

**Neuland**  
*magyar játékszabály*



## Tartalomjegyzék

- 02-02 Bevezetés és a játék célja
- 03-03 A játék elemei
- 04-05 Előkészületek
- 06-06 A játék kezdése és egy játékos fordulójának áttekintése
- 06-07 I. Termékek gyártása
- 07-07 II. Időköltség lelépése az idővonalon
- 07-08 III. Termékek leadása
- 08-09 III-A. A termékek költsége és az időköltés számítása
- 09-09 IV. Épületek építése
- 09-10 V. Címerek elhelyezése
- 10-10 Egy forduló vége
- 10-10 A játék vége
- 11-11 Egy játékos akcióinak áttekintése
- 11-12 A termelőépületek
- 13-15 Példa egy játék elkezdésére 2 játékosal
- 16-16 Az összes épületlapka listája
- 16-16 Köszönetnyilvánítás

## Szómagyarázat:

**Forduló:**  
egy játékos lépései egy körön belül

**Kör:**  
az összes játékos egy adott fordulója

## Neuland

Egy taktikai, építkezős játék, változó játékosrenddel, 2-4 stratégia számára, Tobias Stapelfeldttől és Peter Eggertől.

## Bevezetés és a játék célja

Neuland fejletlen vidékén sok még az üres terület; csak néhány vadász és favágó él itt. A játékosok az új civilizáció felépítéséért versengenek, melyben 15 különböző középület – mint például az Apátság, a Céhház, a Városháza és az Erődítmény – jóléttel és fejlődéssel kecsegtet. Ki melyik épületekhez szeretne hozzájutni és ki melyikeket szerzi meg?

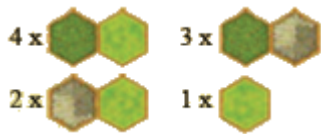
Ahhoz, hogy a játékos hozzájuthasson a középületekhez, először termelőépületeket kell építenie és használnia; az összes ilyen épületben olyan termékek állíthatók elő, amelyek egy másik épületben előállítható, nagyobb értékű termék gyártásához vagy a címerek elhelyezéséhez szükségesek.

Emiatt mindenki folyamatosan azon gondolkodik, hogy „Inkább dolgozzak hosszán, de ritkán vagy rövid ideig, de gyakrabban? Hogyan tudnám felrakni a címereimet a kívánt középületre?”

Az első játékos, aki az összes címerét elhelyezi, megnyeri a játékot.

## A játék elemei

### 10 játéktábla-darab



(1 szimpla és 9 dupla hatszög)

### 32 munkásfigura



(8 „munkás” minden játékos színében: sárga, piros, világoskék, lila)

### 72 címer



(18 minden játékos színében: sárga, piros, világoskék, lila)

### 4 talicskalapka



(1 minden játékosnak)

### 21 ásványjelző



(9 fekete [szén], 6 szürke [vasérc], 6 fehér [ezüstérc])

### 1 vászonzsák

### 4 fajelző



### 4 élelmiszerjelző

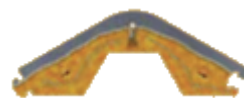


### 4 fémjelző



(mindegyik vas- és ezüst-szimbólummal)

### 1 idővonal

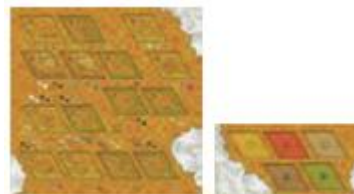


(6 puzzle-darab)

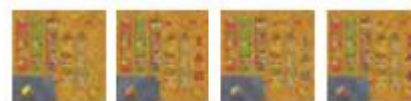
### 1 jelenidő-jelölő



### 2 épülettároló tábla



### 4 épületáttekintő tábla



(1 középületeket áttekintő tábla játékosonként)

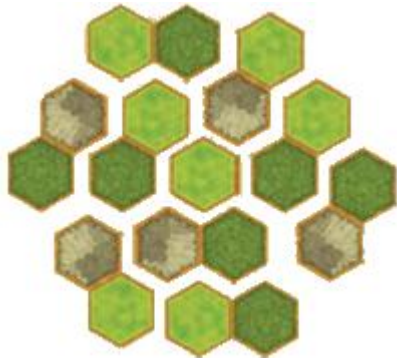
### 57 épületlapka

(az egyes épületek részletes leírása megtalálható a 11. oldaltól kezdve, illetve a 16. oldalon)



## Előkészületek

1. Össze kell rakni a **játéktábla-darabokat** tetszőleges sorrendben úgy, hogy végül egy hatszög alakú táblát alkossanak. Az ábrán látható elrendezés ajánlott kezdő játékosok számára.



