



VILLAGERS

SZABÁLYKÖNYV

KÉSZÍTETTE: HAAKON HOEL GAARDER



©2019 SINISTER FISH GAMES





BEVEZETŐ

Egy új falu alapítójának szerepébe bújhatsz. A középkorban vagyunk, a fekete halál levonulása után pár évvel. A járvány megtizedelte a népességet és nem várt gondokkal nehezítette a túlélők életét. Megfogyatkoztak azok, akik biztosították az olyan alapvető dolgokat, mint élelem, lakóhely, ruházat. Akik életben maradtak, az alapanyagok hiányával küzdenek.

A kereskedőknek nincsenek vásárlói, a parasztoknak nincsenek földjeik, a mesteremberek a járvány miatt kénytelenek voltak maguk mögött hagyni a műhelyeiket.

Az út menekültektől hemzseg, akik tőled várják, hogy megteremtsd nekik a biztonságot. A gabonafölded jó kiindulási pont egy új falu számra, hiszen megbízható élelemforrás évek óta. Neked kell eldöntened, kit engedsz letelepedni, mivel az erőforrásaidnak megvannak a határai.

Az úton menekülők saját szakértelmüket tudják neked felajánlani, de ők is függenek másoktól. Szükségük van a termelt árukra és nyersanyagokra, hogy saját termékeiket létrehozassák.

Ha sikerül megtalálnod azokat az embereket, akik képesek nyereségesen együtt dolgozni, miközben növeled a termelésedet és lakóhellyel látod el őket, egy virágzó falut hozhatsz létre.

A falud kiépítése nem szól másról, mint hogy jól együttműködő szakmákat válogass össze. Néha olyan telepeseket is ki kell választanod, akik nem illenek annyira a közösségbe, majd átképezheted őket. Így lettem én is favágó. Nem pont erre számítottam, de ma már hasznos vagyok.



A doboz tartalma



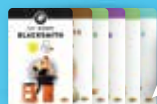
5 **Főter** kártya



5 Segédlet kártya



5 Alapítók (Founders)



6 Úton kezdő telep



30 Alapvető telep:
Favágók (Lumberjacks),
Bányászok (Miners) és
Boglyakészítők



(Hayers)94 Egyéb telep

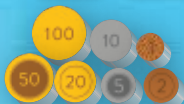


2 Piac kártya



Kezdőjátékos kártya és

Lapválasztás fázis vége kártya

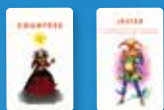


150 Érme

Egyjátékos módhoz



24 Esemény kártya



Grófnő (Countess) és Bolond
(Jester) kártya

8 Keverjétek meg a többi kártyát és képezzetek 6 paklit képpel lefelé, ahol a pakliban található lapok száma a játékoszám kétszerese. Például, 5 játékos esetén 6 darab 10 lapos paklival játszatok. Ez a 6 pakli az úton kezdő telespes kártyák feletti vonalba kerül.

9 Helyezzétek a második pakli alá az első piac kártyát és a hatodik pakli alá a második piac kártyát. Ezzel készen van az út.

10 Osszatok a maradék kártyákból képpel lefelé 5 kártyát minden játékosnak. Ezek a játékosok kezben tartott lapjai.

11 Helyezzétek a megmaradt kártyákat az út mellé egy pakliba. Ez a tartalék pakli.

Két játékos esetén vegyétek figyelembe a 11. oldalon található szabályokat is.

Ezzel készen álltok a játékra.

*Az arany kifejezést a játékban található minden érmére használjuk, az érme színétől függetlenül.

ADJATOK MINDEN JÁTÉKOSNAK:

FŐTÉR



ALAPÍTÓK



FALU



SEGÉDLET



KÉSZLET



KÉZBEN TARTOTT LAPOK

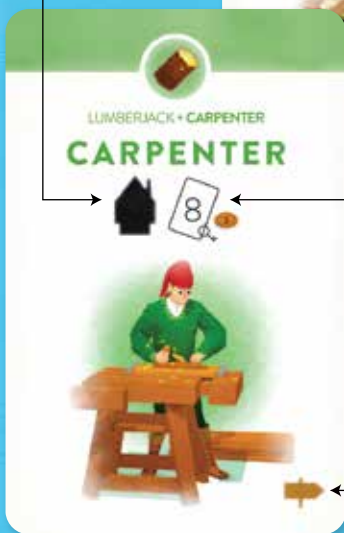


EGY TELEPES KÁRTYA RÉSZEI



Élelem szimbólum: A lapváltászás fázisban minden ilyen szimbólum után eggyel többtelepest választhatsz (lásd a 8. oldalt).

Építő szimbólum: Az építés fázisban minden ilyen szimbólum után eggyel több telepest helyezhetsz le (lásd a 12. oldalt).



Típus szimbólum: Megmutatja, hogy a telepes a 9 típusból melyikbe tartozik. A legtöbb telepest egy ugyanolyan típusú telepesre tudod elhelyezni.

Együttműködési szint: Megmutatja, hogy hány fajta másik telepes helyezhető erre a telepesre. Ebben az esetben csak egy.

Termelési lánc szövege: Megmutatja, hogy ez a telpes milyen más telepesre helyezhető és milyen más telepesek helyezhetők rá, azaz hol helyezkedik el az termelési láncban (lásd a 12. oldalt).

Telepes neve: A telepes foglalkozása.

Arany szimbólum: Megmutatja, mennyi aranyat kap a piac fázisban az adott telepes. Az arany a győzelmi pont is a játékban.

Zászló: A telepes típusa. Zászlót csak olyan telepeseken találsz, akiket közvetlenül le tudsz helyezni a játéktérre, és nem kell más telepésekre helyezni őket.

Lakat: A zárt telepeseket jelöli (lásd a 15. oldalt).

Nyitás szimbólum: Megmutatja, hogy melyik telepes nyitja a kártyán látható lakatot (lásd a 15. oldalt).

Ezüst formula: A pontok száma, amit a telepes szerezhethet neked a második piac fázisban, ha a feltételek teljesülnek (lásd a 20. oldalt).

Kulcsosomó szimbólum: megmutatja hány lakat szimbólummal zárt telepest nyithat ez a telepes (lásd a 15. oldalt).

Útjelző szimbólum: Ez a szimbólum a 6 úton kezdő telepest jelöli. Csak a játék előkészítésénél és elpakolásánál van jelentősége.

Kártya hátulja: A hátlapon láthatod a kártya típusát. Ez hasznos információ, amikor képpel lefelé lévő kártyákból húzol, és azt is láthatod, hogy más játékosoknál milyen típusú kártyák vannak.

Dobópakli szimbólum: Ezek a kártyák a dobópakliba kerülnek miután kijátszottad őket.



