



# Impression

Az 1400-as évektől technikai forradalom kezdődött a nyomtatásban. Egyre fejlettebb és hatékonyabb eszközöket, gépeket alkottak, így a könyvek és egyéb kiadványok az átlagemberek számára is elérhetővé váltak. Komoly versengés folyt a céhek között, akik igyekeztek mindenki előtt hozzájutni a legújabb technológiákhoz, hogy ezzel mindenkinél gyorsabban és jobb minőségben tudják kiszolgálni a megrendelőket. A harc napjainkban is zajlik, a modern nyomdaipar aktuális csodagépeit és alapanyagait alkalmazva.

## A játék célja

Nyomdász cégek vezetői vagyunk, és elsődleges célunk, hogy minél több és értékesebb megrendelést teljesítsünk. Folyamatosan fejlesztjük gépparkunkat új technológiák bevezetésével, szélesítjük klientúránkat, és a legjobb minőségű alapanyagokkal dolgozunk. Mindeközben, ha elég sikeresek vagyunk, új gyárakat nyithatunk, és meghódíthatjuk Európát a nyomdászat terén. Az a játékos nyer, aki a legnagyobb tekintélyt szerzi a szakmában, valamint a megrendelőktől.

## A játék elemei



1 utazástábla



1 kereskelemtábla



1 várostábla



1 szedőasztaltábla



4 munkaerőjelző



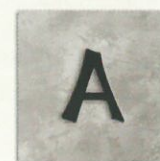
4 műhely-/játékostábla



4 szedőasztaltábla



16 üzlet

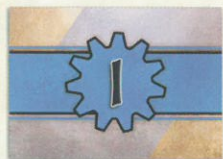


54 ólombetű

Mind a 4 játékos színében (kék, zöld, lila, sárga):



1 kapacitásjelző



48 technológia



36 gyár



36 kereskelemlapka



4 sorrendjelző



5 ember  
(2 kereskedő, 2 ügynök és 1 igazgató)



36 megrendelés



24 szerződés



24 városkorong



56 érme 1 és 5 márká értékben



12 városjelző



5 segéd és 1 pontjelző



20 papír



20 ólom



20 tinta



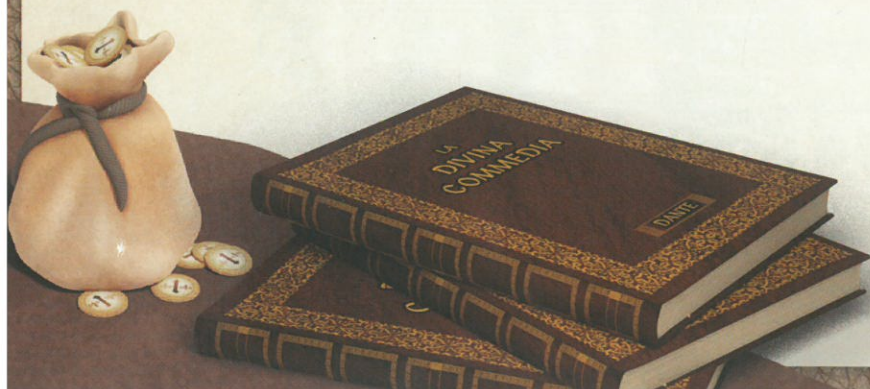
Megjegyzés: Az első játék előtt ragasszátok fel a segédekre és a pontjelzőkre a megfelelő háttérszínű matricákat!



4 gyártósor (nyomdagép)



1 nyersanyagtároló



## Előkészületek

Helyezzétek a 4 játéktáblát (szedőasztal-, utazás-, kereskedelem- és várostábla) az asztalra, egy mindenki által jól elérhető helyre.



Keverjétek meg a kereskedelemlempkákat, és képezetek egy húzópaklit a kereskedelemtábla megjelölt helyére. Ezután húzzatok 3 lapkát képpel felfelé a kínálati helyekre.

*A kereskedelemlempkák révén eladásokat és vásárlásokat tudtok majd véghezvinni a kereskedés akció alatt.*



Típusonként (I, II, III, IV) válogassátok szét a technológiákat, majd keverjétek meg azokat. Tegyétek a húzópaklikat a megjelölt helyekre, majd húzzatok 3-3 technológiát a húzópaklikhoz tartozó oszlopokba képpel felfelé.

*A játék során technológiákat tudtok szerezni, amelyeket a saját műhelyetekbe tudtok majd beépíteni azonnali jutalmakért.*



Típusonként (I, II, III, IV) válogassátok szét a gyárakat, majd keverjétek meg azokat. Tegyétek a húzópaklikat az utazástáblára a megjelölt helyekre képpel felfelé.

*Utazásaitok során lehetőségetek lesz gyárakat vásárolni, illetve beépíteni a műhelyetekbe. A gyárak mindig valamilyen folyamatos bónuszt fognak adni a különböző akciókhoz.*



Véletlenszerűen tegyetek minden szürkével jelölt városra 1 városkorongot képpel felfelé. A maradékot tegyétek vissza a dobozba.

*A városkorongok azok számára fognak előnyt biztosítani, akik először érik el az egyes városokat. Minden városon csak 1 városkorong lesz a játék folyamán.*



Típusonként (I, II, III, IV) válogassátok szét a megrendeléseket, majd keverjétek meg azokat. Játékoszámoknak megfelelően minden típusból tegyetek vissza megrendeléseket a dobozba (2 játékosnál minden típusból 5-öt, 3 játékosnál 3-at, 4 játékosnál 1-et). Képezetek 4 húzópaklit a megmaradt lapkákból, majd az I-es húzópakliból húzzatok 5-öt képpel felfelé az utazástábla megrendeléssávjá mellé (2 játékosnál az 5. lap II-es megrendelés lesz).

*Minden forduló végén (néha közben is) lehetőségetek lesz új megrendeléseket szerezni, amelyeket majd igyekeztek teljesíteni nyersanyagok beadásával, és a kapacitásotok elköltésével.*



Keverjétek meg a szerződéseket, képezetek egy húzópaklit, majd húzzatok 5-öt képpel felfelé a korábban lerakott, elérhető megrendelések mellé.

*A szerződések a pontszerzés kiváló eszközei. Hasonló módon szerzitek majd őket, mint a megrendeléseket, viszont a szerződések mindig játékvégi győzelmi pontokat adnak a rajtuk lévő ikonok szerint.*



3a

Képeztek az ólombetűkből egy húzópaklit képpel lefelé (szürke betű oldal felfelé), majd tegyetek fel 4 ólombetűt a szedőasztal megjelölt helyeire képpel felfelé.

Az ólombetűk fontos elemei lesznek a játéknak. Képpel felfelé nyersanyagok és betűk láthatók rajtuk, a hátdoldalukon pedig csak a betűjelük. Nem csak nyersanyagokhoz, de különféle akciókhoz vagy győzelmi pontokhoz is juthattok általuk.

3b

A pénzeket és a 3 féle nyersanyagot helyezték fel a szedőasztalra helyezett nyersanyagtárolóba.

A játékban 3 féle nyersanyag található: papír (fehér), ólom (szürke), tinta (fekete). Ezen felül fizetőeszközként a márkát használjátok.

4

Válogassátok ki a játékoszámnak megfelelő üzleteket (pl. 3 játékos esetén a 2+ és 3+ jelölésű lapkákat), majd képpel felfelé tegyetek azokat a várostábla mezőire a megadott formában (4-nél kevesebb játékos esetén a nem használt üzleteket tegyetek vissza a dobozba):



4 játékos 4x4 üzlet



3 játékos 4x3 üzlet



2 játékos 3x3 üzlet



Figyeljete arra, hogy minden üzlet ugyanazon olvasási irány szerint kerüljön fel, minden lapkán alul szerepeljen a rajta lévő játékoszám! A jövőben az üzletek helyiségeire mindig I (felső) és II (alsó) jelöléssel utalunk.