2. Az **idővonalat** a tábla köré kell helyezni úgy, hogy azok a tábla szegélyét képezzék. 2 vagy 3 játékos esetén az az oldal legyen felfelé, ahol a következő szimbólum látható:



A bejárható útvonal 11 állomást tartalmaz:



4 játékosnál az útvonal 10 állomásból áll és az oldalt a következő szimbólum jelöli:



3. Az **épülettároló táblákat** a játéktábla mellé kell tenni az ábra szerint.



4. Minden játékos kap:

- 1 **épületáttekintő táblát**
- 1 **Vadász**lak és 1 **Favágókunyhó** az épületlapkát
- 1 **talicskalapkát**, 1 **élelmiszerjelzőt** és 1 **fajelzőt**
- 8 **munkást** és címerlapokat a játékos saját színében:  
2 játékosnál minden játékos kap **18 címert**,  
3 játékosnál minden játékos kap **12 címert**,  
4 játékosnál minden játékos kap **9 címert**.

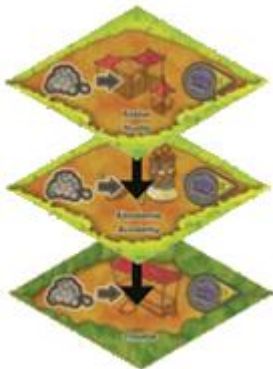


5. A maradék épületlapkákat oszlopokba kell rendezni az épülettároló táblán, a rajta lévő jelölésnek megfelelően.  
A lapkák 2 épülettípust ábrázolnak: **termelő- és középületeket**.

A **középületek számokkal** vannak jelölve. Ezeket az 5 megjelölt területtel és az épületekhez tartozó szimbólumokkal ellátott kisebbik épülettároló táblára kell helyezni. A szimbólumok a következők:



Mindegyik területre 3, a megfelelő szimbólummal ellátott épület kerül. Az azonos szimbólummal ellátott **középületeket** ábrázoló lapkákat egymásra kell tenni **lefelé fordítva** úgy, hogy a legnagyobb számmal rendelkező kerüljön alulra, a legkisebb számmal rendelkező pedig felülre.



A **termelőépületek** lapkáit oszlopokba kell rendezni és az oszlopokat **lefelé fordítva** a nagyobbik épülettároló táblára kell helyezni.

- Most vagy egy fa-, vagy egy kő-szimbólum látszik mindegyik lapkán.

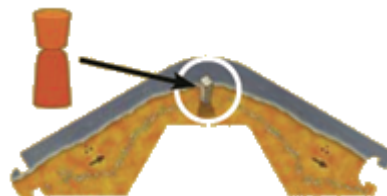


- Az azonos típusú lapkák oszlopokat alkotnak a tábla megfelelő mezőin. (Az Alkimistabarlangból azonban csak egy lapka van.)

6. A **4 fémjelzőből** 2-t az ezüst oldalával, 2-t pedig a vas oldalával felfelé az épülettároló tábla megfelelő mezőire kell tenni.



7. Az ásványjelzőket a vászonzsákba kell tenni, a zsákot pedig a játéktábla mellé kell helyezni.
8. A **jelenidő-jelölőt** egy tetszőleges állomásra kell helyezni az idővonalon. Ezután minden játékos ugyanerre a helyre teszi az egyik munkását az idő jelzésére.



## A játék kezdése és egy játékos fordulójának áttekintése

Egy munkásfigurát kell vakon húzni a különböző színű figurák közül; az ehhez a színhez tartozó játékos lesz a kezdőjátékos.

Most pedig minden játékos egymás után végrehajtja az első fordulóját.

Először a **két épületlapkát** (a Vadászlakot és a Favágókunyhót) kell elhelyezni egymás mellé az épületet ábrázoló részükkel felfelé az egyik erdőt ábrázoló mezőre úgy, hogy az épületlapkák erdős része a hatszög közepe felé mutasson.