JÁTÉKSZABÁLYOK

A játék több fordulóból áll, és addig tart, amíg az úton képpel lefeléfordított telepes paklik **A** mindegyike el nem fogy. Minden forduló 2 fázisból áll, amelyek a következő sorrendben történnek:

1. Lapválasztás fázis: A játékosok telepeseket választanak az útról.
2. Építés fázis: A játékosok telepeseket helyeznek a kezükben tartott lapok közül a falujukba **B**.

Ezen felül két piac fázis is van a teljes játék során, amikor a játékosok aranyakat kapnak. A játék végén a legtöbb arannyal rendelkező játékos győz **C**.

A LAPVÁLASZTÁS FÁZIS

Ebben a fázisban a játékosok egymást váltva egy telepes kártyát vehetnek fel az útról. A képpel felfelé lévő kártyák közül választhatnak egyet vagy felhúzzhatják a felső lapot a képpel lefelé lévő paklik egyikéből.

Ebben a fázisban minden játékos 2 telepest választ és egy extra telepest a falujában található minden élelem után **C**. Ez a lapválasztás korlát és ezt a mennyiségű lapot köteles vagy felvenni az útról a lapválasztás fázisban. Például, ha 1 élelmed van a faludban, 3 telepest kell felvenned az útról. Soha nem húzhatsz fel több, mint 5 telepest a lapválasztás fázisban, akkor sem, ha 4 vagy több élelmed van a faludban.

A körödben vegyél a fel egy telepest az útról, majd az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékos teszi ugyanezt. A kezdőjátékos kártya tulajdonosa kezdi a kört. A felhúzott telepest helyezd képpel felfelé a falud főterére **D**. Folytassátok a lapválasztás köröket, amíg minden játékosnak a lapválasztás korlátjának megfelelő számú telepese van a főtéren, majd vegyétek a kezetekbe a kártyákat a főtérről. Amikor végeztetek, folytassátok az út feltöltése lépéssel.

Ha a választott kártyán egy érme van (ráhelyezve, nem a nyomtatott érmék), az érme a készletedbe kerül. Amikor a képpel felfelé lévő kártyák közül húztok fel lapot, azonnal töltsétek fel a kártya helyét balról az első, nem üres, fejjel lefelé lévő pakliból **E**.

A piac kártyákat ne vegyétek fel, vagy mozdítsátok el **F**. Ezek a piac fázisig a helyükön maradnak. Amikor egy pakli kiürül, az adott pakli nincstöbbet játékban.

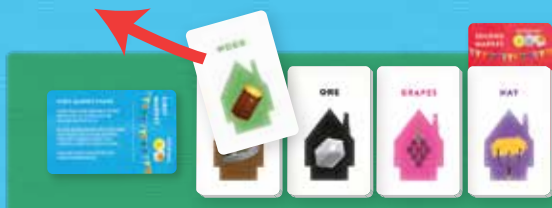
Mikor minden pakli üres, az útról felvett képpel felfelé lévő lapokat a tartalék pakliból töltsétek fel. Amikor már minden más pakli elfogyott, akkor vehettek fel a tartalék pakli tetejéről is kártyát a lapválasztás fázisban. Ha az összes pakli és a tartalék pakli is elfogyott, akkor a felvett lapok helyét ne töltsétek fel.



LAPVÁLASZTÁS FÁZIS PÉLDA



- 1 A játékos felvesz egy telepet az útról és a főtérré helyezi. A kártyán lévő érme a készletébe kerül.
- 2 A megüresedett helyet az úton balról az első pakliból feltölti. Ezután a következő játékos választ telepet.
- 3 A játékosnak 1 élelem van a falujában ezért a lapválasztás korlátja 3. Amikor a 3. telepet is a főtérré helyezte, befejezi a lapválasztás fázist és a lapokat a főtérről a kezébe veszi.

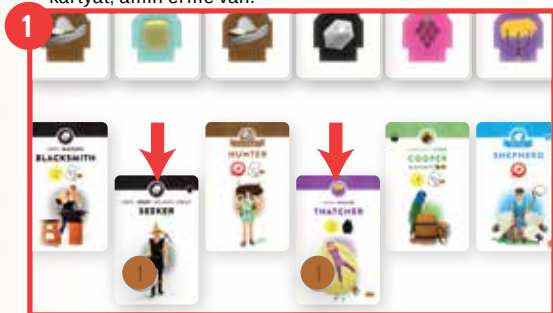


A képpel felfelé lévő telepesekek helyett választhatja azt, hogy a képpel lefelé lévő paklik tetejéről húz egy kártyát, és képpel felfelé a főtérré teszi, hogy azt mindenki láthassa.

AZ ÚT FELTÖLTÉSE

Miután minden játékos befejezte a lapválasztás fázist, a következő lépéseken menjetek végig*:

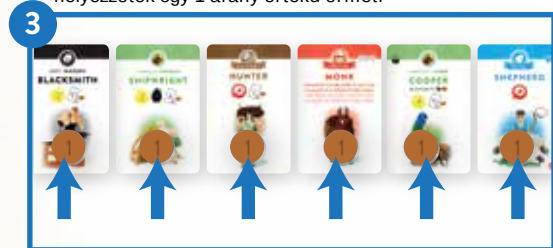
- 1 Tegyetek az útról a dobópakliba minden olyan kártyát, amin érme van.



- 2 Az úton megüresedett helyeket a tartalék pakliból töltsétek fel. Amennyiben a tartalék pakli üres, használjátok balról az első paklit az úton.



- 3 Az úton képpel felfelé lévő összes telespesre helyeztetek egy 1 arany értékű érmét.



- 4 Kezdhettek az építés fázist.

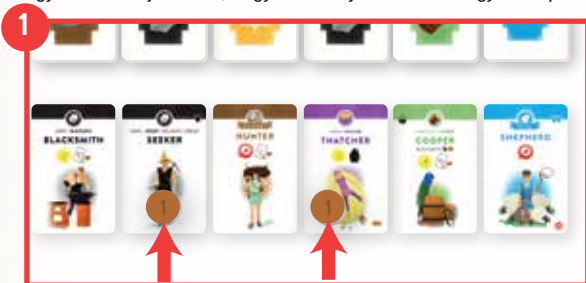
*Két játékos esetén ez a mechanika máshogy működik. Ez az egyetlen különbség a kétjátékos és többjátékos módok között.



