



Stefan Dorra

fordította:
Beorn (2017)

nem hivatalos
és nem
szó szerinti
fordítás

Valletta



Játékösszetevők és előkészületek

Játékösszetevők:

- 1 utcatábla (2 részből áll)
- 25 hordójelző
- 4 25/50 pontos jelző
- 4 75/100 pontos jelző
- 37 épületkártya
- 73 karakterkártya
- 4 játékos tábla
- 32 ház, mind a 4 színben 8-8 (kék, sárga, zöld és vörös)
- 4 játékgépjármű, mind a 4 színben 1-1 (kék, sárga, zöld és vörös)
- 42 aranyjelző
- 30 fájjelző
- 30 kőjelző
- 30 téglajelző
- 1 lila Jean Parisot de Valette figura

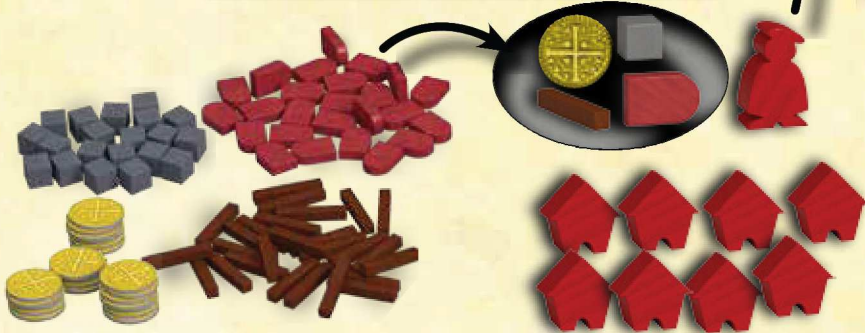
1 Elsőként illeszd össze az **utcatábla** 2 felét, és tedd az asztal közepére.

2 Keverd meg a **hordójelzőket** képpel lefelé, és tegyél az **utcatábla** minden mezőjére egyet-egyét (lásd az ábrát).



12 Az lesz a kezdő játékos, aki a legutóbb egy szigeten volt, és az óramutató járásának megfelelő irányba követitek egymást. Az utolsó játékos vegyen el egy teljes készlet **áru**cikket, egyet válasszon ki a készletből magának, a többi pedig adja tovább a tőle jobbra ülő játékosnak. Ez a játékos is válasszon ki egyet a megmaradtak közül, majd ő is adja jobbra tovább, stb. Ha 4-nél kevesebben vagytok, a legvégén megmaradt árucikkeket tegyétek vissza a közös készletbe.

11 Tedd a **Jean Parisot de Valette figurát** az utcatábla 1. oszlopától balra lévő torony tetejére.



10 Tedd az összes **áru**cikket (arany, kő, fa és tégl) külön kupacokban valahová az asztalra, egy közös készletet képezve így belőlük. Minden játékos vegyen el 1-1 teljes készletnyi áru-cikket (mindenből 1-1 darabot).

9 Mindnyájan vegyétek el a saját színeteknek megfelelő **játé**gfigurákat, és tegyétek azt az utcatábla kapuja elé, majd vegyétek magatok elé a 8-8 (színeteknek megfelelő) **há**zatokat.

8 Ezután a megmaradt **kar**akterkártyákat tedd egyesével az utcasor alá és fölé fektetett **épü**letkártyákra. Az épületkártyák keretének színe jelzi, hogy milyen színű karakterkártyákat kell ráraknod. Annak ellenére, hogy egyes karakterekből és épületekből is több példány szerepelhet a játékban, minden épületkártyára csak 1-1 karakterkártyát tegyél. A karakterkártyákat az épületkártyák jobb sarkára helyezd el úgy, hogy az épületkártyák bal oldalán szereplő összes szimbólum és szám látható maradjon. Miután minden épületkártyára tettél 1-1 karakterkártyát, a többi megmaradtat tedd vissza a játék dobozába (ezekre már nem lesz szükségetek a játék során).

3 Tedd a 25/50-es jelzőket egy oszlopba az utcatábla végén lévő egyik toronyra. Tedd a 75/100-as jelzőket a másik toronyra.

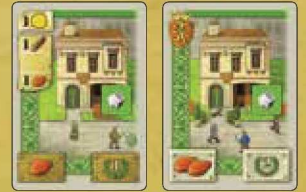


Megjegyzés: a jobb áttekinthetőség érdekében csak a fenti zöld bankár (Banker) kártyát tettük egy ugyancsak zöld épületkártyára a példaábránkon. A játék kezdetén elég sok kártya kerül felcsapásra, így szánjatok rá egy kis időt, hogy mindenki tisztában legyen ezek képességeivel.

4 Készítsd el a játék épületpakliját. Válogasd szét az épületkártyákat szín szerint, keverd meg a 3 paklit külön-külön, majd húzz az aktuális játékosok számától függő lapot belőlük:

	zöld	kék	sárga
2 játékos	6	8	6
3 játékos	8	10	7
4 játékos	10	12	8

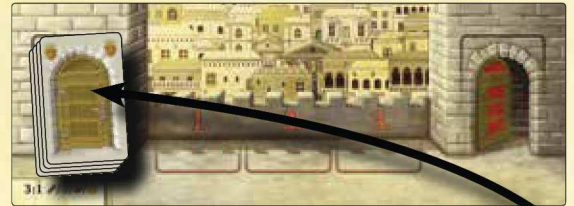
Keverd össze az kihúzott kártyákat egy közös pakliba, amikkel majd játszani fogtok. Győződj meg róla, hogy minden kártya képpel felfelé nézzen: a kártyák bal felső sarkában egy-egy pergamen látszódjon (a kártyák hátoldalának bal felső sarkában a város címere látható).



eleje háta

Ezután szép sorban tegyél 5 épületkártyát az utcatábla fölé, majd szintén 5-öt az utcatábla alá egy-egy sorba. Tegyél mindaddig újabb 5-5 kártyát az utcatábla fölé és alá felváltva, amíg a pakli el nem fogy. A játékosok számától függően végül 4, 5, vagy 6 sor épületkártya lesz az utcatábla fölött és alatt összesen. A ki nem húzott (és a pakliba össze nem kevert) épületkártyákra nem lesz szükségetek, így azokat tedd vissza a játék dobozába.

