

GLENN DROVER'S

EMPIRES



ÉPÍTÉSZ
KIEGÉSZÍTŐ

SZABÁLYFÜZET



GLENN DROVER'S

EMPIRES

Építész kiegészítő

Bevezetés

Ez egy kiegészítő az Empire: The Age of discovery játékhoz. Az alapjáték szükséges a játékhoz. Az új játékelemek és szabályok a játékosokat új játékelményekhez juttathatják, és lehetőségként kell rájuk tekinteni. Szabadon használjátok fel belőle az egyes részeket vagy akár az egészet is: az új szabályokat, az új specialistát (az építészt), az új épületeket, hogy gazdagabb játékelményt hozzatok létre. A kiegészítő kompatibilis az Age of Empires III: The Age of Discovery játékkal is.

(Ford. megj.: én az AoE III magyar kiadásának kifejezéseit használom a fordításhoz a kompatibilitás érdekében. Valamint a fordításban dőlt betűvel szedett részek nem szerepelnek az eredeti szabályban, hanem a BGG-n lelt hivatalos FAQ alapján kerültek a magyar szabályba.)

Játékelemek

20 Új Épület és 34 Eredeti Épület

10 Építész specialista bábu 6 színben (Piros, kék, zöld, sárga, narancs, lila)

Egy teljes készlet a lila figurákból:

30 Gyarmatosító, 10 Katona, 10 Misszionárius, 5 Kereskedő, 5 Kapitány

6 Nemzetelőny-jelző

Ez a szabályfüzet

Az Építész

Építészhez a Specialisták eseménymezőn lehet jutni. Ha a játékos a gyarmatosítóját az 5\$-os mezőre teszi, akkor ott vehet INGYEN Építészt. Természetesen ugyanúgy fel lehet használni ezt a mezőt bármilyen más specialista vásárlására is, mint eddig, de azért ki kell fizetni az 5\$-t.

Az Építészt két módon is el lehet használni:

1) Ha átutazik az Újvilágba a Kikötő eseménymezőn keresztül, akkor megnöveli annak a gyarmatnak (régiónak) a Győzelmi pont értékét, ahova lehelyezik. Az egy gyarmaton lévő minden egyes Építész 4 GYP-ot ad pluszban annak a játékosnak, akinek a legtöbb gyarmatosítója és specialistája van az adott régióban, és +2-t annak a játékosnak, akinek a második legtöbb. Az első és a második helyen a holtversenyeket az alapszabályok szerint kell kezelni. Az Építészekért járó bónusz GYP-ok az Építész tulajdonosától függetlenül járnak.

Fontos: a bónuszpontok a helyezésekért járnak. Azaz ha pl. az első helyen holtversenyben állnak játékosok, akkor mind megkapják a +4 pontot építészenként. Ezért, ha 2. helyen álló játékos 0 pontot kapna a 2. helyért, (vagy mert holtversenyben áll a második helyen vagy mert az első helyen van holtverseny), akkor is jár neki az Építész bónuszpontja: a +2 pont építészenként. Ugyanakkor helyezés csak akkor van, ha értékelhető a régió, azaz legalább egy játékosnak van ott 3 bábuja. Ebből következik, ha nincs értékelve a terület: nem jár az építész bónusz sem.

1. Példa: A második kor végén (6. forduló) Virginián 4 piros gyarmatosító, 1 piros építész és 2 kék gyarmatosító áll. A Piros játékos 10 GyP-ot kapna Virginiáért (6 + 4), míg a Kék 4 GyP-ot (2 + 2)]

2. Példa: A harmadik kor végén (8. forduló) Kanadán 8 narancs gyarmatosító, 3 piros gyarmatosító, 2 piros építész és 1 zöld építész áll. A Narancs játékos 18 GYP-ot (6 + 4 + 4 + 4) kapna, a Piros játékos pedig 8 GYP-ot (2 + 2 + 2 + 2)

2) Ha az Épületek eseménymezőre kerül, akkor az adott épületnek az árát 5\$-ral csökkenti.

