

Impression

Titkos szerződés

Hegedűs Csaba és Szógyi Attila játéka 2-4 játékos részére 12 éves kortól - Az Impression alapjáték szükséges!



A Titkos szerződés kiegészítővel új kihívások elé nézhetetek. Az lesz a célotok, hogy minél több feladatot teljesítsetek a kapott titkos szerződésekről. Bizonyos szerződések a játék folyamán teljesülnek, mások pedig csak a játék végén kerülhetnek pontozásra.

Komponensek



12 játék közbeni titkos szerződés



12 játék végi titkos szerződés

Előkészületek

A kétféle titkos szerződést külön-külön keverjétek meg. A játék végi titkos szerződésekből osszatok minden játékosnak 3 darabot. Ezekből válasszatok ki egyet, majd adjátok tovább a bal oldali szomszédotoknak. Újra válasszatok 1-1 lapkát, majd a fennmaradókat tegyétek vissza a dobozba. Így mindenkinek 2 játék végi titkos szerződése kell legyen. Ezután osszatok minden játékosnak 1 játék közbeni titkos szerződést.

Minden más a megszokott szabályok szerint zajlik.

Célok teljesítése



Játék közbeni titkos szerződések

Bármikor, amikor teljesül a szerződésen látható feltétel, megkapjátok a rajta szereplő jutalmat (**nem kell befizetni a feltételt**). Miután ez megtörtént, dobjátok el a teljesített szerződést egy dobópakliba, majd húzzatok újat helyette. Ha elfogy a húzópakli, keverjétek meg a dobópaklit, majd képezetek új húzópaklit.

Megjegyzés: Bármikor felhasználhatod a szerződést, amíg teljesül a feltétel.



...ha van legalább 5 papírod / ólmod / tintád.



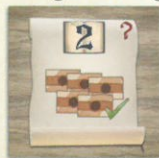
...ha van legalább 10 márkád.



...ha van legalább 4 városlapkád.



...ha van legalább 3 gyárad.



...ha van legalább 5 kész megrendelésed.



...ha van legalább 2 duplán pontozandó szerződésed.



...ha van legalább 1 IV-es technológiád.



...ha van legalább 3 segéded a városban.



...ha van legalább 7 kapacitásod.



...ha van legalább 3 egyforma cégéred (nem számít, hogy felhasznált vagy sem).



Játék végi titkos szerződések

Ezeket a szerződéseket csak a játék végén fedjétek fel. A játék végi pontozás során ellenőrizzétek a szerződéseken látható feltételt. Ha egyértelmű többséggel teljesül a feltétel a többi játékoshoz képest, lépjétek le az ezekért járó győzelmi pontokat (döntetlen esetén nem jár pont).



5 győzelmi pontot kapsz, ha a játék végén neked van a legtöbb pénz / papírod / ólmod / tintád / városlapkád / munkaeőd.



5 győzelmi pontot kapsz, ha a játék végén neked van a legtöbb ólombetűd (bárhol a műhelyedben).



5 győzelmi pontot kapsz, ha a játék végén neked van a legtöbb cégéred fajtától függetlenül.



5 győzelmi pontot kapsz, ha a játék végén neked van a legtöbb megrendelésed (bármilyen, de legalább az 1. munkafázisban).



5 győzelmi pontot kapsz, ha a játék végén a te szerződéseid érik a legtöbb pontot.



5 győzelmi pontot kapsz, ha a játék végén neked van a legtöbb gyárad / technológialapkád (nem számít, hogy képpel felfelé vagy lefelé).



Impression

Arany és bőr

Hegedűs Csaba és Szőgyi Attila játéka 2-4 játékos részére 12 éves kortól - Az Impression alapjáték szükséges!



A könyvnyomtatás történetében fontos szerepet játszottak a különböző díszítőelemek. Az igényes nyomtatás velejárója, hogy nem csak az olvasás élménye fontos, hanem a termékek külleme is. Az Arany és Bőr kiegészítő segítségével díszítőelemeket vihetek a játékba, melyek növelik az elkészült megrendelések értékét.

Komponensek

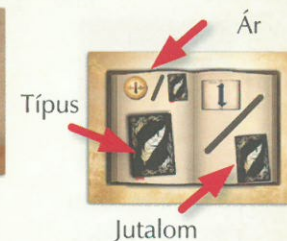


36 díszítőjelző

Előkészületek

Az alapjáték előkészítése során a 36 díszítőjelzőt képpel lefelé keverjétek meg, majd képezzetek belőlük egy húzópaklit a megrendelések közelében. Képpel felfelé húzzatok minden elérhető megrendelésre egyet.

Minden más a megszokott szabályok szerint zajlik.



Jutalom

Díszítés

Amikor megrendelést veszel el a kínálatból, az azon lévő díszítést is vedd el. A jelölő a gyártás végéig a megrendelésen marad, míg a megrendelés el nem hagyja a IV. fázist a gyártósoron. Az utolsó fázisban (IV) ahhoz, hogy a díszítés is elkészüljön, teljesítened kell annak feltételeit, tehát a megszokott költségeken felül be kell fizetned a díszítés költségét is. Ha ezt megteszed, megkapod a díszítés által nyújtott bónuszt. Amennyiben nem tudod vagy nem szeretnéd megfizetni a díszítés költségét, az elkészült megrendelésről dobod el a jelölőt a közös készletbe. A díszítést elkészítheted a megrendelés léptetése előtt, közben vagy után is, **azonban kizárólag a IV. fázisban van erre lehetőség.**

Díszítések bónuszai



Ha elkészítet a díszítést, bármikor felhasználhatod, hogy kapj 1 kapacitást.



Ha elkészítet a díszítést, bármikor felhasználhatod, hogy kapj 1 győzelmi pontot.



Ha elkészítet a díszítést, bármikor felhasználhatod, hogy nyersanyagot kapj az egyik ólombetűdről a műhelyed bal oldalán.



Ha elkészítet a díszítést, bármikor felhasználhatod, hogy kapj 3 / 5 márkát.



Ha elkészítet a díszítést, bármikor felhasználhatod, hogy kapj 1 munkaerőt.



Ha elkészítet a díszítést, minden további forduló elején kapsz 1 márkát.



Fizess annyi márkát, ahány arany díszítésed van elkészítve, ezt is beleértve. Azonnal ugyanennyi győzelmi pontot kapsz. **Pl. a 3. arany díszítés 3 márkába kerül és 3 győzelmi pontot ad.**



Ha elkészítet a díszítést, minden további forduló elején kapsz 1 papírt / ólmot / tintát.



Ha elkészítet a díszítést, minden további forduló elején kapsz 1 kapacitást.