5 Minden játékos válasszon magának egy szint, vegye el a hozzá tartozó játékosabláját, és tegye maga elé.



6 Ezután készítsd elő a karakterkártyákat. Minden karakterkártya hátoldala egy-egy kaput ábrázol.

Válogasd ki a játékos színekhez tartozó 8-8 karakterkártyát (ezen kártyák jobb alsó sarkában egy-egy megfelelő színű figura látható, és a görög ABC egyik betűje), és add oda őket a színükhöz tartozó játékosoknak. Ezek lesznek a kezdő karakterkártyáitok.

Mindnyájan keverjétek meg képpel lefelé a 8 kezdő karakterkártyátokat, majd a pakliját tegyétek le (szintén képpel lefelé) a játékosablátok zárt kapuval jelölt húzómezőjére. Ezután mindenki húzzon a saját paklijából 5-5 lapot.



háta



a piros játékos kezdő karakterkártyái

7 A megmaradt karakterkártyák közül keresd ki a 4 piros építész (játékos szimbólum nélküli kártyák), és tedd őket az utcatábla mellé, egy közös készletet képezve belőlük.

A játék áttekintése

1566-ban Jean Parisot de Valette, a Máltai Lovagrend 49. nagymestere egy új város építésébe fogott, a mediterrán éghajlatú Málta szigetén. Társasjátékunkban 2-4 játékos járulhat hozzá a leendő főváros, Valletta építéséhez. A játékosok győzelmi pontokat szerezhetnek fontos épületek felépítésével és nagyhatalmú személyek befolyásának megnyerésével.

Az aktuális kezdőjátékoskal kezdve, a körében mindenkinek 3 kártyát kell kijátszania, majd végrehajtania ezek akcióit. A köre végén mindenki új kártyákat húz, majd a sorban következő játékos köre következik.

A játék mindaddig folytatódik, míg valaki el nem indítja a befejező szakaszt (5. oldal).

Ekkor következik a végső pontozás. Aki a legtöbb győzelmi pontot szerezte, megnyeri a játékot (6. oldal).

Az alábbiakban elmagyarázzuk a játék alapszabályait. Hogyan tudsz árucikkeket szerezni, épületeket építeni és egyéb akciókat végrehajtani a kártyáiddal. A kiegészítő szabályfüzetben pedig részletes információkat találhatsz az egyes kártyákról, és a kártyákon feltüntetett akciókról.

Egy játékos köre

A köröd kezdetén ki kell játszaniod egy **karakterkártyát** a kezedből, amit tegyél a **játékos táblád** „1.” mezőjére. Ezután hajtsd végre a kijátszott kártyád által biztosított akciót.



Például: kijátszod a favágó (Woodcutter) karakterkártyád a kezedből, és elveszel 1 fajelzót a közös készletből. (A kártyákkal kapcsolatos további információkat a kiegészítő szabályfüzetben találod meg.)

Ez volt az első akciód.

Megjegyzés: Egy kijátszott kártya akcióját csak egyszer hajthatod végre.

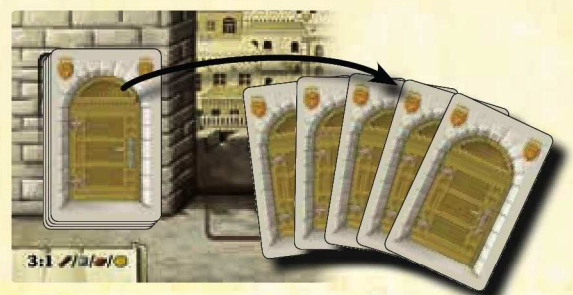


Ezután ugyanígy ki kell játszaniod egy 2. és egy 3. karakterkártyát is. Emiatt minden körödben 3-3 kártya lesz a játékos tábládon. Nem teheted meg, hogy nem játszol ki kártyát, amikor rajtad van a sor.

Kivétel: ha a befejező szakaszban 3-nál kevesebb kártya van a kezedből, akkor csak a kezedből lévő kártyákat kell játszaniod.

Miután kijátszottál 3 kártyát a kezedből, és végrehajtottad mindhárom akcióját, tedd őket képpel felfelé egymásra, a játékos táblád nyitott kapuval jelölt dobómezőjére.

Végezetül húzz addig kártyákat a játékos táblád zárt kapuval jelölt húzómezőjén lévő húzópakliból, hogy ismét 5 lap legyen a kezedből.



Megjegyzés: normál esetben 3 kártyát fogsz a körödben kijátszani, azonban egyes akciók következtében eldobhatsz további kártyákat is a kezedből, hogy újakat húzhass helyettük, néha pedig a megszokottnál több, vagy kevesebb kártyát húzhatsz.

Ha a húzópakliból elfogynak a lapjaid, keverd össze a dobópaklidat képpel lefelé, így készítve egy új húzópaklit belőle. (Az új húzópaklid is tedd a játékos táblád zárt kapuval jelölt húzómezőjére.)

Ha végeztél, az óramutató járása szerinti irányba következő játékos köre veszi kezdetét.

Ezt mindaddig így folytatjátok, míg egyikőtök el nem indítja a befejező szakaszt.

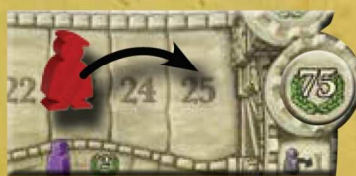
A befejező szakasz

A befejező szakasz akkor veszi kezdetét, ha egyikőtök megfelel az alábbi 3 feltétel egyikének:

1 A játékos a Jean Parisot de Valette figurát az utcatábla utolsó oszlopára lépteti.



2 A játékos a saját játékosfiguráját az utcatábla 25-ös mezőjére lépteti.



3 A játékos megépíti a 8. házát.



Miután ez a játékos befejezi a körét, majd annyi kártyát húz, hogy 5 lap legyen a kezében, mindnyájan **keverjétek össze a húzópaklitokat és a dobópaklitokat**, hogy egy-egy végső húzópaklit hozzatok létre.