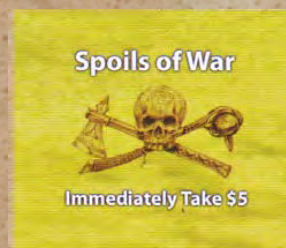


Épületek

Néhány új épületnek az a neve, hogy hadizsákmány (Spoils of war). Ezeket az épületeket ugyanúgy az épület eseménymezőn lehet megszerezni, de nem kell értük fizetni. Ha ilyen épületet az építéssel szerez meg a játékos, akkor nem kap pénzt érte, hanem az 5\$ kedvezmény elveszik.

I. kor (8 épület)

Hadizsákmány	5\$ (egyszeri)
Hadizsákmány	1 ingyen kereskedőhajó (egyszeri)
Hadizsákmány	2 ingyen specialista (egyszeri)
Magellán	A Kapitány 3-nak számít a felfedezés eseménymezőn.
Újvilági város	+1 Építész minden fordulóban
Újvilági misszió	+1 misszionárius minden fordulóban
Túlnépesedés	Azonnal letehet 3 gyarmatosítót bármelyik felfedezett régióra. A tulajdonosa dönti el, hogy egy helyre teszi mindet, vagy szétosztja őket több régióra.
Csempész	Cserélj egy árut. Az épületekből származó hasznok behajtása fázis során a tulajdonosa egyszer körönként elcserélheti egyik áruját egy másik játékosal. <i>A kiválasztott játékosnak nincs beleszólása a cserébe, azaz nem akadályozhatja meg.</i>

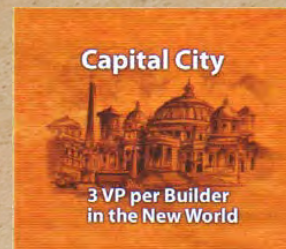


II. kor (8 épület)

Hadizsákmány	7\$ (egyszeri)
Hadizsákmány	2 árut húzhat a talonból ingyen. (Rögtön el kell venni, vakon húzza.)
Kőfaragás	+1 építész minden fordulóban
Pápai rendelet	A tulajdonosa és egy másik játékos letesz 2-2- gyarmatosítót ingyen. A lapka tulajdonosa választja ki a másik játékos. Mindketten kapnak 2 gyarmatosítót ingyen, és leteszik bármelyik olyan régióra, ahol már legalább egy gyarmatosítójuk vagy specialistájuk van. <i>A tulajdonos dönti el, hogy kiteszi le előbb a gyarmatosítóit. Az adott játékos leteszi a 2 gyarmatosítóját egy régióra, aztán a másik játékos is leteszi a gyarmatosítóit egy régióra. A lapka egyszer használatos, megszerzésekor azonnal.</i>
Pénzverde	+2\$ mindegyik arany vagy ezüst áruért, ami a játékos tulajdonában van. a lapka tulajdonosának a bevétel fázisban, még a pénz kiosztása előtt választania kell, hogy az aranyai vagy az ezüstjei után kapjon plusz pénzt.
Kereskedőház	A tulajdonosa darabonként 5\$-ért adhat el a banknak árukat. A kereskedés az épületekből származó hasznok behajtása fázis során zajlik le, közvetlen a bevétel fázis után. Az eladott áruk visszakerülnek a talonba.
Reformáció	A tulajdonos misszionáriusai semlegesítik az ellenséges misszionáriusokat az Újvilágban. A többi játékos misszionáriusának nincs hatása (nincs bónusz), ha bármelyik olyan területre érkezik, ahol a lapka tulajdonosának már van misszionáriusa. <i>(Azaz nem tud magával vinni oda egy gyarmatosítót. Ezért érdemes ott tartani a misszionáriust az Újvilágban: hátha később reformáció lapka kerül a játékoshoz.)</i>
Mayflower	A játékos kereskedelmi hajói gyarmatosítókat tudnak szállítani az Újvilágba. Az épület tulajdonosa legfeljebb 3 kereskedelmi hajóját használhatja fel erre, mintha ezek lennének az utolsó helyek (X és Y után) a kikötőben. A játékosnak ezt még a Gyarmatosító/Specialista felhelyezés fázisban meg kell adnia, azzal hogy a bábuját egy kereskedelmi hajóval együtt a kikötő jobb szélére teszi. Mindegyik letett gyarmatosítóhoz vagy specialistához kell egy hajót is tennie, ami átszállítja azt az Újvilágba. Minden ily módon felhasznált kereskedelmi hajót az adott körben már nem használhat fel a játékos a bevétel fázis során, az áruknál jokerként.