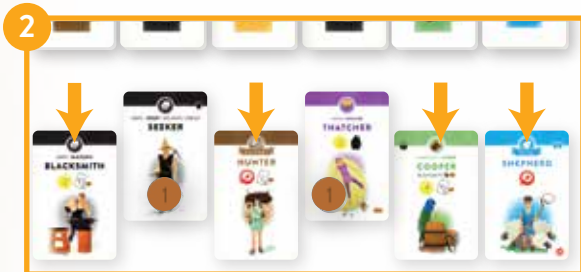
AZ ÚT FELTÖLTÉSE 2 JÁTÉKOS ESETÉN

Miután mindkét játékos befejezte a lapválasztás fázist, menjetek végig a következő lépéseken:

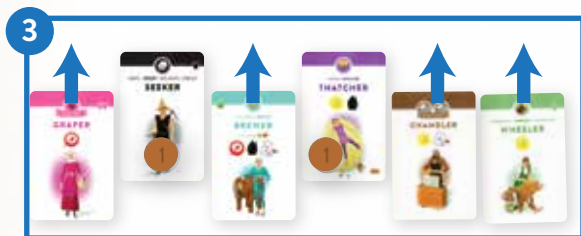
- 1 Minden játékos, a körsorrenddel ellentétes sorrendben, elhelyezhet egy 1 arany értékű érmét a bankból egy, az úton képpel felfelé lévő, telespesre. Az érmét helyezhetitek mindketten ugyanarra a telespesre vagy választhatjátok azt, hogy nem helyeztek érmét egyik telespesre sem.



- 2 Tegyetek az útról a dobópakliba minden olyan kártyát, amin nincs érme.



- 3 Az úton megüresedett helyeket a tartalék pakliból töltsétek fel. Amennyiben a tartalék pakli üres, használjátok balról az első paklit az úton.



- 4 Kezdhettek az építés fázist.

A kártyák amelyeken érmék vannak, több fordulón keresztül is az úton maradhatnak és több érme is összegyűlhet rajtuk.



AZ ÉPÍTÉS FÁZIS

Ebben a fázisban a játékosok telepes kártyákat helyezhetnek a kézben tartott lapjaikból a falujukba. A faluban lévő telepeseket többet nem lehet onnan felvenni.

Minden játékos 2 telepest helyezhet el a falujában plusz egy extra telepest a falujában található minden építő után. Például, ha 2 építő van a faluban, 4 telepest helyezhetsz el a faluban. Ez az építési korlát. Soha nem helyezhetsz le több, mint 5 telepest a faluban az építés fázisban, akkor sem ha 4 vagy több építő van a faluban. Lehetetsz kevesebb telepest, mint az építési korlátod.

Egy játékos a fordulón belüli sorrendben elvégzi az összes építés akcióját, mielőtt a következő játékos jönne.

Az építés fázis elején jelentsd be, mi az építési korlátod és helyezd le a főterre a telepeseket, akiket szeretnél. Így könnyebben biztosíthatod, hogy nem léped túl az építési korlátot. Mikor végeztél a kiválasztással, helyezd el a telepeseket a faluban.

TERMELÉSI LÁNCOK

Amennyiben egy telepes kártyán szerepel termelési lánc **A**, ezt vegyétek figyelembe amikor a faluba helyezitek. Azok a telepesek, akiknek a neve a kártya neve előtt szerepel, a kártya alatt kell legyenek a faluban, a listának megfelelő sorrendben. A bognárt (Cartwright) például egy favágó (Lumberjacks) és kerékgyártó (Wheeler) tetejére kell helyezni.



Amikor egy kártyát a másikra helyeztek, takarjatok el mindent az alsó kártya neve alatt. **Amikor ez megtörténik a név alatt szereplő tulajdonságok többet nem érvényesülnek.** Ha egy alapító (Founders) például egy kondást (Swineherd) helyeztek, az alapítótól (Founders) származó élelmet vagy aranyat nem tudjátok többet használni.

Az termelési láncot nem kell egyszerre befejeznetek, de a lapok csak a megfelelő sorrendben kerülhetnek egymásra. Le tudtok például telepíteni egy favágót (Lumberjacks) és egy kerékgyártót (Wheeler) az egyik fordulóban, majd rájuk kerülhet egy bognár (Cartwright) egy későbbi fordulóban.

Az építési lánc első telepésén lehet két másik telepes, ezzel az termelési láncnak 2 ága alakul ki. Például, egy favágón (Lumberjacks) elhelyezhettek egy ácsot (Carpenter) és egy kerékkészítőt, és a kerékkészítő láncára később kerülhet egy bognár (Cartwright).

Ugyanabból a megnevezésű telepesből több is lehet a faluban.

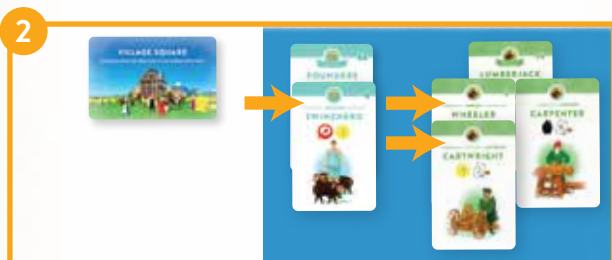


ÉPÍTÉS FÁZIS PÉLDA

A játékos le szeretné helyezni a bognár (Cartwright) kártyát. A kártyán látható termelési lánc szerint egy favágó (Lumberjacks) és egy kerékkészítő láncára helyezheti le a bognár (Cartwright) kártyát.



1 A játékos kezében van egy kerékkészítő és már van a falujában egy favágó (Lumberjacks), úgyhogy a bognár (Cartwright) követelményét teljesíteni tudja. Kiválasztja a kerékkészítőt és a bognárt (Cartwright). Mivel van a falujában egy építő és így három az építési korlátja, lehet még egy telepest. A kondást (Swineherd) választja, mivel az alapítókra (Founders) tudja helyezni. A három kiválasztott kártyát a főtérré rakja.



2 A három kártyát ezután elhelyezi a faluban. A kondás (Swineherd) az alapítókra (Founders) kerül az építési lánc követelményének megfelelően. A kerékkészítőt a favágóra (Lumberjacks) helyezi, így az most osztozik az áccsal a favágó (Lumberjacks) termékein. A bognárt (Cartwright) pedig az imént elhelyezett kerékkészítőre rakja.

Az termelési lánc első telepésén, mint az alapítók (Founders), favágók (Lumberjacks) és pásztorok (Shepherd), lehet két másik telepés, ezzel az építési láncnak 2 különböző vagy azonos ága alakulhat ki.



ALAPVETŐ TELEPESEK MEGSZERZÉSE

Az **építés fázisban** lehetőség nyílik alapvető telepeseket szerezni. Ezek a favágók (Lumberjacks), boglyakészítők (Hayers) és bányászok (Miners). Minden széna (Hay), érc (Ore) és fa (Wood) típusú kártyát ezekre a telepésekre lehet elhelyezni. Helyezz egy bármilyen kártyát az úton lévő bármelyik pakli tetejére képpel lefelé, hogy felvehesd, és a faludba helyezhess egy bármilyen alapvető telepést. Ezt az építés fázis alatt **legfeljebb háromszor** teheted meg. Avisszatett kártyát nem kell megmutatni a többi játékosnak.

Ha az úton lévő összes pakli üres, akkor a tartalék pakli tetejére tedd a kártyát. Ha a tartalék pakli is üres, akkor a lapot tedd a dobópakliba.

