

Vladimír Suchý és Raúl Fernández Aparicio

# Messina 1347



# Szabálykönyv



## A fekete halál közeleg!

1347-ben genovai kereskedőhajók érkeztek a Krím-félszigetről a szicíliai Messina kikötőjébe. A hajókon patkányok voltak. A patkányokon bolhák. A bolhák pedig magukkal hozták a dögvészt, amely később a fekete halál nevet kapta. Az elkövetkezendő négy évben Európa városaiban a népesség fele odaveszett.

## A játék célja

A játékosok Messina környéki földekkel rendelkező nemesi családok szerepét öltik magukra. Céljuk, hogy megmentsek az embereket a pestistől. A fertőzötteket karanténba helyezik, az egészséges embereket pedig munkába állítják a birtokukon. Miközben Messinában egyre jobban terjed a dögvész, a játékosok független közösségeket hoznak létre, és megpróbálják tüzzel megfékezni a járvány terjedését.

A játékosoknak lehetőségük lesz szembeszállni a pestissel, és visszaköltöztethetik az embereket, hogy újra benépesítsék Messinát. A játék végén az a játékos győz, aki a legtöbbet tette Messináért.

**Tervezők:** Raúl Fernández Aparicio, Vladimír Suchy

**Gyártás:** Katerina Suchá

**Grafika és illusztrációk:** Michal Peichl

**Szabály:** Jason Holt

**Magyar fordítás:** Horváth Lajos

**Tesztelők:** Ládín, Aleš, Oscar, Jirka Bauma, Ondřej Kindl, Pepin, Pawel Dolegowski, Henrik Larson, Jindra, Míra Bělský, Kendy, Vojta, Kája, Katka Suchá, Michal Peichl, Jan Cízner, Anežka Bělohoubková, Antonín Kandrik, Jiří Trojánek, Martina Bátorová, Ján Novodomský, Roman, Robert Tuharský, Jan Koláček, Tondakolik, Youda, Ozzy, Radek Boxan, Alberto, Laura, Mario, Andi, Rafa, Paula, Inma, Marta, Javier E., José, Nelly, Dave, T, Javier F., Enrique, Giansimone, David, Joni, Javier B., Inma G., Víctor, Pepin, Luis, Ismael, Carmen, Pedro, Pater, Pablo T., Nines, Gabi, Inmaken, Iván, Carolina, Pablo M., Pablo A. és Laura P., valamint a Morkov, Vernírovice, Pocatky rendezvények résztvevői és a Bedna, Svět deskových her társasjátéklklubok tagjai és vendégei.

A Messina 1347 korábbi verziói a következő díjakat szerezték meg: Zona Lúdica 2017, Cannes ProtoLab (jelölt), Granollers 2019 (2. hely), BGC Málaga 2019, Hippodice 2020 (jelölt).



## Tartozékok

## fatartozékok



15 patkányjelző



20 (4x5) jelölő négy színben



12 (4x3) vezetőjelölő négy színben



1 fordulójelölő



24 pestiskocka



20 (4x5) helytartóbábu négy színben

Az első játék előtt ragasszátok fel a 3 vezető matricáit minden játékoszín minden három korongjára.



nemes



apáca



mesterember



20 fajelző



12 (4x3) kocka négy színben a tekercsáblákhoz





1 pontozótábla



4 tekerctábla



4 játékosábla



15 fejlesztéslapka



33 műhelylapka



10 szekérlapka



26 érme  
három értékben (1, 3, 5)



21 mesteremberjelző



20 kerületlapka



6 nagy tűzjelző



16 tűzjelző



21 apácajelző



4 kikötőlapka



4 dokklapka



9 hajólapka



21 nemesjelző



20 (4x5) újjanépesítés-lapka négy színben



14 ellenféllapka  
(az egyszemélyes  
játékhoz)



1 elsőbbséglapka



1 népességkerék



szabálykönyv

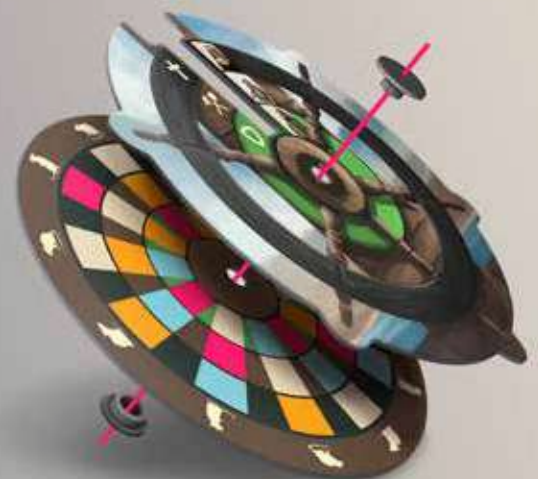


4 segédlet



1 műanyag szegecs

## A NÉPESSÉGKERÉK ÖSSZERAKÁSA



## Előkészületek

**Messina városa:** Messina hatszögletű kerületlapkákból épül fel. Rendezzétek a kerületlapkákat három kupacba – **A**, **B** és **C**.

Egyes **A** lapkákat nem kell minden játékoszámnál használnotok. Válogassátok ki azokat az **A** lapkákat, amelyeken nem szerepel az aktuális játékoszám. Ezeket tegyétek vissza a dobozba (lásd jobbra).

A játékban használt **A** lapkákhöz tegyetek 1 véletlenszerűen húzott **B** lapkát. Keverjétek össze a lapkákat, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított kupacot. Egyesével fordítsátok fel a lapkákat, és építsétek fel belőlük Messina városát. Tegyétek a négy kikötőlapkát a sarkokra, hogy passzoljanak a város alakzatához (ahogy a bekezdés alatti képeken látszik).

A következő oldalakon a háromfős játék előkészületeit láthatjátok. A lapkák elrendezése a játékoszámtól függ.



*Ez a lapka csak 4 játékos esetén van játékban. 2 és 3 fő esetén tegyétek vissza a dobozba.*



*Ez a lapka minden játékoszám esetén játékban van.*

**Kerületlapkák kupaca:** A **B** és **C** lapkák minden játékoszám esetén játékban vannak. Keverjétek meg a **C** lapkákat, és tegyétek őket egy képpel lefelé fordított kupacba. Tegyétek a megmaradt **B** lapkákat képpel lefelé erre a kupacra. A kupacot olyan helyre tegyétek, ahol a fordulók végén könnyen eléritek.

**Jelzők:** A tűzjelzőket, nagy tűzjelzőket, patkányjelzőket, fajelzőket és a polgárjelzőket könnyen elérhető helyre tegyétek. A játék során gyakran szükség lesz rájuk. A jelzők száma nem korlátozott, ha valamelyik elfogy, helyettesítsétek egy arra alkalmas tárggyal.

**Pestiskockák:** A pestiskockák száma játékoszámtól függ. Két játékos 16, három játékos 18, négy játékos pedig 24 kockát használ. A megmaradt kockákat tegyétek a dobozba.

**Népességkerék:** A népességkeréket tartsátok olyan helyen, ahol legalább egy játékos eléri. Egy patkányikonnak és bármelyik három színnek kell látszódnia.

hajólapkák

polgárjelzők

népességkerék



## Egyéb lapkák

A többi lapkát típusonként keverjétek meg, és alkossatok belőlük kupacokat.



**Dokklapák:** keverjétek meg, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított kupacot. Ha elfogy a kupac, keverjétek meg az összes lapkát, és alkossatok egy új kupacot.



**Hajólapkák:** a rajtuk látható számok szerint keverjétek meg a lapkákat, majd alkossatok belőlük egy kupacot. Az 1-es lapkák legyenek felül. Tegyétek a kupacot a pontozótábla mellé. Kétfős játék esetén a drágaköveket szállító hajókat távolítsátok el a játékból, és csak 6 hajólapkát használjatok.



**Fejlesztéslapkák:** alkossatok belőlük 3 azonos méretű kupacot. Tegyétek ezeket képpel lefelé a pontozótáblára, és fordítsátok fel mindhárom kupac felső lapkáját.



**Szekérlapkák:** keverjétek meg képpel lefelé mind az öt párt (a hátlapjukon látható számokat nézzétek), majd alkossatok belőlük két 1-től 5-ig számozott képpel felfelé lévő kupacot úgy, hogy az 1-es szekér legyen felül. Tegyétek a kupacokat a pontozótáblára. Két játékos esetén az egyik kupacot tegyétek vissza a dobozba.



kezdeti műhely (I)



kései műhely (II)

**Műhelylapkák:** korok (I. ∞ vagy II. ⚡) és polgártípusok (⚒, 🛡 vagy ✚) szerint különböztethetők meg. Keverjétek meg mind a hat kupacot. Az I-es lapkák korai műhelyek. Ezeket tegyétek képpel lefelé 3 kupacba a pontozótáblára, majd fordítsátok fel minden kupac legfelső lapkáját. A II-es lapkák a játék későbbi szakaszában használandó műhelyek. Ezt a 3 kupacot képpel lefelé tegyétek félre.