Az Akció fázis során az üzletekben lévő, és azok között mozgó kereskedőikkel fogtok akciókat végrehajtani. Általánosságban: a világosabb I helyiségek komolyabb akciókat tartalmaznak, a sötétebb II helyiségek pedig egyszerűbbeket.

5

Minden játékos vegyen magához 1 műhelyt, 1 szedővástáblát, 1 munkaerőjelzőt, 1 kapacitásjelzőt, és minden további jelölőt egy általa választott színben. Helyeztetek 1 gyártósort a műhelyetek fölé. Ezután mindenki kapjon egy ólombetűt képpel felfelé a műhelye bal oldalára. Az ólombetűket oszthatjátok véletlenszerűen, vagy ha már gyakorlottak vagytok, választhatjátok egy tetszőleges módszerrel. **A kapott ólombetűkön szereplő nyersanyagokat vegyétek el a közös készletből.**

2.

Tetszőleges módon sorsoljátok ki egy játékosrendet, majd osszátok ki a sorrendjelölő lapkákat. A kapott sorrendnek megfelelően tegyetek fel az egyik ügynökötök a megrendelésáv bal oldali számozott mezőjére.

Helyeztetek fel a 2 kereskedőtök a várostáblára. Ehhez először játékosrendben tegyetek fel 1 kereskedőtök az egyik üzlet II helyiségébe. Ezután fordított játékosrendben ismételjétek meg ezt a 2. kereskedőtökkel. Mindkét esetben azonnal hajtsátok végre a szintek akcióit! Az akciókból szerzett jutalmak hozzáadódnak a kezdőkészleteitekhez.

Megjegyzés: Az előkészületek alatt 1 üzletre ne tegyetek 1-nél több kereskedőt!

Helyeztetek 12 városjelzőt az utazásáv mezőire, illetve annak bal oldalára az igazgatót.

Tegyetek 1 munkaerőjelzőt a munkaerő-sáv 1. mezőjére, illetve 1 kapacitásjelzőt a kapacitássávra, szintén annak 1-es jelölésű mezőjére.

Tegyetek fel egy pontjelzőt a kereskedelemtábla pontjelzősávjának 0-ás mezőjére, és

1 ügynököt az utazástábla térképének pirossal jelölt városára (Mainz).

A játék során mindenki a saját műhelyét fogja igazgatni. Itt tartjátok majd számon a munkaerőket, kapacitásokat és a nyersanyagaitokat. Lehetőségetek lesz megrendeléseket teljesíteni, utazni, technológiákat és gyárakat szerezni, illetve a szedővástáblákon további jutalmakhoz jutni.

Kezdődhet a játék!

## A játék menete

A játék fordulóból áll, melyek több fázisból tevődnek össze: **Akció fázis** ➡ **Megrendelés- és szerződés fázis** ➡ **Gyártás fázis** ➡ **Új forduló előkészítése**

### Akció fázis

Minden Akció fázis 2 körből áll, melyekben a játékosok játékosrendben követik egymást. Amikor egy játékos sorra kerül, végrehajthat egy **Üzlet** vagy **Átállás** akciót, ezen felül **tetszőleges számú opcionális akciót**.

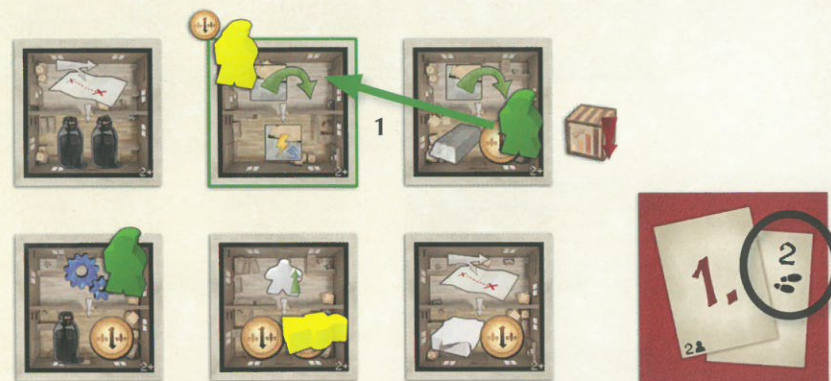
#### A. Üzlet akció



Az Üzlet akció során egy várostáblán még álló kereskedővel az üzletek élei mentén át kell mozognod egy másik üzlet valamelyik helyiségébe. Ha a kereskedő megállt, **fektesd el**, majd azonnal hajtsd végre az adott helyiséghez tartozó akciót.

Szabályok:

- A kereskedő csak élszomszédosan mozoghat két lapka között.
- A felhasználható lépések száma mindig a nálad lévő sorrendjelzőn szerepel.
- Áthaladhatsz olyan lapkán, ahol van kereskedő, azonban 1 üzletben minden játékosnak csak 1 kereskedője lehet, az elfoglalt helyiségtől függetlenül. Egymás mozgását nem korlátozzátok. Ha 2 kereskedő azonos helyiségben találkozik, akkor az a játékos, aki korábban lépett oda (mindegy, hogy áll vagy fekszik), kap 1 márkát a közös készletből (ez az Átállás során is érvényes).
- A mozgásod során kétszer nem érintheted ugyanazon üzletet, így nem is végezheted ott, ahonnan elindultál.
- A kereskedő pontosan annyit lép, amennyi a sorrendjelződön jelzett mozgáspontod, azonban a kapacitásod csökkentésével bármikor fizethetsz kevesebb, illetve több lépés megtételéért. Minden lépésnyi eltérésért csökkentsd a kapacitásod eggyel. Ha elfogy a kapacitásod, erre nincs a továbbiakban lehetőség.
- A játék során segédek is felkerülhetnek az utcákra. Ezek a tulajdonos számára segítik a kereskedők mozgását, illetve nyersanyagbevételt adhatnak (7. oldal: A segédek hatásai).
- **Kizárólag olyan kereskedő mozoghat, amely az üzlet II (alsó) helyiségében áll. Ha nincs ilyen segéded, akkor mindenképpen az Átállás lehetőséget kell választanod.**



*Példa: A zöld játékosnak a körében 2-t kell lépnie a kereskedőjével. Bár mindkét kereskedője áll még, de csak az egyik tartózkodik üzlet II helyiségében, így csak vele léphet el. 1 lépéssel tud eljutni a jelzett üzletbe, hogy végrehajtsa egy Betűszedés akciót. Mivel 2 lépése volt, de csak 1-et lépett, 1-gyel csökkentenie kell a kapacitását. A mozgott kereskedőjét elfekteti. A sárga játékos kap 1 márkát a közös készletből, mivel a kereskedője ugyanabban a szobában tartózkodik.*

#### B. Átállás



Amikor Átállás akciót hajtasz végre, vedd el 1 tetszőleges ólombetűt a szedőasztalról. Ekkor 2 választásod van. Eldobod a dobópakliba vagy magadhoz veszed. Az elvett ólombetű helyére azonnal húzz újat a húzópakliból.



