználása nem akció.

Példa: Anna 2 munkást felhasználva a 2-est 6-osra változtatja, majd elvesz egy hexalapkát a 6-os raktárból.

JÁTÉKMENET

Minden fázis elején:

- Távolítsátok el az összes hexalapkát a játéktábláról.
- Töltsétek vissza a hexalapkákat a készletből.
- Töltsétek fel az árukat az 5 fordulómezőre.

EGY FORDULÓBAN

Minden játékos egyszerre dob.

A kezdőjátékos lehelyezi az áru lapkát a fehér kocka által jelzett raktárra.



A JÁTÉKOS KÖRE

A játékosok két akciót hajtanak végre körsorrendben a kockáikkal.

Használj munkásokat, hogy növeld vagy csökkentsd a kocka eredményét minden munkás után 1-gyel (az 1-est 6-osra változtathatod, vagy fordítva).



AKCIÓK

Kockánként egy akciód van. A körönkénti 2 kockaakciót bármilyen sorrendben és kombinációban végrehajthatod (ugyanazt az akciót kétszer is végrehajthatod).

A kockáddal négyféle akciót hajthatsz végre:

- Egy hexalapka elvétele a játéktábláról.
- Egy hexalapka lehelyezése a hercegségedre.
- Áruk eladása (lásd a 10. oldalon).
- 2 munkásjelző elvétele (lásd a 10. oldalon).



AKCIÓ: "EGY HEXALAPKA ELVÉTELE A JÁTÉKTÁBLÁRÓL"

Válassz egy hexalapkát a kocka eredményének megfelelő számozott raktárból. A kiválasztott hexalapkát helyezd a játéktáblád jobb alsó sarkában lévő egyik üres raktármezőre ("kulcsmezőre") (soha nem közvetlenül a hercegségedre).

Megjegyzés: Ha nincs üres kulcsmeződ, először helyet kell teremtened úgy, hogy eldobsz egy hexalapkát a játéktábládról (visszateszed a játék dobozába).

Tipp: Ez általában rossz ötlet, és kerülendő.



AKCIÓ: "EGY HEXALAPKA LEHELVEZÉSE A HERCEGSÉGEDRE"

Válassz egyet a játéktáblád kulcsmezőin (jobb alsó rész) lévő hexalapkák közül, és tedd le a hercegséged egyik olyan üres hexamezőjére, amelynek száma megfelel a kocka eredményének, és színe azonos a lehelyezendő lapkáéval. A lapkát csak olyan mezőre teheted, amely közvetlenül szomszédos egy korábban lerakott lapkával. A hexalapka színének mindig azonosnak kell lennie a hexamező színével.

Megjegyzés: Amikor legelőször hajtod végre ezt az akciót, akkor a lapkát a kezdőkastélyod melletti mezők egyikére kell letenned.

A lerakott hexalapkától függően, a következők egyike történik:

Kolostor (sárga)

A játékban 26 különböző kolostorlapka van. Soknak folyamatos hatása van, amely megváltoztatja a szabályokat, miután lehelyezted azokat a hercegségedre. Másoknak nincs hatása a végső pontozásig. Részletes leírásuk a 11. és 12. oldalon található.

Hajó (kék)

Amikor lehelyezel egy hajót a hercegségedre, két dolog történik:

1. Válassz ki bármelyik raktárat a játéktáblán, és vedd el az adott raktárból az összes árulapkát, majd helyezd az árulapkákat a játéktáblád bal alsó részén lévő áruraktármezőidre.

Fontos: Bármelyik raktárt választhatod! Nem kell azt választanod, amelyik megfelel a hajó lerakásához használt dobókockád eredményének.

A játékosok legfeljebb három különböző típusú (színű) árut raktározhatnak a játéktáblájukon. Az azonos színű lapkák egy kupacba, egymásra rakhatók. A különböző színű lapkák különböző áruraktármezőkre kerülnek. Ha ezen feltételek miatt egy játékos nem tud egy árulapkát lehelyezni az áruraktármezőjére, akkor az adott lapka a raktárban marad.

Példa: Carla lehelyezett egy hajót. Most árulapkákat vesz el a raktárból: egy türkiz lapkát (a másik türkiz árulapkájára teszi), valamint még egy másik árulapkát (vagy a rózsaszínt vagy a barnát), amelyet az egyetlen üres áruraktármezőjére tesz.

2. Ezután lépj egy mezőt előre a jelölőddel a körsorrendsávon.

Ha az adott mező foglalt, tedd a jelölődet az ott lévő jelölők tetejére.

Ha így te leszel a kezdőjátékos, megkapod a fehér dobókockát.

Kastély (bordó)

Amikor lehelyezel egy kastélylapkát a hercegségedre, azonnal hajts végre egy plusz akciót úgy, mintha lenne még egy kockád egy általad választott eredménnyel.

Például azonnal lerakhatsz egy másik hexalapkát a hercegségedre, vagy elvehetsz 2 munkásjelzőt, stb.

EGY HEXALAPKA ELVÉTELE A JÁTÉKTÁBLÁRÓL

A kockadobás eredménye jelzi, hogy melyik raktárból lehet elvenni. Helyezd a lapkát a játéktáblád jobb alsó részén lévő üres kulcsmezőre.

EGY HEXALAPKA LEHELVEZÉSE A HERCEGSÉGEDRE

A kockadobás eredménye jelzi, hogy melyik nem használt hexamezőre kell lehelyezni. Helyezz egy hexalapkát egy korábban lehelyezett lapka melletti, megfelelő színű mezőre.



Kolostor (sárga):

Lásd a 11. és 12. oldalon.



Hajó (kék):

1. Vedd el egy általad választott raktárból az összes árulapkát, és helyezd azokat az áruraktármezőidre.

2. Lépj egy mezőt előre a jelölőddel a körsorrendsávon.



Kastély (bordó):

Azonnal hajts végre egy plusz akciót úgy, mintha lenne még egy kockád egy általad választott eredménnyel.

Bánya (szürke)

A bányák olyan lapkák, amelyeknek a lerakásukkor nincs azonnali hatásuk. Minden fázis végén kapsz 1 ezüstérmét a készletből a hercegségeden lévő minden bánya után.

Haszonállat (zöld)

Amikor egy haszonállatlapkát helyezel le a hercegségedre, azonnal győzelmi pontokat kapsz. Egy lapkán 2-4 haszonállat lehet, ami megegyezik a kapott győzelmi pontokkal. Továbbá, ha ugyanazon a legelőn (összefüggő zöld hexamezőkből álló terület) van már legalább egy ugyanolyan haszonállatot ábrázoló lapka, akkor ezen lapkák győzelmi pontjait szintén megkapod (lásd a lenti példát).

Megjegyzés: Az előzőleg lerakott lapkáknak nem kell szomszédosnak lenniük az újonnan lerakott lapkával, csak ugyanazon a legelőn kell lenniük. Nem kapsz győzelmi pontokat más legelőn lévő haszonállatokért.

Példa: Ben lerak egy 4 tehenet ábrázoló lapkát a legelője felső részére, ahol már van lerakva egy 3 tehenet és egy 3 bárányt ábrázoló lapkája. 7 győzelmi pontot kap a két tehenes lapkáért. Ha később a játék során lehelyezne erre a legelőre egy másik 4 tehenet ábrázoló lapkát, akkor $4+4+3=11$ győzelmi pontot kapna. Ha egy 2 bárányt ábrázoló lapkát helyezne le, akkor $2+3=5$ győzelmi pontot kapna.



Épületek (bézs)

Amikor egy épületet helyezel le a hercegségedre, azonnal - és csak egyszer - használhatod az adott épület hatását (ahogyan azt a segédleten lévő szimbólumok jelzik).

Fontos: A nyolc épületfajta mindegyike csak egyszer építhető meg városonként (bézs színű mezőkből álló összefüggő terület). Hercegségtől függően 2-6 különböző méretű város (1-8 mező) lehet.

Megjegyzés: Ha jól megnézed, láthatod a lapkák képességeinek ábrázolásait. Például a templomon látni a bánya-, a kolostor- és a kastélylapkák színeit. A bankon két torony látható ezüsttetővel, a kastélyon pedig van egy kocka.

AZ ÉPÜLETEK:

Piac

Amikor piacot helyezel le a hercegségedre, azonnal elvehetsz egy hajó- (kék) vagy haszonállatlapkát (zöld) a hat raktár bármelyikéből (kivéve a fekete raktárt), amit helyez a játékosablád jobb alsó részén lévő egyik üres kulcsmezőre.

Asztalosműhely

Amikor egy asztalosműhelyt helyezel le a hercegségedre, azonnal elvehetsz egy bézs színű épületlapkát a játékosablád hat raktárának bármelyikéből (kivéve a fekete raktárt), amit helyez a játékosablád jobb alsó részén lévő egyik üres kulcsmezőre.

Templom

Ha egy templomot helyezel le a hercegségedre, azonnal elvehetsz egy bánya- (szürke), kolostor- (sárga) vagy kastélylapkát (bordó) a játékosablád hat raktárának bármelyikéről (kivéve a fekete raktárt), amit helyez a játékosablád jobb alsó részén lévő egyik üres kulcsmezőre.



A-E



Bánya (szürke):

Minden fázis végén kapsz 1 ezüstérmét minden bányád után.

Haszonállat (zöld):

Győzelmi pontokat kapsz a lapkán lévő haszonállatok számának megfelelően.

A csorda bővítésekor: győzelmi pontokat kapsz az ugyanazon a legelőre korábban lehelyezett, azonos típusú haszonállatok után.

Városonként egy épület-típusból soha nem lehet egynél több!



Piac

Vegyd el egy haszonállat- vagy hajólapkát a játékosabládról.



Asztalosműhely

Vegyd el egy tetszőleges épületet a játékosabládról.



Templom

Vegyd el egy bánya-, kolostor- vagy kastélylapkát a játékosabládról.

Raktárépület

Amikor egy raktárépületet helyezel le a hercegségedre, azonnal (kocka használata nélkül) kiválaszthatasz egy árutípust a saját áruidből, és eladhatod az egész kupacot úgy, mintha az "Árueladás" akciót hajtanád végre (lásd a 10. oldalon).

Panzió

Amikor egy panziót helyezel le a hercegségedre, azonnal kapsz 4 munkásjelzőt a készletből.

Bank

Amikor bankot helyezel le a hercegségedre, azonnal kapsz 2 ezüstérmét a készletből.

Városháza

Amikor városházát helyezel le a hercegségedre, azonnal választhatasz egy második hexalapkát az egyik kulcsmeződről, és azt a hercegségedre helyezheted. A lapka lehelyezése a szokásos módon kiváltja annak hatását.

Őrtorony

Ha őrtornyot helyezel le a hercegségedre, azonnal kapsz 4 győzelmi pontot.