Az alapvető telepések lehelyezése **nem számít bele az építési korlátodba** és a legfeljebb 5 lehelyezhető telepésbe sem. Az építési korlátod számításakor őket hagyd figyelmen kívül.

ALAPVETŐ TELEPESEK MEGSZERZÉSE PÉLDA

1

1 A játékos visszatesz 3 kártyát az általa választott paklira az úton, majd 3 általa választott típusú alapvető telepést helyez a falujába.

2 Ezután végrehajtja a 3 építés akcióját, amivel egy kovácsot (Blacksmith) helyez az új bányászra (Miners), egy marhatenyésztőt (Grazier) az egyik boglyakészítőjére és egy gyertyamártót (Chandler), ami nem kerül semmilyen más lapra. A gyertyamártó (Chandler) egy magányos telepés, aki nem csatlakozik egyik lánchoz sem.

2

LAKATOK

Amikor egy olyan telepest játszotok ki, akin egy lakat **A** található, először ki kell nyitnotok a lakatot. Nézd meg, hogy van-e a bárkinek a falujában olyan telepes, akinek a neve a nyitás szimbólum mellett szerepel. Ő a kulcs telepes **B**.



-Ha van kulcs telepes a saját faludban, akkor tegyél rá két aranyat a bankból.

-Ha egy másik játékosnál van a kulcs telepes, akkor a készletedből tegyél rá 2 aranyat.

-Ha senkinél nincs a kulcs telepes, akkor fizess a banknak 2 aranyat, hogy letehesd az új telepest.

Amikor több helyen is elérhető a kulcs telepes, akkor választhatsz, hogy melyikükkel nyitod ki a lakatot, de nem választhatod azt az opciót, hogy a banknak fizetsz, ha egy másik játékos falujában is elérhető a kucs telepes. Fontos, hogy az adott kör építési fázisában korábban lerakott telepest is használhatod, mint az alábbi példában is látszik.

LAKATOK NYITÁSA PÉLDA

A játékos egy kádárt (Cooper), egy sörfőzőt (Brewer) és egy halászt (Fisher) akar a falujába helyezni. Mindegyiken lakat van.



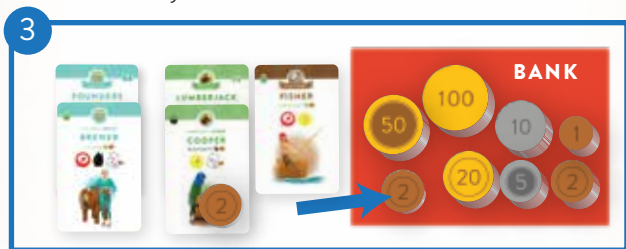
1 Először a kádárt (Cooper) helyezi le. A kulcs telepes ekkor a kovács (Blacksmith), ezért a másik játékos kovácsának (Blacksmith) fizet 2 aranyat.



2 Ezután a sörfőzőt (Brewer) telepíti le, amit a kádár (Cooper) nyit ki, így az imént lehelyezett saját kádár (Cooper) telepesére tesz 2 aranyat a bankból.



3 Végül a halászt (Fisher) teszi le, amihez egy hajóács (Shipwright) szükséges. Mivel senkinek nincs hajóácsa (Shipwright), ezért a bankba kell 2 aranyat befizetnie.



A KULCSCSOMÓ SZIMBÓLUM



A kártyákon található kulcscsomó **A** azt jelöli, hogy az adott telepessel hány másik telepes nyitható, így potenciálisan mennyi aranyat hozhat a tulajdonosának.

Például a kovács (Blacksmith) 10 telepest tud nyitni, azaz akár 20 aranyat is megkereshet.

KÜLÖNLEGES TELEPESEK

Az építés fázisban a piros színű, különleges telepeseket is letehetitek. Ezek a kártyák különleges hatásokkal bírnak, amik a kártyán szerepelnek.

Bizonyos különleges telepeseken a dobópakli szimbólum szerepel **A**. Ezeket a kártyákat használat után helyezétek a dobópakliba és az építési korlátba se számoljátok bele őket. A körötökben bármennyit kijátszhattok belőlük.

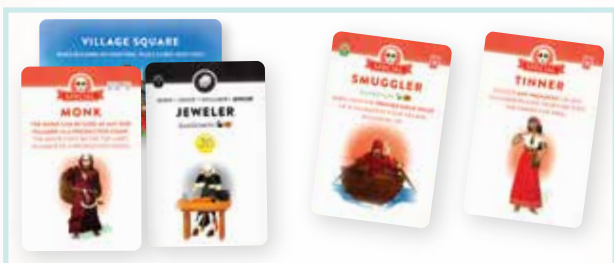


Azok a különleges telepeselek, akiknek nincs dobópakli szimbólum, mint például a szerzetes (Monk), továbbra is beleszámítanak az építési korlátba, mivel őket a faluba helyezitek, mikor kijátszátok.

Különleges telepes kártyák soha nem használhatóak arra, hogy ellopjátok egy másik játékos alapítót (Founders).

KÜLÖNLEGES TELEPESEK PÉLDA

A játékos egy szerzetest (Monk) és egy ékszerészt (Jeweller) fog lehelyezni, amivel eléri a 2 kártyás építési korlátját. Kijátszik még egy csempészt (Smuggler) és egy bádogost (Tinner). Az utóbbi két lapot használat után a dobópakliba kell helyezni, így nem számítanak bele az építési korlátba.



1 A szerzetes (Monk) egy helyettesítő kártya, így a játékos arra használja, hogy a barlangászt (Spelunker) helyettesítse a termelési láncban a kutató (Seeker) és az ékszerész (Jeweller) között.



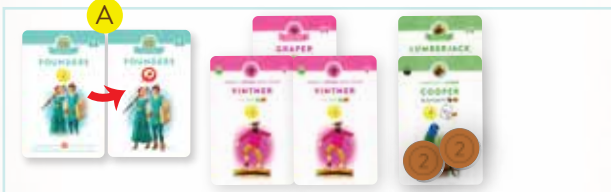
2 Ezután a bádogost (Tinner) használja, hogy kinyissa a lakatot az ékszerészen (Jeweller) a képességével **3**. A csempészt (Smuggler) felhasználja, hogy az ékszerész (Jeweller) értékének felét elvehesse aranyban, de a csempészen (Smuggler) is van egy lakat, amit szintén a bádogos (Tinner) képességével nyit ki. Végül a bádogost (Tinner) és a csempészt (Smuggler) a dobópakliba teszi.

ÉPÍTÉS FÁZIS VÉGE

Amikor minden játékos befejezte az építés fázist, ellenőrizzétek, melyik játékosnak nincs élelme a falujában. Az a játékos, akinek a falujában nincs élelem, fordítsa át az alapítók (Founders)

kártyájátA arra az oldalára, amin az élelem szimbólum szerepel.