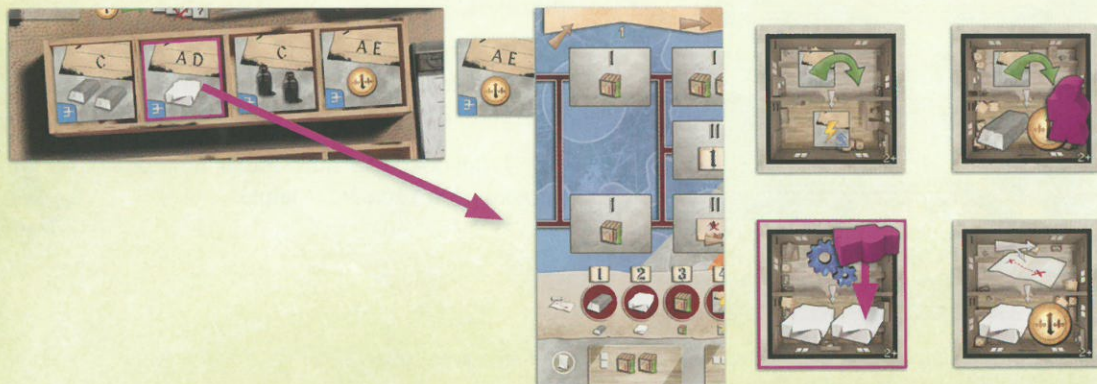
Ha eldobod az ólombetűt a dobópakliba, azonnal megkapod a rajta szereplő nyersanyagot/nyersanyagokat.



Ha meg szeretnéd tartani, helyezd el a műhelyed bal oldalára. Összesen 2 ólombetű lehet látható a műhelyed bal oldalán, így ha nincs üres helyed, le kell fedned az egyik korábban megszerzett lapkád. A lefedett ólombetűt addig nem használhatod, amíg a felette lévő el nem távolítod egy Betűszedés akcióval (5. oldal: Betűszedés).

Bármelyik opciót választottad, az összes I helyiségben lévő kereskedő átmozog az üzlet II helyiségébe. Ez után **fektesd el** az egyik még álló kereskedő (nem számít, hogy mozgott-e).

Minden mozgott kereskedő végrehajtja a II helyiség akcióját. Azok a kereskedők, amelyek az Átállás előtt is a II helyiségben tartózkodtak, nem mozdulnak és nem is adnak akciót. Ettől függetlenül bármikor választhatod az Átállás akciót, akár akkor is, ha egyetlen kereskedő sem tartózkodik üzlet I helyiségében. Ekkor természetesen csak az ólombetűt vagy annak nyersanyagbevételét kapod.



*Példa: Bár a lila játékosnak még az egyik kereskedője tudna mozogni (áll és II helyiségben van), mégis úgy dönt, hogy inkább egy Átállást hajts végre. Kiválasztja az AD ólombetűt, amit végül megtart, és elhelyezi a műhelye bal oldalára. Ha eldobta volna a dobópakliba, akkor 1 papírt kapott volna. Ezután elfekteti a kereskedőjét, de mivel az már a II helyiségben van, azt nem mozgathatja. A másik, már fekvő kereskedője viszont I helyiségben van, így azt lejjebb csúsztatja. Ezért átvész még 2 papírt a közös készletből.*

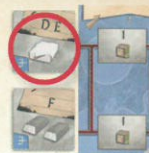
## Az üzletek akciói (Akció fázis)

### Nyersanyagszerzés

Amikor a segéded ilyen ikonokkal jelölt szintre lép, megkapod a képen látható nyersanyagokat a közös készletből.

### Ólombetű

Nyersanyagot kapsz az egyik, a műhelyed bal oldalán lévő ólombetűről (ha van). Ha több ólombetű van egymáson, akkor csak a láthatóak közül választhatsz.



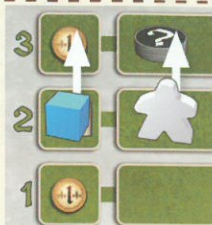
### Kapacitásnövelés

Növelheted a kapacitásod. Ehhez mozgasd 1 lépéssel felfelé a kapacitásjelzőt a kapacitássávon. Minden alkalommal, amikor a sáv végén tartózkodik a jelző, és újabb kapacitást szereznél, 1 márkát kapsz a közös készletből.

### Munkaerő-növelés

Növelheted a munkaerőszinted. Ehhez mozgasd 1 lépéssel felfelé a munkaerőjelzőt a munkaerősávon. Minden alkalommal, amikor a sáv végén tartózkodik a jelző, és újabb munkaerőt szereznél, 1 győzelmi pontot kapsz.

Ha a munkaerőszinted eléri a 3-at, feltehetsz 1 választott segédet (7. oldal: A segédek hatásai) a tartalékból valamelyik utcára (ahol nincs még senkinek segédje). 6 munkaerőnél egy újabb segédet kapsz.

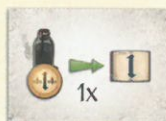


**Fontos:** Amikor a munkaerő növekszik vagy csökken, ugyanannyival növelj vagy csökkentsd a kapacitásod is.

### Kereskedés

Végrehajthatsz egy kereskedést a kereskedelemtáblán:

Végrehajthatsz egyszer egy 1:2 arányú váltás akciót. Ekkor 1 tetszőleges nyersanyag eldobása után vegyél magadhoz egy másik típusú nyersanyagból 2-t a közös készletből.



Válaszd ki az egyik képpel felfelé lévő kereskedéslapkát, és hajtsd végre a rajta szereplő átváltást. Az átváltás lehet egyirányú (→) vagy kétirányú (↔). Egyirányú váltás esetén mindig a baloldali nyersanyag befizetésével kaphatod a jobboldali jutalmat. Kétirányú váltás esetén ez mindkét irányban működhet. A használt lapkát dob a dobópakliba, majd azonnal pótolod az üressé vált kínálati helyet a húzópakliból.

Ha elfogyna a húzópakli, a dobópakli tartalmát keverjétek meg, és képezetek új húzópaklit. **Egyes lapkák többször is végrehajthatók, de továbbra is csak egy kereskedés akciónak számítanak.**

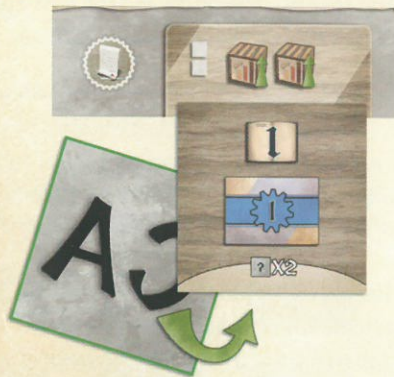


Ezen felül lehetőség van 1x a kereskedés akció előtt 1 márkáért eldobni a 3 képpel felfelé lévő kereskedéslapkát, majd 3 újat húzni azok helyére. Ha így teszel, a 3 új lehetőség vagy az 1:2 arányú váltás akció közül választhatsz.

### Betűszedés

Helyezd át az egyik ólombetűdet a műhelyed bal oldaláról valamelyik aktív szerződésed alá vagy a szedővas táblára.

Ha egy aktív szerződésed alá teszel ólombetűt, akkor a játék végén a szerződésért kapott győzelmi pontokat duplán számíthatod. 1 szerződés alá csak 1 ólombetűt tehetsz.



Példa: A zöld játékos az AC jelű ólombetűjét a képen látható szerződése alá teszi. Így azonnali jutalmat nem kap, viszont a játék végén a szerződése kétszeres győzelmi pontot fog adni.



Ha a szedővas táblára helyezed, akkor ki kell választanod egy szedővasat (sort) a 3 közül, majd elhelyezni annak egy üres mezőjére. Ha az üres helyen szereplő betű megtalálható az ólombetűn, akkor kapsz egy azonnali akciót a helyen jelölt ikonnak megfelelően. Ha a betűk nem egyeznek, nem történik semmi.



A játék végén minden megtöltött szedővas (amelyben 3 ólombetű van) 5 győzelmi pontot ér, függetlenül a lapkákon lévő betűktől.