A következők minden lehelyezett épületre érvényesek:

- Az épület lehelyezése váltja ki az épület további hatásait. Ehhez nincs szükség további kockaeredményre vagy akcióra!
- Ha egy épület hatását nem tudod azonnal kihasználni (például ha egy piacot helyezel le, de a hat raktár egyikében sincs zöld vagy kék lapka), akkor is lehelyezheted az épületet, anélkül, hogy a hatását érvényesítenéd.

TOVÁBBI SZABÁLYOK HEXALAPKÁK ELVÉTELÉRE ÉS LEHELYEZÉSÉRE:

- Amikor elveszel egy hexalapkát a játéktábláról, akkor azt mindig a játékos-táblád jobb alsó részén lévő egyik kulcsmezőre kell tenned. Ez akkor is érvényes, ha a második akcióddal le fogod rakni a lapkát a hercegségedre.
- A hercegségre lehelyezett lapkák végig a helyükön maradnak. Ezeket nem lehet mozgatni, levenni vagy lecserélni.

HEXALAPKÁK PONTOZÁSA:

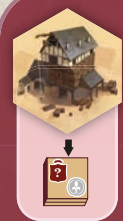
- Amint egy színes területet - függetlenül annak méretétől - teljesen lefednek a hexalapkák, a terület befejezettnek tekinthető, és kétféleképpen kapsz érte győzelmi pontokat:
 - A méretétől függően (1-8 mező) a befejezett terület után 1-36 győzelmi pontot kapsz, és azonnal lépj előre ennyi mezőt a győzelmipont-sávon.
 - Ezenkívül egy befejezett terület az aktuális fázistól függően 10 és 2 közötti további győzelmi pontot ér: a játéktábla bal felső részén lévő üres fázismező az aktuális fázist jelzi, és látható, hogy az egyes befejezett területek (méretüktől függetlenül) mennyi további győzelmi pontot érnek az A fázis 10 pontjától az E fázis 2 pontjáig.

Megjegyzés: A kezdőkastélyok nem pontozódnak, még akkor sem, ha 1-mezős területre kerültek.

Bónuszlapkák: Az első játékos, akinek sikerül a hercegségén egy szín összes mezőjét lefednie (például a harmadik bányát vagy a hatodik kolostort lehelyezve), elveszi a játéktábláról a megfelelő nagy bónuszlapkát, és azonnal megkapja a pontokat (5 győzelmi pont 2-fős játéknál, 6 pont 3-fős játéknál, és 7 pont 4-fős játéknál).

A második játékos, aki befejezi ugyanezt a szintet a hercegségén, megkapja a kicsi bónuszlapkát, és kap 2-4 győzelmi pontot.

Megjegyzés: Amint egy játékos a győzelmipont-sáv "100"-as mezőjén áthalad, helyezze a 100-as oldalával felfelé fordított győzelmipont-lapkáját arra a mezőre. Ha egy játékos eléri a 200 pontot, fordítsa át a lapkáját.



Raktárépület

Adj el egy kupac tetszőleges árut.

Panzió

Kapsz 4 munkásjelzőt.



Bank

Kapsz 2 ezüstérmét.

Városháza
Helyezz le még egy hexalapkát.



Őrtorony

Kapsz 4 győzelmi pontot.



Az épületek további hatásaihoz nem kell kocka.

Soha ne helyezz le hexalapkákat a játéktábláról közvetlenül a hercegségedre.

A hercegségre lehelyezett lapkákat nem lehet eltávolítani.

Hexalapkák pontozása:

1. Méretétől függően (1-8 mező): 1-36 győzelmi pont
2. Az aktuális fázistól függően (A-E): 10-2 győzelmi pont



Az első játékos, aki lefedi a hercegségén egy szín összes mezőjét, megkapja az első bónuszlapkát, és +5/6/7 GyP-ot.

A második játékos, aki lefedi a hercegségén ugyanannak a színnek az összes mezőjét, megkapja az második bónuszlapkát, és +2/3/4 GyP-ot.





AKCIÓ: "ÁRUELADÁS"

A kocka másik lehetséges felhasználási módja, hogy eladsz egy kupac azonos típusú árut az áruraktárból. A kocka eredménye jelzi, hogy melyik típus (szín) adható el. Az áru eladásához tedd az összes árulapját a kiválasztott színből a játékosablád alá. Ezután kapsz:

- Pontosan 1 ezüstérmét a készletből, függetlenül attól, hogy hány lapkát adtál el.
- 2/3/4 győzelmi pontot minden egyes eladott árulapkéért (a játékosok számától függően (2/3/4)).

Megjegyzés: Az "Árueladás" akció választásakor mindig el kell adni a kiválasztott típusú árulapka teljes kupacát.



AKCIÓ: "2 MUNKÁSJELZŐ ELVÉTELE"

Bármilyen eredményű kockát használva elvehetsz két munkást a készletből.



A "FEKETE RAKTÁR"

A köröd során a két kockaakción felül vásárolhatsz egy tetszés szerinti lapkát a játéktábla közepén lévő fekete raktárból. Ezt bármikor megteheted a köröd során (azaz a két kockaakció előtt, közben, között vagy utána).

Egy hexalapka megvételéhez fizess 2 ezüstérmét, és helyezd a lapkát a fekete raktárból a játéktáblád jobb alsó részén lévő egyik üres kulcsmezőre.

EGY FÁZIS VÉGE

Minden fázis öt forduló után ér véget. A játékosok kapnak 1 ezüstérmét minden bánya után, amely jelenleg a hercegségükön van. Lehetnek olyan sárga kolostorlapkák, melyek hatását a fázis végén kell rendezni. Ezután kezdődik a következő fázis (lásd a 6. oldalon).

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor az ötödik fázis (E fázis) befejeződött.

Megkezdődik a végső pontozás, és minden játékos további győzelmi pontokat kap a megmaradt játékelemekért:

- Minden eladatlan árulapkéért: 1 győzelmi pontot
- Minden ezüstérméért: 1 győzelmi pontot
- Minden két munkásjelzőért: 1 győzelmi pontot
- Minden lehelyezett sárga kolostorlapkéért, amely után győzelmi pontot jár (lásd a 11. és 12. oldalon)

Fontos: Csak a hercegségeden lévő hexalapkákat nézd - a kulcsmezőiden lévő hexalapkák nem számítanak.

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos lesz a győztes! Holtverseny esetén a holtversenyben állók közül az a játékos lesz a győztes, akinek a hercegségén a legkevesebb üres hexamező van. Ha még mindig döntetlen, akkor az a játékos győz, aki a leghátrébb van a körsorrendsávon.

2- ÉS 3-FŐS JÁTÉKNÁL

3-fős játékban ne használjátok a "4" jelzésű mezőket. A 6-os számú raktár bordó színű mezője különleges: az A, C és E fázisokban erre a mezőre egy kastélylapka (bordó) kerül, míg a B és D fázisokban egy bányalapka (szürke).

2-fős játéknál fordítsátok át a játéktáblát.

ÁRUELADÁS

A kocka eredménye határozza meg az áru típusát: minden ilyen árut el kell adni (képpel lefelé fordítani):

- + 1 ezüstérme (összesen)
- + 2/3/4 GyP lapkánként (2/3/4 játékos)

2 MUNKÁSJELZŐ ELVÉTELE

A kocka eredményétől függetlenül kapsz 2 munkásjelzőt a készletből.

Körönként egyszer elkölthetsz 2 ezüstérmét, hogy vásárolj egy tetszőlegesen választott hexalapkát a fekete raktárból.

Minden fázis öt forduló után ér véget: a bányával rendelkező játékosok ezüstérméket kapnak.

A JÁTÉK VÉGE

A játék az E fázis után véget ér (25 kör / 50 kockaakció).

Végső pontozás:

- minden eladatlan áru után: 1 GyP
- minden ezüstérme után: 1 GyP
- minden 2 munkásjelző után: 1 GyP
- sárga lapkák: lásd a 11. és 12. oldalon

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos lesz a győztes!



KOLOSTOR (SÁRGA)

A játék 26 különböző kolostorlapkát tartalmaz. Ezek közül soknak folyamatos hatása van, amely megváltoztatja a játékszabályokat, miután lehelyezted azokat a hercegségedre. Más lapkáknak nincs hatásuk a végső pontozásig.

1. Többé nem korlátozódsz a városaidban típusonként egy épületlapkára (bézs). Más szóval, egy városon belül egynél több azonos típusú épületet is építhetsz.
2. Minden lehelyezett bánya után kapsz az ezüstérmén kívül egy munkást is minden fázis végén.
3. 1 ezüstérme helyett 2 ezüstérmét kapsz, amikor árut adsz el (akár a kockaakció végrehajtása, akár egy raktárépület lehelyezése során).
4. Valahányszor eladsz egy árutípust (akár a kockaakció során, akár egy raktárépület lehelyezésekor), a szokásos ezüstérmén felül egy munkást is kapsz.
5. Amikor leraksz egy hajólapkát, egy szomszédos raktár összes árualapkáját is elveheted az általad választott raktár összes árulapkjája mellett.
6. Egyszer a körödben elkölthetsz 2 munkásjelzőt, hogy a játéktáblán lévő hat raktár bármelyikéből (kivéve a fekete raktárat) azonnal elvegyél egy épületlapkát (bézs), és azt a játéktáblád jobb alsó részén lévő egyik üres kulcsmezőre helyezed.
7. Amikor használatlapkát helyezel le, akkor az adott legelőn lévő azonos típusú már meglévő használatok szokásos bónuszán felül az ekkor leponozott minden egyes használatlapkáért kapsz még 1 győzelmi pontot.

Példa: Ben lerak egy 3 bányát ábrázoló lapkát egy legelőre, ahol van már egy 4 bányát ábrázoló lapka. $(3+1) + (4+1) = 9$ győzelmi pontot kap. Ha lerak egy 2 sertést ábrázoló lapkát, akkor 3 győzelmi pontot kap.

8. Amikor egy munkást használsz egy kocka eredményének módosítására, akkor 1 helyett 2-vel módosíthatod azt (hozzáadva vagy kivonva).
Példa: Carlának 3 helyett csak 2 munkást kell használnia ahhoz, hogy a 3-as értéket 6-osra változtassa.
9. Amikor épületlapkát (bézs) akarsz lehelyezni a hercegségedre, a kocka eredményét 1-gyel módosíthatod (mintha munkást használnál).
10. Amikor hajó- vagy használatlapkát (kék és zöld lapkát) akarsz lehelyezni a hercegségedre, a kocka eredményét 1-gyel módosíthatod (mintha munkást használnál).
11. Amikor kastély-, bánya- vagy kolostorlapkát (bordó, szürke és sárga lapkákat) akarsz lehelyezni a hercegségedre, a kocka eredményét 1-gyel módosíthatod (mintha munkást használnál).
12. Amikor el akarsz venni egy hexalapkát a játéktábláról, a kocka eredményét 1-gyel módosíthatod (mintha munkást használnál).
13. Amikor a "2 munkásjelző elvétele" akciót használod, a 2 munkásjelzőn kívül kapsz 1 ezüstérmét is a készletből.

Megjegyzés: Ennek és a következő lapkának nincs hatása, ha panziót helyezel le.