Ha az alapítók (Founders) kártya így átfordul, többé nem fordítható vissza a másik oldalára.



A játékosnak nincsen élelem a falujában, ezért az alapítók (Founders) kártyáját átfordítja az élelem szimbólumot mutató oldalára.

Az első játékos kártyát mozgassátok a következő játékoshoz és ezzel az építés fázisnak vége van. Kezdjétek a következő lapválasztás fázis, hacsak nem teljesülnek a piac fázis követelményei.

ELSŐ PIAC FÁZIS

Amikor az út első két (balról) képpel lefelé lévő paklija kiürül, az építési fázis után az első piac fázis következik. Az első piac fázis kártyaB emlékeztet erre*.

Az első piac fázisban minden játékos annyi aranyat kap, amennyi a kártyáin nyomtatott aranyak száma a falujában, plusz a kártyákon elhelyezett pénzürmék értéke. Ne vegyétek le a lapokon elhelyezett érméket, mivel a második piac fázisban ezek újra számítani fognak.

Minden termelési láncnak csak a tetején található kártya nyomtatott arany értékét kell figyelembe venni, azokat nem amelyek alatta vannak.

Minden játékos elveszi a bankból az általa megkeresett aranyakat és a készletébe helyezi körsorrendben. Az ezüst szimbólumok nem adnak aranyat az első piac fázisban. Miután minden játékos végzett az első piac fázisnak vége van. Az első piac kártyát vegyétek ki a játékból és kezdődik a következő lapválasztás fázis.



Az első két pakli üres, azaz a forduló végén sor kerül az első piac fázisra. A piac kártyát az oldalára fordítva jelezhetjük ezt.

*Hacsak nem játszottak a játékosok nagyon szokatlan módon (csak képpel lefelé lévő lapokat választanak), az első piac fázis akkor történik meg, amikor az első piac fázis kártyán lévő pakli kiürül.

ELSŐ PIAC FÁZIS PÉLDA



A játékosnak annyi a feladata az első piac fázisban, hogy összeszámolja a falujában található, látható arany szimbólumok értékét és a faluban található érméket. A szabadkőművest (Freemason) itt nem veszi figyelembe, mivel az ezüst szimbólumokat csak a második piac fázisban pontozzuk. Összesen 23 aranyat kap, amit a bankból vesz el és a készletébe kerül. A faluban található érméket nem veszi le, mivel azokat újra felhasználja majd a második piac fázisban.

Az első piacod? Nem kell túlzásba vinni ilyenkor a kereskedelmet. Sokszor jobb, ha végjátékra is gondolsz és inkább az építkezésre és a megfelelő mennyiségű élelemre koncentrálsz. Nekem akkor indult igazán be a falumban az élet amikor ingyen italokat kezdtem osztani. Tudtad, hogy a hajóács elég ügyesen épít házakat?

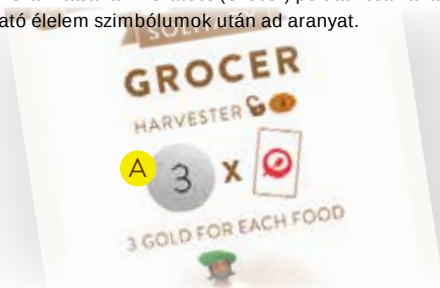


MÁSODIK PIAC FÁZIS

Mikor az úton található összes pakli kiürül, a második piac fázis következik a forduló építés fázisa után. **Ugyanúgy** számoljátok összea pontokat, mint az első piac fázisnál, azzal a **kívétellel**, hogy most az **ezüst szimbólumok is számítanak**. Ebben a fázisban már lehetetitek a kártyákon található érméket a pontozáshoz. Helyezzétek át őket a készletekbe, de **csak azután**, hogy az ezüst szimbólumok pontozása is megtörtént, mivel az érmék befolyásolhatják az ezüst szimbólum pontozását.

EZÜST SZIMBÓLUM

Bizonyos lapokon ezüst szimbólumot találtok **A**, ami általában egy feltétel függvényében aranyat ér nektek a pontozásnál. Minden kártyán megtaláljátok a kártya saját szabályát. Csak a saját falutokban található telepeseket vegyétek figyelembe a pontokszámításánál. A szatócs (Grocer) például csak a faludban található élelem szimbólum után ad aranyat.



A kártyákon az arany és ezüst jelölést vegyétek figyelembe amikor egy hatás aranyat vagy ezüstöt követel meg. A fafaragó (Wood carver) például ad pontot a hajóács (Shipwright) arany szimbóluma után, de nem ad a gerendakészítő (Log rafter) ezüst szimbóluma után.

Csak a termelési láncok felső kártyáján található élelem, fa és arany vehető figyelembe az ezüst szimbólumok pontozásánál is. A típuszimbólumok és lakatok viszont az összes kártyán érvényesek, azokon is amik a termelési lánc alsóbb lépcsőin helyezkednek el.

Néhány különleges és ezüst szimbólummal rendelkező telepés szabálya kimondja, hogy csak a nyomtatott aranyakért ad pontot, tehát a kártyán lévő érméket ilyenkor ne vegyétek számításba. Például, a fafaragó aki egy bognár (Cartwright) után ad pontot, nem fog több mint 9 pontot adni, akkor sem, ha a bognáron (Cartwright) 4 arany értékű érme van.

A JÁTÉK VÉGE

Miután a második piac fázisnak vége van, a játék befejeződött. Az a játékos a nyertes, akinek a legtöbb arany van a készletében. Holtverseny esetén, az a játékos nyer, akinek kevesebb telepés van a falujában.



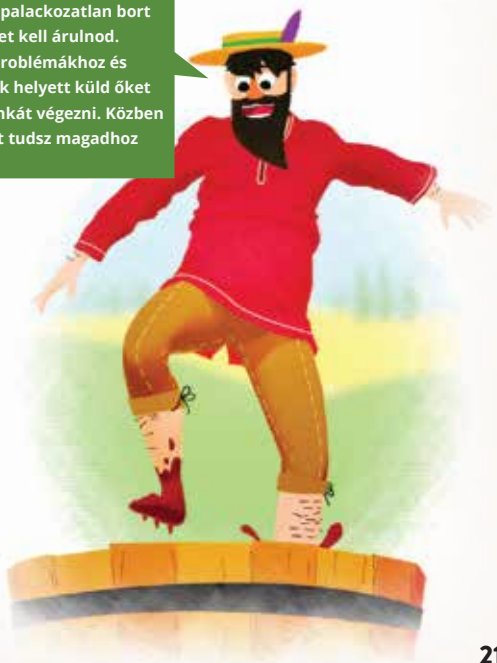
MÁSODIK PIAC FÁZIS EZÜST SZIMBÓLUMMAL PÉLDA



A játékosnak 2 szatócsa (Grocer) van. Minden szatócs (Grocer) 3 aranyat ad minden élelem után a faluban, így 9 aranyat gyűjt mindkét szatócs (Grocer). A faluban összesen 4 arany értékű arany szimbólum van a kártyákon. A játékos 22 aranyat vesz el a bankból ezért $(9+9+4)$. Az ács (Carpenter) található érmék a készletbe kerülnek a pontozáshoz.

