

CAYLUS

William Attia játéka

Illusztráció és grafika: Arnaud és Cyril Demaegd

Tartalom

- játéktábla
- udvarnagy (fehér henger) és intéző (fehér korong)
- 30 egydénáros és 10 ötdénáros
- 30 munkás (színes hengerek, minden színben 6)
- 100 ház (minden színben 20)
- 35 jelző (korongok, minden színben 7)
- 140 nyersanyagkocka (30-30 rózsaszín, lila, barna és szürke, 20 aranszínű)
- 40 épületlapka (6 semleges épület, 8 faépület, 9 kőépület, 8 lakóépület, 9 presztízsépület)
- szabályfüzet

Egyszer volt, hol nem volt

...egy bizonyos francia király, Szép Fülöp, aki helyesnek vélte országa határait megerősíteni. Ezért 1289-ben megparancsolta, hogy épüljön meg Caylus várkastélya. Caylus egyelőre jelentéktelen falucska, de az utakon építészek, munkások, mesteremberek érnek, mindenki, aki profitálni vágyik az építkezésből. Lassan város születik a földhányások, kőhalmok és állványok között...

A játék célja

A játékosok egy-egy építőmester bőrébe bújnak, építik a kastélyt, de ugyanakkor a kastély alatti várost is. Eközben hírnevet szereznek maguknak, és elnyerik a király kegyét. A kastély elkészültekor az a játékos győz, akinek a legtöbb hírnévpontja van.

Előkészületek

Az alanti szabályok 3, 4 és 5 játékos egyaránt igazak. 2 játékos esetén akadnak kisebb eltérések, ezeket a szabályfüzet végén találjátok.

- A játéktáblát az asztal közepére kell tenni. A barna, szürke és kék épületlapkákat színek szerint szét kell válogatni, majd képpel felfelé lerakni a játéktábla mellé. A zöld épületek mind ugyanolyanok, így azokat elegendő egy oszlopban lerakni. Ezután az egyik játékos képpel lefelé megkeveri a hat rózsaszín épületlapkát, majd képpel lefelé lerakja azokat az út első hat mezőjére (11).
- A pénzeket és a nyersanyagkockákat is szét kell válogatni és a játéktábla mellé lerakni (ez a bank és a készlet).
Emlékeztetőül: A kisebb érték 1, a nagyobbak 5 dénárt érnek.
- Minden játékos választ magának egy színt, és maga elé veszi az adott szín házait és munkásait. A jelzői közül mindenki lerak egyet a játéksorrend táblázata mellé (2), egyet-egyét a királyi kegyek táblázatának minden sora elé (3), egyet pedig a hídra, a passzolási helyek közelébe (10). Végül megmaradt jelzőjét mindenki a hírnévsáv 0-s mezőjére rakja (1).
- Az egyik játékos a kezébe veszi a játéksorrend táblázatához lerakott jelzőket (2), és véletlenszerűen lerakja azokat a számozott helyekre, kisorsolván ilyesformán a játéksorrendet. A játékos, akinek korongja az 1-es mezőre került, 5 dénárt kap. A 2-es és a 3-as mezőre letett korongok tulajdonosai 6-6 dénárt kapnak, a 4-es és 5-ös mezőkre rakott korongok tulajdonosai pedig 7-7-et. **Továbbá minden játékos kap 1 fát és 2 élelmiszert a készletből.** A játék folyamán végig látható marad, kinek mennyi pénze és milyen nyersanyagai vannak.
- Az udvarnagy és az intéző az utolsó semleges (rózsaszín) épületre kerül (1. jobbra a képen).