14. Amikor a "2 munkásjelző elvétele" akciót használod, a szokásos 2 helyett 4 munkásjelzőt kapsz.



15. A játék végén az eladott áruk kupacán lévő minden egyes különböző típusú áru lapkáért 2 győzelmi pontot kapsz.

A nem eladott árukat hagyd figyelmen kívül.

Megjegyzés: A játék során bármikor megnézheted az eladott áruk kupacát.

Példa: Dario a következő áru lapkákat adta el: 4 piros, 3 lila, 3 rózsaszín és 1 narancssárga. Ezzel 8 győzelmi pontot szerez. (4 típus x 2).

16-23 + 29. A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz minden egyes adott típusú épületért, amely a hercegségeden van.

Példa: Ben lehelyezte a sárga 17-es (őrtorony) és 22-es (bank) lapkákat a hercegségére, valamint 2 őrtornyot és 4 bankot, így Ben (2x4) + (4x4) = 24 győzelmi pontot szerez.

24. A játék végén 4 győzelmi pontot kapsz minden különböző fajtájú haszonállat után, amely a hercegségeden van.

Példa: Anna 3 bárány-, 1 tehén- és 1 sertés lapkát helyezett le a hercegségére.

A játék végén 12 győzelmi pontot szerez (3 fajta x 4).

25. A játék végén minden eladott áruért kapsz 1 győzelmi pontot. A nem eladott árukat hagyd figyelmen kívül.

Példa: Ha Dario ezt a lapkát is lehelyezte volna, akkor további 11 győzelmi pontot kapna (lásd a 15. lapka példáját).

26. A játék végén minden bónusz lapkáért (nagy és kicsi) kapsz 3 győzelmi pontot.



KIEGÉSZÍTŐK

4 HERCEGSÉGTÁBLA (11-18) (1. KIEGÉSZÍTŐ)

Ha ezzel a kiegészítővel szeretnétek játszani, minden játékos kap egy véletlenszerű hercegségtáblát a 11-18 számúak közül.

Opcionális szabályok: Az alapjátékban a hercegségre helyezendő összes lapkát legalább egy korábban lehelyezett lapka mellé kell tenni. mostantól ez kiegészül azzal, hogy ha új hexalapkát helyezel le, annak vagy közvetlenül egy kastély mellé kell kerülnie, vagy egy kastélyhoz kell kapcsolódnia azonos színű lapkákon keresztül (más színű lapka közbeiktatása nem megengedett).

Ez nem vonatkozik az új kastélyokra - azokat a szokásos módon lehet lehelyezni. Bármikor, mindkét kockaakció és 5 győzelmi pont árértékért a játékos visszavehet egy korábban félretett (az előző körökben a tábláról el nem vett/megvásárolt) kastélylapkát (bordó vagy fekete hátlapú), és a kulcsmezőjére teheti.

Megjegyzés: Ezek az opcionális szabályok csak a 11-18-as hercegségtáblákkal működnek.

4 TOVÁBBI HEXALAPKA (2. KIEGÉSZÍTŐ)

Ezeket a megfelelő hexalapkákkal (fekete és sárga) együtt keverd a készletbe.

27. Körsorrendjelölő (kolostor/sárga)

Ha a körsorrendjelölő más jelölőkkel együtt egy kupacban van, mindig a tied kerül felülre. Ez aktívan és passzívan is érvényes (azaz amikor egy másik jelölőt ugyanarra a mezőre helyeznek, a tiéd a tetejére kerül).

28. Munkások (kolostor/sárga)

Ha ez a lapka a hercegségeden van, bármikor vásárolhatsz munkásokat a készletből.

2 munkás 1 ezüstérmébe kerül.

Daru (épület/fekete)

Amikor egy darut helyezel a hercegségedre, azonnal kiválthatod bármelyik épületlapka (bézs) hatását, még akkor is, ha az az épület nincs a hercegségeden.

Például eladhatsz árut (raktárépület), vagy kapsz 2 ezüstérmét (bank), vagy elvehetsz egy kastélylapkát a játéktábláról (templom) stb.

Ezenkívül a játék végén, a végső pontozás során a daru egy általad választott épületnek számít a hozzátartozó kolostorlapka (16-23 + 29) pontozásakor.

Ez lehet egy másik épület is, mint aminek a hatását a daru lehelyezésével kiváltottad.

Libák (haszonállat/fekete)

Amikor a két libát a hercegségedre helyezed, a szokásos módon 2 győzelmi pontot kapsz, plusz győzelmi pontokat egy másik, ugyanazon a legelőn lévő haszonállatfaj után. Később, amikor ugyanarra a legelőre egy másik haszonállatlapkát helyezel le, kapsz 2 győzelmi pontot a libalapkáért is. Ezenkívül a libák további haszonállatfajnak számítanak a 7-es és a 24-es kolostorlapkáknál.

Példa: Carla lehelyezi a libalapkát egy olyan legelőre, amelyen már van egy 2-es és egy 3-as tehénlapka. Carla 2+2+3 = 7 győzelmi pontot szerez. Egy későbbi körben ugyanarra a legelőre egy 4-es sertéslapkát helyez, és 4+2 = 6 győzelmi pontot szerez.



Daru

Bármelyik épület hatását kiválthatja.

Libák

Kezeld a libákat tetszőleges típusú haszonállatként.

HATÁRÁLLOMÁS HERCEGSÉGTÁBLÁK (23-30) (4. KIEGÉSZÍTŐ)

Ha ezzel a kiegészítővel játszotok, helyezd a határállomás-bónuszlapkákat a tábla megfelelő mezőjére. Ezután minden játékos kap egy véletlenszerű hercegségtáblát a 23-30 számúak közül, amelyeknek a következő különleges tulajdonságai vannak:

Ha egy játékosnak sikerül a hercegségén 2 határállomást összekötnie hexalapokkal, akkor az aktuális fázis szerint kap győzelmi pontokat (azaz 10, 8, 6, 4 vagy 2 pontot).

Az első és a második játékos, aki mindhárom határállomást összeköti, elveszi a megfelelő határállomás-bónuszlapkát a játéktábláról és azonnal pontozza azt (az első játékos 5/6/7 győzelmi pontot kap egy 2/3/4-fős játékban, míg a második játékos 2/3/4 győzelmi pontot).

Megjegyzés: A határállomások a játékos táblán vannak, nem pedig a hercegségen, így az összes többi hercegséggel is játszható ez a kiegészítő.

A FEHÉR KASTÉLYOK (5. KIEGÉSZÍTŐ)

A játék kezdetén keverd az összes lapkát a megfelelő készletekbe (épületek, kolostorok vagy fekete raktár).

Amikor egy fehér kastélyt helyezel le a hercegségedre, azonnal hajts végre egy akciót a fehér kocka aktuális eredményének felhasználásával. Munkások segítségével megváltoztathatod a dobott számot (a fehér kocka aktuális eredményét ne változtasd meg).

A FOGADÓK (6. KIEGÉSZÍTŐ)

Minden fázis kezdetén helyezz le egy fogadót a jelzett helyre a fekete raktár mellett. A többi hexalapkától eltérően a fogadók nem kerülnek eltávolításra a tábláról a fázisok végén. Ha már van egy fogadó a fekete raktár mellett, akkor az újat tedd a tetejére.

A fekete raktár többi hexalapjához hasonlóan a fogadó is megvásárolható 2 ezüstérme kifizetésével, majd a játékos tábla egyik kulcsmezőjére kell tenni.

Egy fogadó a hercegséged bármelyik üres mezőjére lehelyezhető (a normál szabályok szerint), azonban szinterületenként csak egy fogadót helyezhetsz le! Magának a fogadónak nincs hatása. Egyedüli funkciója, hogy befejezen egy területet.

Fontos: Egy fogadó lehelyezésével az adott terület méretét 1-gyel megnöveled. Egy 9 mezőből álló terület 45 győzelmi pontot ér.

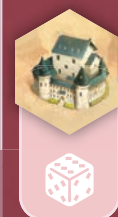
A KERESKEDŐUTAK (8. KIEGÉSZÍTŐ)

Minden játékos kap néhány véletlenszerűen kiválasztott kereskedőút-lapkát (4 játékosnál fejenként 3 lapka, 3 játékosnál fejenként 4 lapka, 2 játékosnál fejenként 5 lapka). Minden kereskedőút-lapkán 3 mező van. Helyezd le a lapkáidat véletlenszerűen a játékos táblád alá, hogy egy kereskedőutat hozz létre.

Opcionális szabályok: Ha változatosabb játékmenetet szeretnél, a kereskedőút-lapkáidat választott sorrendben is lehelyezheted.

Amikor eladsz egy kupac árut, akkor az eladottáru-kupacod helyett, balról jobbra haladva egyesével helyezd le azokat a kereskedőutad mezőire. Ha egy lapka száma megegyezik a kereskedőút mezőjének számával, azonnal megkapod a jelzett bónuszt.

(Ha a kereskedőutad megtelt, az összes eladott lapkát tedd a régi eladottáru-kupacba)



Fehér kastély

Hajts végre egy akciót a fehér kocka eredményének felhasználásával.



Fogadó

Helyezd bármilyen területre. A terület mérete 1-gyel nő.

Példa: Ha egy fogadót egy 4-es méretű területre helyezel, akkor az 5-ös méretűre növekszik, és 10 győzelmi pont helyett 15 győzelmi pontot ér, amikor teljes lesz.



A CSAPATJÁTÉK (9. KIEGÉSZÍTŐ)

Alakítsatok 2 fős csapatokat (A és B csapat) - lehetőleg egymás mellett ülve. Az alapjáték minden szabálya érvényes, kivéve a következő változtatásokat:



ELŐKÉSZÜLETEK

Az alapjáték szabályában a "minden játékos kap" kezdetű szakaszok "minden csapat kap"-ra változnak:

- Egy csapattábla 2 táblafélből áll (31a és 32a). Ha már több tapasztalatot szereztetek, bátran próbáljátok ki a másik oldalon a haladó csapattáblát (31b és 32b).
 - A kastélyok a középső bordó hexamezőre kerülnek. A haladó oldal használatkor minden csapat az 1-es vagy a 6-os értékű bordó mezőt választja.
 - Helyeztetek három véletlenszerű áru lapkát a csapatok megfelelő áruraktár mezőire. Az azonos színű lapkákat a szokásos módon egymásra kell rakni.
- Helyeztetek a csapattábla mellé 3 munkásjelzőt (az első csapatnak), 5 munkásjelzőt (a második csapatnak), valamint csapatonként 2 ezüstérmét, minden játékos számára láthatóan. Ezenkívül minden játékos kap 2 kockát, egy körsorrendjelölőt, egy győzelmipont-jelölőt és egy győzelmipont-lapkát a saját színében. Ezeket a szokásos módon használják az egyes játékosok. Az 1. fordulóban a körsorrendjelölőket a következő sorrendben helyeztetek le: A1, B1, A2, B2. A további fordulókat a körsorrendsáv szerinti sorrendben játsszátok le.