Ezután folytatódik a játék egy normál forduló végrehajtásával. Minden fordulóban a következő akciók választhatók, bármilyen kombinációban:

- **termékek előállítása**
- **épület építése**
- **címerek elhelyezése**  
(ez az első fordulóban nem lehetséges)

Ezekhez a következőket kell tenni:

- **le kell adni termékeket** és
- le kell lépni az **időköltséget** az idővonalon

Ez az 5 féle akció a következőkben abban a sorrendben kerül bemutatásra, amelyben a játék során első alkalommal hajtható végre:

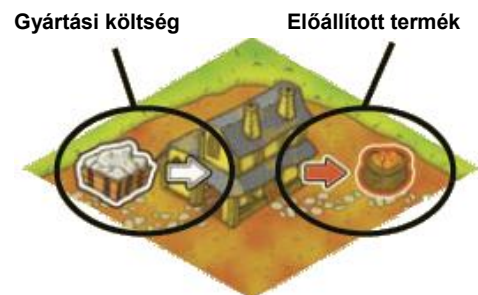
- I. **Termékek előállítása**
- II. **Időköltség lelépése az idővonalon**
- III. **Termékek leadása**
- IV. **Épületek építése**
- V. **Címerek elhelyezése**

### I. Termékek előállítása

Terméket úgy lehet előállítani, hogy a játékos egy munkást a saját készletéből ráhelyez az egyik termelőépületre a következő szabályok szerint:

- Egyszerre **maximum egy munkás** lehet egy termelőépületen.
- Munkásokat alapvetően csak azokra a termelőépületekre lehet rakni, amelyek a játéktáblán vannak.
- **Minden termék előállítása legalább egy időegységbe kerül** (lásd 7. o., II és 8. o., III-A). Ezen kívül a legtöbb esetben legalább egy terméket is le kell adni. A **Vadászkunyhóval**, a **Farmmal** és a **Pásztorkunyhóval** a játékos másik termék leadása nélkül tud előállítani új terméket (élelmiszert vagy gyapjút). Egy épület elő tud állítani többet is az adott termékből egy fordulón belül úgy, hogy minden egyes előállított termékért megfizeti a játékos az 1 időegységet.

**Az összes többi termelőépület használatakor egy vagy több másik terméket kell leadni.** Minden alkalommal a játékosnak le kell adnia az épületlapka bal oldalán lévő nyíl mellett ábrázolt terméket vagy termékeket (lásd 7. o., III). Ekkor a játékosnak van egy olyan terméke, amelyre az épületlapka jobb oldalán lévő nyíl mutat.



- A **Bányára** egy munkást helyezve a játékos megkapja azt az ásványt, amelyet az oszlop tetején lévő jelző szimbolizál: a szenet, a vasércet vagy az ezüstércet (lásd 9. o., IV).
- Az **Olvasztóműhelyben** történő termelés **vagy** egy szénbe és egy vasércbe, **vagy pedig** egy szénbe és egy ezüstércbe kerül: ha a játékos lead egy szenet és egy vasércet (és egyik munkását az Olvasztóműhelyre helyezi), akkor feltehetően egy fémjelzőt a vas oldalával felelé az Olvasztóműhelyen található szimbólumra; így megszerez egy vasat. Ugyanez a helyzet az ezüstércel és az ezüsttel.

## II. Időköltés lelépése az idővonalon

Egy időegységnyi lépés az idővonalon megfelel a játékos időjelzőjének a következő helyre mozgásának a nyíllal jelzett irányban.

- A játékos a fordulója elején az időjelzőjével ugyanarról a helyről indul, ahol a jelenidő-jelző áll, de nem érheti utol, illetve nem haladhat túl rajta.



- A játékos nem fejezheti be úgy a fordulóját, hogy az időjelzője ugyanazon a helyen áll, mint egy másik játékos időjelzője. Ha szükséges, a játékos kihagyhat akciókat és elléphet a többi játékos időjelzője mellett addig, amíg el nem éri a következő szabad helyet.

## III. Termékek leadása

A játékos úgy adhat le terméket, hogy leveszi a munkását egy termelőépületről és visszateszi a saját készletébe.

