

Tervező: Fabio Lopiano

Calimela

Firenze kereskedői



Szabályfüzet

Calimala

Firenze kereskedői

Tervezte: Fabio Lopiano

Tartalom

1. BEVEZETÉS	2
2. JÁTÉKELEMEK	2
3. ELŐKÉSZÜLETEK	4
4. JÁTÉKMENET	6
5. A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ PONTOZÁS	10

1 Bevezetés

Az „Arte di Calimala” szövetségstíró és szövetereskedő céh, Firenze egyik legnagyobb céhe volt, ami a késő középkorban magának mondhatta a Firenzei Köztársaság polgári hatalmát.

A gyapjúsövettel való kereskedelem volt a város gazdaságának motorja, és a Calimala tagjai alkották Firenze elitjét.

Hosszú fennállása során az Arte di Calimala felügyelte a művészi és építészeti munkák kivitelezését. A firenzei céhek többsége foglalkozott ilyen tevékenységekkel, de a Calimalát kiemelte a többi céh közül a projektek és a helyszínek száma és jelentősége, ide tartozott a város néhány nagy templomának építése és díszítése.

A játék során a játékosok ezen céh tagjaiként tevékenykednek, szövetet gyártanak és kereskednek vele. Elismerést kapnak a külföldi piacokra szállított áruikért, az építkezésekben való részvételért, és a városszerte készülő műalkotások támogatásáért.

A játékosok az akciók végrehajtásához a megbízott munkásaikat a város utcáiba küldik. A munkások egy darabig a helyszíneken maradnak, végrehajtják akcióikat, amikor egy másik játékos munkása újra aktiválja utcájukat, végül pedig bekerülnek a városi tanácsba, ami kivált egy pontozásfázist.

A **Calimala** játék 2016-ban megnyerte a „Hippodice” játéktervezői versenyt.

2 Játékelemek

A Calimala játékban a következő játékelemek találhatók:

A	1 játéktábla
B	8 akciólapka
C	15 pontozólapka
D	55 kártya (45 akciókártya, 10 végső pontozás kártya)
E	5 játéktábla
F	65 fakorong (mind az öt játékos színében 13)

G	200 fa nyersanyagkocka (mind az öt játékos színében 40)
H	15 fahajó (mind az öt játékos színében 3)
I	15 fakereskedőház (mind az öt játékos színében 3)
J	10 műhelylapka
K	1 aktívjátékos-jelző
L	10 fehér fakorong
M	5 darab 50 győzelmi pontos lapka
N	2 szabályfüzet (angol és német)



A játéktábla, az akciólapkák és a pontozólapkák, valamint a kereskedőházak

A játéktábla (lásd alább) négy fő területből, valamint az azokat körbevevő *pontozószókból* (1) áll.

A játéktábla bal felső részén található a *Palazzo Vecchio* (2) - Firenze városi tanácsa. Itt van 15 mező a *pontozólapkák*nak, és négy mező a játékosok által támogatott *műalkotások*nak. Ez a terület váltja ki a pontozásfázisokat, és dönti el a játékosok közti holtversenyt.



hátlap



hátlap

A játéktábla bal alsó részén látható a *város* (3), rajta 8 mező az akciólapkák számára. Minden utca két akciómezőt köt össze, és minden utcán van egy kör alakú akciómező, ahova a játékosok leteszik a fakorongjaikat az akciók végrehajtásakor.

A játéktábla jobb felső részén látható három *építés alatt álló épület* (4), az egyes épületekhez mezők tartoznak az építkezésben részt vevők részére: a *Santa Maria del Fiore* katedrálisnál 15, a *San Miniato* templomnál 9, és a *Santa Croce* templomnál 12 mező található. Minden épületen további mezők állnak rendelkezésre a műalkotások számára (öt, három, illetve négy mező).

A játéktábla jobb alsó részén látható *Európa egy részének térképe* hat várossal (5): három kereskedőváros, rajtuk mezők a kereskedőházaknak (*Troyes, Bruges és Hamburg*) és három kikötőváros (*Barcelona, Lisszabon és London*). Minden városon van 12 mező a leszállított szövetnek (kockáknak). A városokat címerek jelölik. Kicsit igazítottunk a történelmi színeken a játék jobb kinézete miatt.



A játéktábla jobb alsó részén látható *Európa egy részének térképe* hat várossal (5): három kereskedőváros, rajtuk mezők a kereskedőházaknak (*Troyes, Bruges és Hamburg*) és három kikötőváros (*Barcelona, Lisszabon és London*). Minden városon

van 12 mező a leszállított szövetnek (kockáknak). A városokat címerek jelölik. Kicsit igazítottunk a történelmi színeken a játék jobb kinézete miatt.