JÁTÉKMENET

Használjátok az alapjáték szabályait, azzal a különbséggel, hogy minden csapatnak van 2 közös hexalapka kulcsmezője (alul a csapattábla közepén), és minden játékosnak van 2 saját hexalapka kulcsmezője.

A saját hexalapkákon kívül minden erőforrás közös (munkások, ezüstérmék, áruk, közös hexalapkák stb.), és bármelyik csapattag használhatja azokat.

Nem használhatjátok csapattárs kockáit és saját hexalapkáit. A hexalapkák nem helyezhetők át egyik kulcsmezőről a másikra.

Megjegyzés: A saját kulcsmezőkön kívül a csapattagok a csapattábla mindkét felét használhatják, nem csak a sajátjukat.

Mivel lehetséges, hogy egy játékos 6-nál több hajót helyezzen le, ezért ha a körsorrendjelölőd már a körsorrendsáv utolsó mezőjén van, és lehelyezel egy hajót, akkor tedd a jelölődöt a kupac tetejére, ha még nincs ott.

VÉGSŐ PONTOZÁS

Adjátok össze mindkét csapattag győzelmi pontjait. A több győzelmi ponttal rendelkező csapat nyeri a játékot. Döntetlen esetén az a csapat lesz a győztes, amelyiknek több üres hely van a hercegségében.


(Külön köszönet Matthias Nagynak, a "Frosted Games" munkatársának, a tervezésért és fejlesztésért).

A SZÓLÓJÁTÉK (10. KIEGÉSZÍTŐ)

ELŐKÉSZÜLETEK

A játékot 1 ezüstérmével, 2 munkással és 3 véletlenszerű áru lapkával kezded (ezeket tedd a játéktáblád mellé).

Helyezz le egy kastélylapkát a hercegséged bármelyik bordó kastélymezőjére (a 33-as oldal kezdő játékosoknak van, míg a 34-es oldal a haladóknak). A szóló játékban gyűjthető különböző típusú (színű) áruk száma nincs korlátozva.

A színedhez tartozó kockákon és játékelemeken kívül megkapod a fehér kockát is. A győzelmipont-jelölőt a győzelmipont-sáv kezdőmezőjére, a körsorrendjelölőt pedig, mint "győzelmipont-céljelölőt", a győzelmipont-sáv 50-es mezőjére helyezd. A további előkészületekhez kövesd a 2-fős játékra vonatkozó utasításokat, ügyelve arra, hogy a tábla -vel jelölt oldalát használd.



JÁTÉKMENET

25 fordulót játszol. Minden forduló elején dobj mind a 3 kockával. Először vedd el a legfelső árulapját, és helyezd a fehér kocka által jelzett raktárra. Ezután távolíts el a játékból egy hexalapját arról a raktárról, felülről lefelé haladva. Ha egy raktár üres, az óramutató járásával megegyező sorrendben következő raktárból távolíts el egy hexalapját, és így tovább. Ezután hajtsd végre a 2 kockaakciót a szokásos módon. A pontozás ugyanúgy működik, mint az alapjátékban, kivéve a következő korlátozásokat és változtatásokat:

- Csak a folyókon keresztül terjeszkedhetsz más régiókba.
- Amikor hajót helyezel le, vedd el az összes árut egy általad választott raktárból, majd azonnal távolítsd el a játékból az összes árut az összes többi raktárból. Ezenkívül most (és csak most) lehetőséged van arra, hogy bármelyik 5 árulapját elcseréld a fekete raktár egyik hexalapkájára (az 5 árulapját távolítsd el a játékból). A hexalapját képpel lefelé (fekete oldallal felfelé) helyezd a három kulcsmező egyikére. Egy fekete hexalapját a hercegséged bármelyik színű mezőjére lehelyezhetsz, amennyiben betartod az alapjáték lehelyezési szabályait. Egy fekete hexalapka lehelyezése segít egy régió befejezésében (győzelmi pontok és színbónusz szerzésében és végül a játék megnyerésében), de más hatása nincs (a hexalapján lévő szöveget ne vedd figyelembe).

Példa: Egy fekete banya nem termel ezüstöt a fázis végén. Egy fekete hajó lehelyezése miatt nem vehetsz el árulapokat, és nem lehet vele 5 árut fizetni egy fekete hexalapkéért.

- A kolostorlapkákért kapott győzelmi pontok a lehelyezés után azonnal (és nem a játék végén) pontozódnak.

Példa: Amikor a 26-os kolostorlapkát lehelyezed, azonnal lépj előre a győzelmipont-sávon 3 ponttal minden eddig befejezett szín után.

- Nem kapsz győzelmipont-bónuszt, amikor befejezel egy színt. Ehelyett válassz egy hexalapját a fekete raktárból, és helyezd azt közvetlenül a hercegségedre az alapjáték lehelyezési szabályai szerint, és érvényesítsd a hatását. Ha ennek a hexalapjának a lehelyezésével egy másik színt is befejezel, elvehetsz egy további hexalapját a fekete raktárból (ha van), és azt is lehelyezheted a hercegségedre, és így tovább.
- Amikor győzelmi pontokat szerzel, mozgasd a győzelmipont-jelölődet annyival előrébb (mint az alapjátékban). Ilyenkor további győzelmi pontokat vehetsz. Minden győzelmi pont 1 ezüstérmébe kerül. Amikor eléred a győzelmipont-céljelölőt, tedd vissza a győzelmipont-jelölődet a kezdőmezőre (a fennmaradó győzelmi pontok elvesznek), majd mozgasd vissza a céljelölőt 5 mezővel (pl. 50-ről 45-re, legközelebb 40-re és így tovább, de maximum 5-ig). A győzelmipont-jelölő visszahelyezése után azonnal végrehajthatsz egy tetszőleges kockaakciót (mintha egy kastélyt helyeztél volna le a hercegségedre). Ha a céljelölő már az 5-ös győzelmipont-mezőn van, ne mozgasd már (továbbra is kapsz egy szabadon választott kockaakciót).

Megjegyzés: Te döntöd el, hogy milyen sorrendben hajtod végre a játékaakciók részeit.

A JÁTÉK VÉGE

A játékot akkor nyered meg, ha 25 forduló alatt sikerül a hercegséged mind a 37 mezőjét betöltened.

Ha túl nehéznek találsz, kezd a játékot úgy, hogy a győzelmipont-céljelölő 50-nél kisebb mezőn legyen (minél alacsonyabb a szám, annál könnyebb). Ha a játék túl könnyű, csináld az ellenkezőjét, és tedd előrébb a győzelmipont-céljelölőt (minél magasabb a szám, annál nehezebb). A győzelmi pontok számát továbbra is 5-tel csökkented, valahányszor visszaállítod a győzelmipont-céljelölőt.

A PAJZSOK

Az alapjáték minden szabálya érvényes, kivéve a következő kivételeket és kiegészítéseket:

ELŐKÉSZÜLETEK

Keverd meg a 18 pajzsot képpel lefelé. Véletlenszerűen helyezd le azokat a játéktábla hat raktárának árumezőire a játékosok számától függően (ahogy lejjebb láthatod). Lehelyezésük után fordítsd képpel felfelé a pajzsokat.

2 játékos esetén:

Raktáranként 1 pajzs

3 játékos esetén:

1 pajzs az 1., 3. és az 5. raktáron;

2 pajzs a 2., 4. és a 6. raktáron;

4 játékos esetén:

Raktáranként 2 pajzs

A fennmaradó pajzsokra nincs szükség, tedd vissza azokat a játék dobozába.

Ez azt is jelenti, hogy a raktárakból begyűjtött pajzsok nem kerülnek pótlásra!

JÁTÉKMENET

Amikor duplákat dobasz, a 2 játékaíció helyett elvehetsz egy pajzsot a dobott számnak megfelelő raktárból. A pajzsot a hercegségeden lévő kastélylapkák egyikére kell helyezned. Vagy egy olyan lapkára helyezd, amelyen még nincs pajzs, vagy egy már meglévő pajzsot cseréld le (a régit távolítsd el a játékból). Innentől kezdve a pajzs aktív számodra (lásd alább).

Megjegyzés: munkások segítségével a szokásos módon megváltoztathatod a kockád eredményét, hogy dupla legyen. Például 2 munkásért egy 3-ast 5-ösre változtathatsz, hogy így két 5-ösöd legyen.

Fontos: Minden fázis végén adót kell fizetned a pajzsaidért, mielőtt ezüstöt kapnál a bányáidból! Minden pajzs 1 ezüstérmébe kerül. Ha nem tudsz vagy nem akarsz fizetni, akkor az annak megfelelő számú pajzsot el kell távolítanod a játékból.



A PAJZSKÉPESSÉGEK LISTÁJA:

- Amíg ez a pajzs a hercegségeden van, addig minden legelőmező összekötöttnek számít, mintha csak egy legelő lenne a hercegségeden. Ennek megfelelően a haszonállatok több győzelmi pontot érnek. A játék végén: +12 győzelmi pont.
- Amíg ez a pajzs a hercegségeden van, te is kapsz egy munkást a készletből, amikor egy másik játékos munkásokat szerez. A játék végén: +12 győzelmi pont.
- Amíg ez a pajzs a hercegségeden van, addig ezüst helyett munkásokkal is fizethetsz adót a pajzsaidért. Az ezüst és a munkások bármilyen kombinációja megengedett. A játék végén: +12 győzelmi pont.
- Amíg ez a pajzs a hercegségeden van, addig korlátlan számú kulcsmeződ van a hercegségeden (három helyett).
A játék végén: +12 győzelmi pont.
- Amíg ez a pajzs a hercegségeden van, minden alkalommal, amikor hajót helyezel le, kiválaszthatsz egy adott típusú árut. Az összes ilyen típusú árulapját vedd el mind a hat raktárból. A játék végén: +12 győzelmi pont.
- Miután elvetted ezt a pajzsot, a játék bármelyik pontján kiválaszthatsz egy játékos. Az adott játékos hercegségén lévő kolostorlapkák úgy számítanak, mintha a sajátodon lennének (kivéve a 27-es számú kolostorlapját). Amikor ez a játékos új kolostorlapját helyez le, te is megkapod annak az előnyeit. Ha a játék végén nálad van ez a pajzs, akkor az adott játékos minden pontozandó kolostorlapkája után is kapsz győzelmi pontokat (de természetesen a saját megfelelő épületeidért). A játék végén: +12 győzelmi pont.
- Amíg ez a pajzs a hercegségeden van, az új bónuszlapkáid dupla pontot érnek. A játék végén: +8 győzelmi pont.
- Amíg ez a pajzs a hercegségeden van, megduplázod a bányáidért kapott ezüstérmék mennyiségét. A játék végén: +8 győzelmi pont.
- Amíg ez a pajzs a hercegségeden van, minden eladott árulapkáért 1 ezüstérmét kapsz (ahelyett, hogy csak 1 ezüstérmét kapnál minden azonos típusú árulapkáért). A játék végén: +8 győzelmi pont.
- Ha a pajzs a hercegségeden van a végső pontozáskor, akkor a győzelmi pontot adó kolostorlapkáid dupla pontszámot érnek. A játék végén: +8 győzelmi pont.
- Amíg ez a pajzs a hercegségeden van, minden alkalommal, amikor kastélyt helyezel le, lehetőség van a kiegészítő akciódként egy pajzsot felvenni. A játék végén: +8 győzelmi pont.
- Amíg ez a pajzs a hercegségeden van, minden eladott árulapkáért kétszer annyi győzelmi pontot kapsz. A játék végén: +8 győzelmi pont.
- Ha ez a pajzs a hercegségeden van a végső pontozás során, duplázd meg a hercegségeden lévő pajzsokért (beleértve ezt is) kapott győzelmi pontokat. A játék végén: +4 győzelmi pont.
- Amíg ez a pajzs a hercegségeden van, minden fázis végén, miután a többi játékos befejezte a két kockaakcióját, vedd el egy hexalapkát a hat raktár bármelyikéből (ha maradt). Helyezd le közvetlenül a hercegségedre, és érvényesítsd a hatását (hatásait). A játék végén: +4 győzelmi pont.
- Amíg ez a pajzs a hercegségeden van, minden fázis végén, miután a többi játékos befejezte a két kockaakcióját, vedd el egy hexalapkát a fekete raktárból (ha maradt). Helyezd le közvetlenül a hercegségedre, és érvényesítsd a hatását (hatásait). A játék végén: +4 győzelmi pont.
- Amíg ez a pajzs a hercegségeden van, a körödben az egyik kockád eredményét tetszőleges számra módosíthatod (és ennek megfelelően használhatod). A játék végén: +4 győzelmi pont.
- Amíg ez a pajzs a hercegségeden van, minden alkalommal, amikor befejezel egy területet, az a következő nagyobb területnek megfelelően pontozódik (például egy 3-as terület (6 győzelmi pont) 4-esként (10 győzelmi pont)). A játék végén: +4 győzelmi pont. *Megjegyzés: egy 9-es terület 45 győzelmi pontot ér.*
- Amíg ez a pajzs a hercegségeden van, addig a hercegséged bármelyik mezőjére helyezhetsz hexalapkát, nem csak egy korábban lehelyezett lapka szomszédságába. A játék végén: +4 győzelmi pont.





SZŐLŐSKERTEK

A szőlőskertek kiegészítő egy új típusú lapkát vezet be, a dupla hexalapkákat. Minden egyes dupla hexalapkán 2 szőlő látható, és 2 kulcsmezőt foglal el. Az azonos típusú szőlők összekapcsolása kulcsfontosságú ahhoz, hogy a játék végén sok pontot szerezz. Minél nagyobb területet foglal el egy adott típusú szőlő, annál több győzelmi pontot kapsz. A dupla hexalapkák szőlőtáblára való helyezése különböző bónuszakciók végrehajtását teszi lehetővé.

ELŐKÉSZÜLETEK

Készítsd elő a játékot az alapjáték szabályai szerint, majd:

- Hozz létre egy szőlőbónuszlapka készletet a játéktábla közelében. Vegyél el egy 6 különböző szőlőbónuszlapkából álló készletet a bónuszlapkák készletéből, és adj minden játékosnak véletlenszerűen egy-egy szőlőbónuszlapkát. A megmaradt szőlőbónuszlapkák visszakerülnek a szőlőbónuszlapka készletbe.
- Minden játékos kap egy szőlőskerttáblát és a játékostáblája mellé teszi.
- Helyezd a szőlőskerttraktárt (műanyag tartó) a játéktábla mellé.
- Helyezd a szőlőskertboltot (kartonlapka) a szőlőskerttraktár alá. Ha 2 vagy 3 játékosal játszotok, fordítsd át a  -val jelzett oldalára.
- Helyezd az összes dupla hexalapkát a húzózsákba, és tedd a szőlőskerttraktár mellé.

SZŐLŐSKERT ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos kap:

- 1 véletlenszerű szőlőbónuszlapkát (a 6 darabos szettből).
- 1 szőlőskerttáblát

Helyezd a szőlőskertboltot és a raktárt a játéktábla közelébe. Tegyél a húzózsákba dupla hexalapkákat.

Minden fázis előtt:

- távolítsd el az összes dupla hexalapkát a szőlőskerttraktárból és a szőlőskertboltból.
- töltsd vissza a boltot és a raktárt a készletből.

Megjegyzés: Ha korlátozni szeretnéd a véletlenszerűséget a 2- vagy 3-fős játékokban, alkalmazd az alábbi szabályokat:

A 3-fős játékban távolítsd el a játékból 1 kiválasztott színű szőlőt - minden olyan dupla hexalapkát (16 dupla hexalapka), és szőlőbónuszlapkát, amelyen legalább egy szőlő van a választott színből. Az eltávolított játékelemeket tedd vissza a játék dobozába. Ha azt az utasítást kapod, hogy csinálj valamit az összes dupla hexalapkával/szőlőbónuszlapkával, hagyd ki azokat, amelyeket eltávolítottál.

A 2-fős játékban a fent leírtak szerint távolítsd el a játékból 2 választott színű szőlőt (29 dupla hexalapkát).

JÁTÉKMENET

Az alapjáték szabályain felül, minden fázis előtt:

- Tedd vissza a játék dobozába azokat a dupla hexalapkákat, amelyek még a szőlőskerttraktárban és a szőlőskertboltban maradtak (a játék elején ez a lépés kimarad).
- Egyenként töltsd fel az összes mezőt a szőlőskertboltban és a szőlőskerttraktárban a húzózsákból húzott dupla hexalapkákkal. 4-fős játékban tegyél 6 dupla hexalapkát a szőlőskerttraktárra és 3 lapkát a boltba. A 2- vagy 3-fős játékban helyezz 3 dupla hexalapkát a szőlőskerttraktárba, és a játékosok számától függően 1 vagy 3 lapkát a boltba.

Fontos: A "3"-mal jelölt mezők csak 3-fős játékban töltődnek újra.



A JÁTÉK AKCIÓI

A szőlőskertek kiegészítő 2 új akciót vezet be. A játékosok ezeket az alap akciók mellett vagy helyett is használhatják.

AKCIÓ "EGY DUPLA HEXALAPKA ELVÉTELE"

A dobókocka eredménye jelzi, hogy melyik dupla hexalapkát veheted el. A köröd során elkölthetsz egy kockát, hogy egy azzal egyező számú dupla hexalapkát vegyél el a szőlőskertraktárból, és azt a kulcsmezőre helyezd (egy dupla hexalapka 2 kulcsmezőt foglal el). Ha nincs elég üres kulcsmeződ, akkor először helyet kell teremtened úgy, hogy eldobod a hexalapka(k) t/dupla hexalapkát a tábládról, és visszateszed a dobozba. A 2- vagy 3-fős játékban a szőlőskertraktáron lévő dupla hexalapok alatt 2 kockaeredmény van. Ez azt jelenti, hogy bármelyiket elköltheted, hogy egy dupla hexalapkát elvegyél.


AKCIÓ "EGY DUPLA HEXALAPKA LEHELVEZÉSE A SZŐLŐSKERTEDRE"


Vegyél el egy dupla hexalapkát a játékos táblád kulcsmezőjéről, és helyezz azt a szőlőskert táblád egyik üres dupla hexamezőjére (soha nem a hercegségre!), amely megfelel a kocka eredményének. A dupla hexalapkát lehelyezés előtt bárhol elforgathatod.

Az első dupla hexalapkadat a szőlőskert táblád alsó rétegére (az 1-es vagy 4-es számú mezőkre) kell lehelyezned. A következő dupla hexalapkákat mindig olyan mezőre kell lehelyezni, amely közvetlenül szomszédos egy korábban lehelyezett dupla hexalapkával (legalább az egyik oldalával érinti). A lehelyezés után a dupla hexalapkákat nem lehet elforgatni vagy elmozgatni.

Miután lehelyeztél egy dupla hexalapkát a szőlőskertre, az adott lapka által lefedett **mindkét** bónuszakciót **tetszőleges sorrendben** végrehajthatod. A legtöbb bónuszakció már az épületek és a kastély hexalapkáknál ismertetésre került az alapjáték szabályainál, és hatásukat is ugyanúgy kell rendezni.

Van azonban 2 új bónuszakció:

 Ezzel a bónuszakcióval a játékos elvehet egy hexalapkát a fekete raktárból (vagy a szőlőskertraktárból), és azt a játékos táblája egyik üres kulcsmezőjére helyezi. Ez az akció nem számít lapkavásárlásnak a fekete raktárból (a játékos továbbra is vehet egy lapkát a fekete raktárból, 2 ezüstérméért).

 Ez a bónuszakció lehetővé teszi a játékos számára, hogy elvegyen egy dupla hexalapkát a szőlőskertraktárból (nem a szőlőskertboltból), és azt a játékos tábláján lévő üres kulcsmezőkre helyezze.

Miután lehelyeztél egy dupla hexalapkát a szőlőskertre, és mindkét akciót rendezted, ellenőrizd, hogy az összes dupla hexamezőt lefedted-e azon a rétegen. Ha igen, vegyél el egy általad választott szőlőbónuszlapkát a készletből. Ezekkel a játék végén győzelmi pontokat szerezhetsz a hozzá tartozó szőlőfajta után.

SZŐLŐSKERTBOLT:

Amikor 2 ezüstérmét fizetsz azért, hogy elvegyél egy hexalapkát a fekete raktárból, helyette elvehetsz egy dupla hexalapkát a szőlőskertboltból (továbbra is csak egyszer vásárolhatsz egy körben, és csak egy lapkát). A fekete raktárra vonatkozó összes hatás a szőlőskertboltra is vonatkozik.

A JÁTÉK AKCIÓI

- Vegyél el egy dupla hexalapkát a szőlőskertraktárból.
- Helyezz le egy dupla hexalapkát a kulcsmeződről a szőlőskert tábládra.

A dupla hexalapka lehelyezése után tetszőleges sorrendben hajtsd végre mindkét lefedett bónuszakciót.



Példa egy dupla hexalapka lehelyezésére egy szőlőskertre:

Ben elkölt egy kockát, amelynek eredménye 4, hogy a dupla hexalapkáját a szőlőskert tábla alsó mezőjére (piros keret) helyezze. Kap 4 munkást, és elvesz egy haszonállat- vagy hajólapkát a játéktábláról.

Körönként egyszer elkölthetsz 2 ezüstérmét, hogy vásárolj egy tetszőleges dupla hexalapkát a szőlőskertboltból.

Győzelmi pontok az egybefüggő szőlőterületek után

A szőlőterület nagysága	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Győzelmi pontok	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91

SZŐLŐSKERTEK PONTOZÁSA:

A szőlőskertek a játék végén pontozódnak. A játékosok győzelmi pontokat kapnak minden szőlőbónuszlapjuk után, az azonos típusú, egybefüggő szőlők számától függően. Minden szőlőbónuszlapka csak egyszer pontozódik. Ez vonatkozik minden szőlőterületre is, vagyis ezek is csak egyszer pontozódnak - még akkor is, ha egy játékosnak több ilyen típusú szőlőbónuszlapkája van.