*Példa: Ha a játékos a munkását a Kőfejtőről veszi le, akkor a játékos egy követ ad le; ha a Papírgyárról veszi le a munkását, akkor egy papírt ad le.*

- Minden játékos csak a saját munkását veheti le.
- A megépített **épületek** a játék végéig a **játéktáblán maradnak**. Az éppen soron lévő játékos használhatja bármelyik "szabad" épületet (olyan épületet, amelyen nincs munkás).
- Az első kör után a munkások fehetnek is a termelőépületeken (lásd 10. o., *Egy forduló vége*): a termelés szempontjából lényegtelen, hogy az a munkás, amelyiket le kell venni éppen fekszik vagy áll. Viszont érdemes **először a fekvő munkásokat levenni**, mivel egyébként az általuk termelt termékek a forduló végén elvesznek.
- Egy adott termeléshez szükséges összes (bemeneti) terméket **egy időben kell leadni**.
- Amikor egy **Bányában** termelt (bányászott) terméket kell leadni, akkor nem csak az ott lévő munkást kell levenni, hanem a legfelső ásványjelzőt is, amit aztán vissza kell tenni a vászonzsákba. Ha ezzel a lépéssel az utolsó ásványjelző is lekerül a Bányáról, akkor a játékosnak 3 újabb ásványjelzőt kell húznia a zsákból.

anélkül, hogy belenézne és az **által választott sorrendnek megfelelően** egy oszlopot képezve fel kell helyezni a bányára.

- Ha a játékos az **Olvasztóműhelyről** veszi le a munkását, akkor az ott lévő fémjelzőt is vissza kell helyezni az épülettároló táblára.
- Ha a játékos az **Alkimistabarlangról** veszi le a munkását, akkor az ott termelt arannyal bármilyen terméket helyettesíthet.
- Ha a játékos egy élelmiszert szeretne leadni, akkor **a játék során egyszer leadhatja a játék elején kapott élelmiszержelzőjét** – ahelyett, hogy elhasználná egyik munkását annak megtermelésére. Ilyenkor az élelmiszержelzőt vissza kell tennie a dobozba. Ebben az esetben nem kell az időköltséget lelépnie az idővonalon. Ugyanez vonatkozik arra az esetre, amikor a játékos a **fajelzőjét** adja le. *Ezek a jelzők akkor lehetnek hasznosak, ha az adott termékek blokkolva vannak, vagyis mikor a megfelelő termelőépületeket "idegen" munkások foglalják el.*

### III-A A termékek költsége és az időköltség számítása

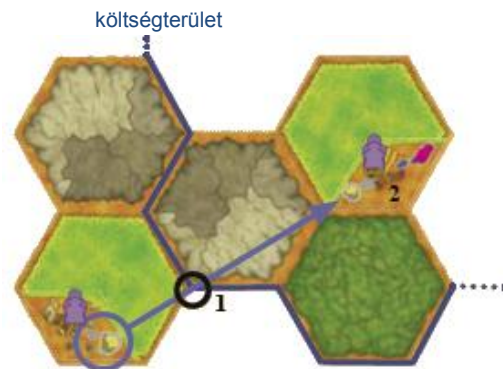
Minden olyan hatszög alakú mező, amelyen valami felépíthető vagy megtermelhető, egy költségterületet képez a közvetlenül szomszédos mezőkkel.

A következő költségekkel kell számolni egy költségterületen belül:

- egy termék gyártása **egy** időegységbe kerül
- egy épület építésének **nincs** időköltsége

Ha a fizetendő termék a költségterületen kívülről származik, akkor **minden újabb** hatszög alakú mező határának átlépése **egy további időegységbe** kerül az idővonalon, egészen addig, amíg termék el nem éri az adott költségterületet.

*Példa: Egy költségterületen kívüli termelés költsége a következő esetben 2 időegység:*



1. határátlépés
2. termelés

*Példa: Egy költségterületen kívüli építkezés költsége a következő esetben 1 időegység:*



1. határátlépés
2. egy épület építése

- Ha egy játékosnak egy adott termeléshez vagy építkezéshez **több terméket** kell leadnia, melyek **különböző távolságokra** vannak a felhasználás helyétől, akkor a további költségek számításánál csak a legtávolabbi terméket kell figyelembe venni.

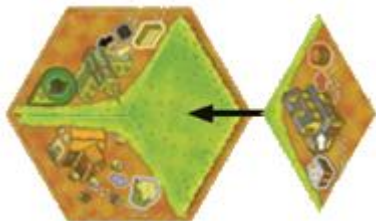


- A játék alatt egyszer a nagy távolság kompenzálására leadható a **talicska**. Ebben az esetben a költségek ugyanúgy alakulnak, mintha az adott akció egy költségterületen belül történne, azaz:
  - egy termék gyártása **egy** időegységbe kerül
  - egy épület építésének **nincs** időköltsége

#### IV. Épületek építése

A játékos úgy építhet meg egy épületet, hogy elveszi az adott épületlapkát az épülettároló tábláról és felteszi a játéktábla egyik hatszög alakú mezőjére. Az épületek mindkét épülettároló táblán a következő feltételekkel érhetők el:

- A játéktáblán minden hatszög alakú mező 3 épület megépítésére alkalmas telekként működik.
- A teleknek olyan tájon kell elhelyezkednie, amely megfelel az adott épület háttérszínének: a szürke háttér színű épületeket hegyre, a világoszöld háttér színű épületeket füves területre, a sötétzöld háttér színű épületeket pedig erdőbe lehet építeni.
- Minden épületlapkát az épület képével felfelé kell letenni úgy, hogy a táj képe a mező közepe felé mutasson.