A játékosablak, a hajók és a műhelylapkák

A játékosablaknak négy területe van: A *műhelyek* (1), jobbra fent. Minden játékos egy műhellyel kezdi a játékot, és műhelylapkákat téve az üres mezőkre legfeljebb még kettőt építhet. A műhelyek szövetet (kockák) gyártanak, és

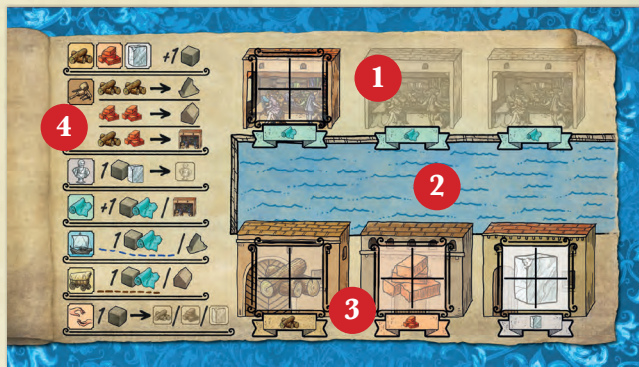


egy műhely legfeljebb négy szövetkockát raktározhat.

A *kikötő* (2), a játékosablak közepén. A játékos itt hajókat építhet.

A három *raktár* (3), jobbra lent, mindegyik egy nyersanyagútust (fa, téglá, márvány) tud raktározni. Amikor a játékos szerez egy nyersanyagot, akkor a játékos egyik kockája a megfelelő raktár egyik elérhető mezőjére kerül. Minden raktár maximum négy kockát tárolhat.

A játékosablak bal oldalán látható a *játékossegédlet* (4) ami röviden felsorolja a választható akciótípusokat.



Az akciókártyák és a pontozókártyák

A játékosok a játék során a városon aktivált akciók felül akciókártyákat is használnak.



hátoldal

A játékosok a játék végén további pontokat kapnak a pontozókártyáik miatt.



hátoldal

A fakockák és az aktívjátékos-jelző

A hajók és a kereskedőházak mellett a játékosoknak saját színű fakockáik is vannak. Ezeket a játékosablakjuk raktáraiban és műhelyeiben valamint a játéktábla épületeiben és városmezőin különböző nyersanyagokként, szövetként, használják. Épp ezért ezeket a nyersanyagkockákat fa-, márvány-, téglá- és szövetkockának nevezzük.

A játék során mindig a körét éppen végrehajtó játékosnál van az aktívjátékos-jelző, így a játékosok nem tévesztik el a sorrendet a pontozásfázis végrehajtásánál.





3 Élőkészületek

A A legfiatalabb játékos lesz a kezdőjátékos. Elveszi, és maga elé teszi az aktívjátékos-jelzót.

B Az egyik játékos keverje meg a 8 akciólapkát, és véletlenszerűen, képpel felfelé egyesével tegye őket a város megfelelő mezőire.

Első játék: A játékosok az akciólapkákat így tegyék le:



C Az egyik játékos keverje meg a 15 pontozólapkát, és véletlenszerűen, képpel felfelé egyesével tegye őket a városi tanács (*Palazzo Vecchio*) megfelelő mezőire. A felső sorban kezdje a lepakolást, és minden sorban balról jobbra haladjon.

D Minden játékos vegyen el egy játékosábrát, válasszon egy szint, és vegye el a színének megfelelő következő tartozékokat: 40 kockát, 3 hajót, 3 kereskedőházat és 2 semleges műhelylapkát. Tegyék az 50 győzelmi pontos lapkáikat a pontozósáv mellé.

A játékosok számától függően minden játékos kap még:

- **3 játékos:** 12 korongot a saját színében és 3 fehér korongot.
- **4 játékos:** 10 korongot a saját színében és 2 fehér korongot.
- **5 játékos:** 8 korongot a saját színében és 2 fehér korongot.

E Minden játékos a megmaradt korongokból vegyen el, és tegyen egy saját színű korongot a pontozósáv 0-s mezőjére. A felesleges korongokat tegyék vissza a játék dobozába.

F Az egyik játékos keverje meg a pontozókártyákat, és a következők szerint osszon belőlük:

- **3 játékos:** Minden játékos 3 kártyát kap, a megmaradt kártyát tegyék képpel felfelé a játéktábla mellé.
- **4 játékos:** Minden játékos 2 kártyát kap, az egyik megmaradt kártyát tegyék képpel felfelé a játéktábla mellé, a másikat pedig tegyék vissza a játék dobozába képpel lefelé.
- **5 játékos:** Minden játékos 2 kártyát kap. *Nem kerül képpel felfelé néző kártya a játéktábla mellé.*

E



D



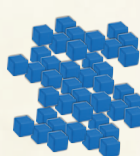
F



F



G



D



*Példa az első játékra
3 fő esetén*

Minden játékos titokban választ (és megtart) egy pontozókártyát. Csak ezeket a kártyákat (valamint 3 és 4 fős játéknál a tábla mellett lévő, képpel felfelé néző pontozókártyát) fogják a játék végén lepontozni *minden* játékosnál. A ki nem választott kártyákat képpel lefelé, anélkül, hogy felfednétek őket, tegyék vissza a játék dobozába. A pontozókártyákat részletesen a 11. oldalon írjuk le.