Megjegyzés: azt az 5-5 kártyát, amely éppen mindnyájatok kezében van, meg kell tartanotok (továbbra is a kezetekben marad), ezeket nem kell belekeverni a végső húzópakliba!

A befejező szakasz több körig fog tartani.

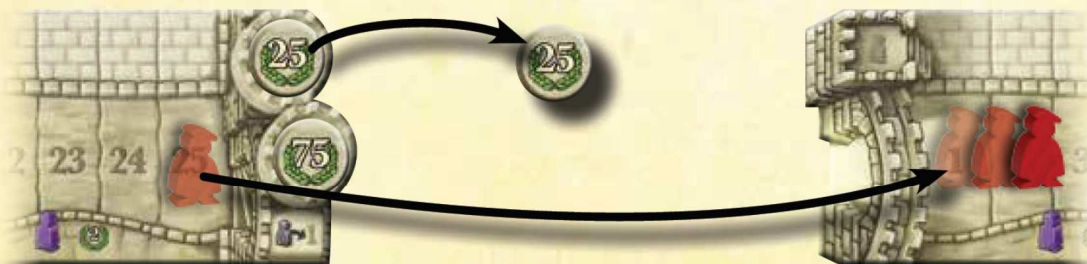
Továbbra is az eddig megismertek alapján folytassátok a játékot, az alábbi kivételekkel:

- Ha már nincs elegendő lap a húzópakliban ahhoz, hogy addig húzhass, amíg 5 lap nincs a kezekben, csak annyi kártyát húzhatsz, amennyi a húzópakliban van éppen. Nem keverheted újra a dobott lapjaidat egy új húzópaklivá.
- Miután kijátszottad a kezedből az utolsó kártyát, nem fog rád többet sor kerülni. Ha a többieknek még vannak lapjaik a kezükben, egyszerűen ki fognak hagyni téged.

Amint a legutolsó játékos kijátssza a legutolsó kártyáját is a kezéből, a játék véget ér.

A pontozás folytatása:

Nagy az esély arra, hogy a befejező szakaszban többen is átlépjék az utcatábla 25 győzelmi pontos határát. Ha a játékgurád már a 25-ös mezőn áll, és 1 további győzelmi pontot kapsz, vegyél el egy 25/50-es jelzőt a tábláról, fektesd magad elé a „25-ös” oldalával felfelé, majd tedd át a játékgurádat az utcatábla 1-es mezőjére. Ezzel jelölted, hogy 26 győzelmi pontod van. A gurád újra kezdheti a lépkedést az utcatáblán.



Ha másodszor is eléred az utcatábla végét, akkor fordítsd át a 25/50-es jelződet az „50-es” oldalára. Ha harmadik, vagy negyedik alkalommal is az utcatábla végére érnél, akkor a 75/100-as jelző megfelelő oldalával jelölheted, hogy éppen hol tartasz a győzelmi pontok szerzésében.




A játék vége és a végső pontozás

A játék végén megkapod az épületkártyáid jobb alsó sarkában feltüntetett győzelmi pontokat. A megszerzett győzelmi pontjaidat a játékgurád utcatáblán való léptetésével jelölheted.



Például: a játék végén **piros** az épületkártyái után 25 győzelmi pontot kap:
 $2 + 3 + 4 + 4 + 3 + 1 + 8 = 25$

Végül győzelmi pontokat kapsz minden megmaradt árucikked (arany, kő, fa és tégla) után. Minden megmaradt 3 árucikked után 1-1 győzelmi pontot kapsz.

Például: **piros** játékosnak a játék végén maradt 4 aranya,  1 fája  és 2 köve. 
Ez összesen 7, amiben 2x van meg a 3, így 2 győzelmi pontot kap.

Aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte össze közületek, az nyeri meg a játékot. Ha többen is ugyanannyi győzelmi pontot szereztek, akkor a több épületet felépítő fog nyerni közülük. Ha még ez is döntetlen, akkor a játéknak több győztese lesz.

© 2017 Hans im Glück Verlags-GmbH

A tervező és a kiadó szeretne köszönetet mondani az alábbi játékesztelőknek és grafikusoknak:
Gregor Abraham, Bernd Argesheimer, Silke Bansemer, Johanna & Rita Dorra, Laurin & Luca Dorra, Michael Fronia, Tom Hilgert, Dennis Hofeld, Dirk Rösch, Torsten & Tina Schlender, Karl-Heinz Schmiel, Thorsten Wagner, és mint mindig, külön köszönet Dieter Hornung úrnak.

Szeretnénk őszinte köszönetünket kifejezni dr. Urs Buhlmann úrnak, a Máltai Lovagrendből, mivel igen értékes háttérinformációkkal szolgált a számunkra.

A szabályokat szerkesztette: Gregor Abraham, Hanna & Alex Weiß



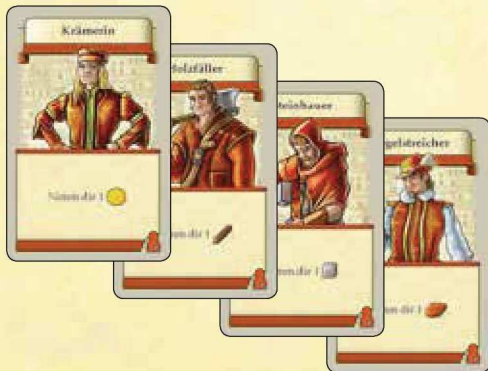
Kérdésed, észrevételed, vagy kritikád lenne?
Kérjük írj: info@hans-im-glueck.de

Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München
www.hans-im-glueck.de / www.cundco.de

Karakterkártyák részletes ismertetése

Piros és lila karakterkártyák

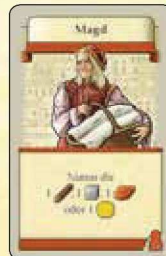
Minden játékos a 8 saját színű karakterkártyájával kezdi a játékot. Ezekkel a kártyákkal a szükséges alapakciókat tudod végrehajtani. A játék során szerzett egyéb karakterkártyák többsége lehetővé teszi számodra erőteljesebb akciók végrehajtását is, ám mindenekelőtt az alapkártyákat kell megismerned.