Tegyétek a **pontozótáblát** Messina mellé. A képen a 3–4 játékos esetén használt oldal látható. Két játékos esetén használjátok a tábla másik oldalát. A 6. oldalon leírt módon tegyétek a jelölőiteket a táblára.

A **fordulójelölőt** tegyétek a fordulótáblázat 1. mezőjére.

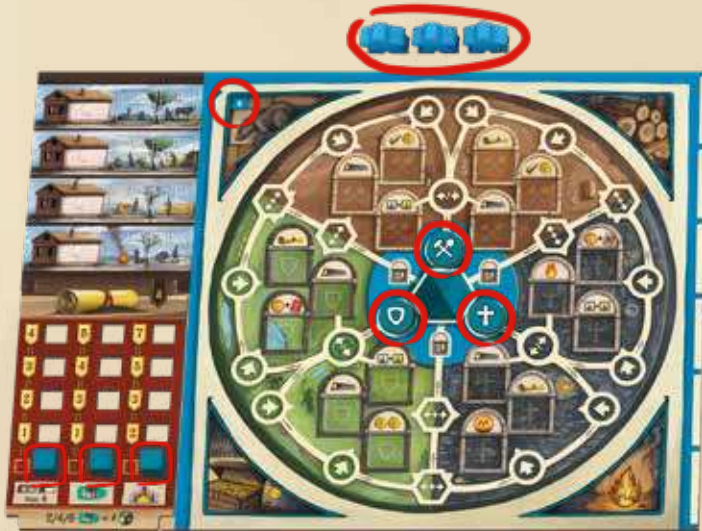
Az **elsőbbséglapkára** nincs szükségetek az első játékban, tegyétek vissza a dobozba. Ezt a lapkát későbbi játékokban használhatjátok a fordulótáblázat első oszlopjának helyettesítésére, hogy megváltoztassatok pár paramétert.



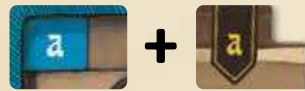
## A játékosok előkészületei

Minden játékos válasszon magának szint, és vegye el a hozzá tartozó játékosablát, bábukat, jelölőket, kockákat és vezető-jelölőket. Mindenki vegyen el egy tekercestáblát is, és tegye a játékosablája mellé, a képen látható módon.

Három bábudat tedd a játékosablád mellé, ezeket az első körödben fogod lehelyezni. Két bábudat tedd a készletbe, ezeket később fogod tudni megszerezni.



A három kockát tedd a tekercestábládon található sávok alsó három mezőjére, a képen látható módon.



A játékosabládon 3 vezető-jelölőt fogsz használni. Ezeket a jelölőket tedd a szimbólumuknak megfelelő kezdőhelyre a táblád közepén.

A játékosablá és a tekercestábla **a** oldalát használd.

## A HALADÓ JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

A tapasztalt játékosok játszhatnak **aszimmetrikus módon** is. Ebben a változatban a játékosablákat véletlenszerűen osszátok ki, és minden játékos a **b** oldalt használja. (Az aszimmetrikus oldal barna, így bármilyen játékosszínnel használható.)

A tekercestáblák is aszimmetrikusak. Osszátok ki ezeket is véletlenszerűen, és használjátok a **b** oldalukat.



## Játékosrend

Véletlenszerű sorrendben helyeztetek fel 1-1 jelölőt minden játékosszínből a pontozótábla játékosrend részére. Az I. fordulóban a játékosok ebben a sorrendben követik egymást.

Mindhárom regisztersáv I. mezőjére tegyetek 1-1 jelölőt minden játékosszínből, egymásra pakolva a játékosrenddel ellentétes sorrendben (az utolsó játékos jelölője legyen felül). A jelölők pozíciója egy kupacban fontos lehet, amikor egy forduló végén megváltozik a játékosrend.

A pontozótáblán az első és a harmadik játékos a 0-n kezd és a harmadik játékos jelölője van felül. A második és a negyedik játékos 1 ponttal indul (1-es mező) és a negyedik játékos jelölője van felül. A harmadik és a negyedik játékos vegyen el 1 érmét.



## Az I. forduló előkészületei

Készen álltok, hogy hozzáadjátok Messinához a hajókat, a pestiskockákat és a polgárokat.

### Kikötők

Az I. fordulóban 1 hajó érkezik:

- Húzzátok fel a felső dokklapkát, hogy megtudjátok, melyik kikötőhöz érkezik a hajó.
- A legfelső hajólapkát tegyétek a dokkhoz, képpel felfelé.
- Tegyetek 1 pestiskockát erre a hajólapkára.



### Népességkerék

Most pedig a pestis terjedésnek indul a városban.

- Fordítsátok el a népességkereket 1-gyel az óramutató járása szerint, hogy új ikonokat fedjete fel.
- Tegyetek 1 pestiskockát minden olyan kerületlapkára, amin a patkány megegyezik az itt látottal. (Háromféle patkány van – balra néző, jobbra néző és álló.)
- Tegyetek 1-1 polgárt az adott típusból az ikonok mellett látható színeknek megfelelő kerületlapkákra.



Ebben az esetben tegyetek egy pestiskockát minden olyan kerületlapkára, amin a patkány balra néz. Minden narancssárga lapkára tegyetek 1 apácát, minden fehérre 1 mesterembert és minden kékre 1 nemeset. A piros lapkákra ne tegyetek polgárt.

## Játékmenet



A játék 6 fordulón keresztül tart. A játék kezdetén minden játékosnak 3 helytartóbábuja van és 3 kört hajt végre egy fordulóban. Később a játékosok szerezhetnek több bábut és így több kört hajthatnak végre. A forduló akkor ér véget, amikor minden játékos lehelyezte az összes bábuját.

A játékosok körei a pontozótáblán látható sorrend szerint követik egymást.

### Egy játékos köre

A körödben a következő lépéseket hajtsd végre ebben a sorrendben:

1. Válassz ki egy kerületlapkát, és tedd rá az egyik helytartóbábud.
2. Mentsd meg a polgárt (ha van ott), és tedd a birtokodra.
3. Küzdj meg a pestissel.
4. Hajtsd végre a kerületlapka akcióját vagy népesítsd újra a kerületet.



A pestis elleni küzdelmeddel a népszerűségi sávon akciókat szerezhetsz, amiket a 4. lépés során használhatsz.



Ezenkívül a 4. lépés során bármikor fizethetsz, hogy haladj a várossávon vagy a templomsávon. Egy körben többször is haladhatsz. Ezzel további akciókat szerezhetsz, amiket használhatsz a 4. lépésben.

**Egyéb típusú körök:** Két másik körtípus – (a) helytartó kikötőbe küldése és (b) helytartó visszahívása a birtokodra – leírását a 9. oldalon találod.

### 1. Kerületlapka kiválasztása

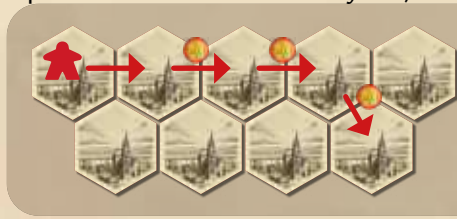


**I. forduló:** Tedd az egyik helytartóbábudat a játékos táblád mellől egy olyan kerületlapkára, amin nincs bábu. A bábud jelöli azt a lapkát, amit ebben a körben használni fogsz, és megakadályozza, hogy később te vagy egy másik játékos ezt a lapkát válassza ebben a fordulóban.

**II.–VI. forduló:** A helytartóid már Messinában vannak, azokon a lapkákon, amiket az előző fordulóban foglaltak el. A fordulót elfektetve kezdik, ezzel jelezve, hogy még nem használtad őket és nem akadályozzák meg más bábu lehelyezését arra a lapkára.



Amikor fekvő bábudnak választasz kerületlapkát, ingyen választhatod azt a lapkát, ahol eddig is volt, vagy egy azzal szomszédos lapkát. Ha távolabbi lapkára akarsz lehelyezni, 1 érmét kell fizetned minden lapka után (az elsőt kivéve). Például, ha 4 lapkával arrébb szeretnéd lehelyezni, 3 érmét kell fizetned.