G A játékosok a következő 5 akciókártyából egyet-egyet tegyenek képpel felfelé az asztalra: fa, téglák, márvány, szövés és építés. A kezdőjátékostól jobbra lévő játékoskal kezdve, majd az óramutató járásával ellentétesen haladva, minden



játékos vegyen a kezébe egyet ezekből a kártyákból. *Minden játékos egy akciókártyával kezd a játékot.* A játékosok keverjék meg a megmaradt akciókártyákat (ha 5 játékosnál kevesebben játszottok, akkor a ki nem választott akciókártyákat is bele kell keverni), és tegyék a paklit képpel lefelé a játéktábla mellé.





4 A játék menete

A **Calimala** játékban a játékosok az óramutató járása szerint haladva hajtják végre köreiket.

A játékosok a köreikben különböző akciómezőket választanak és aktiválnak. Az aktív játékos választásától függően a többi játékos is aktiválhatja ugyanazokat az akciókat.

A játék során a játékosok köreit pontozásfázisok szakítják meg. A játékosok ilyenkor győzelmi pontokat kapnak. Miután minden játékos ugyanannyi kört végrehajtott a játék a végső pontozással véget ér.

Akciómező választása

Minden körben az aktív játékos leteszi egyik korongját a város egyik akciómezőjére, így végrehajthatja a két összekapcsolt szomszédos akciót. Választhat, hogy vagy egy színes korongját vagy egy fehér korongját teszi le. Ha a kiválasztott akciómezőn már van egy vagy több korong, akkor az aktív játékos a korongját ezek tetejére teszi, így tornyot alakít ki. Egy korongtorony maximum négy korongból állhat; lásd *Egy akciómező aktiválása*, 8. oldal.

Példa: Eszter leteszi az egyik akciókorongját Évi piros és Benedek sárga korongjának a tetejére, így végrehajthatja az akciómezőhöz kapcsolt két akciót.



AZ AKCIÓK RÉSZLETESEN

A városban és az akciókártyákon lévő akciók a következő kilenc akció egyikét teszik lehetővé:

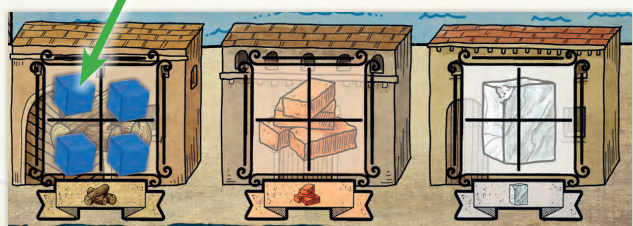


Fa, tégl, márvány: A játékos kap egy fát, egy téglát vagy egy márványt.

A játékos a készletéből az egyik színes kockáját játékosablája megfelelő raktárának üres mezőjére teszi. A raktáron lévő minden egyes kocka egy darabot jelképez a raktárhoz tartozó nyersanyagból.

Ha az adott raktár mind a négy mezője foglalt, akkor (és csak akkor) a játékos húzhat egy akciókártyát a kocka lerakása helyett.

Példa: Eszter aktiválja a faakciómezőt, és leteszi az egyik kockáját a faraktárra. Most már mind a négy mező foglalt; ha legközelebb tegyük fel, fát kapna, Eszter húzhatna egy akciókártyát.



Építés A játékos építhet vagy egy hajót vagy egy kereskedőházat vagy egy műhelyt.

- Egy hajó építéséhez a játékosnak vissza kell tennie 2 kockát a faraktárból a saját készletébe. Ezután a játékosablája kikötőjébe teszi az egyik hajóját.

Példa: Eszter elkölt két fakockát, és leteszi egyik hajóját a játékosablája kikötőjébe.



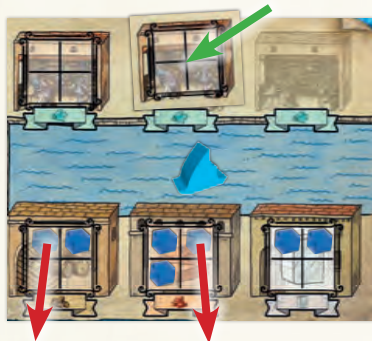
- Egy kereskedőház építéséhez a játékosnak vissza kell tennie 2 kockát a téglaraktárból a saját készletébe. Ezután leteszi egyik kereskedőházát a három kereskedőváros egyikének valamelyik üres mezőjére. Egyik játékosnak sem lehet egynél több kereskedőháza ugyanabban a kereskedővárosban.

Példa: Eszter elkölt két téglakockát, és kereskedőházát Hamburg egyik mezőjére teszi.



- Egy műhely építéséhez a játékosnak vissza kell tennie 1-1 kockát a faraktárból és a téglaraktárból a saját készletébe. Ezután elveszi az egyik műhelylapkáját, és játékosablája bal szélső üres mezőjére teszi.

Példa: Eszter elkölt egy fakockát és egy téglakockát, és letesz egy műhelyt a játékosablájára.