**Boltos (Shopkeeper),
Favágó (Lumberjack),
Kőfejtő (Stone Sculptor) és
Téglavető (Brick Worker)**


Ha ezen 4 kártya egyikét játszod ki, akkor pontosan 1 megadott árucikket vehetsz el a közös készletből, és teheted azt a saját készletedbe.

Például: **piros** kijátssza a Favágót, és kap 1 fát.



Szolgálólány (Maid)

Válassz 1 tetszőleges árucikket (arany, kő, fa, vagy tégl) és vedd el 1-ilyet a közös készletből, majd tedd a saját készletedbe.

Például: **piros** kijátsszik egy Szolgálólányt és az aranyat választja. Elvesz egy  aranyat.



Építész (Builder)

Új épületeket **építhetsz** vele Vallettában, vagy **fejlesztheted** az egyik épületedet. Az épületek színének semmi közük a játékosok színeihez: bármely játékos bármilyen színű épületet építhet.

Egy **új épület felépítéséhez** az alábbi 4 lépést kell végrehajtanod:

1. Válassz ki egy olyan épületkártyát, **amin még nincs ház**.
2. **Fizesd meg** az épületkártya bal felső részén feltüntetett **építési költséget** a saját készletedből.
3. **Vedd el** az épületkártyán lévő **karakterkártyát**, és vedd azt a kezvedbe. Ezzel a módszerrel tudsz a leggyakrabban új karakterkártyákat szerezni. Ez a karakterkártya innentől a saját paklid részét fogja képezni.

Megjegyzés: új épület felépítésekor 2-nél több kártya lesz a kezvedben. Soha ne felejtssd el éppen ezért, hogy a köröd végén csak annyi lapot húzhatsz, hogy 5 kártya legyen a kezvedben!

4. Végezetül **tedd az egyik házadat az épületkártya házszimbólummal megjelölt kis mezőjébe**, jelezve, hogy ez az épület most már hozzád tartozik.



építési költség

Ezen az épületkártyán még nincs ház, így megépítheted.



Például: piros szeretné megépíteni a bal oldali épületet. Még nincs ház a kártyán, ezért kijátsszik egy Építész karakterkártyát.

A kártya építési költsége: 2 arany,  1 fa,  1 kő  és 1 tégl. 

Piros ezeket az árucikkeket a saját készletéből a közös készletbe fizeti be. Az épületkártyán lévő Bankár karakterkártyát a kezébe veszi, majd leteszi az épületkártyára az egyik házát.



A fejlesztett épületek több árucikket biztosítanak (lásd a zöld és kék karakterkártyákat) és/vagy több győzelmi pontot adnak neked a játék végén. Egy meglévő épületed fejlesztéséhez az alábbi 3 lépést kell végrehajtanod:

1. **Válaszd ki egy saját épületedet** (vagyis egy olyan épületkártyát, amelyen a te házad van) a fejlesztéshez. Nem fejleszthetsz egy korábban már felfejlesztett épületet.
2. **Fizesd ki az épületkártya építési költségének egy részét:** csak az épületkártyán szereplő fa, kő és téglaköltséget kell megfizetned, az aranyköltséget nem.
3. Vedd le a házadat az épületkártyáról, fordítsd meg a kártyát a másik oldalára (amelyen Valletta címere látható), majd tedd vissza rá a házadat.



Ezen az épületkártyán a te házad van, így ez a te épületed.

fejlesztési költség

Például: **piros** szeretné fejleszteni a bal oldali épületét (az egyik háza már az épületkártyán van, így ez az ő épülete).

A fejlesztés költsége: 1 fa, 1 kő, 1 tégl, de 0 arany.

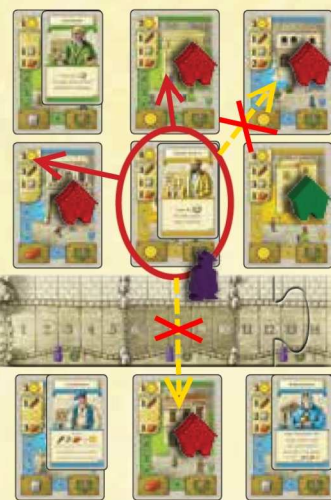
(Vedd úgy, mintha az arany csak az építési telek megvásárlásához kellene.)

Piros a fenti árucikkeket befizeti a saját készletéből a közös készletbe, leveszi a házát az épületkártyáról, megfordítja a kártyát, majd visszateszi rá a házát.

További épületekre vonatkozó szabályok

Más épületekkel szomszédos épület

Amikor egy új épületet akarsz felépíteni, akkor minden függőlegesen, vagy vízszintesen (de átlósan nem) szomszédos saját épületed 1-1 arannyal csökkenti az építési költségét (de legfeljebb 0 aranyra). Az utcatábla túloldalán található épületek soha nem tekinthetők szomszédosnak.



Például: **piros** a jobb oldali ábra bekarikázott épületet szeretné megépíteni.

Az építési költség: 4 arany, 3 fa, 1 kő és 1 tégl. **Piros** tervezett épületével 2 nem átlósan szomszédos saját épülete van (a jobb felső kék épülete nem számít, mert az átlósan szomszédos, illetve az utca túloldalán lévő zöld épület sem). Az építési költség így 2 arannyal csökken.

Árucikkek helyettesítése

Egy épület felépítésének vagy fejlesztésének költségéből egy vagy több árucikket is helyettesíthetsz. Minden olyan árucikk helyett, amit nem tudsz, vagy nem akarsz megfizetni, 3-3 tetszőleges más (azonos vagy különböző) árucikket fizethetsz. Ezt a helyettesítést csak épületek építése vagy fejlesztése során teheted meg, nem cserélheted el akármikor 3 meglévő árucikked egy másikra.

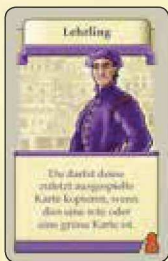
Például: **piros** szeretné az előbbi példa bekarikázott épületét felépíteni. Az építési költséget a szomszédos épületei már 2 arannyal csökkentették. **Piros** azonban nem rendelkezik kővel, ezért az 1 kő helyett 2 fát és 1 téglát fizet.