A játéktábla

Nyersanyagok

élelmiszer



fa



kő



posztó

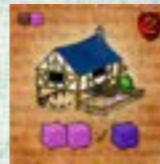


arany



Épületek

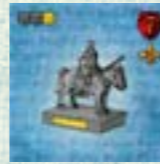
faépület



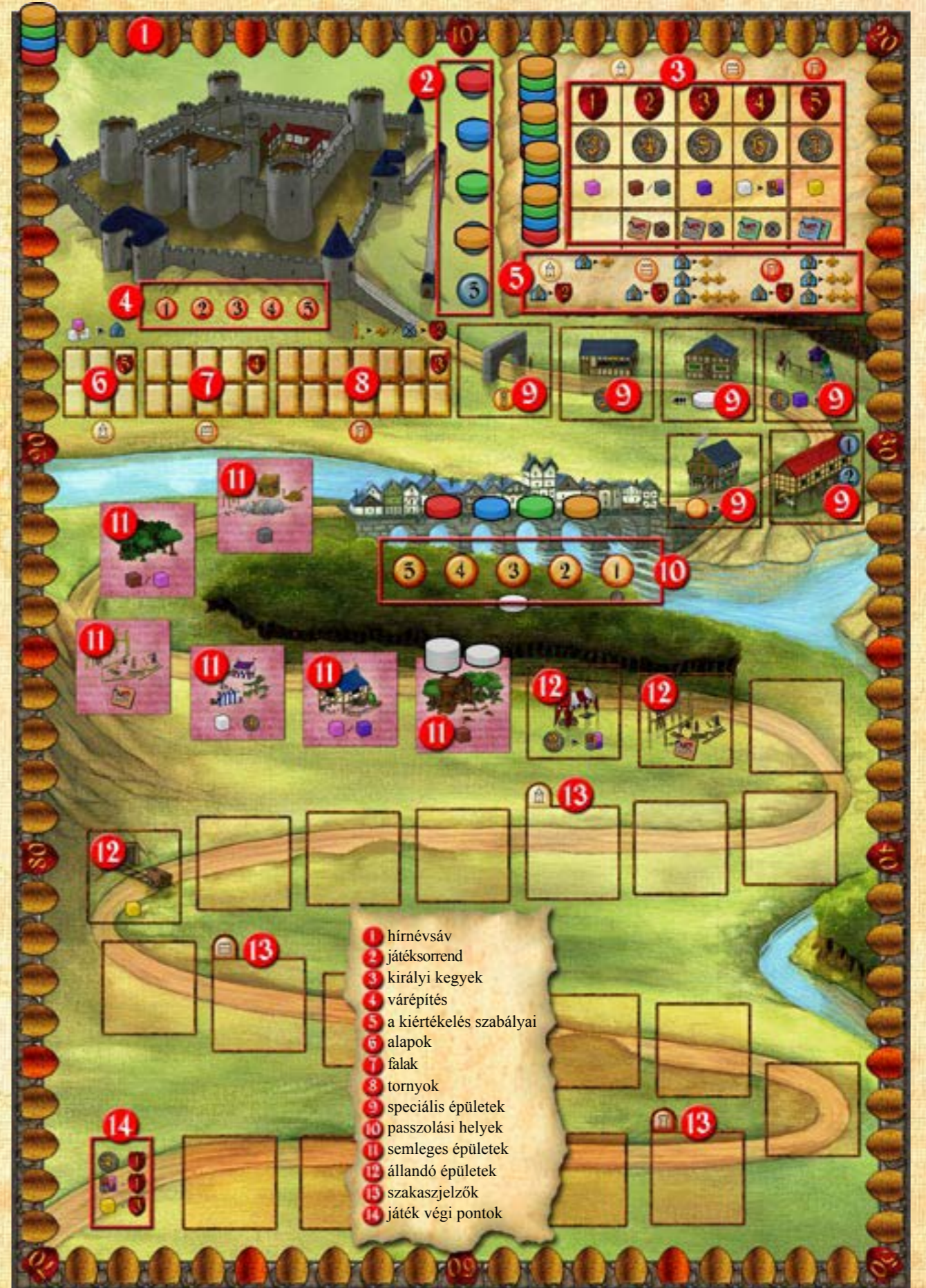
kőépület



presztízsép.



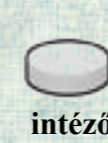
lakóépület



- 1 hírnévsáv
- 2 játéksorrend
- 3 királyi kegyek
- 4 várépítés
- 5 a kiértékelés szabályai
- 6 alapok
- 7 falak
- 8 tornyok
- 9 speciális épületek
- 10 passzolási helyek
- 11 semleges épületek
- 12 állandó épületek
- 13 szakaszjelzők
- 14 játék végi pontok



udvarnagy



intéző



munkás



jelző



ház

Alapszabályok

Minden játékos egy építőmester, akinek hat saját munkása van, van saját nyersanyag-készlete és vagyona (dénárok). A munkások le-rakhatók a városba és a várba is.