A műhelyed alsó felén megtalálható 4 szerződés hely, melyek a játék elején még inaktívak. Amikor sikerül a szedővas tábládon kirakni egy formációt az ólombetűkből, akkor az ahhoz tartozó szerződés hely aktívvá válik. A formációknál csak az ólombetűk egymáshoz képesti helyzete számít, viszont nem forgathatók. Ha egy szerződés hely aktív, akkor a saját körödben, az akcióid előtt vagy után bármikor behelyezhetsz oda szerződést. Amikor lehelyezted a lapkát, a szerződés helyen jelölt akciót is megkapod.

VAGY



Példa: A zöld játékos az AC jelű ólombetűjét a szedővas táblájára helyezi át. Mivel a mező A betűvel jelölt, ezért végrehajthatja annak akcióját (2 kereskedés akció). Ezzel betelt 1 betűszedője (sor) is, amiért a játék végén 5 győzelmi pontot fog kapni. Ezen felül, mivel kirakott 2 formációt is (2 ólombetű egymás mellett és alatt), feloldotta az azoknak megfelelő szerződés helyeket a műhelyében. Ezeket bármikor megtöltheti szerződésekkel.

## Utazás

Az utazás során tetszőlegesen oszthatod el lépéspontokat a térképen és/vagy a megrendeléssávon. A felhasználható lépéspontok száma a saját munkaerőd aktuális értékéből adódik. Ahány munkaerőd van, annyi lépés áll rendelkezésedre az akcióhoz.

### Haladás a megrendeléssávon


Minden felhasznált lépéspontért 1 helyezéssel léptesd előre a megrendeléssávon lévő ügynököd. Mindig az adott helyezés legjobboldalibb szabad mezőjét kell elfoglalnia. Az előrelépés előnye, hogy a Megrendelés- és szerződés fázis során olcsóbban vásárolhatsz megrendelést és szerződést, illetve a következő forduló játékosrendje (és így a felhasználható lépések száma) is a megrendeléssávon elfoglalt helyzetedtől függ. Hátránya, hogy a Megrendelés- és szerződés fázis során később kerülsz sorra, mivel a vásárlás sorrendje fordított sorrendben fog történni.




Példa: A zöld játékosnak 2 munkaereje van, és mindkét lépést a megrendeléssávon szeretné megtenni. Ennek eredményeként a sárga játékos ügynöke mögé érkezik.

### Haladás a térképen

Ha a térképen használod el lépéspontot, a térképen lévő ügynököd fog lépni. Minden érme és város 1 lépésnek felel meg. Az érmékre rálépve 1-1 márkát be kell fizetned a közös készletbe. **Abban az esetben, ha egy másik játékos ügynökére lépsz, vagy azon áthaladsz, akkor az érmeért járó 1 márkát a másik játékosnak kell megfizetned.** A városokba lépésnek nincs költsége. **Ezen felül, ha olyan útvonalon lépsz, ahol mindkét végén már van egy városjelölőd, akkor az érmeiket nem kell fizetned (más játékos ügynöke után sem).** Függetlenül attól, hogy városban vagy érmén fejezed be az utazást, különböző lehetőségeid vannak:

 Ha az ügynököd 1 érmén áll meg, akkor végrehajthatsz 1 kereskedés akciót (5. oldal: Kereskedés).

VAGY

 Ha 1 városban áll meg az ügynököd, akkor megkapod a városban lévő városkorongot (ha van rajta), majd ha még nem látogattad meg korábban ezt a várost, azonnal fel kell helyezned a következő **legbaloldalibb** városjelzőt a saját műhelyedből. A műhelyedben 1 mezővel jobbra kell mozgatnod az igazgatód, és megkapod a jutalmat, amire az rálép. Minden esetben, amikor városban állsz meg, függetlenül attól, hogy ott korábban jártál-e már vagy sem, lehetőség van **1 kereskedés akció** végrehajtására **vagy 1 gyár felépítésére**. Ha a kereskedés akciót választod, kövesd a kereskedés szabályait (5. oldal). Ha gyár építését választod, válassz egy típust (I,II,III,IV), majd a pakli tetejéről húzz 3 gyárt. Miután kiválasztottál 1-et, vedd magadhoz, a maradék 2-t pedig tedd vissza a pakli aljára. Ezután dobd el a következő **legjobboldalibb** városjelzőt a műhelyedből a közös készletbe. Ez a gyár ára. A gyárt építsd be a műhelyedbe a beépítés szabályainak figyelembevételével (7. oldal). A gyár képessége ettől fogva folyamatosan él a játék végéig.



Példa: A lila játékos az utazást választja. 4 munkaerő áll rendelkezésére, így 4 lépést használhat fel. Az ügynökével elutazik a 3 mezőre lévő városba. 1 márkát a bankba, 1-et pedig a kék játékosnak kell fizetnie. Felveszi a városban található városlapkát, majd azonnal feltesz egy városjelzőt a helyére. Az igazgatója előrelép 1 mezőt, amiért átvesz egy papírt a közös készletből. Az utazás jutalmaként most a kereskedést választja, amiért végrehajt egy 1:2 arányú váltást. Az utazásból még maradt 1 lépése. Mivel a térképen már megállt a város jutalmáért, a játékosrend sávon lép előre 1 helyezést.

**Fontos:** Egy városra minden játékos csak egyszer tehet városjelzőt. Amennyiben már egy városban van saját jelződ, nem kell újabbat feltetned, és így az igazgatód sem lép előre (annak jutalma elmarad). Az is előfordulhat a játék folyamán, hogy utazás akció nélkül léphetsz előre a térképen (pl. technológia által). Ilyenkor ha új városban állsz meg, megkapod az ott lévő városlapkát, feltehetsz városjelzőt, és az igazgatód is mehet előre a jutalomért. Viszont mivel nem teljes értékű utazás akciót végeztél, más nem történik (nincs kereskedés, sem gyárépítés).

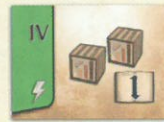
**Ha elfogynak a városjelzőid, nem tudsz többet a térképre helyezni, így az igazgatód sem haladhat tovább. Ugyanígy gyárt sem építhetsz többet. Csak városlapkákat szerezhetsz, illetve kereskedhetsz.**

## Technológia

Vásárolhatsz egy technológiát a kereskedelemtábláról. Válassz ki 1 technológiát az elérhetőek közül, majd fizess be a sorhoz tartozó nyersanyagot és az oszlophoz tartozó pénzüsszeget a közös készletbe. A megvásárolt technológiát azonnal be kell építened a műhelyedbe. A lehelyezés pillanatában megkapod a lefedett hely akcióját, majd végrehajthatod a technológiának megfelelő akciót. A megvásárolt lapka helyére azonnal húzz újat a megfelelő húzópakliból.



**Visszaható (kék) technológia:** Az ilyen technológiák beépítése láncreakciót indít el a műhelyedben. Egyetlen útvonalon keresztül jobbról balra haladva több akciót is végrehajthatsz. Először mindig a beépített technológiát hajtsd végre, majd kövess végig egy útvonalat az egyik ólombetűdig. Az ólombetű nyersanyagbevétele lesz az utolsó akció. Ha nincs ólombetűd a műhelyed bal oldalán, akkor a láncreakció a technológia 1. oszlopánál ér véget.



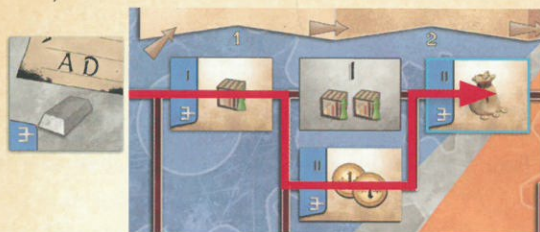
**Azonnali (zöld) technológia:** Ezek a technológiák csak győzelmi pontokat adnak, nem váltanak ki láncreakciót. A lapkán található ikonoknak megfelelően, a beépítés pillanatában lépd le a megfelelő győzelmi pontokat.