- Minden játékos az első két épületét (a Vadászlakot és a Favágókunyhót) ingyen építheti meg. A további épületekért meg kell fizetni az építési költséget, vagyis **termékeket kell leadni** (lásd 7. o., III).  
Minden olyan épület, amelynek a hátulján fa-szimbólum található, **egy fába** kerül és minden olyan épület, amelynek a hátulján kő-szimbólum található, **egy kőbe** kerül. Természetesen egy játékos csak olyan terméket adhat le, amelyet előzőleg saját maga termelt meg (6. o., I).
- Egy **Bánya** építésekor a játékosnak 3 ásványjelzőt kell húznia a vászonzsákból anélkül, hogy belenézne és az **által választott sorrendnek megfelelően** egy oszlopot képezve fel kell helyezni az épületen található termékszimbólumra.
- Ami a **középületeket** illeti: az építési költség **egy kő** épületenként. Továbbá, az épülettároló adott oszlopából mindig csak a legfelül lévő épület építhető meg. (A címerek elhelyezésének sorrendje azonban a játékosra van bízva.)

*Tipp az első néhány körre: ahhoz, hogy egy játékos képes legyen minden fordulóban egy újabb épületet építeni, érdemes a Favágókunyhón egy embert rajtahagyni.*

#### V. Címerek elhelyezése

A címereket a középületeken lehet elhelyezni a következő szabályok szerint:

- Az épületen még nem lehet címer.
- A címerek elhelyezése termékekbe és időegységekbe kerül ugyanazon szabályok szerint, amelyek a

termelőépületekre vonatkoznak (lásd 6. o., I).  
Ez az jelenti, hogy a címerek elhelyezésekor egy középületen a többféle termékből álló költséget ugyanúgy **egyszerre** kell megfizetni.

- A játékosnak **pontosan annyi címert** kell az épületen elhelyeznie, amennyit az adott épületen lévő szám mutat (1-4).  
**Kivétel:** játék vége (lásd az oldal alján)

*Példa: A piros színnel játszó játékosnak már csak 2 címere maradt; miután leadta a kardot, a posztót és az élelmiszert, elhelyezi a címereket a Szenátuson (valójában 4 címernek lenne helye). Ezzel a lépéssel ez a játékos nyeri a játékot.*



- A középületen elhelyezett címerek a játék végéig az épületen maradnak.

## Egy forduló vége

A játékos a fordulója végén a következő 3 akciót hajtja végre:

1. **Az összes fekvő munkását leveszi** a játéktábláról és visszateszi a saját készletébe. Ez nem vonatkozik az első körre.
2. **Minden álló munkás a helyén marad, de el kell fektetni őket.**  
*A játékos azt is megteheti, hogy a fordulója elején fekteti el a munkásait.*

*Ezzel a módszerrel felhívhatja a saját figyelmét azokra az termékekre, amelyek a fordulója végén „elvesznének”, ha nem használná fel azokat az adott fordulóban. A játék menete szempontjából lényegtelen, hogy a játékos az aktuális fordulója végén, vagy a következő fordulója elején fekteti el a munkásait.*

3. **Az első kör után a játékosrend váltakozik:** Minden játékos fordulója után a jelenidő-jelölőt addig kell mozgatni az idővonalon az óramutató járásának (és a nyilaknak) megfelelő irányba, amíg el nem éri a következő időjelzőt. Az a játékos következik, akinek az időjelzőjét utolérte a jelenidő-jelölő.

Egy játékosnak lehetősége van több fordulót is lejátszani egymás után addig, amíg a saját időjelzője el nem halad egy másik játékos időjelzője mellett.

Ehhez annyit kell tennie, hogy a jelenidő-jelölőt arra a helyre mozgatja, ahol a saját időjelzője áll, leveszi a fekvő és elfekteti az álló munkásait.