Az első mozgás ingyenes. A második és a többi mozgás lapkánként 1 érmébe kerül.

**Nem teheted** olyan lapkára a bábud, amin álló bábu van – azt a lapkát már használták ebben a fordulóban.

Állítsd fel a bábud a választott lapkán, ezzel jelezve, hogy használtad a helytartót és a lapkát. Mindegyik helytartódat pontosan egyszer használod egy fordulóban, és minden lapkát csak egyszer lehet használni.

**További helytartók:** A játék során a várossávon további helytartókat szerezhetsz (lásd 14. oldal). Az új bábud a birtokodon kezd. A körökben csak akkor használhatod ezt a helytartót, ha már az összes, Messinában tartózkodó helytartódat használtad ebben a fordulóban.

A birtokodról elvett helytartókat az I. forduló lehelyezési szabályai szerint tedd le – bármelyik kerületlapkát választhatod, amin nincs álló bábu.

## 2. Polgár megmentése

Ha a kiválasztott kerületlapkán van polgárjelző, megmented a polgárt (polgárokat). Tedd a jelzőt a birtokodra a következők alapján:

**Ha a városlapkán nincs pestiskocka,** tedd a polgárt a polgár típusának megfelelő körkikk egyik négyzet alakú akcióhelyére. (A felső körkikkhez a mesteremberek, a bal oldalihoz a nemesek, a jobb oldalihoz az apácák tartoznak.) Minden körkikkben 6 akcióhely van; ha ezek mindegyike foglalt, dobd el a jelzőt.

**Ha a kerületlapkán van pestiskocka,** a polgárnak karanténba kell vonulnia. Tedd a jelzőjét az egyik üres karanténkunyhó I-es mezőjére. Ha minden kunyhóban van polgár (az I-es vagy a II-es mezőn), el kell dobnod az új polgárt. **Minden kunyhóban csak egy polgár lehet, még akkor is, ha a két mező egyike üres.**



Piros olyan kerületlapkát választ, amin van egy apáca. A lapkán nincs pestiskocka, így amikor Piros megmenti az apácát, a birtoka szürke körkikkének egyik üres mezőjére kell tennie a jelzőjét. A választott mezőnek a későbbiekben lesz szerepe.



Ezzel szemben, ha a lapkán van pestiskocka, Piros nem teheti az apácát a szürke körkikkbe, ehelyett az egyik üres karanténkunyhó I-es mezőjére kell tennie.

**Megjegyzés:** Ha a lapkán van pestiskocka, a polgárt akkor is karanténba kell tenni, ha a következő lépésben eltávolítod a pestiskockát.

## 3. Küzdelem a pestissel

Miután megmentetted a polgárt, felszámolhatod a pestist az adott kerületben.

Ha az adott kerületlapkán van pestiskocka, fizethetsz 1 tűzjelzőt, hogy eltávolítsd azt. Ha több pestiskocka is van rajta, többet is eltávolíthatsz, 1-1 tűzjelző kifizetésével.



A későbbi fordulóokban egy pestiskocka eltávolítása 2 tűzjelzőbe kerül (ahogy az a fordulótáblázatban is látszik). Ilyenkor minden eltávolított pestiskocka után kapsz 2 pontot.

Ha a tűzjelzők elköltése után marad pestiskocka a lapkán, kapsz 1 patkányt minden megmaradt kocka után. (A pestiskockák a lapkán maradnak.)

A játék végén a patkányjelzőkért pontlevonást kapsz (lásd 17. oldal).

**Minden eltávolított pestiskocka után** haladj 1 mezőt a népszerűségi sávon. Ha emiatt további akciókat kapsz, azokat végrehajthatod a kerületlapka akciója előtt, közben vagy után.





## TÜZJELZŐK



A játékot tűzjelzők nélkül kezditek. A játék elején 1 pestiskocka eltávolításához 1 tűzjelzőt kell kifizetnetek, de a későbbiekben ez az ár kockánként 2 tűzjelzőre emelkedik.



Szerezhetek nagy tűzjelzőket is. Amikor egy ilyet használtok egy pestiskocka eltávolításához, az adott területlapka **mellett egy szomszédos lapkáról is eltávolíthatok egy kockát**.

### Egyedi esetek:

- A nagy tűzjelzőt használhatják normál tűzjelzőként, figyelmen kívül hagyva a képességét, hogy levehet egy szomszédos kockát is.
- Az a pestiskocka, ami hajón van, nem szomszédos más lapkával, dokkal vagy hajóval, így ha nagy tűzjelzőt használtok egy hajón, nem távolíthatok el még egy kockát.
- Ha 2 tűzjelzőbe kerül 1 pestiskocka eltávolítása, 2 nagy tűzjelzőt kell elkölteni, hogy még egy szomszédos kockát is eltávolíthassatok.

## 4. Kerületlapka akciója



Minden lapka bal felső sarkában található egy akció. Ezt az akciót a köröd utolsó lépéseként hajtod végre.



A legtöbb lapkát újranevesítheted polgárokkal a birtokodról. Ha a lapka újranevesítését választod, ezt az ábrázolt akció helyett fogod elvégezni.

Ebben a lépésben tudod használni a népszerűségi sávon szerzett akciókat is, és ilyenkor fizethetsz, hogy haladj a másik két sávon, ami további akciókhoz vezethet. Ezeket az akciókat bármilyen sorrendben végrehajthatod a kerületlapka akciója előtt, közben vagy után.

Az akciókat a következő oldalakon ismertetjük. A regiszter-sávok részletes leírása a 14. oldalon található.

## Egyéb típusú körök

Két további módon is használhatod a helytartód a körödben.

## Helytartó visszahívása

A körödben, ahelyett, hogy kerületlapkára, kikötőre vagy dokkra tennéd, a helytartód a birtokodra is visszahívhatod. Tedd a játékos táblád mellé és **kapsz 1 érmét**. A helytartót ebben a fordulóban már nem használhatod.

Ez nem túl hatékony módja a helytartód használatának, de megoldható veled azokat a helyzeteket, amikor beszorulsz egy lapkára, mert már minden szomszédos terület foglalt, és nem tudod kifizetni egy távolabbi kerületlapkára mozgás költségét.

## Helytartó hajóra helyezése

A körödben a helytartódat kerületlapka helyett egy hajóra is lehelyezheted. A lépések hasonlóak egy normál körhöz:

1. Válassz egy hajót Messinában, és mozgasd a helytartód a dokkjához, a szokásos mozgásszabályok szerint. (A dokk egy különálló lapkának számít, ami szomszédos a kikötővel.)
2. Olyan dokkra is teheted a bábud, ahol már van másik bábu.
3. Küzdj meg a hajó pestiskockájával. Ha nem küzdesz meg vele, kapsz 1 patkányjelzőt. (Akárhogy is, a kockát el kell dobni.)
4. Vedd el a hajólapkát, és tedd a birtokodhoz. A hajólapkának megfelelően kapsz érmét és/vagy pontot.

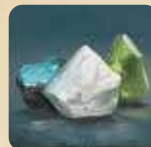


Ha miután elvetted a hajólapkát, páros számú hajód van, mozgasd az egyik vezetőd. A vezetők részletes leírása a 10. oldalon található.



Ebben a lépésben a szokásos módon fizethetsz, hogy haladj a város- és templomsávon, és használhatod a sávokon szerzett akciókat bármilyen sorrendben.

A hajólapkán látható áruknak a játék végi pontozásban lesz szerepük. Az alap játékváltozatban minden áru egyformának számít. A haladó változatban a cél minél több árut gyűjteni egy adott típusból (lásd 18. oldal).



A három árutípus: drágakő, fűszer, selyem.

## DOKKOK ÉS KERÜETLAPKÁK

A dokkok a következőkben térnek el a kerületlapkáktól:

- A dokkokra nem kerülnek pestiskockák; ehelyett minden hajón lesz pestiskocka.
- A dokkokon, a kikötőlapkákhoz hasonlóan nincsenek polgárok.
- Egy dokkon tartózkodó helytartó nem akadályozza meg, hogy egy másik helytartó használja ugyanazt a dokkot. Ehelyett a hajók száma korlátozza a helytartók számát.



Helytartó mozgatásakor a dokk önálló lapkának számít, ami csak a kikötőlapkával szomszédos. A kikötővel szomszédos kerületlapkák így 2 lapkányi távolságra vannak a dokktól.

## Akciók

A választott kerületlapkával végrehajthatsz egy adott akciót. Egyes akciók például tűzjelzőket adnak. Más akciók újabb akciókhoz vezetnek, amivel sok lehetőség nyílik a hírneved növelésére.

