

Kirugás

Ha nem maradt szabad épület, kirúghatód egy másik játékos figuráját az épületből. A kirúgott figura visszakerül a tulajdonoshoz - később újra használható.

mindig	csak ha nem foglaltál el egyet	soha
farm	pékség	malom
fogadó	hentes	üvegyár
városháza	tejbolt	udvarház
templom	szabó	



Előkészületek

2 játékos esetén összesen 6 db falulapkával játszotok.

Távolítsd el, a

S/T-t (*Sonnhofen/Tielden*)

A/B-t (*Anschow/Bracholnitz*)

O/P-t (*Obethal/Palewnitz*)

3-4 játékos esetén összesen 8 db falulapkával játszotok.

Távolítsd el, a

S/T-t (*Sonnhofen/Tielden*)

5 játékos esetén minden falulapkával játszotok.



- 2 pékség
- 3 hentes
- 4 tejbolt
- 5 szabó

Minden különböző bolt a játék végén



- 6 malom



köztes pontozás minden lisztlapka



- 7 üvegyár



köztes pontozás mind üveglapka



- 8 farm

elfoglalt farmjaid után



- 9 fogadó

ha 3+ épület foglalt, akkor a köröd elején



- 10 városháza

ha a faluban minden épület foglalt, akkor a játék végén annyit ér, amennyi érme rá van nyomtatva



- 11 templom

játék végén legtöbb elfoglalt templomként



- 12 udvarház

rányomatott értéket azonnal



püspök



ha nálad van a püspök, akkor minden körben a templomjaid után



újra dobhatod a nem használt kockáidat



újra dobhatod a nem használt kockáidat



farm

0

1

2

3

4

5

6

7

8

fogadó

0

1

2

3

4

5

templom

0

1

2

3

4

5

Végső pontozás

- a városházákat,
- a boltokat,
- a templom többséget,
- és a megmaradt liszt- és üveglapkákat.

A liszt- és üveglapkák csak a felét érik, mint amennyit a köztes pontozáskor értek volna.

Lefelé kerekített értéküket kell számolni.