A módosított építési költség így: 2 arany, 5 fa és 2 tégl.

Győzelmi pont bónusz

Jean Parisot de Valette felügyeli Valletta építését, és +2 bónusz győzelmi pontot ad neked, ha a lila figurája „látja” az általad épp most felépített épületedet. Ez akkor fordul elő, ha Jean Parisot de Valette figurája ugyanabban a térségben áll épp, ahol az épületedet megépíted. Egy „térség” szélessége egyenlő az utcatábla 5 mezőjével, és minden ezen oszlopba lévő kártyára vonatkozik (lásd a jobb oldali ábra szaggatott piros vonalakkal határolt területét).

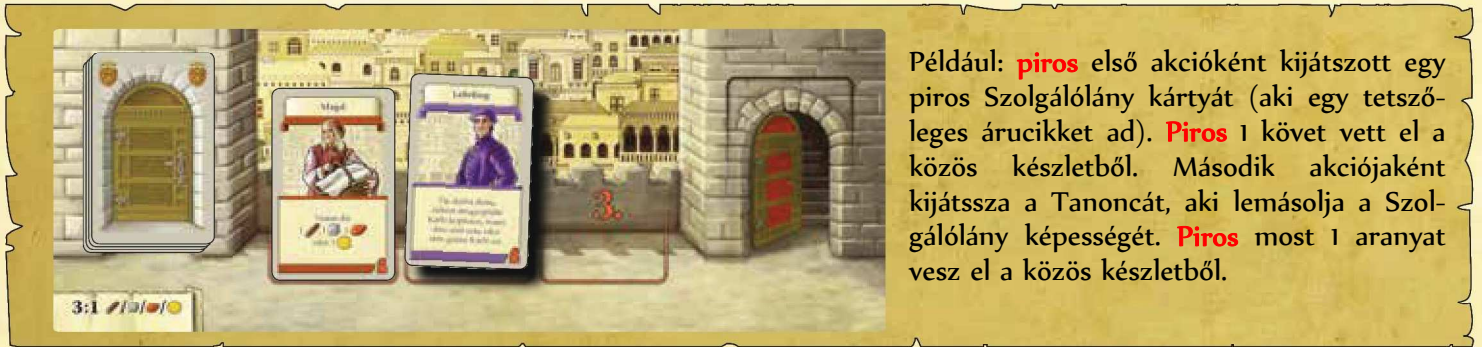
Jean Parisot de Valette figurájának mozgatásáról az R3 oldalon olvashatsz.



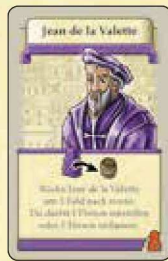
Tanonc (Apprentice)

A keményen dolgozó tanonc lelkesen elkötelezi magát a számára kiosztott feladat végrehajtására - mindaddig, amíg ez a feladat olyan típusú, amihez ért, és azt előtte megmutatta neki valaki.

A tanonc „lemásolja” azt a piros vagy zöld karakterkártyát, amit pont előtte játszottál ki. Épp ezért a Tanoncot általában érdemes második, vagy harmadik lapként kijátszanod. Ha a Tanonc előtt kijátszott karakterkártyád piros vagy zöld volt, akkor annak hatása még egyszer végrehajtodik. A Tanonc képességének semmilyen hatása nincs, ha legelsőként játszod ki, vagy ha olyan karakterkártya után játszod ki közvetlenül, ami nem piros vagy nem zöld.



Például: **piros** első akcióként kijátszott egy piros Szolgálólány kártyát (aki egy tetszőleges árucikket ad). **Piros** 1 követ vett el a közös készletből. Második akciójaként kijátsza a Tanoncát, aki lemásolja a Szolgálólány képességét. **Piros** most 1 aranyat vesz el a közös készletből.



Jean Parisot de Valette

Jean Parisot de Valette volt a Máltai Lovagrend 49. nagymestere. Ő adta ki az utasítást Valletta városának megtervezésére, majd 1566. március 28-án ott volt a város alapkövetelésénél, és ettől kezdve folyamatosan felügyelte az építkezést. Sajnos nem élt elég hosszú ideig ahhoz, hogy megélhesse álmai befejeztét, mely Málta fővárosa lett.

Amikor kijátszod Jean Parisot de Valette karakterkártyáját, elsőként léptesd a lila figuráját egy mezőre előre az utcátáblán. Csapd fel azt a hordójelzőt, amire a figurája rálépett, vedd el a közös készletből a jelző által biztosított árucikket, majd tedd vissza a hordójelzőt a játék dobozába. (Ha valamelyik árucikkjelző kifogyta a közös készletből, használhatjátok az eldobott hordójelzőket is helyettesítésül.)

Ezután, ha akarsz, **eldobhatsz egy karakterkártyát** a kezedből, hogy **felbérelhess egy új karaktert**.

A **karakter eldobásához** válassz ki egy tetszőleges karakterkártyát a kezedből, majd tedd azt a közös karakterkészletbe. Fontos: az eldobott karakterkártya akcióját nem hajthatod végre.

Az új **karakter felbérélséhez** vedd el egy karakterkártyát a közös karakterkészletből, és vedd azt a kezedbe. Ugyanúgy, mikor egy épületet építesz meg, ez az új kártya is a paklidba fog kerülni előbb-utóbb. Az általános karakterkészletből bármilyen karakterkártyát elvehetsz, akár egy másik játékos által eldobott kezdő karakterkártyát is.

Például: **piros** a Jean Parisot de Valette karakterkártyát játssza ki. 1 mezőre előre lépteti az utcátáblán a lila figurát, majd felcsapja azt a hordójelzőt, amire épp rálépett. A jelző első oldala egy követ mutat. Mivel a közös készletben épp nincs egyetlen kőjelző sem, **piros** a hordójelzőt használja ideiglenesen arra, hogy helyettesítse.

Ezután eldobja a kezéből a kezdő Boltos kártyáját, majd felhúzza a közös karakterkészletből az egyik ott lévő Építész kártyát.