### Jelzők szerzése



Az ilyen akciók végrehajtásához vedd el a feltüntetett jelzőket. A játékosoknál lévő jelzők mennyisége nem korlátozott.



Az érmékből három címlet van, és a játékosok bármikor be- vagy felválthatják ezeket, ha szükséges.

### Választható akciók



A perjel azt jelzi, hogy választanod kell a két opció közül. Ebben az esetben az egyik opció az Építkezés (lásd 12. oldal), a másik pedig, hogy kapsz egy nagy tűzjelzőt.

### Haladás a regiszteren



Ezzel az akcióval haladhatsz egy mezőt a város- vagy a templomsávon. A köröd Akciók lépésében fizethetsz, hogy haladj ezeken a sávokon, de az itt látható akcióval ingyen haladhatsz. A sávok részletes leírása a 14. oldalon található.

### Haladás a tekercestáblán



A tekercestáblán 3 sáv van, és mindegyik mást jutalmaz. Amikor ezt az akciót választod, válaszd ki az egyik sávot, és tedd eggyel feljebb a jelződ. A játék végi pontozásban fontos szerepe lesz a tekercestáblának (lásd 17. oldal).

## Vezető mozgatása



A birtokodat 3 vezető irányítja – a 3 kerek jelölő, ami a játék elején a táblád közepén van. Amikor mozgathatsz egy vezetőt, a birtokodon található polgárok nyújtotta előnyöket szerezhetsz meg. A fenti akciókkal a szimbólumuknak megfelelő vezetőket mozgathatsz az útvonalon 1 mezővel.



Ezzel az akcióval egy általad választott vezetővel mozogatsz egy mezőt.

Amikor ezzel az ikonnal mozgatsz egy vezetőt, mozgás előtt átugorhatsz vele egy mezőt az útvonalán.

### A VEZETŐ ÚTVONALA

A vezető a táblán ábrázolt úton halad. Amikor másodjára mozgatsz, el kell döntened, hogy balra vagy jobbra halad tovább. (Nem lehet visszafordulni.) A választott útvonal először a köröcikk szélén, majd két köröcikk között a tábla közepe felé halad. Azt a vezetőt, aki teljesítette az útvonala mind a hat lépését, nem lehet többször mozgatszani.

Lehet ugyanazon a mezőn két vezetőjelölő.



## POLGÁROK AKTIVÁLÁSA



Amikor a vezetővel haladsz az útvonalon, minden mezővel aktiválhatsz bizonyos mennyiségű polgárt a közelében. Egy haladással nem aktiválhatsz kétszer ugyanazt a polgárt.



**Aktiválj egy szomszédos polgárt.** Ez a mező 2 polgárhoz kapcsolódik a birtokodon. Ha van polgárjelző az egyik mezőn, végrehajthatod a polgárjelző felett látható akciót. Ha mindkét helyen van polgár, bármelyik akciót választhatod (de csak az egyiket).

*A vezető tudja aktiválni az apácát, hogy adjon egy tűzjelzőt. Ha lenne egy apáca az Építkezés akció helyén is, választanád azt az akciót ehelyett.*



**Aktiválj egy polgárt ebben a régióban.** Ez a mező a hozzá tartozó régió 3 akcióhelyével szomszédos. Válassz ki bármelyik polgárt ebben a régióban, és hajtsd végre a jelző feletti akciót.

*A vezető a két apáca bármelyikét aktiválhatja.*



**Aktiválj egy polgárt mindkét régióban.** Ez a mező két eltérő színű régióra mutat. Válassz egy polgárt mindkét régióban, és aktiváld őket. A sorrendjüket te döntöd el. (Ha csak az egyik régióban van polgár, csak egy polgárt aktiválhatsz.)

*A vezető aktiválhat egy apácát és egy mesterembert. (Nem aktiválhatja a két apácát.)*

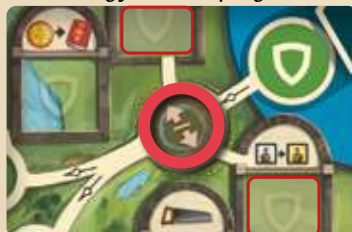


**Aktiválj legfeljebb 3 polgárt a birtokod bármelyik kör-cikkeiből.** A polgárok lehetnek ugyanabban a kör-cikkben és akár ugyanabban a régióban is. A vezető útvonala a birtokod közepén véget ér, és nem mozgatható többször.

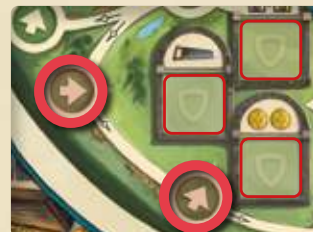
## FEJLESZTETT VEZETŐ



A templomsáv egyes mezőivel fejlesztheted egy vezetődet. A kiválasztott vezetőjelölőd fordítsd a fejlesztett oldalára. Mostantól, amikor mozgatod, plusz egy aktiválást kapsz ezzel a vezetőddel. Egy mozgatás során továbbra sem aktiválhatsz kétszer ugyanazt a polgárt.



Ha mindkét szomszédos akcióhelyen van polgár, a fejlesztett vezető mindkettőt aktiválja (ha csak az egyik szomszédos helyen van polgár, akkor csak azt aktiváld).



Aktiválj legfeljebb 2 polgárt ebben a régióban. Ha csak egy polgár van, akkor csak azt aktiválhatsz.



Aktiválj legfeljebb 2 polgárt a fejlesztett vezető régiójában és 1 polgárt a másik szomszédos régióban. Ha kevesebb polgár van ezekben a régiókban, csak az elérhető polgárokat aktiválhatsz.



Aktiválj legfeljebb 3 polgárt bárhol a birtokodon, pont úgy, mint a nem fejlesztett vezetővel.

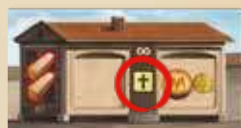
## Polgár fejlesztése



Ezzel az akcióval fejlesztheted az egyik polgárod. A polgárjelző lehet műhelyben, a három kör-cikk egyikében vagy akár karanténban is. Fordítsd a jelzőt az arany oldalára. Ez a polgár mostantól fejlesztett.



Ha a polgár műhelyben van, 1 pontot termel a forduló Termelés fázisában.



Egyes műhelyekhez fejlesztett polgároknak van szükség (lásd 12. oldal). Mások többet termelnek, ha fejlesztett polgár dolgozik bennük.



Bizonyos kerületek újranépesítéséhez fejlesztett polgároknak van szükség (lásd 13. oldal).

## Építkezés



Ezzel az akcióval fejlesztheted a birtokodat (aminek a forduló végén lesz következménye). Vagy használhatod arra is, hogy szekeret építs, amik segítenek Messina újraneépítésében. Az Építkezés akciónak 3 opciója van:

1. Építs egy fejlesztést.
2. Építs egy műhelyt.
3. Építs egy szekeret.

**Lapkacsere:** Az Építkezés akció elején dönthetsz úgy, hogy lecseréled a fejlesztéseket vagy a műhelyeket. Fizess be 1 pontot vagy 1 bármilyen jelzőt. Tedd a felső lapkákat a kupacok alá, és fordítsd fel a felső lapkákat. Ezután muszáj választanod a 3 opció közül, kivéve, ha egyiket sem tudod szabályosan megépíteni.

## FEJLESZTÉS



fejlesztés  
költsége

forduló végi  
termelés

A fejlesztések a pontozótáblán találhatóak. Vedd el az egyiket, majd fordítsd fel a következő lapkát, hogy elérhető legyen a későbbi Építkezés akciókhoz.

Fizess ki a lapkán feltüntetett költséget (tedd vissza a szükséges jelzőket a készletbe). Ha nem tudod kifizetni a lapka költségét, nem választhatod azt a lapkát. Válassz ki az egyik karanténkunyhódat, aminek nincs fejlesztése, és tedd rá a lapkát. Mostantól egy polgár ebben a kunyhóban dolgozni fog neked a forduló végén (lásd 16. oldal).

## MŰHELYEK

Vedd el az egyik elérhető műhelyt a pontozótáblán, majd fordítsd fel a következő lapkát.



költség polgártípus termelés

Minden játékos táblán 6 hely van a műhelyeknek.

Fizess ki a költségét, és helyezd a műhelylapkát a játékos táblád egyik üres helyébe. (Ha valahogy több, mint 6 műhelyt szeretnél, csak tartsd mindet a közelben.) Bármikor átmozgathatsz egy, a lapkán jelzett típusú polgárt a körcikkéből a műhelybe. Ezt megteheted akár azonnal vagy később is (például termeléskor, vagy ha üres helyre van szükség egy polgár megmentésekor).