• A város

A játék elején a város még csupán egy apró, de reményteljes település. A speciális épületeken (kocsma, istálló, stb.) túl csak néhány nyersanyagot adó épülettel (tanya, fűrészmalom, kőbánya, erdő), egy kis piaccal és egy ácsműhellyel rendelkezik csupán; ez utóbbi teszi lehetővé az újabb faépületek felhúzását. Azonban a főút mentén a város fejlődni fog, minthogy a vár építése töménytelen nyersanyagot igényel. Több nyersanyagot adó épületet kell felhúzni, azután egy kőművesműhelyt, hogy épülhessenek kőépületek... és előbb-utóbb talán az aranybányáig is eljutnak a játékosok.

Persze, ez nincs ingyen, sőt! Az építőmestereknek jól be kell osztaniuk pénzüket, mivel minden munkásnak, akit valamilyen feladatra küldenek, fizetniük kell. Ráadásul ha egy építőmester egy másik építőmester épületébe küldi munkását, az épület tulajdonosa kap egy hírnévpontot. A győzelemhez jól ki kell használni az ellenfelek nyersanyagot adó épületeit, ám vigyázva, hogy ezáltal ne jussanak túl sok hírnévpontoz.

Lassan a faluból város lesz. A régi épületek feleslegessé válnak, ám a jegyző segítségével lakóépületek épülhetnek a helyükön, s e házak bérleti díja állandó bevételt jelent az építőmestereknek. Ha pedig építész költözik a városba, presztízsepületekkel (szoborral, vagy akár katedrálissal) ékesíthető a település, öregbítve annak dicsőségét. Mindazonáltal az építőmesterek nem cselekedhetnek belátásuk szerint, engedelmessé kell a két királyi tisztviselő, az udvarnagy és az öt segítő intéző utasításainak.

Az intéző szigorú ember. Az úton haladva ő határozza meg, mely épületek aktiválódhatnak, és ilyenformán a munkások közül kik dolgozhatnak. Még szerencse, hogy okos ember is, tehát megvesztegethető: néhány dénárért hajlandó újabb épületek aktiválását engedélyezni, vagy épp ellenkezőleg megtiltani azt, hogy a többi építőmester munkásai elláthassák feladatukat.


Az udvarnagy jóval fölötte áll az efféle hiábavalóságoknak: őt csak a vár építése érdekli. Komótosan, de megállíthatatlanul halad előre az úton, mind gyorsabb munkára sarkallva az építőmestereket.


• A vár


A vár építése három egymást követő szakaszra osztható: az alapok kiásására, a falak, majd végül a tornyok felhúzására. Azt, hogy épp melyik szakasz tart éppen, az udvarnagy helyzete határozza meg. Minél gyorsabban és jobban serénykednek a váron az építőmesterek, annál több hírnévpontot kapnak, és a legigyekvőbbek élvezhetik a királyi kegy áldásait is.


A játék végén a játékosok megnézik, ki mennyi hírnévpontot gyűjtött össze. Aki a legtöbbet, az győzött, és hátralévő napjait királyi építőmesterként, dicsőségben és gazdagságban töltheti.


Jelmegnyarázat

 2 nyersanyag (ugyanolyan vagy különböző): élelmiszer, fa, kő vagy posztó, de nem arany!


 1 tetszőleges nyersanyag (lehet arany is)

 4 dénár

 a játékos kap 3 hírnévpontot

 a játékos egy királyi kegyben részesül

 alapok

 falak

 tornyok

A játék menete

A játék **fordulókból** áll, minden forduló pedig **hét fázisból**.

1. fázis: Bevétel

Minden játékos kap **2 dénárt** a bankból, **valamint:**

- minden saját lakóépület (zöld épület) után 1 dénárt;
- 1 dénárt kap a könyvtár tulajdonosa;
- 2 dénárt kap a fogadó tulajdonosa.