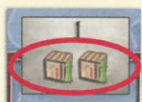
Egyszer az akció előtt lehetőség van 1 márkáért egy oszlop 3 lapkáját eldobni és 3 újat felcsapni. Ekkor az új lehetőségek közül választhatsz. Az eldobott lapkákat tetszőleges sorrendben helyezd a megfelelő húzópakli aljára.

## Gyár és technológia beépítésének szabályai

A gyárlapkák és technológiák műhelybe építésének azonosak a szabályai, így együtt tárgyaljuk őket. A megvásárolt vagy megszerzett technológia vagy gyár esetén a következő szabályok érvényesek:



Egy adott lapkahelyre képpel felfelé csak a rajznak megfelelő szintű technológia/gyár helyezhető (I, II, III, IV).



A lefedett hely akcióját minden esetben megkapod, amikor technológiát vagy gyárat helyezel rá, függetlenül attól, hogy képpel felfelé vagy lefelé fordított lapkával tetted azt meg.

A beépítésnél a műhely bal szélétől jobbra haladva folyamatos útvonalat kell kiépíteni a technológiai rajznak megfelelően. 2 technológiahelyet 1 vonal köt össze.

Ha a műhelyedben minden lapkahely foglalt, akkor nem tudsz sem gyárat, sem technológiát építeni.

Lehetőség van a műhelyedben 1 szinttel csökkenteni a technológiahelyeket a következő módok valamelyikével:



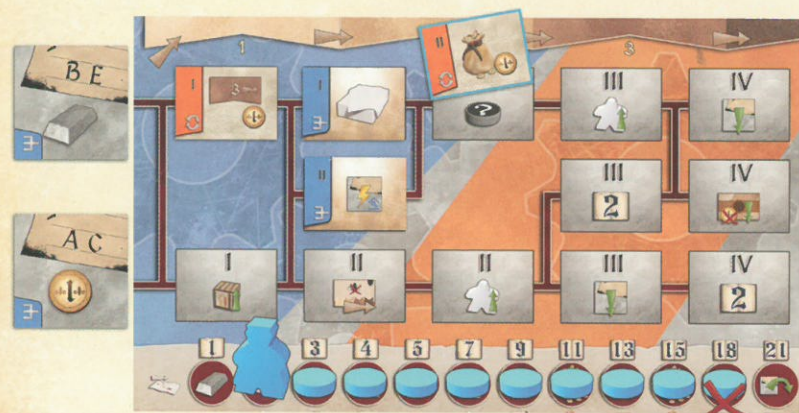
A megvásárolt technológiát/gyárat képpel lefelé helyezed le egy a megvásárolt technológia/gyár szintjénél 1 szinttel magasabb helyre. Ezt bármikor, bármelyik helyel megteheted (nem kell folyamatos útvonalat sem kiépíteni). A lefedett akciót azonnal megkapod.

VAGY



A megvásárolt technológiát/gyárat egy már korábban lehelyezett, azonos szintű lapka helyére teszed. A korábbi lapkát átfordítva (képpel lefelé) át kell tenned egy a saját szintjénél 1 szinttel magasabb üres helyre (lásd fentebb). Csak az újonnan lefedett akciót kapod meg! Ha a lecserélt lapkát már nem tudnád elhelyezni a műhelyedben (minden hely foglalt), akkor nem hajthatod végre az akciót.

Több szintváltás nem lehetséges (pl. egy IV-es szintű sosem lehet II-es), 1 lapkahelyen maximum 2 lapka lehet: 1 képpel lefelé és azon 1 képpel felfelé.



**Példa gyár beépítésére:** A kék játékos úgy dönt, hogy a kereskedés akció és gyárépítés közül most a gyárépítést választja az utazása során. Ehhez elveszi a 3 felső gyárat a II-es pakliból, és beépíti a választottat a műhelyébe. Mivel lefedett egy segéd ikont, felhelyez a várostáblára egy segédet. A gyárépítés költségeként kidobja a legjobboldalibb városjelzőjét a műhelyéből (az igazgató ilyenkor nem lép). A gyár nem ad azonnali jutalmat, viszont a jövőben mindig, amikor kereskedés akciót hajt végre, kap 1 márkát is.

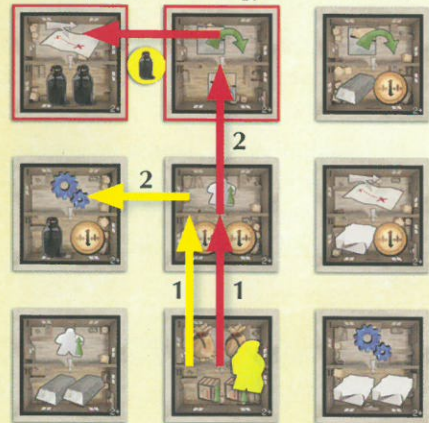


**Példa technológia beépítésére:** A kék játékos vásárol egy III szintű technológiát 3 márkáért és 1 ólomért. Lehelyezi a műhelyében a képen látható helyre, amiért azonnal kap 1 munkaerőt. Ezután a beépített technológiával kezdve, jobbról balra haladva végrehajtja az általa kiválasztott útvonal akciót. Jelen esetben így az akciói sorban: 3 márka, 1 kereskedés, 2 márka, 1 kapacitás és 2 festék. Csak a kék technológiák indítanak láncreakciót.

## A segédek hatásai

A játék során lehetőség lesz segédek behozni a játékba, melyek előnyt biztosítanak számodra az Akció fázis alatt. Amikor lefedsz egy segéd ikont, helyezd fel egy választott segéded 2 üzlet közé. Fontos, hogy 2 üzlet között csak 1 segéd tartózkodhat, annak színétől függetlenül.

Ha 2 üzlet között van saját segéded, akkor mozgáspont nélkül is mozoghatsz közöttük. A lehetőség választható, így ha szeretnéd, továbbra is számolhatod a lépést.



**Példa:** A sárga játékosnak pontosan 2-t kell lépnie a körében. 2 lehetőség között gondolkodik. A segédje használatával nem számítja az egyik lépését a 2 jelzett lapka között, és az Utazás akción végez (piros útvonal). A másik ötlete, hogy nem használja az előnyt és a normál módon éri el a Technológia akciót, minden üzletet lépésnek számolva (sárga útvonal).



**Példa:** A kék játékos belép a jelzett üzletbe, hogy végrehajtsa egy Technológia akciót. A sárga játékos kap 1 tintát a közös készletből az üzlet mellett álló segédje miatt.

## Opcionális akciók

Az Üzlet/Átállás akciód előtt vagy után tetszőleges számú opcionális akciót hajthatsz végre a következő lehetőségek közül:

### Céger akció



Fehér céger akció: Minden fehér céger felhasználásával kapsz 1 munkaerőt.



Piros céger akció: 2 piros céger felhasználásával végrehajthatsz 1 utazás akciót. A térképen való lépésekért ekkor nem kell fizetned. Minden más az eredeti szabályok szerint zajlik (6. oldal: Utazás).



Kék céger akció: 2 kék céger felhasználásával végrehajthatsz 1 technológia akciót. A technológiáért ekkor nem kell fizetned. Minden más az eredeti szabályok szerint zajlik (6. oldal: Technológia).

Miután felhasználtad a cégeket, az akcióhoz használt megrendeléslapkákat és városkorongokat fordítsd képpel lefelé, jelezve, hogy azok már nem használhatók opcionális akciók kiváltására. A játék végén ettől függetlenül pontot fognak érni.

### Szerződés aktiválása



Amennyiben van aktív szerződés helyed a műhelyedben, behelyezheted valamely korábban megvásárolt szerződésed. A lefedett akciót azonnal megkapod. Egy korábban aktivált szerződést is lecserélhetsz (amit később akár újra aktiválhatsz), ekkor viszont nem kapod meg újra a lefedett akciót.