Mindenki megszámolja az készletében található aranyat és ebből eldől ki nyerte a játékot.

Néha nem sikerül azt a telepés megszerezni, akit szerettél volna, és palackozatlan bort vagy nyers aranyrögöket kell árulnod. Nyitottan állj hozzá a problémákhoz és munkanélküli telepések helyett küld őket fát vágni vagy más munkát végezni. Közben majd újabb telepéseket tudsz magadhoz venni az útról.



EGYJÁTÉKOS MÓD

A grófnő a zsarnoki királyi család utolsó sarja. Katonáit és vagyonát arra használja fel, hogy a nemességet újra erőssé tegye és királynőként uralkodhasson. Bármit megtesz azért, hogy a falusiak ne szervezhessenek erős közösséget. A jószándékot és hozzáértést erőszakkal, zsarolással és piszkos trükkökkel helyettesíti.

Az egyjátékos mód két különleges paklit használ, amelyek eseményekkel és új szabályokkal teszik lehetővé, hogy egyedül is tudj játszani. Ebben a játékmódban a gonosz grófnő az ellenfeled. Egyjátékos módban könnyen irányíthatod melyik telepesek kerülnek a faludba, de minden fordulóban újabb katasztrófákkal kell megküzdened.

ELŐKÉSZÍTÉS

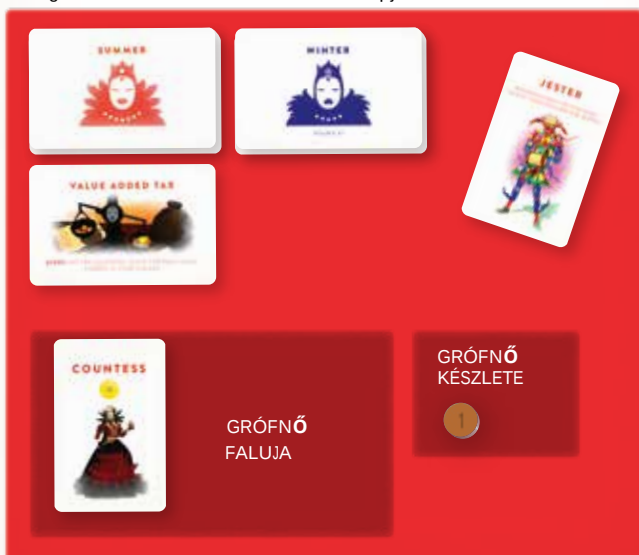
Ugyanaz, mint két játékosnál, kivéve:

1. Az összes különleges típusú kártyát vedd ki a játékból.
2. Az úton minden pakliban 5 kártya legyen 4 helyett.
3. Tedd a bolondot (Jester) a főtér mellé.
4. A téli és nyári eseményeket keverd meg külön pakliban és képpel lefelé tedd a játéktérre. A legfelső nyári eseményt tedd az út mellé képpel felfelé. Ez lesz az első forduló eseménye.
5. A másik játékos helyét a grófnő (Countess) veszi át:

-A grófnő kártya a grófnő falujának első lapja, az alapítók (Founders) helyett. A 4 aranyat ábrázoló oldalával felfelé helyezd a játéktérre.

-A grófnőnek egy arany van a készletében.

-A grófnőnek nincsenek kézben tartott lapjai.



EGYJÁTÉKOS MÓD SZABÁLYOK

Az egyjátékos mód a kétjátékos játékmód szabályait követi, de az egyes fázisoknak a következő kiegészítő szabályai vannak:

EGYJÁTÉKOS MÓD LAPVÁLASZTÁS FÁZIS

Minden egyes alkalommal, amikor lapot választasz az útról, helyezz egy képpel felfelé lévő lapot az útról a grófnő falujába. A kártyát te választhatod ki, azelőtt, hogy feltöltöd a megürült kártyák helyét az úton. A grófnő a lapválasztás fázisban már épít is.

A grófnő falujában nincsenek termelési láncok, minden telepese egy új helyre kerül.

A grófnő figyelmen kívül hagyja a lakat mechanizmust, mikor épít. Amikor a saját faludba építesz, továbbra is fizetned kell a grófnő telepeseinek, ha rájuk van szükséged a lakatok nyitásához és ebből a szempontból a grófnő egy másik játékosnak számít.

A lapválasztás fázis vége ugyanúgy zajlik, mint két játékos esetén, de a grófnő nem helyez aranyat az úton lévő telepésekre. Ha a grófnő falujába egy olyan telepese kerül az útról, akin érme van, a grófnő megszerezi az érmét a készletébe.

ESEMÉNY FÁZIS

Az építési fázis után az esemény fázis következik. Ha ebben a fordulóban piac fázis is van, akkor az az esemény fázis után történik. Az esemény fázis lépései:

1. Minden képpel felfelé lévő esemény megtörténik és a kártyákon szereplő hatások érvényesülnek. Bármilyen sorrendben végrehajthatod az eseményeket. Dobd el az esemény kártyát, mikor végeztél az eseménnyel. Bizonyos eseménykártyák a játék más fázisában érvényesülnek, de most ezeket is dobd el.

2. Miután minden esemény megtörtént, a grófnő a tartalék pakli felső lapját a falujába teszi. A lapválasztás fázishoz hasonlóan, a termelési láncokat és lakatokat nem kell figyelembe vennie.

A telepese arany vagy ezüst értékének megfelelően új események kerülnek az út mellé képpel felfelé:

- 10 vagy nagyobb arany értékű telepesenél 1 esemény kártya
- 1-9 arany értékű telepesenél 2 esemény kártya
- 0 arany értékű telepesenél 3 esemény kártya

Amennyiben a telepese ezüst szimbólum van, a jelenlegi arany értékét kiszámítva kerülnek fel az események a fenti szabályok szerint. Például, ha a telepese egy ércszállító (Ore Muler), az jelenleg 9 aranyat ér, mert a grófnőnek 6 érc (Ore) szimbólum van a falujában, így 2 eseménykártya kerül az út mellé.