Megjegyzés: A karakterkártyák eldobása miatt lehetséges, hogy a karakterpaklid 5 kártyánál kevesebb lapot fog tartalmazni. Ebben az esetben csak annyi kártyát húzz a köröd végén, amennyit még tudsz.

Megjegyzés: Ha Jean Parisot de Valette lila figurája már az utcátábla utolsó mezőjén áll, akkor nem léptethetitek tovább, és nyilván hordójelzőt sem csaphattok fel, de továbbra is eldobhattok a kezetekből egy karakterkártyát, hogy felbérelhesetek helyette egy újat.

Zöld karakterkártyák

A zöld karakterkártyákkal is árucikkekhez juthatsz, de általában erősebbek, mint a korábban ismertetett hasonló piros kártyák.



Bankár (Banker), Asztalos (Woodworker), Kőfaragó (Quarryman), Téglakészítő (Brick Maker)

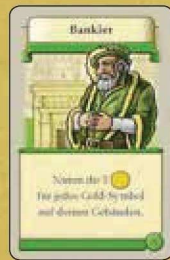
Ha egy ilyen kártyát játszol ki, számold meg az összes (nem csak a zöld) épületkártyád bal alsó sarkában lévő, a karakter típusának megfelelő árucikk szimbólumot.



Ezután vedd el a közös készletből a megfelelő számú árucikket.

Megjegyzés: ha egyik épületkártyád bal alsó sarkában sem szerepel a kijátszott zöld kártyának megfelelő árucikk szimbólum, akkor semmit nem kapsz.

Például: **piros** kijátszik egy Bankárt. Jelenleg 3 olyan épülete van, amely kártyájának bal alsó sarkában arany szimbólum szerepel, és ezeken összesen 4 arany szimbólum van. (A 2 aranyas egy fejlesztett épület). **Piros** így 4 aranyat vesz el a közös készletből.



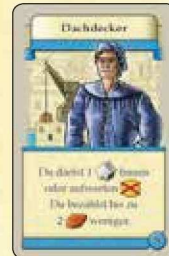
Kék karakterkártyák

A kék karakterkártyák számos lehetőséget kínálnak neked, az árucikkek szerzésétől, az épületek építésén át, egészen a játékosársaid bosszantásáig.



Kolduló barát (Mendicant)

Minden játékosársadnak össze kell adnia a nála lévő árucikkek összdarabszámát. Minden játékosársadnak, akinek 4 vagy több árucikke van, át kell neked adnia egy általa választott árucikkét. Egyik társadnak sem kell egynél több árucikkét átadnia neked. Kétszemélyes játékban dönthetsz úgy, hogy a közös készletből veszel el egy tetszőleges árucikket.



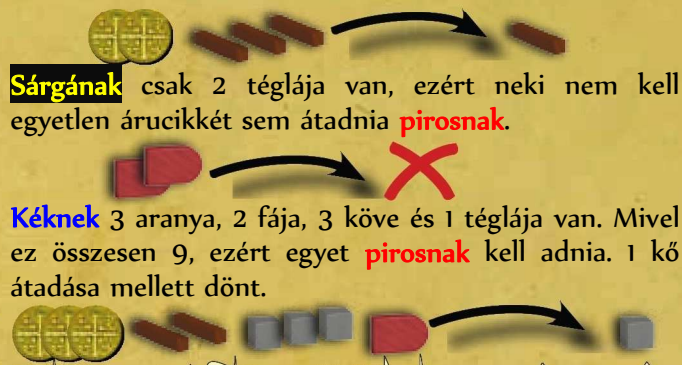
Kőműves (Bricklayer)

Olcsóbban építhetsz fel vagy fejleszthetsz egy épületet. Az épületkártyán lévő építési vagy fejlesztési költség 2 téglával csökken. Ha az építési költség 0, 1 vagy 2 téglát tartalmaz, akkor nem kell téglát fizetned. (Soha nem kaphatsz így téglát a közös készletből.)

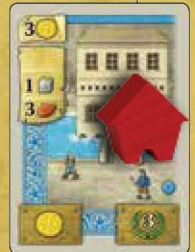
Például: **piros** egy Kolduló barátot játszik ki. **Zöldnek** 2 aranya és 3 fája van. Mivel ez összesen 5, ezért egyet **pirosnak** kell adnia. 1 fa átadása mellett dönt.

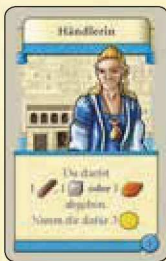
Sárgának csak 2 téglája van, ezért neki nem kell egyetlen árucikkét sem átadnia **pirosnak**.

Kéknek 3 aranya, 2 fája, 3 köve és 1 téglája van. Mivel ez összesen 9, ezért egyet **pirosnak** kell adnia. 1 kő átadása mellett dönt.



Például: **piros** kijátszik egy Kőműves karakterkártyát, és a jobb oldali épületet szeretné fejleszteni. A fejlesztésnek nincs aranyköltsége. A Kőműves az eredeti 1 kő és 3 téglá fejlesztési költséget 2 téglával csökkenti, így **pirosnak** mindössze 1 követ és 1 téglát kell befizetnie a közös készletbe.





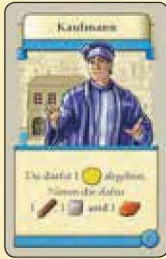
Kereskedő (Trader)

Tegyél vissza vagy 1 követ, vagy 1 fát, vagy 1 téglát a közös készletbe, majd vegyél el onnan 3 aranyat.



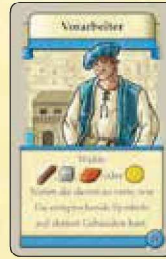
Varrónő (Seamstress)

Vegyél el 2 tetszőleges árucikket a közös készletből. Ezek lehetnek egyforma, vagy különböző árucikkek is.



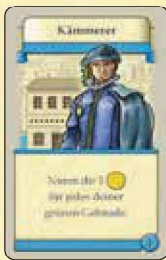
Árus (Merchant)

Tegyél vissza 1 aranyat a közös készletbe, majd vegyél el onnan 1 fát, 1 követ és 1 téglát.