(Karanténból és másik műhelyből nem lehet polgárt átmozgatni műhelybe.)

Minden műhelybe csak egy adott típusú polgár tehető. Ha a műhelyhez fejlesztett polgárra van szükség, egy nem fejlesztett polgárt is oda tehetsz, de addig nem kapsz jutalmat a műhely után, amíg fel nem fejlesztetted.



Itt csak egy nemes dolgozhat. Lehet fejlesztett vagy nem fejlesztett.



Ez a kunyhó azonnali jutalmat ad, ha fejlesztett nemeset teszel rá. Ha nem fejlesztett nemeset teszel rá, a jutalmat csak akkor kapod meg, amikor fejlesztetted a nemeset.



**Kezdeti műhelyek:** A játék elején építhető műhelyek termelnek a forduló végén (lásd 16. oldal).



Ez a műhely nem ad azonnal jutalmat, de 1 nagy tűzjelzőt és 1 érmét ad minden forduló végén, amíg van rajta egy fejlesztett apáca.



**Kései műhely:** Amikor előkészültök az V. fordulóra, a pontozótáblán található műhelyeket lecserélték. Az új műhelyeket a szokásos szabályok szerint építhetitek meg. Ha polgárt teszel ezekre a műhelyekre, azonnal megkapod a feltüntetett jutalmat. Ez a jutalom egyszeri – egy kései műhely nem termel a forduló végén.



Fordítsd a lapkát képpel lefelé (a polgárt hagyd rajta), ezzel jelezve, hogy már megkaptad a jutalmát.



Ez a műhely egyszer ad 1 tűzjelzőt és 3 pontot. A jutalmat azonnal megkapod, amikor ráteszel egy fejlesztett vagy nem fejlesztett apácát.

## SZEKEREK



költség

azonnali  
pontok

Válassz ki egy elérhető szekeret a pontozótáblán. Két játékos esetén egy, három és négy játékos esetén két elérhető szeker van.

Fizess ki a szeker költségét. Ha szerepel rajta pontszám, azt azonnal megkapod. Tedd a szekeret a játékos táblád mellé. A szekeret Messina újraneépítésénél fogod használni.

## Messina újranépesítése

Amikor a kerületlapkád akcióját hajtánád végre, dönthetsz úgy, hogy ehelyett újranépesíted az adott kerületet. Ez alól két kivétel van:

- Nem népesíthetsz újra kikötőt és dokkot.
- Nem népesíthetsz újra olyan kerületet, amit már újranépesítettek.

### EGY KERÜLET ÚJRANÉPESÍTÉSÉHEZ:

1. Fizesd ki a feltüntetett költséget.
2. Használj egy szekeret. Fordítsd meg, ezzel jelezve, hogy használtad. Minden szekeret egyszer használhatsz egy fordulóban.
3. Tedd vissza a szükséges polgárokat – és az esetleges szükséges helytartókat – a készletbe.
4. Tedd az egyik újranépesítés-lapkádat a kerületre.
5. Ha a kerületen van legalább 1 pestiskocka, kapsz 1 patkányjelzőt.

Ha már az összes újranépesítés-lapkádat felhasználtad, nem tudsz újranépesíteni.

### AZ ÚJRANÉPESÍTÉS KÖLTSÉGEI ÉS KÖVETELMÉNYEI:

Minden kerületen látható az újranépesítés költsége, és hogy milyen polgárookra van hozzá szükség:



*Ennek a kerületnek az újranépesítése 1 fába kerül. Ezenkívül szükség van 2 nemesre.*

Fejlesztett polgárokkal is újranépesíthetsz olyan kerületet, ahol nem fejlesztett polgárok vannak feltüntetve, de ez fordítva nem igaz.



*Ennek a kerületnek az újranépesítése 1 érmebe kerül. Szükség van továbbá 1 apácára – lehet fejlesztett vagy nem fejlesztett – és 1 fejlesztett mesteremberre is. (A nem fejlesztett mesterember ide nem elég.)*

Egyes kerületekhez szükség van az egyik helytartóra is. Ilyen esetben olyan helytartódat kell használnod, ami még elérhető az adott fordulóban (vagy a birtokodon van vagy egy kerületen fekszik). Ezt a bábut tedd vissza a dobozba.



*Ennek a kerületnek az újranépesítése 2 érmebe kerül. Szükség van továbbá 2 apácára, és vissza kell adnod az egyik (ebben a fordulóban még nem használt) helytartódat.*

## ÚJRANÉPESÍTÉS-LAPKÁK

Amikor újranépesítesz egy kerületet, takard le az újranépesítés követelményeit az egyik újranépesítés-lapkáddal. A játék hátralévő részében ezen a kerületen már senki nem használhatja az Újranépesítés akciót. Ez a kerület mostantól hozzá tartozik, és ami ott történik, az rád is hatással van:



- Amikor egy játékos (téged is beleértve) a helytartóját a kerületre helyezi, kapsz 2 pontot (ahogy az újranépesítés-lapkán is látszik).
- Amikor felkerül a kerületre egy pestiskocka, kapsz 1 patkányt.

### POLGÁROK MOZGATÁSA

Amikor felkészültök egy fordulóra, polgárok jelennek meg Messinában. Amikor megmented őket, a birtokodra kerülnek – karanténkunyóba, ha pestissel fertőzött kerületből jönnek vagy a típusuknak megfelelő körcikkekbe, ha a kerületükön nem volt pestiskocka.

A karanténba került polgárok két fordulóig maradnak ott – az első az a forduló, amikor megmentetted őket. A karanténba helyezett polgárokat nem lehet műhelyekbe mozgatni és Messina újranépesítéséhez sem használhatók. Amikor egy polgár kikerül a karanténból, a jelzőjét a megfelelő körcikkekbe kell tenni.

Miután egy polgárjelzőt a típusának megfelelő körcikkek egyik akcióhelyére tettél, a polgár ott marad egészen addig, amíg át nem mozgatod egy műhelybe vagy használod fel Messina újranépesítéséhez. Egy polgárt nem mozgathatsz át más akcióhelyre a körcikkekben.

Egy polgárt bármikor átmozgathatsz a megfelelő műhelybe, akár a Termelés közben is. Egy polgárt a műhelyből felhasználhatsz Messina újranépesítéséhez, de nem mozgathatod vissza a körcikkekbe vagy egy másik műhelybe.



## Regisztrársávok

A pontozótábla közepén három sáv mutatja, hogy mit gondolkod rólad az emberek, a város és az egyház.



A pozíciód ezeken a sávokon befolyásolja a játékosrendet (lásd 16. oldal) és a játék végén megszerzett pontokat (lásd 17. oldal). Amikor ezeken a sávokon haladsz, azonnali jutalmakat is szerezhetsz.



## Haladás



A népszerűségi sávon csak úgy haladhatsz, ha megküzdesz a pestissel (lásd 8. oldal).



A köröd Akciók lépésében bármikor fizethetsz, hogy haladj a város- és templomsávokon. Ilyen módon bármennyiszer haladhatsz. Ennek költsége **1 érme minden helytartó után**. Ebbe beletartozik a 3 helytartó, amikkel a játékot kezdted és minden további helytartó, amit játék közben szereztél (beleértve azokat is, amiket Messina újranépesítésekor visszatettél a dobozba).



Bizonyos akciókkal ingyen haladhatsz a város- vagy a templomsávon. Ezért nem kell fizetned.

## Akciók



A népszerűségi sávon a város kerületein láthatókhöz hasonló akciókat kaphatsz. Ezeket a megszerzésük körének Akciók lépésében bármikor használhatod.



A városáv az egyetlen módja, hogy új helytartókat szerezz. Amikor olyan mezőre lépsz ezen a sávon, amin egy bábu látható, vedd el az egyik bábud a készletből, és fektesd a játékos táblád mellé. Egy későbbi körödben (de még ebben a fordulóban), miután használtad minden helytartódat, ami Messinában van, ezt a bábud is lehelyezheted.



Amikor erre a mezőre lépsz a városávon, bármelyik kerületlapka akcióját végrehajthatod, akkor is, ha van rajta álló bábu (beleértve a tiédet is). Ideértve a kikötőket, de a dokkokat nem.



A templomsávon fejlesztheted vagy mozgathatod a birtokod vezetőit (lásd 11. oldal). Az itt látható mezővel kiválaszthatod az egyik vezetőt; ha még nem fejlesztett, fejlesztheted, majd mozgathatod az útvonalán.