Ha a három dolog egyikét se tudja felépíteni, vagy azért, mert már az összes elérhető jelzőt, illetve lapkát letette, vagy azért, mert nincs az építéshez nyersanyaga, akkor (és csak akkor) a játékos húzhat helyette egy akciókártyát.



Műalkotás: A játékos műalkotást készíthet a négy épület egyikének.

A játékos áteszi az egyik kockáját a márványraktárból a három építés alatt álló épület egyike *vagy* a városi tanács mellett lévő egyik üres műalkotásmezőre.

Ha nincs márványa, vagy ha az összes épület összes mezője foglalt, akkor (és csak akkor) a játékos húzhat helyette egy akciókártyát.

Példa: Eszter áteszi az egyik kockáját a márványraktárból Santa Croce egyik üres műalkotásmezőjére.

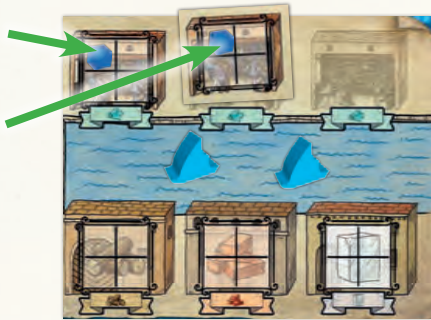


Szövés: A játékos szövetet készít a műhelyeiben.

A játékos letesz egy-egy kockát a saját készletéből minden műhelyének egyik üres mezőjére. Minden kocka egy szövetet felel meg. Ez azt jelenti, hogy ha a játékos már felépítette a második, illetve a harmadik műhelyét, és aktiválja ezt az akciót, akkor kettő vagy akár három kockát is kaphat egyszerre.

Ha műhelyei összes mezője foglalt, akkor (és csak akkor) a játékos húzhat ehelyett akciókártyát.

Példa: Eszternek már két műhelye van, ezért két kockáját teszi le a műhelyei üres mezőire, egyet-egyet mindkét műhelyre.



Behajózás: A játékos behajózza a szövetet a kikötővárosokba.

A játékos minden egyes hajójával egy szövetkockát szállíthat a műhelyeiből egy kikötővárosba – ha az adott városnak van üres mezője. Tehát, ha egy játékos egyszer aktiválja ezt az akciót, és van már kettő vagy három hajója, valamint van elég szövetkockája a műhelyeiben, akkor eldöntheti, hogy egy, kettő vagy mind a három hajójával szállít-e szövetkockákat. Minden hajónál külön-külön választ út cél, ami lehet ugyanaz vagy más-más város.

A játékos dönthet úgy, hogy kevesebb szövetkockát hajózz be, mint amennyit maximális tudna. Ha mindhárom kikötőváros összes mezője foglalt, vagy ha a játékosnak nincs szövetkockája és/vagy nincs hajója, akkor (és csak akkor) a játékos húzhat helyette akciókártyát.

Példa: Eszternek van két hajója, és van elég szövetkockája a műhelyeiben. Behajózz két szövetkockát Lisszabonba.

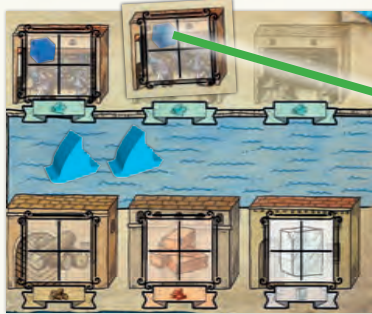


Szállítás: A játékos szövetet szállíthat a kereskedővárosokba.

A játékos egy-egy szövetkockát szállíthat a műhelyeiből a három kereskedővárosban lévő minden egyes kereskedőházába, de kereskedőházanként maximum csak egy kockát szállíthat. Tehát, ha a játékos aktiválja ezt az akciót, és van már kettő vagy három kereskedőháza, valamint van elég szövetkockája a műhelyeiben, akkor eldöntheti, hogy egy, kettő vagy mindhárom kereskedővárosba szállít-e.

Ha az összes kereskedőváros összes mezője foglalt, vagy ha a játékosnak nincs szövetkockája és/vagy nincs kereskedőháza, akkor (és csak akkor) a játékos húzhat helyette akciókártyát.

Példa: Eszternek kereskedőháza van Hamburgban, és vannak szövetkockái a műhelyeiben. Úgy dönt, hogy egy szövetkockát szállít Hamburgba.

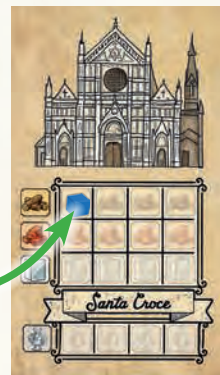


Hozzájárulás: A játékos nyersanyagokkal járulhat hozzá a három építés alatt álló épület építéséhez. Ez a három épület a Santa Maria del Fiore katedrális, a San Miniato templom és a Santa Croce templom.

A játékos átesz egy általa választott kockát az egyik raktárból a három épület egyikének a megfelelő nyersanyagorában lévő egyik üres mezőjére. Minden épületen fának, téglának és márványnak kialakított mezők vannak.