Munkafelügyelő (Foreman)

Válassz egyet a 4 árucikk közül. Ezután számold össze, hogy összesen hány ilyen választott szimbólum van az épületeid kártyáinak bal alsó sarkában. Vegyél el a közös készletből ennyit a választott árucikkből. (Úgy működik, mint a zöld kártyák).

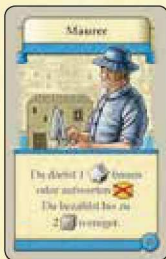


Kincstárnok (Treasurer)

Számold össze az összes zöld épületet (azon zöld épületkártyák száma, amelyen a te házad van). Nem fontos, hogy az épület fejlesztett-e, vagy sem, csak a számuk az érdekes. Ezután ugyanennyi aranyat kapsz a közös készletből.

Piros kijátszik egy Munkafelügyelőt és a fát választja. Két épületkártyáján van fa szimbólum, összesen 3.

Piros 3 fát kap a közös készletből.



Kőfaragó (Stone Mason)

Olcsóbban építhetsz fel vagy fejleszthetsz egy épületet. Az épületkártyán lévő építési vagy fejlesztési költség 2 kővel csökken. Ha az építési költség 0, 1 vagy 2 követ tartalmaz, akkor nem kell követ fizetned. (Soha nem kaphatsz így követ a közös készletből).



Fogadós (Host)

Minden játékosársadnak össze kell számolnia a nála lévő aranyakat. Minden játékosársadnak, akinek 2 vagy több aranya van, át kell neked adnia belőle egyet. Egyik társadnak sem kell egynél több aranyat átadnia neked. Kétszemélyes játékban dönthetsz úgy, hogy a közös készletből veszel el 1 aranyat.



Apáca (Nun)

Válassz egyet a 4 árucikk közül (arany, fa, kő, vagy tégl). Ezután vegyél el a kiválasztott árucikkből 3-at a közös készletből, majd ugyanilyen árucikkből minden játékosársad kap egyet-egyet.

Például: **piros** kijátszik egy Fogadóst.

Zöldnek 2 aranya van, így át kell adnia egyet **pirosnak**.

Sárgának 5 aranya van, így neki is át kell adnia egyet **pirosnak**.

Kéknek csak 1 aranya van, így neki nem kell semmit sem **pirosnak** adnia.

Például: **piros** kijátszik egy Apácát, és a követ választja.

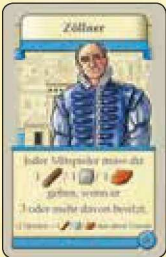
Piros 3 követ kap.

Mindenki más 1-1 követ kap.



Ács (Carpenter)

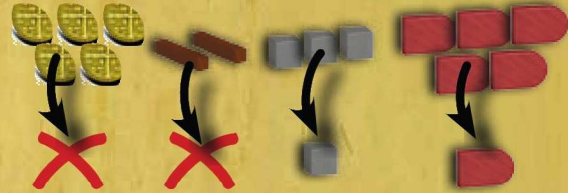
Olcsóbban építhetsz fel vagy fejleszthetsz egy épületet. Az épületkártyán lévő építési vagy fejlesztési költség 2 fával csökken. Ha az építési költség 0, 1 vagy 2 fát tartalmaz, akkor nem kell fát fizetned. (Soha nem kaphatsz így fát a közös készletből.)



Adószedő (Tax Collector)

Minden játékosársadnak meg kell számolnia a náluk lévő fát, követ és téglát külön-külön. Minden játékosársadnak, akinek bármelyik árucikkéből 3 vagy több van, adnia kell neked egy olyan árucikket. Előfordulhat, hogy egy játékosársad több, különböző árucikket fog neked adni. Kétszemélyes játékban dönthetsz úgy, hogy a közös készletből veszel el inkább 1 tetszőleges árucikket (fát, követ vagy téglát).

Például: kétszemélyes játékban **piros** kijátszik egy Adószedőt. **Zöldnek** 5 aranya, 2 fája, 3 köve és 5 téglája van.



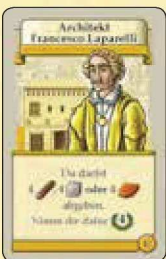
Zöldnek nem kell aranyat adnia **pirosnak**, mert az Adószedőt csak a másik 3 árucikk érdekli. **Zöldnek** fát sem kell **pirosnak** adnia, mert nincs 3 nála. **Zöldnek** 1 követ és 1 téglát kell viszont **pirosnak** adnia, mivel ezen árucikkekből 3 vagy több van nála.

Piros végül úgy dönt, ahelyett, hogy **zöldtől** kapna 1 követ és 1 téglát, inkább a közös készletből vesz el 1 tetszőleges árucikket (a fát választja).

Sárga karakterkártyák

A sárga karakterkártyák olyan fontos személyeket képviselnek, akik mind hozzájárultak valamilyen módon Valletta városának felépítéséhez. Ezek a kártyák győzelmi pontokat adnak neked a játék során.

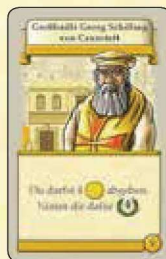
Minden kártyából kettőt találhatsz a játék dobozában, így többen is élvezhetitek egy-egy híresség áldásos hatását. Természetesen az sincs tiltva, hogy mindkét példányt ugyanaz a játékos szerezzze meg a megfelelő épületek felépítésével, így duplán élvezhesse az előnyüket.



Francesco Laparelli főépítész

Ez a várépítész Michaelangelo tanítványaként részt vett a római Szent Péter Bazilika építésében. Vallettában ő felelt Jean de la Valette nagymester tervének megvalósításáért.

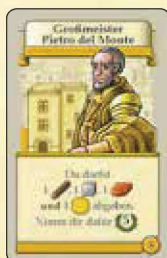
Válassz egy árucikket: fa, kő, vagy téglá (az aranyat nem választhatod). Fizess be a választott árucikkéből 4-et a közös készletbe, majd lépj előre a játékgúrral 4 mezőt az utcatáblán (azaz kapsz 4 győzelmi pontot).