Amikor a templomsávon ilyen mezőre lépsz, a feltüntetett mennyiségű polgárt aktiválhatsz a birtokodon (a 11. oldalon található akcióhoz hasonlóan, amit a vezetőddel szerezhetsz meg).

Ha olyan mezőre lépsz, ahol egy másik játékos jelölője van, tedd a jelölődöt az övére. A forduló végén ez eldöntheti a játékosrendet.

## TERMELÉS KÖZBENI HALADÁS



Ha Termelés közben haladhatsz egy regisztrársávon, azonnal mozgassd a jelölődöt. Ha ezzel egy akciót szereznél, azt az akciót csak a következő köröd Akciók lépése során hajthatod végre. (Így, ha ez az utolsó fordulóban történik, nem hajthatod végre az akciót.)



## PÉLDAKÖR



Sárga egy Építkezés akciót szeretne végrehajtani. A képen látható módon mozgatja a helytartóját. A szomszédos kerületre a mozgás ingyenes, de a további egy mozgás 1 érmébe kerül. Mivel Piros bábuja fekszik, nem zárja ki, hogy más odamozoghasson. Sárga állítva helyezi le bábuját a kiválasztott kerületre, ezzel jelezve, hogy ebben a fordulóban már nem lehet használni.



Sárga elveszi a kerületről a polgárjelzőt. Mivel a kerületen van pestiskocka, a polgárt egy üres karanténkunyhó I-es mezőjére kell tenni.



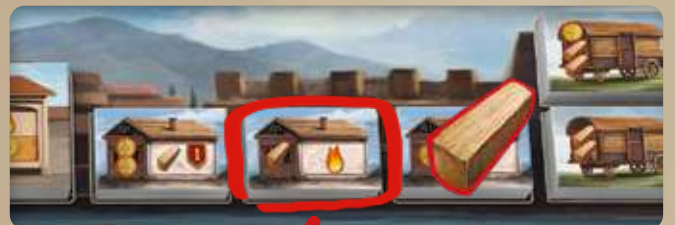
Sárga most elkölthet egy tűzjelzőt, hogy eltávolítson egy pestiskockát a kerületről. Úgy dönt, hogy egy nagy tűzjelzőt költ el, így egy szomszédos kerületről is eltávolít egy kockát.



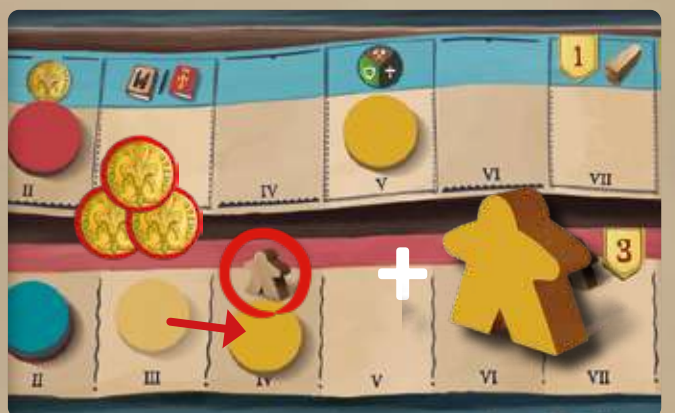
A két kocka eltávolításával kétszer mozoghat a népszerűségi sávon. Az első mozgásnak nincs további hatása, de a másodikkal kap egy akciót, amivel mozgathatja az egyik vezetőjét a következő lépésben.



Sárga az Építkezés után is mozgathatná a vezetőjét, de úgy dönt, hogy inkább előtte mozgatja. A képen látható vezetővel aktiválja az egyik mesterembert, amivel 1 érmét és 1 fát szerez (Ehelyett aktiválhatta volna a másik mesterembert is, de ez segít az Építkezésben.)



Most Sárga elkölti a fát, hogy fejlessze azt a karanténkunyhót, ahová korábban a mesterembert helyezte. Ez a polgár a Termelés alatt egy tűzjelzőt fog termelni. Sárga most befejezhetné a körét, de lehetősége adódik megszerezni egy új helytartót.



Sárga fizet azért, hogy a várossávon haladhasson. Mivel jelenleg 3 helytartója van, 3 érmét költ el. Ezzel a haladással megszerez egy negyedik helytartót. Sárga a birtoka mellé fekteti a bábut. Ezt a bábut a forduló későbbi szakaszában használhatja, amikor már nincs több elérhető helytartója Messinában. Sárga továbbra is haladhat a város- és a templomsávokon ebben a körben, de ennek költsége most már 4 érme, mivel elvette a negyedik helytartóját.

## Forduló vége

A forduló akkor ér véget, ha már minden játékos használta minden helytartóját. Ilyenkor az épületekben tartózkodó polgárok termelhetnek. Termelés után a karanténban lévő polgárok egy mezőt haladnak.

### Termelés

A játékosok általában végrehajthatják egy időben a Termelés lépéseit, de ha fontos a sorrend, a pontozótábla játékos-sorrendje szerint haladjatok.

### KARANTÉNKUNYHÓK

Egy karanténkunyhóban tartózkodó polgár a fejlesztéslapkán látható módon termel. Ha a kunyhóban nincs polgár vagy nincs rajta fejlesztéslapka, akkor az nem termel.

A felső kunyhó polgára 1 tűzjelzőt és 1 pontot termel. A középső kunyhóban nincs polgár, így az nem termel. A nemes az alsó kunyhóban nem tud termelni, mert a kunyhón nincs fejlesztés.



### MŰHELYEK

Egy kezdeti műhelyben (∞ szimbólumú) tartózkodó polgár a műhelyen látható módon termel. Ha a műhelyben nincs polgár, akkor nem termel. Egy műhelyben tartózkodó fejlesztett polgár további 1 pontot is termel. Egyes műhelyekben a termelésnek két szintje van, fejlesztett és nem fejlesztett.



Mivel ez egy fejlesztett apáca, 1 helyett 2 tűzjelzőt termel. Ezenkívül 1 pontot is termel.

⚡ A kései műhelyek nem termelnek, ehelyett egyszeri jutalmakat adnak. Egy kései műhelyben tartózkodó fejlesztett polgár továbbra is termel 1 pontot.



Mivel ez a polgár fejlesztett, termel 1 pontot. A műhely jutalmát a játékos a megépítésekor kapta meg – most nem fog termelni.

### Karantén

A forduló végén, miután végrehajtottatok minden termelést, mozgassátok a karanténba került polgárokat.

- A bal oldali mezőn álló jelzőket tegyétek át a jobb oldalra.
- A jobb oldali mezőn álló jelzőt vegyétek ki a karanténból. Tegyétek a jelzőt a típusának megfelelő körcikk egyik üres akcióhelyére vagy egy üres műhelybe.

## A következő forduló előkészületei



A fordulójelölőt mozgassátok a következő fordulóra.



Fektesse el a Messinában tartózkodó helytartókat, ezzel jelezve, hogy még nem használhatók őket az új fordulóban.



Vegyétek le a polgárjelzőket azokról a kerületekről, ahol pestiskocka van.



A fordulótáblázat alapján döntsetek el, hogy melyik regisztrációs sáv élvez elsőbbséget ebben a fordulóban. Rendezzék át a játékosok jelölőit az adott sávon megszerzett pozíciók szerint. Ha a játékosok között döntetlen van, az a játékos van elől, aki a legutóbb mozgott az adott mezőre (az ő jelölője van felül).



Ebben a fordulóban az élvez elsőbbséget, aki elől van a pontozósávon.



Húzzatok egy dokklapkát, és tegyetek egy hajólapkát a jelzett kikötő dokkjához. Tegyetek a hajóra 1 pestiskockát.



Ha a fordulótáblázat szerint két hajó érkezik, a második hajót ugyanahhoz a kikötőhöz tegyék (és erre is tegyék 1 pestiskockát).

- Ha az utolsó dokklapkát húztátok fel, keverjétek meg a 4 lapkát, és alkossatok belőlük új kupacot.
- Ha egy kikötő mindhárom dokkja foglalt, a hajót az óramutató járása szerinti következő kikötőhöz tegyék.



Tegyétek egy új kerületet Messinához. A városban hat hely van az új kerületeknek. A **szabálykönyv hátoldalán** láthatjátok, hol vannak ezek a helyek. A megfelelő helyhez az V. lépésben használt kikötőtől indulva haladjatok az óramutató járása szerint, amíg egy üres helyet nem találtok. Tegyétek ide az új kerületlapkát.



Ha ez az V. forduló kezdete, távolítsátok el a műhelyeket a pontozótábláról. Tegyétek a helyükre a kései műhelyeket.