Ha az összes épület összes mezője foglalt, vagy ha a játékosnak nincs megfelelő nyersanyagkockája a raktáraiban, akkor (és csak akkor) a játékos húzhat helyette akciókártyát.

Példa: Eszter egy fakockával járul hozzá Santa Croce megépítéséhez. A kockát áteszi a faraktáráról a Santa Croce templom fa sorába.



Egy akciómező aktiválása

Miután az aktív játékos korongot tett az akciómezőre, aktiválja az adott mezőt, és a hozzákapcsolt két akciót. A két kapcsolódó akcióból legalábbabb egyet végre kell hajtania, szükség esetén egy vagy több további akciókártya kijátszásával. (Vagyis a játékos nem tehet le úgy korongot, hogy csak két akciókártyát húzzon; lásd ezen oldal jobb oldali hasábjának tetején.) Ha a korongját egy vagy több korong tetejére tette le (legfeljebb három korong lehet alatta), akkor a korongtorony fentről lefelé aktiválódik:

- Az aktív játékos mindkét akciót végrehajtja. Tetszőleges sorrendben hajthatja végre őket.

Példa: Eszter miután letette korongját, általa választott sorrendben végrehajt egy faakciót és egy hozzájárulás-akciót.



- Ha az aktív játékos fehér korongot tett le, akkor az akciómezőhöz kapcsolt mindkét akciót kétszer hajja végre. A játékos ezeket az akciót bármilyen sorrendben végrehajthatja: A, A, B, B vagy A, B, A, B vagy A, B, B, A stb.

Példa: Eszter leteszi az egyik fehér korongját az akciómezőre, és ezeket az akciót kétszer végrehajtja. Először kétszer egymás után elvesz egy-egy fát, utána kétszer végrehajtja a hozzájárulás-akciót, és San Miniatonak adja a fát.



- Ezután a második és a harmadik színes korong aktiválódik, és a játékosok is fentről lefelé végrehajthatják az akciómezőhöz kapcsolt két akciót. Ezek a játékosok is eldönthetik, milyen sorrendben hajtják végre ezeket az akciót, amikor a korongjuk aktiválódik. A toronyban lévő többi fehér korong nem aktiválódik.

Megjegyzés: A játék korai szakaszában kijátszott színes korongok legfeljebb háromszor aktiválódhatnak, és akár akciólapkákat használva, akár akciókártyákat húzva, legfeljebb hat akció végrehajtását teszik lehetővé, lásd lentebb. A fehér korongokkal azonnal végrehajtható négy akció, de később nem aktiválódnak újra.

Példa: Miután Eszter végrehajtotta a két akciót, először Évinek, majd Benedeknek van esélye arra, hogy tetszőleges sorrendben végrehajtsa a faakciót és a hozzájárulás-akciót.



- A játékos csak akkor húzhat a kezébe kompenzálásként akciókártyát, ha egyáltalán nem tud egy akciót végre hajtani. Ha a második, illetve a harmadik aktivált korong játékos a két akció egyikét sem tudja végrehajtani, akkor húzhat 2 akciókártyát.

Ha a játékos önként úgy dönt, hogy az egyik aktivált akciót kihagyja, vagy egy akciót csak részben hajt végre, akkor nem húzhat akciókártyát. A játékosok az akciókártyáikat tartás titokban, csak a kézben lévő akciókártyák száma nyilvános információ.

Példa: Most Évi aktiválja piros korongját. Mivel egyáltalán nincs nyersanyag a raktárában, ezért úgy dönt, hogy először a hozzájárulás-akciót hajja végre, és második lesz a faakció. Ezért húz egy akciókártyát, és kap egy fát.



Példa: Eszter leteszi az egyik korongját az akciómezőre. Nincs márvány a raktárában, ezért nem tudja végrehajtani a műalkotásakciót. Ehelyett kompenzálásként húz egy akciókártyát. Ezután végrehajtja a téglakciót, és egy téglát tesz a raktárába.



- A játékos az aktivált akciók végrehajtásánál bármennyi akciókártyát kijátszhat a kezéből, a két akció bármelyike előtt vagy után. A játékosnak legalább részben végre kell tudnia hajtani a kijátszott akciót. Ha nem tudja végrehajtani az akciót, nem játszhatja ki a kártyát. A játékos nem dobhatja el és cserélheti ki azt az akciókártyáját, amit nem tud felhasználni. A játékos a kijátszott akciókártyát képpel felfelé a dobópakliba dobja. Ha a játékos felhúzza a pakli utolsó kártyáját, azonnal keverje meg a dobópaklit, és tegye le képpel lefelé új akciópaklinak.

Példa: Eszter leteszi az egyik korongját az akciómezőre. Mivel ebben a toronyban most már két korongja van, ezért ebben a körben mindkét korongja aktiválódik, de a két aktiválás között Évi korongja is aktiválódni fog.