### Városkorong aktiválása



A térképről szerzett városkorongokat nem vagy köteles azonnal felhasználni, bármikor megteheted, amikor te vagy soron. Amikor felhasználsz a városkorongot annak jutalmáért, fordítsd azt képpel lefelé.

Miután az Akció fázis véget ért (minden játékosnak mindkét városban lévő embere fekszik), elkezdődik a Megrendelés- és szerződés fázis.

## Megrendelés- és szerződés fázis

A Megrendelés- és szerződés fázis során minden játékosnak lehetősége van 1 megrendelés és/vagy 1 szerződés megvásárlására. A megrendelések és szerződések ára, illetve a játékosok közti sorrend a játékosok megrendelésávon való elhelyezkedésétől függ.

- A megrendelésávon lévő ügynökök fordított sorrendjében történik a vásárlás, tehát a legbaloldalibb játékos vásárolhat először 1 megrendelést és/vagy 1 szerződést. A megrendelés és szerződés esetén is bármely szintről vásárolhat.
- A játékos sorrend mezőn 1-5 márkába kerül 1 megrendelés/szerződés. Minden lépés, amit a megrendelésávon jobbra megtett a játékos a forduló során, 1-gyel csökkenti számára a lapkák árát. Így a legjobboldalibb mezőn állva bármely lapka ingyen vásárolható. A megrendelésért és szerződésért külön-külön kell fizetni.

A játékos befizeti a szükséges márkát a közös készletbe, majd magához veszi a kiválasztott lapkát/lapkákat a műhelye bal oldalára. A játékos a Megrendelés- és szerződés fázis alatt csak 1 megrendelést és 1 szerződést vásárolhat. Ha egyikből sem vásárol, passzolhat. Miután minden játékos vásárolt vagy passzolt, a Gyártás fázis következik.



Példa: A jelen példában a lila játékos vásárolhat először. Megvásárolja a balról 2. rendelést 2 márkáért, szerződést nem vesz. A zöld játékos a 3. rendelést és az 1. szerződést veszi meg, összesen 4 márkáért. A kék játékos számára az 1. megrendelés ingyenes, azt elveszi, és mivel 1 mezőt előrelépett a fordulóban a megrendelésávon, a nála lévő 2 márka elég lesz a 3. szerződésre (3 helyett neki 2 márkába kerül). A sárga játékosnak bár mindegyik lapka 2 márkával olcsóbb, most mégis úgy dönt, hogy nem vásárol semmit.

**Megjegyzés:** A műhelyed bal oldalán maximum 2 megrendelést állíthatsz sorba. A szerződések száma nincs korlátozva, azonban maximum 4 lehet aktív a játék végén, ha minden szerződés helyed aktiválsz.



## Gyártás fázis

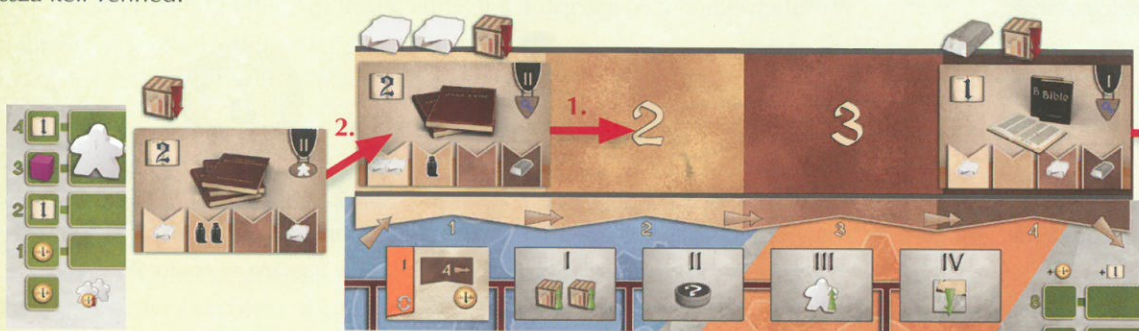
A Gyártás fázis alatt egyszerre mozgathatjátok a megrendeléseiteket a kapacitásotok és nyersanyagaitok függvényében. Minden játékosnak összesen annyi munkafázist tudnak haladni a megrendelése, mint ahány kapacitása van a gyártás kezdetén. 1 megrendelés teljesítése összesen 5 munkafázisig tart.

Ahhoz, hogy a megrendelésed átléptethesd a következő munkafázisba, fizess be az aktuális munkafázishoz tartozó nyersanyagokat, majd 1-el csökkentsd a kapacitásod. Az első munkafázis, a megrendelés gyártósorra való helyezése nem kerül nyersanyagba, viszont ez is csökkenti a kapacitásod. Addig tarthat a gyártási folyamat, míg van elérhető kapacitásod az üzemben. Amikor egy megrendelés az utolsó, 4. munkaállomást is elhagyja, a termék elkészül, és megkapod a bal felső sarkában szereplő győzelmi pontokat. A következő Akció fázistól kezdve lehetőség van a megrendelésen lévő cégér felhasználására is (ha van rajta). Fontos, hogy a játék végén szintén csak a kész megrendelések cégerei számítanak a pontozásnál.

Szabályok:

- Minden esetben, amikor visszalépsz a kapacitásjelződdel, megkapod azt a jutalmat, amire lépsz.
- Maximum 2 megrendelést állíthatsz sorba a műhelyed bal oldalán. Ha már van 2, addig nem szerezhetsz újabbat, amíg valamelyik meglévő be nem lép a gyártósorodra (az első munkafázisba).
- A műhely minden munkafázisában csak 1 megrendelés állhat, így a gyártósoron összesen maximum 4. Ahhoz, hogy egy alsóbb munkafázisból feljebb tudjon lépni a rendelés, a következőnek szabadnak kell lennie.
- A megrendelések tetszőleges sorrendben léptethetők, de sosem előzhetik meg az előttük lévőket.

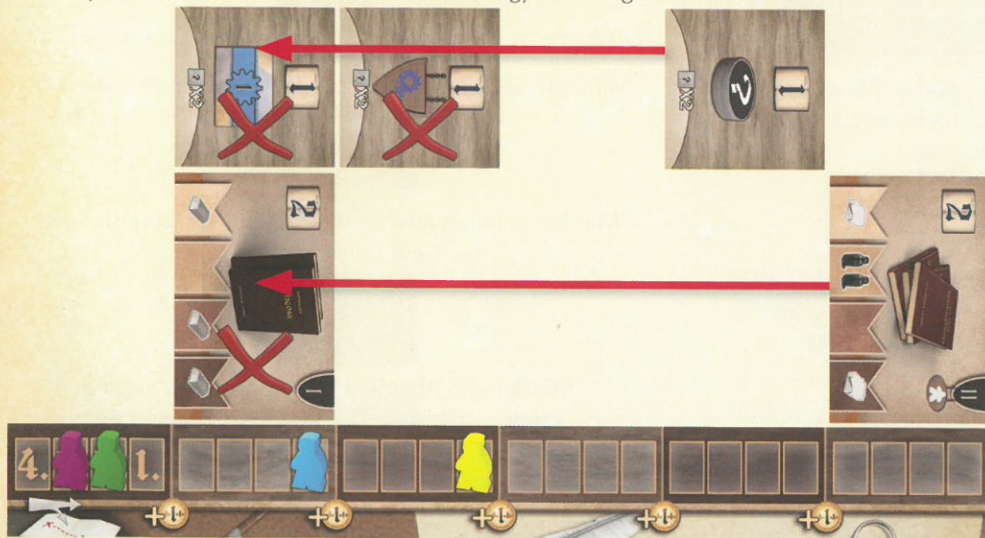
A gyártás végén minden játékosnak fizetést kell fizetnie a munkásainak a munkaerőszintjétől függően. Minden 2. munkaerő után 1 márkát kell fizetni (pl. 5 munkaerő esetén 2 márkát). Amennyiben nem tudod maradéktalanul kifizetni a felmerült költséget, minden be nem fizetett márkáért 1 mezővel vissza kell léptetned a munkaerőjelződ. Ilyen esetekben az esetleges előnyöket is elveszíted (illetve a kapacitásod is csökken), amiket csak akkor kapsz vissza, ha újra növeled a munkaerőd. Ha így segédet veszítesz, akkor a városból az egyik saját segéded vissza kell vened.