III. Kor (4 épület)

Felfedezések kora	4 GyP felfedezésenként. <i>(A lapka tulajdonosának felfedezéseiért.)</i>
Újvilág fővárosa	3 GyP mindegyik az Újvilágban lévő építésért. <i>(A lapka tulajdonosának az építészeiért.)</i>
Felvilágosodás	4 GyP minden gyarmatosítóért a 8. forduló végén a specialistasávon. A tulajdonosa mindegyik gyarmatosítójáért vagy specialistájáért, ami a 8. forduló végén a specialista eseménymezőn áll, kap 4 GyP-ot.
Újraírt történelem	A tulajdonosa elvehet 1 felfedezésjelzőt 2 játékostól. A lapkákat véletlenszerűen kell választania (képpel lefelé). A hatás egyszeri és azonnali. <i>Csak a felfedezésjelzőkre vonatkozik ez, a felfedezéskártyákra nem!</i>



Nemzetelönyök

A játék kezdete előtt minden játékos (kezdve a legfiatalabbal és haladva az óramutató járása szerint) választ egy nemzetet / színt, amivel játszani fog.

Piros - Nagy-Britannia

Sárga - Spanyolország

Kék - Franciaország

Zöld - Portugália

Narancs - Hollandia

Lila - Itáliai városállamok

Minden játékos megkapja a színének/nemzetének megfelelő 2 darab Nemzetelöny-lapkát. *A nemzetelöny-lapok nem számítanak épületnek.* A játék kezdetén minden játékos felolvassa, hogy mi az a két elöny, amit használni fog, és a lapkákat képpel felfelé maga elé teszi (mint az Épületeket). A többi lapka kikerül a játékból.

Piros: Nagy-Britannia

Elvesz *fordulónként* minden játékostól 1\$-t

+ 2 gyarmatosító fordulónként

Sárga: Spanyolország

+1 katona fordulónként

+5\$ sikeres *spanyol* felfedezésenként (a sikeres felfedezés végrehajtása után rögtön)

Kék: Franciaország

+1 misszionárius fordulónként

+1 gyarmatosító minden, *a franciák által* felfedezett új régióért (sikeres felfedezés végrehajtása után rögtön)

Zöld: Portugália

+1 kapitány fordulónként

Minden felfedezéskor 1-gyel csökkenti az őslakosert (az '5'-ből '4' lesz) (*Ehelyett használhatjátok, hogy a játék elején kap 1 ingyen felfedezést Portugália, az Újvilág térképe épület szabályai szerint*)

Narancs: Hollandia

+1 kereskedő fordulónként

+1 kapitány fordulónként

Lila: Itáliai városállamok

+1 kereskedő fordulónként

+1\$ *fordulónként* minden a tulajdonában lévő két árunként

Mindegyik "fordulónként" megkapott nemzetelönyt a játékos Az épületekből származó hasznok behajtása fázis során kap meg, az első forduló végén kezdve. Azaz a játék kezdetén nem kap senki nemzetelönyt.

Győzelmi pont vásárlás

Minden kor végén, rögtön a régiók tulajdonjogáért járó győzelmi pont kiosztás után*, a játékosok győzelmi pont vásárlásra költhetnek pénzt. A győzelmi pont ára minden korban más:

I. Kor: 1 GyP = 1\$

II. Kor: 1 GyP = 3\$

III.kor: 1 GyP = 10\$

**A III. kor végén a sorrend: 1. Régiók kiértékelése. 2. Győzelmi pont vásárlás. A 3-5: tetszőleges sorrendben: Felfedezésekért járó pont, áruk kombinációiért járó pénznek megfelelő pont, épületekért járó jutalom. Egy kivétel van a Gazdagság épületlapka tulajdonosa. A III. kor végén ő előbb megkapja a Gazdagság épületéért a neki járó pontokat, majd utána költhet még a pénzből győzelmi pont vásárlásra.*