Aktiválódik a felső korong, de Eszternek hiányzik egy fa a hajóépítéshez. Ezért kijátszik a kezéből egy faakciókártyát, és letesz egy kék kockát a faraktárára. Ezután végrehajtja az építésakciót. Visszateszi a két fát a készletébe, és letesz a második hajóját a kikötőjébe. Most végrehajtja a behajózásakciót, a két hajójának köszönhetően két szövetkockát tud a műhelyeiből Lisszabonba szállítani.

Ezután Évi hajítja végre a körét. Épít egy második műhelyt, levesz egy-egy kockát a fa- és a téglaraktárából, és játékosáblájára tesz egy műhelylapkát. Mivel nincs hajó a kikötőjében, a behajózásiakció végrehajtása helyett húz egy akciókártyát.

Most Eszter aktiválja a torony alján lévő második kék korongját. Nincs elég építőanyaga, ezért húz egy akciókártyát. Szerencséje van, szövésakció-kártyát húz. Ezt azonnal kijátssza, és mindkét műhelyére letesz egy szövőkockát. Végrehajlja a behajózásiakciót, és leszállít két szövőkockát, egyet Barcelonába, egyet Londonba.



- Miután a kiválasztott akciómezőn legfeljebb három akciókorong aktiválódott, az aktív játékos az óramutató járása szerint továbbadja az aktívjátékos-jelzőt.

Kivétel: A játékosok köreit megszakíthatja egy pontozásfázis, ha átmenetileg van egy negyedik korong a torony alján. Nézzétek meg a következő részt.

Pontozásfázis

A **Calimala** játékban 15 pontozásfázis van, plusz a játék végén a végső pontozás forduló.

Amikor az akciótorony alján van egy *negyedik* korong, a játékos körét a felső három korong aktiválása *után* megszakítja egy pontozásfázis.

Ez a negyedik korong nem aktiválódik! Ehelyett a korongot a tulajdonosa a városi tanács következő üres pontozólapkájára teszi (lásd alább), és következik az adott pontozólapka pontozása. A városi tanácsban lévő játékoskorong *képviselőnek* számít.

Példa: Eszter a felső három korong aktiválása után a legalul lévő negyedik korongot a városi tanácsba teszi.



Sorrend a városi tanácsban: A játékosok korongjaikat a pontozólapkákra teszik a felső sorral kezdve, és a sorokban balról jobbra haladva. A bal felső lapka lesz először lepontozva, és a jobb alsó lesz utoljára lepontozva.

Példa: Eszter leteszi első korongját a városi tanácsra. Mivel Évinek és Benedeknek van már itt korongja, Eszter a korongját a felső sor harmadik pontozólapkájára teszi. Következik a pontozás.



Ha a torony negyedik korongja fehér, akkor azt az aktív játékos a készletéből egy saját korongjára cseréli. A színes korongot a pontozólapkára, a fehér korongot pedig a készletébe teszi.

Ha már az összes korongja az akciómezőkön van, akkor ehelyett elveszi az egyik korongját az egyik akciómezőről, és azt teszi a pontozólapkára. Ez esetben a fehér korongot a torony tetejére rakja, így az adott toronyban lévő korongok száma nem változik.

Megjegyzés: A pontozás sorrendje, azaz hogy épp melyik pontozólapka kerül sorra, nagyon fontos. A játékosok mindig figyeljék a következő három-négy pontozólapkát.

Az aktív játékos a pontozás után átadja az aktívjátékos-jelzőt az óramutató járása szerint következő játékosnak.



A PONTOZÁSI KATEGÓRIÁK RÉSZLETESEN

A játékosok az egyes pontozásokkor összeszámolják a kockáikat az adott kategóriában.



Város: A játékosok összeszámolják az adott városba szállított szövetkockáikat.



Építés alatt álló épületek:

A játékosok összeszámolják, mennyi fa-, téglá-, márvány- és műalkotáskockával járultak hozzá az adott épület építéséhez.



Műalkotás: A játékosok összeszámolják, hogy a négy épület (a három templom és a városi tanács) felépítéséhez mennyi műalkotással járultak hozzá.



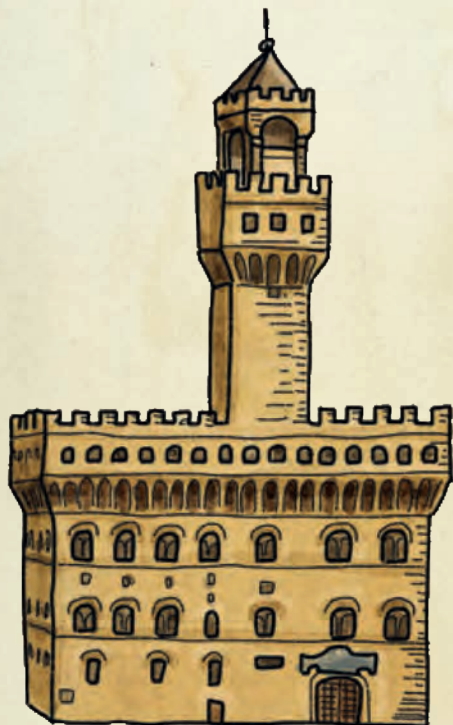
Kikötővárosok: A játékosok összeszámolják a három kikötővárosba (Barcelona, Lisszabon és London) behajózott szövetkockáikat.