*Példa: Ha a játékos olyan ásványhoz szeretne hozzájutni, ami nem legfelül van az ásványjelzők oszlopában, akkor érdemes lehet a legfelső ásványjelzőt „elpazarolnia” (vagyis kitermelni és veszni hagyni), hogy utána (a következő fordulójában) megkaphassa az alatta lévőket.*

## A játék vége

Az első játékos, aki elhelyezi az utolsó címerét, megnyeri a játékot. Ez akkor is érvényes, ha a játékosnak több címert kellett volna letennie az épületre, mint amennyi nála volt. Ekkor a játék véget ér.

## Egy játékos akcióinak áttekintése

A játékos egy fordulója alatt a következőket teheti, bármilyen kombinációban:

- **Rátesz egy munkást az egyik szabad épületlapkára**  
(= "egy termék előállítás")
  - legalább egy időegységbe kerül
- **Letesz egy épületlapkát az egyik hatszög alakú mezőre**  
(= "épület építése")
  - lehet időköltsége
- **Címereket tesz le**
  - legalább egy időegységbe kerül
- **Levesz egy munkást az egyik épületlapkáról**  
(= "egy termék leadása")
  - figyelembe kell venni a költségterülettől mért távolságot!
- **Lelép maximum annyi időegységet az idővonalon**, amennyit lehetséges, vagyis annyit, hogy a saját időjelzője legkésőbb a jelenidő-jelölő előtti helyen megálljon.

### A játékos a fordulója végén:

- Először leveszi a fekvő munkásait; utána elfekteti az álló munkásait.
- Átmozgatja a jelenidő-jelölőt a következő időjelzőhöz az idővonalon.

## A termelőépületek



A **Vadászslakban** élelmiszert állítanak elő.



A **Farmon** élelmiszert állítanak elő.



A **Pásztorkunyhóban** gyapjút állítanak elő.



A **Bányában** élelmiszert felhasználva szenet, vasércet vagy ezüstércet állítanak elő.



A **Kőfejtőben** élelmiszert felhasználva követ állítanak elő.



A **Favágókunyhóban** élelmiszert felhasználva fát állítanak elő.



Az **Alkimistabarlangban** papírt és vasat felhasználva aranyat állítanak elő.



A **Szövődében** gyapjút felhasználva posztót állítanak elő.



A **Fegyverkovács-műhelyben** szenet és vasat felhasználva kardot állítanak elő.



A **Szénégetőben** fát felhasználva szenet állítanak elő.



A **Pénzverdében** ezüstöt felhasználva pénzermét állítanak elő.



A **Papírgárban** fát felhasználva papírt állítanak elő.



A **Kovácsműhelyben** szenet és ezüstöt felhasználva szerszámot állítanak elő.

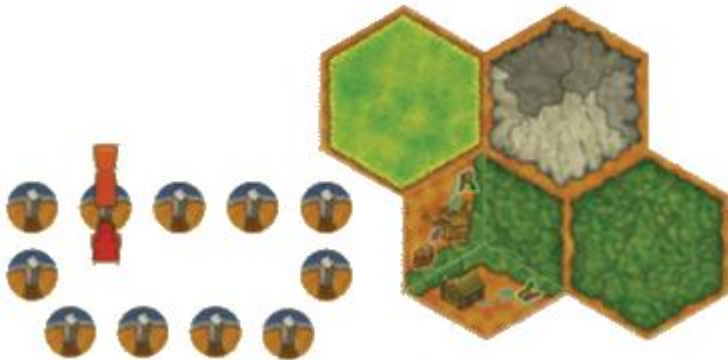


Az **Olvasztóműhelyben** szenet és vasércet felhasználva vasat állítanak elő.



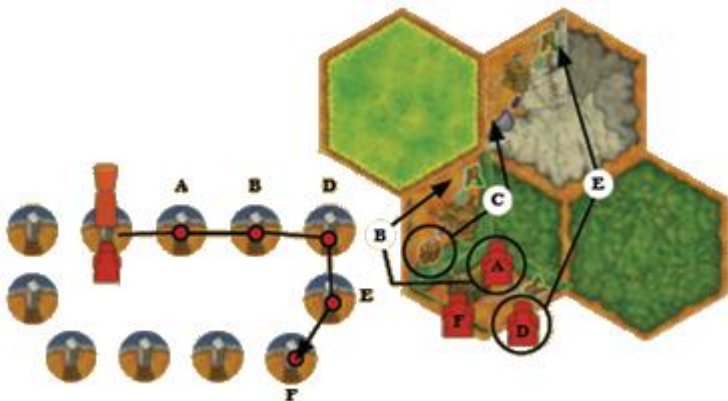
Az **Olvasztóműhelyben** szenet és ezüstércet felhasználva ezüstöt állítanak elő.