SZŐLŐSKERTEK PONTOZÁSA

Minden szőlőbónuszlapkáért GyP-ot kapsz a hozzá tartozó egybefüggő szőlőterületek után. Minden szőlőbónuszlapka és egybefüggő szőlőterület csak egyszer pontozódik.

Példa szőlőskert pontozására: Olivia 6 győzelmi pontot szerez az első zöld szőlőbónuszlapkájával a 3 egybefüggő zöld szőlőért. Ugyanazt a területet nem tudja többször pontozni, ezért a második zöld szőlőbónuszlapkával egy másik zöld szőlőterületet kell pontoznia. Ebben az esetben ez egy 1-es méretű terület, amiért 1 győzelmi pontot kap. Ezután Olivia 3 győzelmi pontot szerez a kék szőlőbónuszlapkáért, mivel van egy 2-es méretű szőlőterülete ebből a típusból. Olivia így összesen 10 győzelmi pontot szerez a szőlőskert kiegészítővel.



THE CASTLES OF BURGUNDY: CHATEAUMA



Készítette: John Albertson, Nick Shaw és Turczi Dávid

TARTOZÉKOK

- 1 kétoldalas Châteauma hercegségtábla (#35-36)
- 9 megyekártya (1-9 jelöléssel)
- 8 alternatív megyekártya
a "szőlőskertek" kiegészítőhöz (10-17 jelöléssel)
- 1 kétoldalas Châteauma játékossegédlet

ÁTTEKINTÉS

Ez a játékmód egy virtuális ellenfelet, a Châteaumát adja hozzá, amely egy további játékost szimulál. Ez azt jelenti, hogy a The Castles of Burgundy-t egyedül is játszhatod a Châteauma ellen, vagy a Châteaumát hozzáadhatod egy 2- vagy 3-fős játékhoz, a nagyobb kihívásért. A Châteauma az előkészületeknél a játékosok számának szempontjából rendes játékosnak számít.

A Châteauma egy emberi ellenfelet szimulálva hexalapkákat gyűjt, árukat ad el, bónuszlapkákat szerez, és feketeraktár-lapkákat vásárol a megyekártyák segítségével. Minden megyekártyán látni, hogy a Châteauma melyik hexalapkákat fogja felvenni, és mikor fog árut eladni. A megyekártyák az egyszínű területek befejezéséhez hasonlóan pontozódnak. Ebben a szabályban a "te"/"tied" az emberi játékos(ok)ra, míg a "Châteauma" vagy az "ő" az automatizált ellenfélre utal.

ELŐKÉSZÜLETEK

A játék előkészületekor alkalmazd az alábbi lépések változtatásait:

1. Válaszd ki a játéktáblát a játékosszám alapján, beleértve a Châteaumát is, mint játékost.
5. Ügyelj arra, hogy minden árulapkatípusból 1 darabot tarts az egyik oldalon, mivel ezekre a Châteauma játéktáblájának előkészítésénél lesz szükség a 7. lépésben.
7. Egy szett játékoszínhez tartozó játékelemet a Châteauma fog használni (bár csak 1 kockára lesz szüksége). A Châteauma nem a normál játékos táblát fogja használni, hanem a saját hercegségtábláját (♣-vel jelölve)

A CHÂTEAUMA TÁBLÁJÁNAK ELŐKÉSZÜLETEI:

- A. Helyezd a Châteauma hercegségtábláját (a 35-ös számmal felfelé néző oldal) a játéktábla mellé.
- B. Válaszd ki a Châteauma pontozását és nehézségi szintjét (könnyű, közepes, nehéz), valamint a nehézségi módosítókat. Az első játékot ajánlott a közepes nehézségi szinten és nehézségi módosítók nélkül játszani. A nehézségi módosítókról és a nehézségi szintekről bővebben a 26. oldalon olvashatsz.
- C. Keverd meg az 1-9-ig számozott 9 megyekártyát (a 10-17-es kártyákat a "szőlőskertek" kiegészítővel való játék során kell használni). Egyesével fedj fel kártyákat, amíg nem húzol egyet, amelyen kastélymező (bordó) látható. Ezt a kártyát helyezd képpel felfelé az 1-4-es mező alá.
- D. Keverd meg a megmaradt nyolc megyekártyát, beleértve az előző lépésben felhúzott, de fel nem használt kártyákat is, és tedd a paklit képpel lefelé a hercegségtábla bal szélső kártyamezője alá. Húzd fel a legfelső kártyát, és tedd képpel felfelé az 5-6-os mező alá.
- E. Helyezz egy kastélylapkát az "1-4" mező alatti kastélymezőre.
- F. Helyezz egy-egy árulapkát minden típusból a hercegségtábla minden azokkal megegyező számú árumezőjére.
- G. Helyezz 1 ezüstérmét a hercegségtábla ezüstérme mezőjére.
- H. A Châteaumának nincs szüksége kezdőmunkásokra, mivel nem használja azokat.

Készítsd elő a játékos tábládat az alapjáték szabályai szerint.

9. A játék úgy kezdődik, hogy te vagy a kezdőjátékos. Ha 1-nél több emberi játékosal játszotok, dobjatok kockával, hogy meghatározzátok a kezdőjátékost. A Châteauma mindig az utolsó játékos.

ÁLTALÁNOS SZABÁLYVÁLTOZÁSOK A CHÂTEAUMANÁL

- A Châteauma nem szerez vagy használ munkásokat.
- A Châteauma egy különleges területet használ, amelyet "tartaléknak" hívunk (lásd a 23. oldalon).
- A Châteauma figyelmen kívül hagyja a kolostorlapkák hatásait (ehelyett a játék végén 4 GyP-ot kap mindegyikért).
- A Châteaumának több példánya is lehet ugyanabból az épületből a megyekártyáin és a hercegségtábláján.
- A Châteauma nem fejez be színes területeket a hercegségén, mint egy játékos, hanem a megyekártyákat fejezi be.



A CHÂTEAUMA TARTOZÉKAINAK ÁTTEKINTÉSE

A CHÂTEAUMA TÁBLÁJA

A TARTALÉK

A tartalék egy különleges terület a Châteauma tábláján. A bónuszként szerzett és a fekete raktárból vásárolt lapok tárolására szolgál. Ezek a lapkák a Châteauma számára a hexalapok forrása, amikor nem talál szükséges lapkát a játéktáblán. A tartalékban több azonos típusú lapka is lehet (épületek, bányák, kastélyok, stb.). Ha ez előfordul, az azonos típusú lapkákat tedd egymásra. Később, amikor több azonos lapka közül veszel el a tartalékból egy lapkát, a legfelső lapkát vedd el.

MEGYEKÁRTYÁK



JÁTÉKMENET

Az előkészület a szokásos módon történik.

Minden forduló kezdetén:

- Dobj a saját kockáiddal és a fehér kockával (a Châteauma kockájával még ne dobj).
- Helyezd a kockákat a játéktáblára a szokásos módon.
- Helyezd a fehér kockát a dobott érték alapján a megyekártya feletti bal oldali mezőre (1-4 = bal oldali kártya, 5-6 = jobb oldali kártya). Ezt nevezzük mostantól a Châteauma kiválasztott megyekártyájának.
- A fehér kocka eredménye alapján helyezz egy árulapját a játéktábla megfelelő raktárára, a szokásos módon.

Játsszatok körsorrendben a körsorrendsáv szerint.

Játszd le a **körödet** a szokásos módon.

A Châteauma a körében egyetlen akciót hajt végre, amely **egy hexalapka kiválasztása és lehelyezése** (egy akcióként). Ez kiválthat egyet vagy többet az alábbi bónuszok közül. Minden lépést teljesen és a felsorolt sorrendben hajtsd végre, mielőtt a következőre lépnél:

1. Egy hexalapka kiválasztása és lehelyezése.
2. Hexalapok lehelyezési bónusza.
3. Megyekártya lehelyezési bónusza ("Árueladás").
4. Megyekártya befejezése.
5. Bónuszlapok szerzése.
6. Vásárlás a fekete raktárból (ha lehetséges).

A fázisok végén a Châteauma egy ezüstérmét kap minden egyes képpel felfelé néző bányája után, amely a hercegségén és a megyekártyáin (nem a tartalékban) van, ugyanúgy, ahogy egy játékos kap a hercegségén lévő bányáért.

A CHÂTEAUMA AKCIÓI

EGY HEXALAPKA KIVÁLASZTÁSA ÉS LEHELVEZÉSE

A Châteauma az alábbi folyamatot követve keres és elvesz egy hexalapkat a játéktábláról:

1. Dobj a Châteauma kockájával, és helyezd azt a Châteauma kockamezőjére (a fehér kockától jobbra lévő színes mező).
2. Ellenőrizd, hogy melyik raktár tartozik a Châteauma-kocka eredményéhez.
3. A megyekártyán a bal szélső, legfelső üres mezővel kezdve ellenőrizd, hogy van-e egyezés a raktáron rendelkezésre álló lapkák és a hexa típusa között. Ha van egyezés, folytasd a 4. lépéssel. Ha nincs egyezés, akkor ellenőrizd a megyekártyán balról jobbra, fentről lefelé haladva a következő üres mezőt, amíg nem találsz egyezést. Ha a kiválasztott raktáron nem találsz egyezést, akkor az óramutató járásával megegyező irányban a következő raktáron kell egyezést keresni, és így tovább, amíg vagy találsz egyező lapkát, vagy nem lesz egyezés.
4. Ha **talál egyezést** a Châteauma, akkor elveszi a lapkát, és a kiválasztott megyekártyájára helyezi. Ha a kiválasztott raktáron egynél több egyező lapka van, akkor a legfelsőt választja. Ez bónuszt válthat ki (lásd alább az "Előnyök és bónuszok" című részt).
5. Ha **nem talál EGYETLEN egyezést sem, akkor hajtsd végre az első lehetséges akciót** az alábbiak közül:
 - Ha van olyan lapka a tartalékterületén, ami passzol a kiválasztott megyekártya bármelyik üres helyére (a bal szélsőtől indulva a legfelső sorban), akkor lehelyezi azt a lapkát, és kiváltja a szokásos bónuszokat.
 - Ha van bármilyen jokerlapkája (lásd alább), akkor azt a tartalékból a bal szélső, legfelső üres mezőre lehelyezi. *Megjegyzés: Ez nem vált ki lapkalehelyezési bónuszt (de kiválthat egy "árueladás" vagy "extra kör" akciót).*
 - Ha a tartalékban nincs jokerlapka, akkor a fekete raktárból kiválasztja az első elérhető lapkát (a bal szélsőt, a legfelső sortól indulva), és képpel lefelé (mint jokertípus) lehelyezi a tartalékban lévő egyik jokermezőre (nem a kiválasztott megyekártyára). Ez nem vált ki lapkalehelyezési bónuszt.
 - Ha a fekete raktárban nincs lapka, a Châteauma 2 ezüstöt kap.