Kereskedővárosok: A játékosok összeszámolják a három kereskedővárosba (Trojes, Bruges és Hamburg) szállított szövetkockáikat.



Hozzájárulás: A pontozott kategóriától függően a játékosok összeszámolják mind a három építés alatt álló épületnél az adott kategóriába tartozó hozzájárulásként beadott kockáikat.



Az adott kategóriában az első három játékos a következő győzelmi pontokat kapja:

- A legtöbb kockával rendelkező játékos 3 GYP-t kap.
- A második legtöbb kockával rendelkező játékos 2 GYP-t kap.
- A harmadik helyen álló játékos 1 GYP-t kap.
- Azok a játékosok, akiknek egyetlen kockájuk sincs a pontozott kategóriában, nem kapnak pontot.
- Holtverseny esetén a holtversenyben álló játékosok összeszámolják képviselőiket és a városi tanácsba hozzájárulásként beadott műalkotásaikat.
 - o A holtversenyben álló játékosok közül a nagyobb összeggel rendelkező játékos nyeri meg a holtversenyt.
 - o Ha kettő vagy több játékosnál ugyanaz az összeg, akkor a közülük a több képviselővel rendelkező játékos nyeri meg a holtversenyt.
 - o Ha a képviselők száma is azonos, akkor közülük az nyeri a holtversenyt, aki előbb érte el ezt a képviselőszámot.
 - o Ha a holtversenyben álló játékosoknak nincsenek képviselőik, akkor közülük az nyeri a holtversenyt, aki előbb adott hozzájárulásként műalkotást.
 - o Ha a holtversenyben álló játékosok egyike sem adott hozzájárulásként műalkotást, akkor osztoznak a GYP-ken (lefelé kerekítve).

Példa: Évinek (piros) három képviselője van, és egy műalkotást adott hozzájárulásként, ezért minden holtversenyt megnyer.

Benedek (sárga) megnyeri az Eszterrel (kék) kialakult holtversenyt, mert a második képviselőjét Eszter előtt szerezte.

Niki (zöld) a negyedik, mivel a képviselői és a műalkotásai számát összeadva nála a legkisebb ez az összeg.



A játékosok a győzelmi pontjaikat a játéktáblán körbe futó pontozósávon követik korongjaik mozgatásával. Ha egy játékosnak 50 vagy több győzelmi pontja lesz, a játéktáblája mellé teszi az 50 győzelmi pontos lapkáját.



5 A játék vége és a végső pontozás

A játék véget ér, amikor a következő feltételek egyike bekövetkezik:

- A játékosok az összes akciókorongjukat, beleértve a színes és a fehér korongjaikat is, letették a városra. Ez esetben a játékosok lepontozzák a megmaradt pontozólapkákat anélkül, hogy újabb képviselőket kapnának.
- A játékosok mind a 15 pontozólapkát aktiválták. Ez esetben befejezik az aktuális fordulót, vagyis *addig folytatják a játékot, amíg minden játékos ugyanannyi korongot tett le.*

A játékosok nem kapnak további képviselői helyet a városi tanácsban. Ezért az aktivált akciómezőn lévő torony negyedik korongja kikerül a játékból.

Ezután minden játékos felfedi pontozókártyáját, és végrehajtják a megfelelő pontozást (3 és 4 játékosnál a játéktábla mellett lévő pontozókártyát is pontozzák):

- A pontozókártyákon vagy a hat város (Barcelona, Bruges, Hamburg, Lisszabon, London, Troyes) egyike vagy a négy épület (Palazzo Vecchio, Santa Croce, Santa Maria del Fiore, San Miniato) egyike látható.



A játékosok összeszámolják az adott területen lévő összes kockájukat. A Palazzo Vecchio pontozásánál minden játékos a képviselőit és a hozzájárulásként beadott műalkotáskockáit számolja meg.

- o A legtöbb kockával rendelkező játékos 5 győzelmi pontot kap.
- o A második legtöbb kockával rendelkező játékos 3 győzelmi pontot kap.
- o A harmadik legtöbb kockával rendelkező játékos 1 győzelmi pontot kap.
- A holtversenyeket a pontozásfázisban, a 10. oldalon leírtak szerint kell feloldani.

A pontozókártyák végrehajtása után a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos megnyeri a játékot. Holtverseny esetén a városi tanácsban a legtöbb képviselővel és hozzájárulásként adott műalkotással rendelkező játékos a győztes.

Egy részletes példakör

EGY AKCIÓMEZŐ KIVÁLASZTÁSA ÉS AKTIVÁLÁSA

Eszter az egyik kék korongja lerakásával kezdi a körét, amit a műalkotás- és a behajózásiakciót összekapcsoló akciómezőn lévő torony tetejére tesz (a).