VII

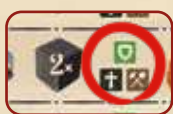


Forgassátok el a népszerűkereket eggyel az óramutató járásának megfelelően. Majd tegyetek fel pestiskockákat a 7. oldalon látható módon.



Az ezzel az ikonnal jelölt fordulóban forgassátok még egyet a keréken, és tegyetek fel további pestiskockákat.

**A pestiskockák:** A pestiskockák készlete korlátozott és játékoszámtól függ. Előfordulhat, hogy egyes kerületekre már nem tudtok feltenni kockát. Ebben az esetben egyáltalán ne tegyetek fel kockát. Ha kétszer kell feltennetek pestiskockákat, ezt két külön lépésben tegyétek meg – előfordulhat, hogy az első lépésben még tudtok feltenni kockákat, de a másodikban már nem.



Tegyetek fel polgárjelzőket a 7. oldalon látható módon. Készen álltok a következő fordulóra. A pontozótábla játékosrendje alapján folytassátok a játékot.



**A VI. fordulóra** a pestis elkezdett visszavonulni. A kerületekre nem kerülnek fel új pestiskockák és polgárjelzők. A hajókon továbbra is érkeznek pestiskockák.

**Emlékeztető:** Azok a játékosok, akik használtak szekereket, most fordítsák vissza azokat, ezzel jelezve, hogy az új fordulóban újra használhatók.

Amikor pestiskockát tesztek egy újránépesített kerületre, a játékos, akihez a kerület tartozik, kap egy patkányjelzőt.

## A játék vége

A játék a VI. forduló végén, miután a játékosok végrehajtották a Termelést, véget ér.

## Patkányjelzők



A játék során a játékosok patkányjelzőket kaphatnak, amik azokat a pestishez köthető eseményeket jelképezik, amik rontják a játékos hírnevét. Ez pedig pontlevonással jár.

Minden, a játék során szerzett patkányjelző után mozgassd eggyel hátrébb a jelölődet a népszerűségi sávon. Ha ezzel a jelölő lekerülne a sávról, hajd a kezdőmezőn.

Az alábbi táblázat szerint veszítesz pontokat a patkányjelzők száma alapján:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
-	0	1	2	4	7	10	13	16	18	21

Például, ha 7 patkányjelződ van, 13 pontot veszítesz. Legfeljebb 21 pontot veszíthetsz. Ha több pontot veszítesz, mint amennyit szereztél, a végső pontozást mínusz pontokkal kezded.

## Végső pontozás

A játék végén a következőkért járnak pontok:



### REGISZTERSÁVOK

Miután megkaptad a patkányjelzők után járó büntetéseket, megkapod a regisztersávokon elfoglalt pozícióidért járó pontokat.



A népszerűségi sávon a játékosok azért is kapnak pontot, ha a többiek előtt vannak. Egy kétfős játékban az elől lévő játékos 5 pontot kap. Három- és négyfős játékban az első helyezett 10, a második 7, a harmadik 3 pontot kap. Ha döntetlen áll fenn, azt a több tűzjelzővel rendelkező játékos nyeri. A nagy tűzjelzőket csak ebben az esetben számoljátok 2 tűzjelzőnek.



### ÚJRANÉPESÍTETT KERÜLETEK

Megkapod az újránépesített kerületek lapkáján látható pontokat. (Az újránépesítés-lapkán látható 2 pontot nem kapod meg – ezt akkor kaptad meg, amikor egy helytartó került az újránépesített kerületre.)



### TEKERCSTÁBLA

A játék során bizonyos akciókkal mozgathattad a jelölőidet a tekercestábládon. Most ezeknek megfelelően kapsz pontokat. A jelölőid mutatják, hogy az adott sáv mennyit ér. Erről példát a 19. oldalon találsz.



Számold meg, hány épületet építettél. (A karanténfejlesztések és a műhelyek épületek, a szekerek nem.) Minden épületért megkapod a feltüntetett pontot – ha több, mint 6 épületed van, csak 6-ot pontozz le.



Megkapod a játék során szerzett egzotikus árukért járó feltüntetett pontokat. Az egzotikus áruk típusának csak a haladó játékváltozatban van jelentősége. Az alap játékváltozatban az elvett hajólapkákért kapsz pontot.



Minden, Messinában található újránépesítés-lapkád után megkapod a feltüntetett pontot.



### MEGMARADT JELZŐK

Add össze a megmaradt értéket, tűzjelzőket, nagy tűzjelzőket és fajjelzőket. Az összeget oszd el hárommal, és kerekítsd lefelé. Ennyi pontot kapsz.

## A győztes

A legtöbb pontot szerző játékosnak van a legjobb hírneve Messinában, így ő a játék győztese. Döntetlen esetén az a játékos győz, aki a legtöbb kerületet népesítette újra. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, az a játékos győz, akihez az újránépesített kerületek közül a legtöbb pontot érő tartozik.

## Haladó változat

A játékos- és a tekercestáblák másik oldalával az aszimmetrikus haladó változatot lehet játszani.

### Előkészületek

Véletlenszerűen osszátok ki a játékoszínkeket. Minden játékos vegye el a színnek megfelelő játékos táblát, és fordítsa a **b** oldalára. (A karanténkunyhók így a jobb oldalon lesznek.) Keverjétek össze a tekercestáblákat, és osszátok ki őket. Minden játékos a **b** oldalt használja.

**Megjegyzés:** Használhatjátok a játékos táblák **a** oldalát a tekercestáblák **b** oldalával vagy fordítva, de ezeket a változatok nem lettek tesztelve.



### Játékmenet

A játék a szokásos szabályok szerint zajlik, de a játékos táblák más lehetőségeket adnak.

Minden körökben van egy akcióhely, ami komoly jutalmat ad, de a játékban csak egyszer használható. Ezeket az akcióhelyeket a ⚡ szimbólum jelöli.

Amikor egy ilyen akcióhelyen lévő polgárt aktiválsz, jelöld meg egy, az egyszemélyes játékhoz szükséges ellenféllappal, ezzel jelezve, hogy többször nem aktiválhatod ezt az akcióhelyet. (Egyszemélyes játékban használj egyéb jelzőt.) Bár többször már nem aktiválható, a polgár ezen az akcióhelyen marad, de a szokásos szabályok szerint átteheted egy műhelybe vagy Messina újránépítéséhez is használhatod.



### Végső pontozás

#### ÚJRANÉPESÍTÉSÉRT JÁRÓ TOVÁBBI PONTOK

2/4/6 = 3 7 10

A szokásos pontozás mellett a játékosok pontot kapnak azért is, ha ők népesítették újra a legtöbb területet. Az első helyezett 10, a második 7, a harmadik 3 pontot kap. Ha egy játékos nem népesített újra területet, akkor ő nem kap pontot. Ha döntetlen áll fenn, azt a több pontot érő kerületekkel rendelkező játékos nyeri (a végső pontozás 2. lépése). Ha továbbra is döntetlen áll fenn, a játékosok elosztják a kapott pontokat.

**Kétfős játékban** az első hely 7 pontot ér, a második helyezett pedig nem kap pontot.

## A TEKERCESTÁBLASÁVOK

A tekercestáblák **b** oldala új lehetőségeket biztosít a pontszerzéshez.



Válassz 1 egzotikus árutípust (azt, amiből a legtöbbed van). Minden ilyen típusú rakomány után megkapod a feltüntetett pontot.



Minden műhely után megkapod a feltüntetett pontot, de ha több, mint 5 műhely van, csak 5-öt pontozz le.



Minden, a játék végén megmaradt fajlzöld után megkapod a feltüntetett pontot, de ha több, mint 6 fád van, csak 6-ot pontozz le.



Minden karanténfejlesztésért megkapod a feltüntetett pontot. (Mivel 4 kunyhód van, nem lehet 4-nél több fejlesztésed.)



Minden, a játék végén megmaradt érméd után megkapod a feltüntetett pontot, de ha több, mint 9 érméd van, csak 9-et pontozz le.

**Megjegyzés:** Ha a kockád a sáv első szintjén van,  $\frac{1}{2}$  pontot kapsz minden érme után. Ha páratlan számú érméd van, lefelé kerekíts.

## HALADÁS A REGISZTERSÁVOKON



Pontokat kapsz a különböző regisztersávokon elért pozíciók után. Minden sávon van egy mező, amin egy zászló, illetve egy mező, amin két zászló látható.