## Példa egy játék elkezdésére 2 játékosal



### A piros játékos fordulójának kezdete:

A játékos lerakja a Vadászslakját és a Favágókunyhóját egy erdős mezőre és az egyik munkását ráteszi a jelenidő-jelölővel azonos mezőre (az idővonalon).



### A piros játékos fordulójának menete:

- A: Élelmiszer előállítása, 1. időegység
- B: Fa előállítása, 2. időegység
- C: Egy Kőfejtő építése, nincs időköltség
- D: Élelmiszer előállítása, 3. időegység
- E: Kő előállítása, 4. időegység
- F: Élelmiszer előállítása, 5. időegység



### A piros játékos fordulójának vége:

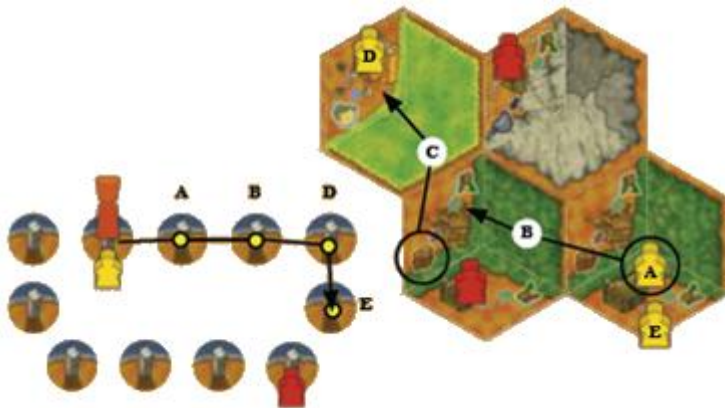
Az első fordulóban nem veszhetnek el termékek, vagyis fekvő munkásokat nem lehet levenni.

*A játékosnak vagy most kell elfektetnie az álló munkásait a játéktáblán, vagy várhat vele a következő forduló elejéig. Ebben a példában a második lehetőség kerül bemutatásra.*



### A sárga játékos fordulójának kezdete:

A játékos felrakja a két épületét egy szabad erdős mezőre és leteszi az időjelzőjét a megfelelő helyre.



#### A sárga játékos fordulójának menete:

- A: Élelmiszer előállítása, 1. időegység
- B: Fa előállítása, 2. időegység
- C: Egy Pásztor kunyhó építése, nincs időköltés
- D: Gyapjú előállítása, 3. időegység
- E: Élelmiszer előállítása, 4. időegység



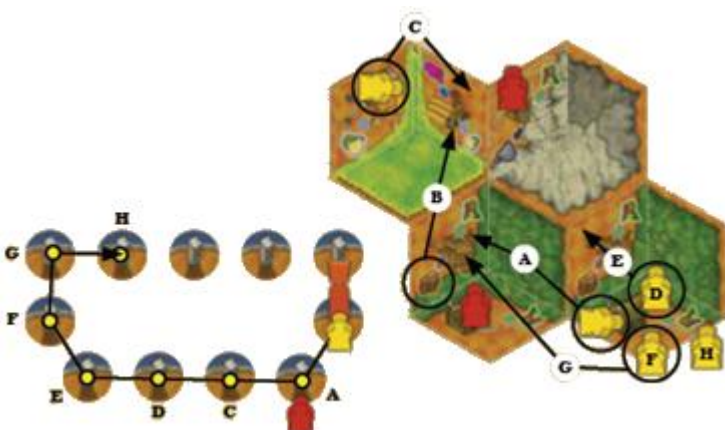
#### A sárga játékos fordulójának vége:

Stratégiai megfontolásból (lásd a következő forduló menetét), a játékos úgy dönt, hogy most befejezi a fordulóját. Mivel 2 játékos esetén ez azt jelenti, hogy vége az első körnek, ezért innentől kezdve minden forduló végén a jelenidő-jelölőt a **következő időjelzőhöz** kell mozgatni.



#### A sárga játékos fordulójának kezdete:

A jelenidő-jelölő utolérte a sárga játékos időjelzőjét. Emiatt ismét a sárga játékos következik. A játéktáblán lévő összes sárga munkást el kell fektetni.



