

A JÁTÉK CÉLJA

A győzelmet az szerzi meg a munkásai csapatával, aki az épületek felépítése révén a legtöbb győzelmi pontot éri el.

A DOBOZ TARTALMA

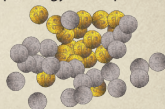
42 Munkáskártya

- 1 A munkás munkába állításához szükséges pénzmennyiség
- 2 Termelt kőmennyiség
- 3 Termelt famennyiség
- 4 Termelt szakértelem mennyisége
- 5 Termelt tetőcserepek mennyisége
- 6 Pénz, ill. erőforrások mennyisége (a könnyebb áttekintés kedvéért)



40 Pénzérme

25 ezüst- és 15 aranyérme található a játékban. Az ezüstök értéke 1, míg az aranyaké 5. A játék végén minden, a játékosnál lévő 10 pénz 1 győzelmi pontot ér.



42 Épületkártya (köztük 8 gép)

- 1 Az épület felépítéséért járó pénzzutalom
- 2 Az épület felépítéséért járó győzelmi pontok
- 3 A felépítéshez szükséges kőmennyiség
- 4 A felépítéshez szükséges famennyiség
- 5 A felépítéshez szükséges szakértelem mennyisége
- 6 A felépítéshez szükséges tetőcserepek mennyisége



Építés alatt álló épülettér

Elkészült épületné

ELŐKÉSZÜLETEK

- 1** Keverjük össze az Épületkártyákat, és tegyük őket az Építés alatt álló épület oldalukkal felfelé az asztal egyik szélére. A legfelső öt lapot fordítsuk fel, és tegyük őket sorba a húzópakli mellé.
- 2** Válogassuk ki a Munkáskártyák közül a Tanonc kártyákat, és osszunk véletlenszerűen minden játékosnak egy-egy Tanoncot. A maradék Tanonc kártyákat keverjük vissza a Munkáskártyák paklijába.
- 3** A Munkáskártyák pakliját tegyük az Épületkártyák mellé. A pakli legfelső öt lapját fordítsuk fel és tegyük sorba a húzópakli mellé, az Épületkártyák sora alá.
- 4** A Pénzérméket tegyük egy kupacba, az asztal közepére: ez lesz a „bank”.
- 5** Minden játékos vegyen el 10 pénzt (1 aranyat és 5 ezüstöt).
- 6** Válasszunk véletlenszerűen egy kezdőjátékost, aki megkapja a kezdőjátékoskártyát, és maga elé teszi azt.



ület
l, és

zunk
monc

spját

kos-

A JÁTÉK MENETE

A játék több fordulóból áll. A kezdőjátékos kezd, majd az óramutató járása szerinti sorrendben követik őt a többiek. Amikor egy játékos sorra kerül, három akciót hajthat végre. Ha szeretne, fizethet azért, hogy egy vagy több további akciólehetőséghez jusson. Minden további akció 5 pénzbe kerül.

A lehetséges akciók a következők:

Építkezés megkezdése

Munkás felbérlése

Munkás munkába állítása

Pénz felvétele

ÉPÍTKEZÉS MEGKEZDÉSE

Egy építkezés megkezdése egy akcióba kerül.

Válassz a sorban felfordított öt épületkártya közül egyet, és tedd le magad elé. Ezután azonnal töltsd fel az így felszabadult helyet egy új kártyával a húzópakliból. Egyszerre bármennyi Építés alatt álló épület lehet előtted.

A körödben bármennyiszer választhatod ezt az akciót (amíg van még akciólehetőséged).
Példa: *A soron lévő játékos úgy dönt, hogy Kápolnát épít. Elveszi a Kápolna kártyát, és – az építés alatt álló oldalával felfelé – maga elé teszi azt.*

MUNKÁS FELBÉRLÉSE

Egy munkás felbérlése egy akcióba kerül.

Válassz a felfordított öt munkáskártya közül egyet, és tedd le magad elé. Ezután azonnal töltsd fel az így felszabadult helyet egy új kártyával a húzópakliból. Egyszerre bármennyi munkás lehet előtted.

A körödben bármennyiszer választhatod ezt az akciót (amíg van még akciólehetőséged).
Példa: *AKápolna befejezéséhez több munkásra lesz szükség. Ezért a soron lévő játékos felbérel az Iparost, és maga elé veszi azt a többi munkása mellé.*

MU
Egy
köve
Tedo
által
mun
látha
addi
bárm
kerü

Az
áll
1 ak

MUNKÁS MUNKÁBA ÁLLÍTÁSA

Egy munkás munkába állítása változó mennyiségű akcióba kerülhet (lásd a következő oldalon).