A tekercestáblán a pontozás két szintre van osztva. Ha átlépted a kétzászlós mezőt, a nagyobb pontszámot kapod. Ha csak az egyzászlós mezőt lépted át, a kisebb pontszámot kapod. Ha nem lépted át az egyzászlós mezőt, nem kapsz pontot.

## HALADÁS A VEZETŐKKEL



A birtokodon minden vezetőd útvonala 2 hatszögletű mezővel ér véget, ezután egy utolsó mozgással a középső helyre lehet mozogni. Ez a sáv ezért az utolsó három mezőért ad pontot, kezdve a legkisebb pontszámmal, ami az első hatszögletű mezőért jár. Válaszd ki a két vezetőt, akik a legmesszebb jutottak, és megkapod az értük járó pontokat.

## Elsőbbséglapka

Ezt a lapkát akkor is használhatjátok, ha nem a haladó változattal játszottok. Ezzel a forduló táblázatot módosíthatjátok, így más regisztersávok döntik el a játékosrendet a különböző fordulóiban.



## Egyszemélyes játékváltozat

A Messina 1347 játszható egyedül is, és használható akár a haladó változat tábláit is. Egy képzeletbeli játékos lesz az ellenfeled, aki a következő szabályok szerint játszik.

### Előkészületek

választott kerületlapka (fehér rész)



az ellenfél akciója (piros rész)

Válassz egy színt magadnak és az ellenfelednek. Hajtsd végre a kétfős játékok előkészületeit. Az ellenfeled nem használja a város- és templomsávokat, így csak a saját jelölőidet tedd fel ezekre.

Keverd meg az ellenféllapkákat, és rendezd őket egy képpel lefelé fordított kupacba.

**Megjegyzés:** Ha a játékos táblád **b** oldalát használod, szükséged lesz plusz jelzőkre, amikkel meg tudod jelölni az egyszer használható akcióhelyeket.

### Helytartók

Az ellenfeled ennyi helytartót használ:

I., II., III. forduló

3 helytartó

IV., V. forduló

4 helytartó

VI. forduló

5 helytartó

Mivel az ellenfeled helytartói nem a szokásos szabályok szerint mozognak, minden forduló végén visszateheted őket az ellenfél táblájára.

### Játékosrend

Te leszel a kezdőjátékos az I., III. és V. fordulóban. A többi fordulóban az ellenfeled lesz a kezdőjátékos.

## Az ellenfél köre

Az ellenfél köre a tiédhez hasonló.

- KERÜLETLAPKA KIVÁLASZTÁSA.** Fedd fel a felső ellenféllapkát. Tegyé el egy fel nem használt helytartót a jelzett kerületlapkára, ha az elérhető. Ha a lapka nem elérhető, akár azért, mert már rajta van egy helytartód vagy mert még nem került játékba, addig húzz lapkákat, amíg elérhető kerületlapkát nem találsz. (A forduló hátralévő részére hagyd figyelmen kívül a többi.)
- POLGÁR MEGMENTÉSE.** Vedd le a kerületlapkán lévő polgárjelzőt (ha több is van, akkor mindet), és tedd vissza a készletbe.
- KÜZDELEM A PESTISSEL.** Ha van pestiskocka a kerületlapkán, az ellenfél eltávolít 1-et, és halad 1 mezőt a népszerűságon.
- AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA.** Az ellenfél figyelmen kívül hagyja a kerületlapka akcióját, ehelyett az ellenféllapkán látható akciót hajtja végre:

Elvesz egy hajólapkát a kiválasztott kerületlapkához legközelebbi kikötő dokkjából. Ha több hajólapka is egyformán közel van, véletlenszerűen veszi el az egyiket.



Elveszi az elérhető szekeret.



Elveszi a feltüntetett típusú műhelyt.

Elveszi az összes elérhető karanténfejlesztést.

### Végső pontozás

Ha a népszerűságon az ellenfél mezőjén vagy azon túl vagy, kapsz 5 pontot. Máskülönben a szokottak szerint pontozz.



Az egyszemélyes változatban az újranépesített kerületek pontozása eltér a többszemélyes változattól. Ha a játékos újranépesít két kerületet, kap 3 pontot. Három kerületért 4 pontot kap, öt kerület újranépesítéséért pedig 10 pontot.

Az alap változatban 130, a haladó változatban 140 pont számít jó eredménynek.

### EGYÉB MEGJEGYZÉSEK A PONTOZÁSHOZ (minden játékoszámnál)

**Példa a tekercstáblához:** Kék háromszor haladt az **a** oldal középső sávján. Minden elvett hajólapkája 4 pontot ér, így ha 4 hajólapkája van, 16 pontot kap.

Ha 50 pont fölé mész a végső pontozásban, az egyik helytartódat (vagy egyéb jelölődet) emlékeztetőként tedd erre a mezőre.



# Előkészületek áttekintése



**Kerületlapka hozzáadása:** A dokklapka a bal alsó kikötőhöz ad egy új hajót. Az új kerületlapkát az óramutató járása szerinti legközelebbi üres helyre tegyéd.

## Szabályemlékeztető

- ✓ Az előkészületek során Messinát az összes, játékoszámnak megfelelő **A** lapkából és 1 véletlenszerű **B** lapkából állítsátok össze.
- ✓ A fenti képen látható a pestiskockák játékosszám szerinti száma. A többi kockát tegyéd vissza a dobozba.
- ✓ Ha nincs annyi pestiskocka, hogy a népességkerék által jelölt összes kerületre tudjatok tenni, akkor egyáltalán ne tegyéd fel pestiskockákat.
- ✓ Csak akkor használhatod a birtokodon álló helytartót, ha már az összes, Messinában tartózkodót használtad.
- ✓ Egy dokkon álló helytartó nem akadályozza meg, hogy más helytartó is használja azt a dokkot.
- ✓ A kördben minden, a kerületlapkádön maradt pestiskocka után 1 patkányjelzőt kapsz.
- ✓ Egy nagy tűzjelzővel további egy – szomszédos kerületlapkán lévő – pestiskockát is levehetsz (lásd 9. oldal).
- ✓ A kezdeti műhelyek minden forduló végén termelnek. A kései műhelyek egyszeri jutalmat adnak.
- ✓ Egy fejlesztett polgár egy műhelyben 1 pontot termel a forduló végén, függetlenül attól, hogy az kezdeti vagy kései a műhely.
- ✓ Az V. és a VI. fordulóban a pontozótáblán a kései műhelyek vannak a kezdeti műhelyek helyén.
- ✓ Ha egy kerület újranépesítéséhez helytartó szükséges, csak egy fel nem használt helytartódat dobhatod el (azt nem, ami az adott kerületet választotta). Ezt a helytartót tedd vissza a dobozba, de továbbra is a „te helytartódnak” számít, amikor a város- vagy templomsávokon haladásért fizetsz.
- ✓ A város- és templomsávokon haladás költsége 1 érme minden helytartó után; beleértve a 3 helytartót, amikkel a játékot kezded és minden további, amit a készletből szereztél.
- ✓ Ha pestiskockát tesztek egy kerületre, amit újranépesítettél, kapsz 1 patkányjelzőt.
- ✓ Ha egy helytartót egy játékos olyan kerületre tesz, amit újranépesítettél, kapsz 2 pontot.

## Ikonok

- Kapsz 1 érmejelzőt.
- Kapsz 1 fajelzőt.
- Kapsz 1 tűzjelzőt.
- Kapsz 1 nagy tűzjelzőt.
- Haladj a tekerctáblád egyik sávján.
- Haladj a várossávon (ingyen).
- Haladj a templomsávon (ingyen).
- Fejlessz egy polgárjelzőt.
- Azonnal megkapod a jelzett pontszámot.
- Haladj a jelzett vezetővel.
- Haladj bármelyik vezetőddel.
- Fejlessz bármelyik vezetődet.
- Haladj bármelyik vezetőddel. Átugorhatsz egy mezőt az útvonalán.
- Vedd el az egyik helytartóbábudat a készletből.
- Hajtsd végre bármelyik akciót Messina egyik kerületlapkájáról.
- Építs műhelyt, karanténfejlesztést vagy szekeret.
- Aktiváld a feltüntetett mennyiségű polgárt a birtokodon.

	körcikben	műhelyben	karanténban	
Lehet fejleszteni?	✓	✓	✓	
Lehet üres műhelybe mozgatni?	✓	✗	✗	
Lehet Messina újranépesítéséhez használni?	✓	✓	✗	

## KOMPENZÁCIÓ A KEZDETI JÁTÉKOSSORRENDHEZ

1. játékos	2. játékos	3. játékos	4. játékos
semmi	1 pont	1 érme	1 pont + 1 érme