#### A sárga játékos fordulójának menete:

- A: Fa előállítása, 1. időegység
- B: Egy Szövőde építése, nincs időköltés
- C: Posztó előállítása, 2. időegység
- D: Élelmiszer előállítása, 3. időegység
- E: Fa előállítása, 4. időegység
- F: Élelmiszer előállítása, 5. időegység
- G: Fa előállítása, 6. időegység
- H: Élelmiszer előállítása, 7. időegység

*Ha a sárga játékos egy hosszú fordulót hajtott volna végre (a két rövidebb helyett), akkor maximum 10 időegység állt volna a rendelkezésére a 11 (4+7) helyett.*



#### A sárga játékos fordulójának vége:

A jelenidő-jelölő a következő időjelzőhöz (piros) mozog.

#### A piros játékos fordulójának kezdete:

A játékos elfekteti az összes piros munkást.



#### A piros játékos fordulójának menete:

- A: Egy Apátság építése, nincs időköltség
- B: Kő előállítás, 1. időegység
- C: Egy Szövődé építése a fajelölő felhasználásával, nincs időköltség
- D: Gyapjú előállítás, 2. időegység
- E: Posztó előállítás, 3. időegység
- F: Címer elhelyezése: 1. Vallás épület (Apátság), 4. időegység
- G: Élelmiszer előállítás, 5. időegység
- H: Fa előállítás, 6. időegység
- I: Gyapjú előállítás, 7. időegység

#### A piros játékos fordulójának vége:

A jelenidő-jelölő tovább mozog.



#### A sárga játékos fordulójának kezdete:

A játékos elfekteti az összes sárga munkást.



#### A játék folytatása:

A sárga játékosnak most az a problémája támad, hogy nem tudja felhasználni a Szövödében megtermelt posztót, mivel a piros játékos gyorsabb volt és elfoglalta az Apátságot.

Bár a fa és az élelmiszer jó alapot biztosítanak a további tervezéshez, a sárga játékos most mégis el fogja veszíteni a posztót ennek a fordulónak a végén, mivel akkor le kell vennie az összes fekvő munkást a játéktábláról. Eddig az összes fekvő munkást fel lehetett használni egy fordulón belül annak érdekében, hogy ne kelljen a legyártott terméket kidobni.

## Az összes épületlapka listája

### 15 középület:

Egy-egy:



Stúdió, Akadémia, Színház



Laboratórium, Könyvtár, Céház



Apátság, Templom, Katedrális



Városháza, Bíróság, Szenátus



Laktanya, Vár, Erődítmény

### 42 termelőépület

- |             |   |
|-------------|---|
| 1           | Alkimistabarlang  |
| 2 (mindből) | Farm<br>Szénégető<br>Papírgyár<br>Pásztorkunyhó<br>Szövöde<br>Pénzverde<br>Fegyverkovács-műhely<br>Kovácsműhely |
| 4 (mindből) | Olvasztóműhely<br>(2x erdőre,<br>2x füves területre)<br>Vadászlak   |
| 5           | Favágókunyhó  |
| 6 (mindből) | Kőfejtő<br>Bánya  |

## Köszönetnyilvánítás

A szerzők szeretnék megköszönni minden játékesztelőnek, szabályolvasónak és a többi résztvevőnek a játék javítására irányuló szakadatlan erőfeszítéseit.

Szintén nagyon hasznosak voltak a játékesztelő csoportok Bödefeldben, a drübbelholz-i kiállítási központban, a „Rieckhof“-nál, illetve a „FAIRspielt“-en, a „Spielewahnsinn“-on Herneben és a „Gathering of Friends“-en.

Különösen a következő embereket szeretnénk megemlíteni: Yvonne Tietze, Daniela Metzger, Andrea Kattinig, Thomas Mumm, Marco Metzger, Torsten Camps, Marko Frank, Meick Nickel és Carsten Wesel.

**Szerzők:** Tobias Stapelfeldt & Peter Eggert

**Illusztráció & szerkesztés:**

Klemens Franz  
www.atelier198.com

**3D képek:**

Andreas Resch

**Szöveg:**

Annegret Schoenfelder

**Angol**

**fordítás:**

Sybille & Bruce  
Whitehill,  
„Word for Wort“

**Magyar**

**fordítás:**

BZ

© eggertspiele oHG 2008, Hamburg

**Az angol nyelvű változat kiadója:**

Z-Man Games, Inc. © 2008



www.zmangames.com