Példa: A lila játékosnak 3 kapacitása van. Szeretné beléptetni a legújabb megrendelését az első munkafázisba. Mivel az most foglalt, az ott lévő megrendeléssel kezd. Befizet 2 papírt és csökkenti 1-gyel a kapacitását, hogy az átlépjön a 2-es munkafázisba. Ezért kap 1 győzelmi pontot, hisz a kapacitásjelzője arra lépett. Ezután tovább csökkenti a kapacitását, hogy a bal oldali megrendelése az 1. munkafázisba kerüljön (ezért nem kell nyersanyagot fizetnie), amiért kap 1 márkát. Végül a 4. munkafázisból kilépteti a 1-es megrendelését, ami így késznek minősül. Kap 1 márkát a kapacitásjelző miatt, és megkapja a kész megrendelésen szereplő 1 győzelmi pontot. Ráadásul volt 1 gyára, ami a 4-es fázisból való kilépéskor ad jutalmat, ezért kap még 1 márkát.

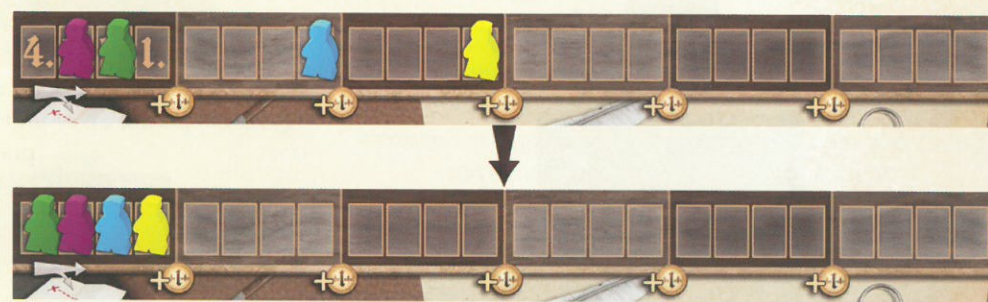
## Előkészítés fázis

Amennyiben nem ez volt az utolsó forduló, tegyék meg a következőket:

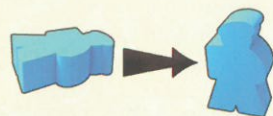


Nézzétek meg, hogy hány megrendelés és szerződés maradt a megrendelésáv mellett. Ha a forduló végén kevesebb üres hely keletkezett valamely kínálatban, mint amennyi a játékosok száma, akkor dobjatok ki annyi lapkát a legolcsóbb helyekről, mint amennyi ehhez szükséges. A megmaradt megrendeléseket és szerződéseket a sorrend megtartásával toljátok le a legolcsóbb helyekre, majd pótoljátok sorban az üres helyeket. Ha elfogy valamelyik pakli, akkor a következő szintű megrendelésekkel folytassátok (I → II → III → IV).

**Megjegyzés:** Ha az első lépésnél a szerződések húzópaklija elfogy, akkor keverjétek újra, és húzzatok az új húzópakliból. Ha az előkészítés végére egyetlen megrendelés sem maradt a tábla mellett, ugorjatok „A játék vége” fejezethez.



Állítsátok be a következő forduló játékosrendjét. Azon játékosok közül, akik a játékosrend mezőn maradtak, a legelől álló az utolsó helyre lép, a többiek a pozíciójukat megtartva követik őt. Azok a játékosok, akik megtettek 1 vagy több lépést a megrendelésávon, a sávon elfoglalt helyük sorrendjében kerülnek a játékosrend mező első helyeire. Az új sorrendnek megfelelően osszátok ki újra a sorrendjelzőket.



Állítsátok fel a várostáblán lévő kereskedőiteket.



Ha kapacitásjelzőtök alacsonyabban áll, mint a munkaerőtök, tegyék azt a munkaerőjelzővel azonos szintre. **Ha magasabban áll, ne mozdítsátok.**

## A játék vége

Ha a forduló végén elfogy az utolsó IV megrendelés a tábla mellől, a játék véget ér. Ha legalább 1 megrendelés marad, egy teljes fordulót végig kell játszani. Ha nem maradt megrendelés a tábla mellett, akkor az Előkészítés fázist hagyjátok ki. A forduló befejeződik, majd játékosrendben még minden játékosnak egyszer lehetősége van tetszőleges számú opcionális akcióra (8. oldal), így a fel nem használt cégeireit, városkorongjait felhasználni, illetve szerződéseit aktiválni. Az ezek által kiváltott újabb akciók is szabadon végrehajthatók. Ha minden játékos elvégezte akcióit vagy szolgált, elkezdődhet a végső értékelés. A játékosok a következőképpen kapnak győzelmi pontokat:



Minden 3 különböző cégeből álló szett 5 győzelmi pont (megrendelések esetén csak a kész megrendelések számítanak). Beleszámítanak a megrendelések és városlapkák által adott cégek is, függetlenül attól, hogy használtátok-e opcionális akcióra.



Minden megtöltött szedővas a szedővastáblákon 5 győzelmi pontot ad a tulajdonosának.



Az aktív szerződések a rajtuk szereplő szabály szerinti győzelmi pontokat adják. **Azok a szerződések, amik alatt ólombetű található, kétszeres győzelmi pontot érnek.**



A folyamatban lévő rendelések 1 győzelmi pontot érnek (munkafázistól függetlenül). Azok a rendelések, amik nem kerültek be a játékos műhelyébe, annyi győzelmi pont levonást vonnak maguk után, mint amennyi a megrendelés bal felső sarkán található.



A műhelyekben lévő igazgatók a felettük jelzett győzelmi pontot adják.



Végül számoljátok össze a megmaradt nyersanyagaitok darabszámát, adjátok hozzá a pénzeitek értékét. Minden 5 érték 1 győzelmi pontot ad.

*Pl: 2 ólom + 1 papír + 9 márka = 12; összesen 2 győzelmi pontot ér.*

A játék végén az a játékos győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Egyenlőség esetén, aki a legtöbb megrendelést teljesítette. Ha még így sem sikerül döntenet, akkor aki több pénzt gyűjtött a játék végére. Ha viszont továbbra is egyenlőség áll fenn, a játékosok osztoznak a győzelemben.

## Szerződések



Minden 5 márkáért 1 győzelmi pontot kapsz.



Minden megfelelő színű cégéért 1 győzelmi pontot kapsz.



Minden jelzett betű a szedővastábládon 1 győzelmi pontot ér.



Minden jelzett szintű technológiád a műhelyedben 1 győzelmi pontot ér. / Minden 2 technológia 1 győzelmi pontot.



Minden 2 városlapkád / 2 kész megrendelésed / 2 munkaerőd / gyárad 1 győzelmi pontot ér.



Minden várostáblán lévő segéded 1 győzelmi pontot ér.



Minden aktív szerződésed / feloldott szerződés helyed 1 győzelmi pontot ér.



Minden ólombetűvel kirakott oszlop / átló a szedővastábládon 2 / 3 győzelmi pontot ér.