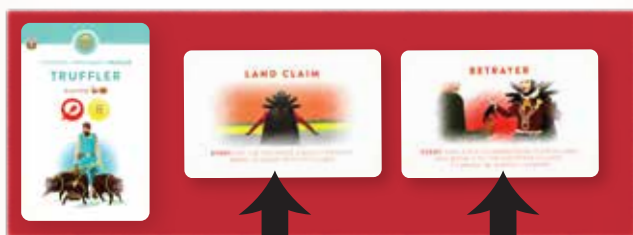


EGYJÁTÉKOS MÓD LAPVÁLASZTÁS FÁZIS PÉLDA

A játékos választ egy telepest majd az egyik képpel felfelé lévő lapot az útról grófnő falujába helyezi. Ezután az első képpel lefelé lévő pakliból feltölti a két hiányzó lapot. Mivel a játékosnak egy élelme van a falujában, ezt a folyamatot összesen háromszor végzi el.



ESEMÉNY FÁZIS VÉGE PÉLDA



A grófnő az esemény fázis végén kap egy szarvasgombászt (Truffler). A kártya 8 aranyat ér, tehát 2 új esemény kártya kerül az út mellé.

VÁLTÁS A NYÁRI ÉS TÉLI ESEMÉNYEK KÖZÖTT

A nyári esemény pakliból addig kerülnek az esemény kártyák az út mellé, amíg az **első piac fázis** megtörténik. Az első piac fázis **utáni** fordulóban az eseményeket a téli esemény pakliból húzd fel.

A BOLOND

A bolond (Jester) a játékos rendelkezésére áll és bármikor használható, de csak egyszer. A kártyán leírva is látható, hogy a bolondot (Jester) arra használhatod, hogy egy eseményt eldobj. A bolond (Jester) nem használható arra, hogy olyan eseményt dobj el ami már megtörtént vagy ami éppen megtörténik (például amikor a Conscription esemény miatt a grófnő kap egy képpel lefelé lévő kártyát, nem dobhatod el az eseményt miután megnézted a kártyát!). A bolondot (Jester) használat után el kell dobni. A bolond (Jester) nem tartozik a játékos kézben tartott lapjai közé, tehát alapvető telepésre sem cserélheted el.

PIAC FÁZISOK

A grófnő ugyanúgy kapja a pontokat a piac fázis alatt, mint a játékos (az ezüst szimbólumokat is beleértve a második piac fázisban). A grófnő kártyán lévő aranyakat is add hozzá a pontozáskor.

AZ UTOLSÓ FORDULÓ

Az utolsó fordulóban, amikor a második piac fázis (azaz a játék vége) megtörténik, a grófnő nem helyezi a tartalék pakli felső lapját a falujába.

A JÁTÉK NYERTESE

A játékot akkor nyered meg, ha több aranyad van a készletedben a játék végén, mint a grófnőnek.

KÖNNYÍTETT JÁTÉK

Ha könnyíteni szeretnéd a játékot (ajánlott első játéknál), a következő változtatásokkal játszd:

1. Fordulónként csak egy új eseményt húzz fel az esemény fázis végén, attól függetlenül, hogy milyen telepest kap a grófnő.
2. Fordítsd a grófnő lapját arra az oldalára, amin nincsenek aranyak.
3. Vedd ki az "It was you" eseményt a téli esemény pakliból.

NEHEZÍTETT JÁTÉK

Ha nehezíteni szeretnéd a játékot, a következő változtatásokkal játszd:

1. A játék elején 2 esemény kártyával kezdj 1 helyett.
2. Vedd ki a bolondot (Jester) a játékból.
3. Vedd ki az "It was you" eseményt a téli esemény pakliból.
4. Adj a grófnőnek 10 kezdő aranyat 1 helyett.



EGYJÁTÉKOS MÓD, EGYÉB SZABÁLYOK

Ezeket a szabályokat nem kell elolvasnod, hogy elkezd az egyjátékos módot, de később hivatkozhatasz rájuk ezekben a speciális esetekben.

ELFOGYNAK AZ ESEMÉNYEK

Ha elfogynak a nyári vagy téli események keverd vissza az eldobott eseményeket egy új pakliba.

ESEMÉNYEK MÁS FÁZISOKBAN

Az események nagy része csak az esemény fázisban fejti ki hatását. Ezeken a szöveg vastagon szedett Esemény (Event) felirattal kezdődik. Vannak azonban olyankártyák amelyek a játék más fázisaiban fejtik ki hatásukat. Ezeken is vastagszedve szerepel a fázis neve. Ezen kártyák hatása érvényben marad a meghatározott fázis végéig a forduló alatt. A patkányok lap például az egész lapválasztás fázis alatt érvényben van. Ha a játék elején ilyen események kerülnek ki az első forduló alatt is vedd figyelembe őket.

ESEMÉNYEK AMELYEK AZ UTAT MÓDOSÍTJÁK

Néhány esemény a grófnőnek ad kártyákat az útról. Amennyiben egy képpel felfelé lévő kártyát kap, töltsd fel az utat, mint ahogy a lapválasztás fázisban is tennéd. Az esemény fázisban szerzett kártyák miatt is megvalósulhat a piac fázis feltétele, és ezzel akár a játék vége is.

FELSŐ TELEPES

Több esemény is hivatkozik a felső telepésre. A felső telepés az a telepés, akin nincsen másik kártya, amibe azok a kártyák is beletartoznak akiknek nincs építési láncuk, például a magányos telepések.

TELEPES AKIN ÉRME VAN

A grófnő néha telepéseket lophat a faludból. Ha ezeken a telepéseken érmék vannak, azok a te készletedbe kerülnek.

ALAPÍTÓK

Események soha nem vehetik el az alapítókat (Founders) a faludból.

ELFOGYNAK AZ ÉRMÉK

Események többször azt kérik hogy fizess a banknak vagy a grófnőnek. Ha nincs elég aranyad, fizess annyit amennyit tudsz. Ha egyáltalán nincs aranyad, akkor nem kell fizetned.

KICKSTARTER KIEGÉSZÍTŐ

A Kickstarter Kiegészítő nincsen az egyjátékos módhoz igazítva, így a használatát nem ajánljuk. Ennek ellenére, ha saját szabályok beiktatásával szeretnél játszani, akkor nyugodtan találj ki hozzá szabályokat. Például könnyítsd a játékot hogy egy zsványt vagy egy angyalt adsz magadnak vagy próbálj meg versenyezni a grófnővel (Countess) a fejlesztésekért.

MAGYARÁZATOK

Inas (Apprentice): Az inas (Apprentice) helyet cserélhet bárkinek a falujában lévő bármely olyan telepessel, amelynek a kártyáját legalább egy kártya fedi (azaz nem a termelési lánc felső lapja). Más játékos falujában is felhasználhatod. Az a lap amellyel helyet cserél azonnal a te faludba kerül és követi az építés szabályait. Az inas (Apprentice) használata csak egy építés akcióba kerül, nem kettőbe. Az inassal (Apprentice) nem lophatsz el más játékos alapítók (Founders) kártyáját (ahogy a különleges telepések szabályában szerepel), de a saját alapítók (Founders) kártyádon használhatod, ha már legalább egy lap van rajta. Ezután az alapítók (Founders) az általad választott oldalával helyezd a faludba.