ELŐNYÖK ÉS BÓNUSZOK


1. Lapkalehelyezés

Ha a Châteauma lehelyez egy lapkát a megyekártyára, akkor a lapka típusától függően az alábbiakban leírt előnyöket kapja:

- **Kastély:** A Châteauma végrehajt "Egy hexalapka kiválasztása" bónuszakciót, de a fehér kocka segítségével választja ki a kezdőraktárt. Ha a Châteauma közvetlenül a bónusz kiváltása előtt fejezte be a választott megyekártyát, akkor megpróbálja ezt a bónuszlapkát a másik megyekártyájára helyezni, ha tudja. Ha oda sem tudja lehelyezni, akkor a bónuszlapka felvétele helyett "Árueladás" akciót hajtsd végre.
- **Épületek:** A Châteauma megyekártyáján több is lehet ugyanabból az épületből. A lehelyezett épület típusától függően a Châteauma a következő hatást használja:
 - **Bank:** 2 ezüstérmét kap.
 - **Panzió:** 2 győzelmi pontot szerez.
 - **Asztalosműhely:** Elvesz egy épületlapkát a fehér kocka értékével egyező számú raktárról (majd az óramutató járásával megegyezően), és a **tartalék** területre rakja az épületlapka-mezőre. Ha a kiválasztott raktárban egynél több egyforma lapka van, a legfelsőt választja. Ha nincs épületlapka a táblán, akkor kihagyja ezt a bónuszt.
 - **Templom:** Elvesz egy kastélylapkát a fehér kocka értékével egyező számú raktárról (majd az óramutató járásával megegyezően), és a **tartalék** területre rakja a megfelelő lapkamezőre. Ha nincs kastélylapka a táblán, akkor ezt a hatást egy bányalapkával érvényesíti. Ha nincs se kastély-, se bányalapka a táblán, akkor ezt a hatást egy kolostorlapkával érvényesíti. Ha nincs kastély, bánya vagy kolostorlapka a táblán, ezt a bónuszt kihagyja.
 - **Piac:** Elvesz egy hajólapkát a fehér kocka értékével egyező számú raktárról (majd az óramutató járásával megegyezően), és a **tartalék** területre rakja a megfelelő lapkamezőre. Ha nincs hajólapka a táblán, ezt a hatást egy haszonálatlapkával érvényesíti. Ha nincs hajó- vagy haszonálatlapka, kihagyja ezt a bónuszt.
 - **Városháza:** Ha van olyan lapkája a **tartalék** területén, amely megegyezik bármelyik megyekártyájának bármelyik üres mezőjével (az éppen kiválasztott lapkát előnyben részesítve), akkor azonnal áthelyez egyet egy megyekártyára (a szokásos módon kiváltva a lehelyezési bónuszokat), azt a típust választva, amelyikből a legtöbb van a tartalékban (egyenlőség esetén a bal szélsőt). Ha egy lapka sem áll rendelkezésre, kihagyja ezt a bónuszt.
 - **Raktárépület:** Árut ad el - lásd az *Árueladás* részt a 25. oldalon.
 - **Őrtorony:** Azonnal szerez 4 győzelmi pontot.

- **Haszonállat:** A Châteauma a lapkát a szokásos módon pontozza a megyekártyáin és hercegségén lévő minden egyező haszonállatlapka típus alapján, de a tartalékában lévők után nem.
Példa: Ha a Châteauma már rendelkezik 2 bárányos haszonállatlapkával (megyekártyákon vagy hercegségen), és egy új báránylapkát tesz egy megyekártyára, akkor a győzelmi pontokat az összes bárányért megkapja mind a 3 báránylapka után.
- **Hajó:** A Châteauma a legtöbb árut tartalmazó raktárból veszi el az árut, és azokat a hercegségén lévő megfelelő áruaktármezőkre helyezi. Döntetlen esetén, a fehér kocka értékével egyező raktártól indulva az óramutató járásával megegyező irányban, a döntetlenben érintett első raktárról veszi el az árut. Ezután, akár vesz el árut, akár nem, a körsorrendjelölőjét előre mozgatja a körsorrendsávon.

2. Megyekártya lehelyezési bónuszok

A Châteauma alapszabályában csak egyféle lehelyezési bónusz van - az "Árueladás". Egy további lehelyezésibónusz-szimbólum van, ha a szőlőskertek kiegészítő is játékban van (a szőlőskertek kiegészítőről bővebben, lásd a 27. oldalt). Ellenőrizd, hogy a Châteauma által ebben a körben a megyekártyáján elhelyezett hexalapok lefedtek-e egy vagy több árueladás-szimbólumot . A Châteauma megpróbálja végrehajtani az "Árueladás" bónuszakciót (lásd lejjebb).

3. Megyekártya befejezése

Ha a Châteauma befejezte az egyik (vagy esetleg mindkét) megyekártyáját, akkor győzelmi pontokat kap a kártyán jelzett érték és a választott nehézségi szint alapján. A megyekártyákon a nehézségi szintekhez tartozó háromféle pontérték látható: könnyű (bal oldali érték), közepes (középső érték) és nehéz (jobb oldali érték).

Ezután helyezd az összes hexát a befejezett megyekártyá(k)ról a Châteauma hercegségének megfelelő színű mezőire. Helyezd a hexalapokat a legfelső, bal szélső szabad mezőre. Ha a Châteauma hercegségén már minden megfelelő színű mező foglalt, a plusz lapkákat egyszerűen csak tedd egy másik, ugyanolyan színű lapka tetejére. A megyekártyán lévő jokerlapkákat fordítsd meg, és helyezd a Châteauma hercegségének megfelelő színű mezőjére. Ebben a lépésben ne hajtj végre semmilyen lehelyezési bónuszt.

Dobd el a befejezett megyekártyát, és csúsztasd a megmaradt kártyát balra, ha a befejezett kártya a bal oldali volt, majd töltsd fel az üres helyet egy új kártyával a Châteauma megyekártya húzópaklijának a tetejéről.

4. Bónuszlapkák szerzése

Miután a Châteauma egy befejezett megyekártyáról a hercegségtáblájára mozgatta a lapkát, és ezáltal egy típus összes mezőjét lefedte, akkor megszerzi az adott típus bónuszlapkáját (ha még rendelkezésre áll). Elveszi azt a játéktábláról, és a hercegsége közelébe helyezi, majd azonnal megkapja a bónuszlapka győzelmi pontjait (a játékoszám alapján).

LAPKA VÁSÁRLÁSA A FEKETE RAKTÁRBÓL

Ha a Châteaumának a köre végén van **legalább 2** ezüstérméje, akkor **2** ezüstérméért megvásárol egy hexalapok a fekete raktárból, és azt a tartalékába helyezi. A Châteauma megkísérel megvenni egy olyan típusú lapkát, amely nincs a tartalékában. Ha több ilyen van, akkor a legfelsőt, majd a baloldali lapkát részesíti előnyben. Ha több azonos típusú lapka is van a fekete raktárban, akkor a balszélsőt választja a legfelső sorból kiindulva.

Megjegyzés: A Châteauma körönként csak egy feketeraktár-lapkát vásárolhat.



ÁRUELADÁS

Ha a játék során bármilyen hatás miatt a Châteaumának "árueladást" kell végrehajtania (például a megyekártyák lehelyezési bónusza miatt), akkor a Châteauma abból a típusból ad el, amiből a legtöbb van (egyenlőség esetén a kisebb számmal rendelkezőt). Kap 1 ezüstérmét (összesen), és minden eladott árulapokáért győzelmi pontokat, ahogy az a többjátékos szabályban is szerepel (lapkánként 2/3/4 GyP-ot, a játékoszámtól függően).

Ha nem maradt eladható árulapokája, akkor ezt a bónuszt kihagyja.

VÉGSŐ PONTOZÁS

Végezd el a pontozást a szokásos módon.

A Châteauma ezután pontoz:

- 4 GyP a hercegségén vagy a befejezetlen megyekártyákon lévő minden képpel felfelé néző kolostorlapka (sárga) után (de a tartalékában lévőkért nem).
- 1 GyP minden eladatlan árulapokáért a hercegségtábláján.
- 1 GyP minden ezüstérméért a hercegségtábláján.
- 1 GyP minden hexalapokáért, ami a tartalékában maradt.
- 2 GyP minden hexalapokáért, ami a befejezetlen megyekártyákon maradt.


A győzelemhez a pontszámoknak nagyobboknak kell lennie, mint a Châteaumaé. Döntetlen esetén a Châteauma nyer.

NEHÉZSÉGI SZINT MÓDOSÍTÓK

A nehézséget a nehézségi szintnek megfelelő módosítók kiválasztásával lehet változtatni.


- Könnyű: nincsenek módosítók
- Közepes: egy módosító
- Nehéz: kettő vagy több módosító

A módosítók a következők:

- A. A Châteauma a 36-os hercegségtáblát használja (a 35-ös hátoldala). A Châteauma táblájának előkészületekor helyezz egy véletlenszerű, **képpel lefelé fordított**, nem használt feketeraktár-lapkát a következő színes területek mindegyikére (balról jobbra, a legfelső sorral kezdve): 2-t az épületekre, 1-et a haszonállatokra, 1-et a hajóra és 1-et a kolostorra (az A jelű mezőkre). Ezzel csökken a Châteaumának a bónuszlapkák megszerzéséhez szükséges lapkák száma.
- B. A Châteauma a 36-os hercegségtáblát használja (a 35-ös hátoldala). A Châteauma táblájának előkészületekor helyezz egy véletlenszerű, **képpel felfelé fordított**, nem használt feketeraktár-lapkát, amely passzol egy színes területhez az alábbi színes területek mindegyikén: 1 épület, 1 bánya és 1 kastély (a B-vel jelölt helyekre). Ezzel csökken a bónuszlapkák száma, melyet a Châteaumának meg kell szereznie, a bánya pedig minden fázis végén 1 ezüstérmét termel.
- C. A Châteauma a kezdőjátékos.
- D. A Châteauma a 36-os hercegségtáblát használja (a 35-ös hátoldala), amely **extra kört** adó lehelyezési bónusszal rendelkező hexalapka mezőket tartalmaz. A Châteauma először átrakja a befejezett megyekártyáról az összes hexalapkáját a hercegségére. Ha egy lapkát egy  szimbólummal rendelkező mezőre helyez le, a Châteauma azonnal végrehajtja az "egy hexalapka kiválasztása" bónuszakciót, de a fehér kockát használja a raktár kiválasztására. A Châteauma megpróbálja ezt a bónuszhexát a megmaradt megyekártyára helyezni. Ha mindkét megyekártya befejeződött, akkor egy "árueladás" akciót hajt végre. A megyekártya újratöltése előtt fejezd be az összes extra kör bónuszakciót.
Megjegyzés: Egy forduló során több extra kört adó szimbólum is lefedhető. Mindegyiket külön-külön hajtsd végre, mielőtt a következőre lépnél.