Eszternek mindkét műhelyén van egy-egy szövetkockája, van két márványkockája a raktárában, és van két hajója a kikötőjében. Van egy műalkotásakció-kártya és egy faakció-kártya a kezében.



Eszter először a műalkotásakciót hajtja végre. Átteszi az egyik márványkockáját a raktárból Santa Croce megfelelő sorára (b).

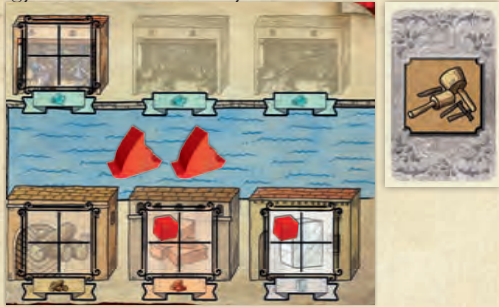
Ezután Eszter kijátssza a kezéből a műalkotásakció-kártyát, és a második márványt is áttesz Santa Crocra (c). Később a játékban Santa Croce és az összes műalkotás is le lesz pontozva.



Végül Eszter végrehajtja a behajózásiakciót. Két hajójával és két szövetkockájával legfeljebb két behajózásiakciót hajthat végre a kikötővárosokba. Úgy dönt, csak egy szövetkockát szállít Lisszabonba (d), ezért most Lisszabonban egy sárga, két kék és két piros szövetkocka van.



Most Évi aktiválja a toronyban lévő piros korongját. Van egy műhelye, van két hajója a kikötőjében, van egy márvány és egy téglakockája a raktáraiban, van egy építésakció-kártyája, és van egy kereskedőháza Troyesben.

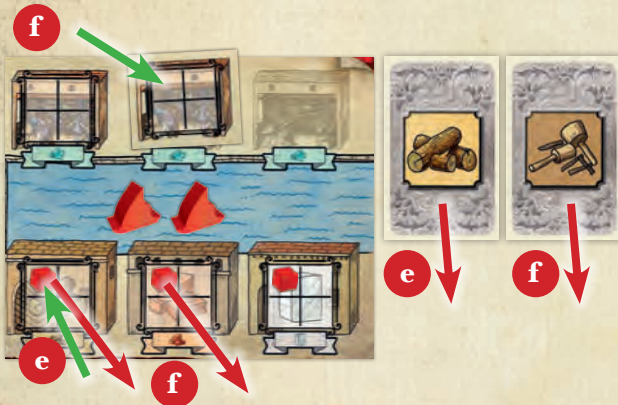


Évi először végrehajtja a műalkotásakciót, és a raktárából egy márványkockát San Miniato-ba tesz.



Évi műhelyében nincs szövetskocka, ezért nem tudja végrehajtani a behajózási akciót. Helyette húz egy akciókártyát, ami egy faakció.

Évi azonnal kijátssza ezt a faakció-kártyát (e), így most már van egy fa- és egy téglakocka a raktáraiban. Kijátssza az építésakció-kártyáját, mindkét kockát visszateszi a készletébe, és épít egy műhelyt (f).

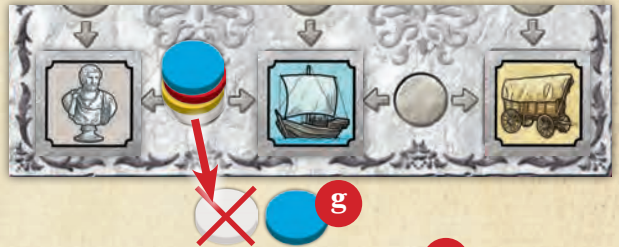


Végül Benedek aktiválja a toronyban lévő korongját. Se márvány, se szövetskockája nincs, ezért egyik akciót sem tudja végrehajtani. Helyette húz két akciókártyát, és mindkettőt elrakja későbbre.

PONTOZÁSFÁZIS

Négy korong van az akciómezőn lévő toronyban. Ezért a játékosok a torony három felső korongjának aktiválása után megszakítják a kört egy pontozásfázissal.

A torony alján egy fehér korong van. Fehér korong soha nem kerülhet a városi tanácsba. Ezért Eszter kicseréli ezt a korongot a készletében lévő egyik kék korongjára (g), és ezt a kék korongját leteszi Lisszabon pontozólapkájára (h).



Most a játékosok lepontozzák Lisszabont!

Évi és Eszter egyaránt kettő, Benedek pedig egy szövetskockát szállított Lisszabonba. Eszternek több képviselője van a városi tanácsban, ezért ő nyeri a pontozást, kap 3 győzelmi pontot, Évi 2, Benedek pedig 1 győzelmi pontot kap. Minden játékos lép a korongjával a pontozósávon.

Calimela

Firenze kereskedői



Copyright 2017 ADC Blackfire Entertainment GmbH,
Weidenweg 69, D-47059 Duisburg

SZERZŐ: Fabio Lopiano
FEJLESZTŐ: Henning Kröpke, Uli Blennemann
GRAFIKA: Harald Lieske
KINÉZET: Filip Stránský
FORDÍTÁS: Trew, Dunda