Szerzetes (Monk): A szerzetes (Monk) bármilyen telepest helyettesíthet, de nem teheted a termelési lánc tetejére. A szerzetest (Monk) mindig egy másik lappal együtt fogod lehelyezni, a másik lap alá és felveszi a termelési láncból hiányzó telepés szerepét. A termelési lánc többi lapjának a megfelelő sorrendben kell a helyükön kell lenniük, de egy termelési láncban 2 szerzetest (Monk) is használhatod.

Szerzetes (Monk) és inas (Apprentice): Ez a két lap nem veszi fel az általa helyettesített lap tulajdonságait, szimbólumok nélküli telepéseknek számítanak, a típusukat kivéve. Mindkettőt más telepések alá tudod helyezni és az termelési láncban következő telepés mindig felettük kell legyen. Ha bármilyen hatás miatt a lánc tetejére kerülnének, visszakerülnek az őket lehelyező játékos kezébe.

Ha az inas (Apprentice) vagy a szerzetes (Monk) egy termelési lánc legalján helyezkedik el, legalább 2 lap kell legyen felettük ugyanolyan típusú lapból.

Bádogos (Tinner): A bádogos (Tinner) több kártyán lévő lakatot is ki tud nyitni, akkor is ha kártyán látható kulcs telepés különbözik. A bádogosal (Tinner) azzal sem kell foglalkoznod, hogy neked vagy más játékosnak a falujában van-e a kártyához tartozó kulcs telepés. A kártyákat ingyenesen kinyithatsz, amikor a bádogosal (Tinner) egy építési fázisban játszod ki őket. Amikor kijátszod a bádogost (Tinner) választhatsz, hogy az ő képességét használod az egyes kártyák nyitásánál vagy az eredeti kulcs telepésüket, mivel egyes esetekben ez előnyösebb lehet (például, hogy érméket szerezz).

Ügynök (Agent): Ez a kártya annyi aranyat hoz neked ami az összes érme értéke egy telepéseden a faluban. Te választod ki melyik telepés legyen az.

Házaló (Peddler): Ez a kártya minden 2 arany szimbólum után ad 3 aranyat és nem minden 2 arany érték után. Például, ha csak 2 ékszerészen (Jeweller) van arany szimbólumod, mindegyiken 20 arany értékkel, csak 3 aranyat hoz neked a házaló (Peddler).

Fafaragó (Wood carver): Ez a kártya a faluban található összes fa típusú kártyán lévő arany szimbólum teljes értéke után pontoz. Például, ha van egy kerékészítőd és egy kádárod (Cooper), akkor 13 aranyat adhatsz a készletedhez.

Ércszállító (Ore Muler), lókupec (Horse trader), gerendakészítő (Log rafter), pap (Priest): Ezek a kártyák saját típusukat is beszámítják pontozáskor. Egyes telepéseknek két típusuk is van, így értékesebbek, amikor ezeket a kártyákat veszed figyelembe.

KÉSZÍTŐK

Játék tervezője, illusztráció, grafika: Haakon Hoel Gaarder.

Játékfejlesztés és kiadás: David J Clarke.

Köszönet: Ida Marie Bjørknes, Carly Coussens, Matthew Dunstan, Stuart Garside, Caesar Al-Jassar, David Digby, David Ellis, David Barnett, Paul Bates, DanMarnie, James Colmer, Adnan Choudhury, Sharmin Choudhury, Sam Julian.

Külön köszönet: Kickstarter támogatók & Facebook közösségi tagok, BGG fórum felhasználói, Tabletopia munkatársai & felhasználói, Tabletop Simulator felhasználók és mindenki aki tesztelte és véleményezte a játékot.

©2019 Sinister Fish Games. All rights reserved. www.sinisterfish.com

FORDULÓ ÖSSZEFOGLALÓ

LAPVÁLASZTÁS FÁZIS

A játékosok körsorrendben egyesével lapokat választanak az útról, egészen addig amíg el nem érik a lapválasztás korlátjukat (2-1 minden élelem után a faluban, legfeljebb 5). Minden játékos köteles a lapválasztás korlátjának megfelelő számú kártyát felvenni.

ÉPÍTÉS FÁZIS

A játékosok körsorrendben elvégzik az összes építés akciójukat:

- Lehelyezk a falujukba a legfeljebb építési korlátjuknak (2+1 minden építő után a faluban, legfeljebb 5) megfelelő telepes kártyát. A játékos nem köteles a teljes építési korlátot kihasználni. A lakatokat ki kell nyitniuk építéskor (lásd a 15. oldalt).
- Visszaraknak telepeseket az úton található paklikba, hogy alapvető telepeseket vehessenek fel.
- Különleges telepeseket játszanak ki. Az eldobandó különleges telepések nem számítanak be az építési korlátba.

Az építés fázis végén az első játékos kártya a soron következő játékoshoz kerül.

PIAC FÁZIS

A piac fázis, a feltételek teljesülésekor, a fordulóban az építés fázis után történik meg:

- Az első piac fázis abban a fordulóban történik meg, amikor az első kép képpel lefelé lévő pakli kiürül az úton. A faluban lévő összes arany után pont jár (akár a lapon nyomtatva, akár érme formájában látható). Az érméket ne szedjétek le kártyákról és az ezüst szimbólumokat ne pontozzátok.
- A második piac fázis abban a fordulóban történik meg, amikor az összes kép képpel lefelé lévő pakli kiürül az úton. A faluban lévő összes arany után pont jár (akár a lapon nyomtatva, akár érme formájában látható) és az ezüst szimbólumokat is pontozzátok.

TELEPESEK TÍPUSAI



Fa (Wood), széna (Hay), érc (Ore): Ezekbe a típusokba tartozó telepések mind az alapvető telepésekre építő termelési láncokhoz tartoznak. Az úton található telepések majdnem fele közülük tartozik. Tip: koncentrálj az egyik típus kiépítésére.



Szőlő (Grape), gyapjú (Wool) és bőr (Leather): Ezekbe a típusokba csak pár telepes tartozik és az építési lánc első telepsét az útról kell beszerezned. Tip: ha ezeket kezdted el gyűjteni, próbálj többet szerezni a képpel lefelé lévő paklikból.



Gabona (Grains): Ebbe a típusba tartozó telepések az alapítókra (Founders) építkeznek. Ne felejtse, hogy az alapítók (Founders) összesen 2 kártyád lehet. Tip: ez a típus élelmet biztosít.



Magányos (Solitary): Ezek a telepések nem alkotnak termelési láncot senkivel, egyedül termelnek.



Különleges (Special): Ebbe a típusba tartozó telepéseknek külön szabályaik vannak, amit a kártyán találsz. Ne felejtse, hogy a dobópakliba kerülő telepések nem számítanak bele az építési korlátba. Tip: ha nem tudsz mit választani az útról, vegyél fel egy különleges telepest.