Teljesen rendben van, ha a megyekártyák pontozási szintje eltér a használt nehézségmódosító-kártyák számától. Ha könnyű pontozással és közepes módosítókkal szeretnél játszani, csak rajta. A lényeg, hogy jól szórakozz. Találd meg a szintedhez tartozó legjobb beállítást. Az ajánlott játék a megyekártyák közepes szintű pontozása, módosítók nélkül.

JÁTÉK A KIEGÉSZÍTŐKKEL

- A kiegészítők hexalapkái:
 - **További kolostorlapkák (#27 - #29):** A kolostorlapkák lehelyezésekor a Châteauma figyelmen kívül hagyja a hatásukat.
 - **Daru:** A darulapka lehelyezésekor a Châteauma egy bónusz kastélyakciót kap (lásd a lapkalehelyezési bónuszokat a 24. oldalon).
 - **Libák:** A libalapka a lehelyezésekor úgy pontozódik, mintha az megegyezne azzal a haszonállattal, amelyből a Châteaumának a legtöbb van a hercegségén és a megyekártyáin. Jövőbeli haszonállatlapka lehelyezésekor a Châteauma úgy tekint a libalapkára, mintha az az összes haszonállatlapkával megegyezne.
 - **Fehér kastélyok:** Egy fehér kastélylapka lehelyezésekor a Châteauma elvesz egy lapkát a játéktábláról, és azt a tartalékába rakja. A Châteauma a fehér kockán lévő értéket használja a kezdőraktár meghatározásához. Olyan típusú lapkát keres, amelyik nincs a tartalékában. Egyenlőség esetén a bal szélső típust részesíti előnyben. Ha egyenél több megfelelő lapka van a kiválasztott raktárban, akkor a legfelsőt választja. Ha nincs elérhető lapka, akkor az óramutató járásával megegyező irányban halad a játéktáblán, amíg nem talál egy lapkát. Ha nem maradt lapka, akkor 1 ezüstöt kap.
 - **Fogadók:** Ezek a hexalapkák nem kompatibilisek ezzel a játékmóddal. Ne használd ezeket, ha a Châteaumával játszol.
- **Határállomások** 
 - A Châteauma néhány megyekártyáján van határállomás szimbólum.
 - Amint a második ilyen megyekártyát is befejezte, a Châteauma megkapja a bónuszt az aktuális fázis alapján (10/8/6/4/2).
 - Amint befejezte a harmadik ilyen megyekártyát, elveszi a 3 határállomás-kapcsolat befejezéséért járó bónuszlapkát (az 5/6/7 győzelmi pontot érőt, ha még megvan, máskülönben a 2/3/4 győzelmi pontot érőt, ha még megvan).
- **Kereskedőutak:** A kereskedőutakat a többjátékos szabályok szerint használhatod, azonban a Châteauma nem használja a kereskedőutakat. Ehelyett minden alkalommal, amikor árut ad el, plusz egy győzelmi pontot szerez. Ez a bónusz akciónként jár, nem pedig árulapkánként.

• Pajzsok:

- Pajzs #2: Távoltasd el a pajzsok közül az előkészületeknél - ezzel a játékmóddal nem kompatibilis.
- Pajzs #6: A Châteauma hercegségén (a tartalékokat nem beleértve) vagy a megyekártyákon lévő bármelyik képpel felfelé lévő kolostorlapkát lemásolhatod. A kolostorlapkák képességét másolod le, nem pedig a győzelmi pontokat, amelyeket a Châteauma a játék végén kapna értük.
- Amikor a Châteauma befejez egy megyekártyát, és azon a kártyán pajzsszimbólum van, a Châteauma elvesz egy pajzsot a játéktábláról, a fehér kocka értékének megfelelő raktártól indulva (majd az óramutató járásával megegyezően haladva).

Ha 1-nél több pajzs van a raktárban, akkor a kisebb számút választja. Ezután:

- Elvesz egy ilyen pajzsot, és képpel lefelé a táblája oldalához helyezi.
- Nem használja a pajzs képességét, és nem kell adót fizetnie a pajzsokért a fordulók végén.
- A játék végén a Châteauma a megszerzett pajzsok száma után kap győzelmi pontokat:
 - 1 = 8 GyP
 - 2 = 15 GyP
 - 3 = 25 GyP
 - 4+ = 40 GyP
- **A csapatjáték táblái** - a Châteauma nem kompatibilis ezekkel a táblákkal / játékmóddal. Ne használd ezeket, ha a Châteaumával játszol.
- **A szólójáték táblái** - a Châteauma nem kompatibilis ezekkel a táblákkal / játékmóddal. Ne használd ezeket, ha a Châteaumával játszol.


JÁTÉK A SZŐLŐSKERTEK KIEGÉSZÍTŐVEL

ELŐKÉSZÜLETEK


1. Az általános előkészületek ugyanazok, mint egy normál Châteauma játéknál, a következő változtatásokkal:
 - Készítsd elő a saját területedet egy szőlőskerttáblával és egy véletlenszerű kezdő szőlőbónuszlapkával a kiegészítő szabályai szerint.
 - A Châteaumának nincs szüksége szőlőskerttáblára, helyette dupla hexalapkákat helyez a hercegsége mellé.
 - A Châteauma megyekártya-paklija az 1. és a 10-17. kártyákból áll (néhány mezőn duplahexa-szimbólum látható). Keverd össze ezeket a kártyákat, így létrehozva a Châteauma megyekártya-paklit.
 - Használj egy 6 különböző szőlőbónuszlapkából álló készletet. Véletlenszerűen válassz egyet magadnak, mielőtt létrehoznád a szőlőbónuszlapka-készletet. A Châteauma nem használ szőlőbónuszlapkákat.

2. Megyekártya-lehelyezési bónuszok

Ez a kiegészítő új megyekártya-lehelyezési bónuszokat vezet be, amelyeket néhány megyekártyán duplahexa ikonok jelölnek.

Amikor a Châteauma egy hexalapkát helyez le egy duplahexa () szimbólummal jelölt megyekártya mezőjére, megpróbálja végrehajtani a jelzett bónuszakciót az alábbiak szerint:

Egy dupla hexalapka felvétele

Ha a Châteauma lapkalehelyezéskor olyan mezőt fed le, amelyen egy  szimbólum látható, a Châteauma megpróbál egy dupla hexalapkát elvenni a szőlőskerttraktárból. Ha a szőlőskerttraktárban nincs dupla hexalapka, a Châteauma kihagyja ezt a lehelyezési bónuszt. Ellenkező esetben elveszi a dupla hexalapkát a fehér kocka értékének megfelelő helyről. Ha nincs dupla hexalapka azon a helyen, akkor az attól jobbra lévő következő helyet nézi meg (szükség esetén átugorva a távoli bal szélsőhöz), amíg nem talál egy dupla hexalapkát. A Châteauma a dupla hexalapkákat kupacba rakja a hercegségtáblája mellett.

LAPKAVÁSÁRLÁS A FEKETE RAKTÁRBÓL

A köre végén, ha van a Châteaumának legalább 2 ezüstérméje, ahelyett, hogy a fekete raktárból vásárolna egy lapkát, a Châteauma egy dupla hexalapkát vásárol a szőlőskertboltból (2 ezüstérmét fizetve):

- Ha több lehetőség is rendelkezésre áll (3 vagy több játékos esetén), a fehér kocka értékét használja a terület kiválasztásához (1-2 = bal oldali, 3-4 = középső, 5-6 = jobb oldali), jobbra mozogva, és szükség esetén a távoli bal oldalihoz átugorva.
- Ha vásárol egy dupla hexalapkát, akkor azt a hercegségtáblája melletti kupacra rakja.
- Ha a szőlőskertboltban nincs elérhető lapka, a Châteauma megkísérel egy hexalapkát vásárolni a fekete raktárból, a normál Châteauma-szabályok szerint.

VÉGSŐ PONTOZÁS

A Châteauma további győzelmi pontokat kap az összegyűjtött dupla hexalapok száma alapján.

<i>Győzelmi pontok a Châteauma dupla hexalapokáért</i>													
Dupla hexalapok száma	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13+
Győzelmi pontok	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91

KÉSZÍTŐK - THE CASTLES OF BURGUNDY: SPECIAL EDITION

Játéktervező: Stefan Feld

Vezető játékfejlesztő: Ernest Kiedrowicz

alea Team tanácsadói: Shane Hartley, André Maack

Tesztelők és fejlesztés: Krzysztof Belczyk, Wojciech Frelich, Adrian Krawczyk, Michał Lach, Paweł Samborski, Jan Truchanowicz

További tesztelők: Andrzej Betkiewicz, Cathy Bock, David Bock, Ezra Bock, Anna Butler, Jakub Dzikowski, Katarzyna Litka, Natalia Makówka, Filip Tomaszewski, Katarzyna Toporowska és mindazok, akik részt vettek a szervezett külsős tesztelésben.

Szabálykönyv: Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz

Művészeti irányítás: Patryk Jędraszek

Illusztrációk: Jakub Dzikowski, Ewa Labak, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Piotr Foksowicz, Patryk Jędraszek

Grafikai tervezés: Michał Lechowski, Adrian Radziun, Karolina Łaski-Getka, Klaudia Wójcik

DTP: Rafał Janiszewski, Patrycja Marzec, Jędrzej Cieślak

3D grafika: Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Marek Kondratowicz, Jędrzej Chomicki

Szerkesztés és lektorálás: Tyler Brown

Gyártás: Adrianna Kocięcka, Anna Czajka, Witold Chudy, Zofia Jerzyńska, Michał Matłosz, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak

Az automatizált Châteauma ellenfelet tervezte: John Albertson és Nick Shaw, Turczi Dávid szólómód elképzelései alapján.

További szólójáték fejlesztők és tesztelők: Krzysztof Belczyk, Chuck Case, Shelley Danielle, David Digby, Wojciech Frelich, Ernest Kiedrowicz, Jan Truchanowicz és mindazok, akik részt vettek a szervezett külsős tesztelésben.

A "The Castles of Burgundy" alapjáték tesztelői: Frieder Benzing, Willi Brodt, Susanne Feld, Jonathan Feld, Benjamin Fleck, Thomas Koslowski, Amos Krämer, Denis Leonhard, Roland Lurk, Michael Schmitt, Aiko Schuhmann, Marius Stein, Christoph Toussaint, Roland Wilke, Andreas Zimmermann, valamint a következő városok egyesületeinek csapatai: Bacharach, Bödefeld, Gengenbach, Grassau, München, Offenburg, Reutte és Siegsdorf.

Magyar fordítás: Szabados Krisztián

A magyar fordítást lektorálta: Banitz István

www.kickstarterek.hu

2022 Realms Distribution, minden jog fenntartva.
Realms Distribution Sp. z o.o.
ul. Świętego Mikołaja 58, 50-127 Wrocław