## Köszönetnyilvánítás

Köszönjük mindenkinek, akik bíztattak, támogattak, tesztelték és közreműködtek a játék megvalósításában.

Elsősorban családtagjainknak, továbbá A Társas Központ Egyesület és a JEM magazin tagjainak, akik tesztelték és véleményükkel segítették a játék fejlődését. Külön köszönet Krantz Dominak az angol szabályfordításért, André Heinesnek a német szabályfordításért, és Loránt Mónikának a számtalan prototípus elkészítésében való segítségért.

Külön köszönet a tesztelésért és véleményezésért: Varga Attila, Wenzel Réka, Krantz Domi, Fronek Antal, Czutor László, Bak Richard, Farkas Enikő, Nagy Dániel és Nagy Gergely.



Szerző: Hegedűs Csaba, Szőgyi Attila. Grafikus: Szőgyi Attila. Angol szabály: Krantz Domi. Német szabály: André Heines.

Kiadó és forgalmazó: A-games • Magyarországi forgalmazó: Delta Vision Kft. • © 2022 A-games • Minden jog fenntartva • www.a-games.hu

Akabón Kft., 1162 Budapest, Attila utca 133. Származási hely: Magyarország

## Ikonmagyarázat



A képen látható nyersanyagot megkapod a közös készletből.



Kapsz 1 tetszőleges nyersanyagot a közös készletből.



Feltehetsz 1 választott segédet 2 tetszőleges üzlet közé (ahol nincs még segéd).



Csökkentsd / növekd a kapacitásod / munkaerőd 1-gyel. Ha munkaerőt kapsz / veszítesz, a kapacitásod is nő / csökken!



Kapsz 1 kapacitást, és megkapod a mező jutalmát is, amire ekkor rálép a kapacitásjelződ.



Dobj ki 1 ólombetűt a szedőasztalról a dobópakliba. A rajta szereplő nyersanyagot megkapod.



Kapsz 1 ólombetűt a szedőasztalról a műhelyed bal oldalára. Ha látod a villám jelet, azonnal megkapod a rajta szereplő nyersanyagot is.



Nyersanyagot/nyersanyagokat kapsz 1, a műhelyed bal oldalán lévő ólombetűdről.



Átcusztathatod 1 kereskedőt az üzlet II helyiségébe, és megkapod a II helyiség jelzett jutalmát. 2x esetén 2x kapod meg a jutalmat.



Végrehajthatsz 1 technológia akciót. Egyes akciónál a jelöléstől függően a nyersanyagot / pénzt nem kell megfizetned.



Ingyen elvehetsz 1 jelölt szintű technológiát.



Végrehajthatsz 1 utazás akciót. Ikon esetén a pénzeket nem kell megfizetned.



Végrehajthatsz 1 kereskedés akciót.



1 lépéssel előremozgathatod az egyik megrendelésed. A kapacitásjelződ nem kell mozgatnod. Ikon esetén a nyersanyagokat nem kell megfizetned.



A szedővastábládon átrakhatod egy már lent lévő ólombetűd egy másik, még üres mezőre. A lefedett akciót azonnal végrehajthatod a betűktől függetlenül.



Lemásolhatod egy másik azonos vagy alacsonyabb szintű (I/II) technológiád akcióját a műhelyedben.



A térkép 1 tetszőleges városából leveheted a városlapkát. Az ügynököd a helyén marad.



Kapsz egy általad választott szintű gyárat. A következő városjelződ ekkor is el kell dobnod a műhelyedből.



Végrehajthatsz 1 betűszedés akciót.



Végrehajthatsz 1 tetszőleges cégér akciót (munkaerő, utazás, technológia).



1/2/3 lépést kapsz a térképen és/vagy a megrendelésávon. Ha a térképen városban áll meg az ügynököd, megkapod a városlapkát, és felteheted a következő városjelződ. Kereskedés és gyárépítés akciót azonban nem végezhetesz, mivel nem számít teljes értékű utazásnak!



Vásárolhatsz 1 megrendelést / szerződést. Vásárlás után pótolod a kínálatot. Ehhez csúsztasd le a magasabb helyről a lapkákat, és pótolod azok helyét. Ikon esetén a pénzeket nem kell megfizetned (ingyenes).



A betűket tartalmazó városlapkát bármikor a szedővastábla ólombetűihez párosíthatod. 1 ólombetűhöz 1 városlapkát. Betűszedés alatt helyettesíthetsz egy extra betűt, hogy végrehajthasd a lefedett akciót (pl. „A” helyen egy „B” ólombetűvel és „A” városlapkával „AB”-t kapsz). A játék közben és végén a betűkért kapott győzelmi pontokba is beleszámítanak.

## Gyárak



Minden alkalommal, amikor az egyik megrendelésed elhagyja a műhelyed 1. / 2. / 3. / 4. szintjét, kapsz 1 márkát.



Minden alkalommal, amikor az egyik megrendelésed elhagyja a műhelyed 1. / 2. / 3. / 4. szintjét, kapsz 1 kapacitást.



Minden alkalommal, amikor végrehajtasz egy kereskedés akciót, kapsz 1 márkát.



Minden alkalommal, amikor az egyik megrendelésed elhagyja a műhelyed 1. / 2. / 3. / 4. szintjét, végrehajthatsz 1 kereskedés akciót. Ilyenkor nem kell eldobni a végrehajtott kereskedéslapkát.



Minden alkalommal, amikor városlapkát szerzel, kapsz 1 tetszőleges nyersanyagot.



Minden alkalommal, amikor az egyik megrendelésed elhagyja a műhelyed 1. / 2. / 3. / 4. szintjét, kapsz 1 győzelmi pontot.



Beépítéskor minden második kapacitásod után 1 győzelmi pontot kapsz.



Beépítéskor annyi győzelmi pontot kapsz, amennyi munkaerőd van.



Minden alkalommal, amikor az Átállást választod, kapsz 1 ólmot / 1 festéket / 1 papírt / 1 márkát.



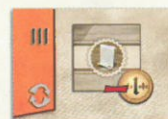
Minden alkalommal, amikor kapsz 1 munkaerőt, kapsz 1 márkát.



Minden alkalommal, amikor technológia akciót hajtasz végre, 1 márkával kevesebbet kell fizetned.



Minden alkalommal, amikor megrendelést vásárolsz, 1 márkával kevesebbet kell fizetned.



Minden alkalommal, amikor szerződést vásárolsz, 1 márkával kevesebbet kell fizetned.



Minden alkalommal, amikor olyan megrendelésed készül el, amin kék / piros / fehér cégér szerepel, kapsz 2 győzelmi pontot.

## Győzelmi pontot adó technológiák



Beépítéskor annyi győzelmi pontot kapsz, ahány segéded van a várostáblán.



Beépítéskor annyi győzelmi pontot kapsz, ahány I / II / III szintű technológiád van.



Minden alkalommal, amikor magadhoz veszel a műhelyedbe 1 ólombetűt, kapsz 1 márkát.



Minden alkalommal, amikor utazás akciót hajtasz végre, 1 márkával kevesebbet kell fizetned.



Minden alkalommal, amikor az Átállást választod, kapsz 1 kapacitást.



Minden alkalommal, amikor frissítés során eldobod az ólombetűt, kapsz 1 tetszőleges nyersanyagot is.



Minden alkalommal, amikor magadhoz veszel a műhelyedbe 1 ólombetűt, kapsz 1 kapacitást.



Minden alkalommal, amikor végrehajtasz egy betűszedés / kereskedés akciót, kapsz 1 győzelmi pontot.



Beépítéskor annyi győzelmi pontot kapsz, ahány A / B / C / D / E / F betű szerepel a szedővostáblára felhelyezett ólombetűkön összesen. A térképről szerzett városlapkák betűi is beleszámítanak.