Georg Schilling von Cannstatt főtanácsnok

A Máltai Lovagrend tagjai nyelvek szerint felosztott csoportokba tömörültek. Georg Schilling von Cannstatt vezette a német csoportot. A németajkú főtanácsnok felelt Málta erődrendszerének karbantartásáért.

Fizess be pontosan 4 aranyat a közös készletbe, majd lépj előre a játékgúrral 4 mezőt az utcatáblán (azaz kapsz 4 győzelmi pontot).



Pietro del Monte nagymester

Pietro del Monte a Máltai Lovagrend egyik vezetője volt. Jean Parisot de Valette halála után del Monte folytatta Valletta építését, mint a rend 50. nagymestere.

Fizess be a közös készletbe pontosan 1 fát, 1 követ, 1 téglát és 1 aranyat, majd lépj előre a játékgúráddal 5 mezőt az utcatáblán (azaz kapsz 5 győzelmi pontot).



V. Pius pápa

Az 1565-ös török ostrom után, V. Pius pápa Máltára küldte Laparelli főépítész, hogy mérje fel az erődítmény állapotát, és tegyen róla neki jelentést. A pápa érdekelt volt abban, hogy Málta a katolicizmus bástyája maradjon a közép-mediterrán térségben. A jelentés alapján úgy döntött, hogy segítséget nyújt egy új erődítmény felépítésében a Sciberrafélszigeten. V. Pius pápát mind a mai napig tiszteletben tartják Máltán, és megemlékeznek róla minden április 30-án annak ellenére, hogy leginkább arról vált ismertté, hogy az inkvizíció segítségével kegyetlenül üldöztette az összes szabad gondolkodót.

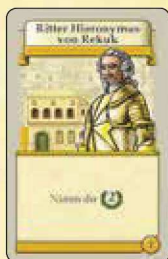
Számold össze az összes fejlesztett épületed (azon fejlesztett épületkártyák száma, amelyen a te házad van). Az épületek színe nem számít. Ezután ugyanennyi mezővel lépj előre a játékgúráddal az utcatáblán (azaz ennyi győzelmi pontot kapsz).



V. Károly német-római császár

1530-ban V. Károly Málta szigetét a Szent János Rendnek adományozta. A reformáció idején a rend protestáns szekciója elszakadt, és székhelyét Németországba tette át, ahol továbbra is Szent János Rend néven működtek. A katolikus szekció Máltán maradt, és a nevét Máltai Lovagrendre változtatta. V. Károly finanszírozta az első építkezéseket, amellyel Máltát elkezdték a Rend erősségévé átépíteni.

Számold össze az összes kék épületed (azon kék épületkártyák száma, amelyen a te házad van). Nem fontos, hogy az épület fejlesztett-e, vagy sem, csak a számuk az érdekes. Ezután ugyanennyi mezővel lépj előre a játékgúráddal az utcatáblán (azaz ennyi győzelmi pontot kapsz).



Sir Hieronymus von Rekuk

Málta nagy 1565-ös ostroma számtalan életet követelt mind a két oldalról. Hieronymus von Rekuk egyike volt azon számtalan lovagnak, akik életüket adták a sziget védelméért. Ugyanakkor az oszmán ostromlók is igen jelentős veszteségeket szenvedtek. A történelem egyik legfontosabb kérdése az, hogy egy háború megéri-e az árát. Most még csak reménykedhetünk benne, hogy az emberiség egy nap talán felfedezi a konfliktusok megoldásának békésebb módját...

... talán egy társasjáték képében?

Miután kijátszottad ezt a kártyát, lépj előre a játékgúráddal 2 mezőt az utcatáblán (azaz kapsz 2 győzelmi pontot).



II. Fülöp spanyol király

V. Károly fia, II. Fülöp, mint lelkes katolikus, továbbra is támogatta a Máltai lovagrendet, megerősítette a Rend függetlenségét, valamint bizonyos jogokat és kiváltságokat adományozott nekik.

Számold össze az összes zöld épületed (azon zöld épületkártyák száma, amelyen a te házad van). Nem fontos, hogy az épület fejlesztett-e, vagy sem, csak a számuk az érdekes. Ezután ugyanennyi mezővel lépj előre a játékgúráddal az utcatáblán (azaz ennyi győzelmi pontot kapsz).

Valletta

Egy megkapó város:
nem csak a játékban!



Miután játszottál ezzel a játékkal, talán szeretnéd személyesen is megismerni Vallettát, Málta fővárosát? Ezt igen könnyen megteheted: a németországi, ausztriai és svájci repülőterekről csupán 3 órányi repüléssel elérheted Málta szigetét. Ez a törpeállam Európa ötödik legkisebb országa, mely mindössze 95 kilométer távolságba fekszik Szicíliától délre, a Földközi-tengeren.

Valletta az Európai Unió legkisebb fővárosa, mely 1980 óta az UNESCO világörökség része. A városban sétálgatva megcsodálhatod a hatalmas erődítményt, a pompás palotákat, az ezerszínű erkélyeket és a tengerre néző meredek utcácskákat. Valletta történelmi kikötője hatalmas, az egész mediterrán vidék legmélyebb természetes kikötője. A további



Valetta - látvány
oly csodás, mintha
festmény lenne.

Szeretnél Vallettába és Máltára utazni?

Ingyenes információkkal
szolgálhat neked a Máltai
Turistahivatal

www.visitmalta.com

www.visitvalletta.de

www.mein-malta-urlaub.de

www.facebook.com/visitmaltade

E-mail: info@urlaubmalta.com

látványosságok közé tartozik

a Máltai Lovagrend nagymesteri palotája, a barokk korabeli Manoel Színház és a Szent János Katedrális, a Máltai Lovagrend egykori kolostor-temploma.

Vallettában nyugodtan eltöltheted a szabadságod. A gyermekes családok is élvezhetik a régi lovagváros felfedezését. Kultúra, vagy zenerajongó vagy? Valletta érdekes kiállításokat, fesztiválokat, történelmi felvonulásokat, valamint színház- és operaelőadásokat kínál neked az egész évben.

a Máltai Lovagrend
csodálatos nagymesteri
palotája Vallettában