Tedd az egyik munkásodat valamelyik félkész épületed mellé úgy, hogy a munkás által termelt erőforrások az épülethez szükséges erőforrások mellé kerüljenek. Amikor munkába állítasz egy munkást, ki kell fizetned érte a kártyája jobb felső sarkában látható pénzmennyiséget (a bankba). Ha egy munkás egy épületen elkezdett dolgozni, addig nem helyezhető át másik épület mellé, amíg ez az épület el nem készült. Ha bármikor újabb munkást tesznek le egy épület mellé, az általa termelt erőforrások kerüljenek a már ott lévő munkások által termelt erőforrások mellé.



Az Iparos munkába állítása a Kápolnánál 1 akcióba és 4 pénzbe kerül.

Munkások akciőköltsége

- Ha csak egy munkást állítasz munkába, az **egy akcióba kerül** (függetlenül attól, hogy hány munkás dolgozik már az adott épületen);
- ha még *ugyanabban a körben egy második* munkást is munkába állítasz *ugyanannál* az épületnél, az **még kettő** (vagyis összesen három) **akcióba kerül**;
- ha *ugyanabban a körben egy harmadik* munkást is szeretnél munkába állítani *ugyanannál* az épületnél, akkor az **még három** (vagyis összesen hat!) **akcióba kerül**;
- és így tovább.

De ha az új munkást egy másik épületnél állítjuk munkába, az csak egy akcióba kerül.

PÉNZ FELVÉTELE

A pénz felvétele változó mennyiségű akcióba kerülhet.

Akciókat használhatsz arra, hogy pénzt vegyél el a bankból:

- **egy akció** felhasználásával **egy pénzt** vehetsz el;
- **két akció** felhasználásával **három pénzt** vehetsz el;
- **három akció** felhasználásával **hat pénzt** vehetsz el.

Ne feledd: A játék végén minden nálad lévő 10 pénz 1 győzelmi pontot ér.

Amint egy játékos az összes akciójával végzett, a következő játékos kerül sorra.

EGY ÉPÜLET BEFEJEZÉSE

Egy épület befejezése nem kerül akcióba.

Ha egy munkás munkába állításakor az épületen dolgozó munkások által termelt erőforrások mennyisége eléri vagy meghaladja az épülethez szükséges erőforrások mennyiségét, az épület elkészült.

A m
csap
Fize
ford
elké

Az /
fára,

A ját
már
épü

A munkások visszatérnek: Az eddig az épületen dolgozó munkások visszatérnek a csapatodba (tedd le őket magad mellé, a felhasználható munkásaid közé).

Fizetés: Kapsz annyi pénzt a bankból, amennyi az épületkártyán látható. Ezután fordítsd meg az épületkártyát a kész épület oldalára, és tedd félre, az esetleg már elkészült épületeid mellé (így könnyebben számon tarthatók a győzelmi pontjaid).

Az Iparos munkába állításával (4 pénzért) a Kápolna elkészült! Látható, hogy a Kápolnához 3 kőre, 2 fára, 2 szakértelemre és 3 cserépre volt szükség. Az Iparos összesen 1 tudományt és 3 cserépet adott az épülethez, ezzel az elkészült.



A játékos megkapja a Kápolna épületkártyán látható 18 pénzt, majd megfordítja az épületkártyát, és a már elkészült épületei mellé teszi hogy a játék végén majd 5 győzelmi pontot kapjon érte. Az eddig az épületen dolgozó munkások visszatérnek, hogy később más épületeknél munkába állhassanak majd.

GÉPEK

A gépek a megépíthető épületek különleges fajtái. Egy gép elkészülte után ugyanúgy munkába állítható, mint egy munkás, ám munkájáért nem kell fizetnünk (a gép munkába állításának költsége nulla). A gépeket pontosan ugyanúgy kell felépíteni, mint az épületeket, és győzelmi pontot is érnek, miután elkészültek. Ám ahelyett, hogy félretennénk őket (a többi elkészült épületünk mellé), felfordítás után a munkásainkhoz csatlakoznak és játékban maradnak.

A JÁTÉK VÉGE

Ha valakinek a saját akciói végeztével több mint 17 pontja van (csak az elkészült épületeket és gépeket beleszámítva, a pénz nem), akkor a játék a végéhez közeledik. Aki az utolsó fordulóban nem került még sorra, az még lejárthatja a körét (így minden játékos pontosan jobbra kört játszik le a játék során: az utolsó játékos, aki sorra kerül, a kezdőjátékostól **balra** ülő játékos lesz). Így például ha a kezdőjátékos a köre végén eléri vagy meghaladja a 17 győzelmi pontot, mindenki más még lejárthatja a saját körét. Viszont ha az utolsó játékos az, aki a köre végén eléri a 17 pontot, akkor a játék vele ér véget!

Amint minden játékos befejezte az utolsó körét, mindenki összeszámolja az elkészült épületeiért és gépeiért járó győzelmi pontokat. További 1 győzelmi pontot ér minden, a játékosnál lévő 10 pénz. Aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte össze, az lesz a királyság főépítésze, ő nyeri a játékot!

KÖZREMŰKÖDTEK

Szerző: Frédéric Henry
Grafika: Sabrina Miramon

Fordította: Kohári Zsolt