Nincs elméleti felső határa annak, hogy mennyi dénárt kaphat egy játékos.

2. fázis: A munkások elhelyezése

Minden játékos, aki a játéksorrendben sorra kerül, végrehajt egy cselekedetet. Ez lehet:

- a) passzolás
- b) egy munkás speciális, semleges vagy állandó épületre helyezése
- c) egy munkás másik játékos épületére helyezése
- d) egy munkás saját épületre helyezése
- e) egy munkásnak a várba helyezése

A 2. fázis addig tart, amíg mindenki nem passzol. Presztízsepületre (kék), lakóépületre (zöld) és beépítetlen épülethelyre nem rakható le munkás. Három esetet (istálló, kocsma, vár) leszámítva nem rakható oda munkás, ahol már van másik munkás.

A passzolás ingyenes, a munkás elhelyezése mindig pénzbe (1 vagy több dénárba) kerül.

a) Passzolás

Ha egy játékos akár önként, akár kénytelenségből (munkásai vagy pénze kifogytaival) passzol, a hídon lévő jelzőjét a hid alatti első üres passzolási helyre rakja (arra, amelyen a legkisebb szám látható). **Az elsőként passzoló játékos kap 1 dénárt a bankból.**

Aki már passzolt, ebben a fordulóban nem rakhat le újabb munkást.

b) Munkás elhelyezése speciális, semleges vagy állandó épületen

Ehhez a játékosnak annyi dénárt kell befizetnie a bankba, mint amennyi a legkisebb, a passzolási helyeken még látható szám (1-től 5-ig, annak függvényében, mennyien passzoltak eleddig). Ezután a játékos egy munkását rárakja a kiválasztott épületre.

Ha a játékos munkását az istállóba helyezi, ott a legkisebb szabad számra rakja. Az istállóba legfeljebb 3 munkás helyezhető, de egy játékos csak egy munkást rakhat ide.

Ha a játékos munkását a kocsmába rakja, az a bal oldali helyre kerül. Megeshet, hogy már van ilyenkor egy másik munkás a jobb oldali helyen. A két munkás lehet ugyanazé a játékosé.



***Példa:** A kék játékoson a sor. és úgy dönt, passzol. A hídról jelzőjét az első üres (vagyis az 1-es) passzolási helyre rakja. Miel elsőként passzolt, kap 1 dénárt a bankból. A piros, a narancs és a zöld játékosnak inentől 2 dénárt kell fizetniük, ha egy munkásukat elhelyezik valahol (kivéve akkor, ha saját épületekre rakják le munkásukat).*

***Példa (az előzőt folytatva):** A zöld játékos, amikor rajta van a sor, lerakja a munkását az öcskashoz (állandó épület). Minthogy a kék játékos már passzolt, a lerakásért 2 dénárt kell fizetnie.*

c) Munkás elhelyezése másik munkás épületén

Ehhez játékosnak annyi dénárt kell befizetnie a bankba, mint amennyi a legkisebb, a passzolási helyeken még látható szám (1-től 5-ig, annak függvényében, mennyien passzoltak eleddig). Ezután a játékos egy munkását rárakja a kiválasztott épületre. **Az épület tulajdonosa nyomban kap 1 hírnévpontot.**

d) Munkás elhelyezése saját épületen

A játékos befizet 1 dénárt a bankba, és egy munkását rárakja a kiválasztott épületre.

Megjegyzés: A játékos csak akkor kap hírnévpontot, ha épületére egy másik játékos rakja munkását, saját munkásáért nem kap hírnévpontot.

e) Munkás elhelyezése a várban

Ehhez a játékosnak annyi dénárt kell befizetnie a bankba, mint amennyi a legkisebb, a passzolási helyeken még látható szám (1-től 5-ig, annak függvényében, mennyien passzoltak eleddig). Ezután egy munkását a várban lévő egyik üres munkáshelyre rakja, méghozzá arra, amelyiken a legkisebb szám látható.

A várban több munkás is lehet, de egy játékosnak legfeljebb egy munkása lehet a várban.

3. fázis: A speciális épületek aktiválása

A speciális épületeket az alábbi sorrendben kell aktiválni:

a) A kapu

Ha van munkás a kapun, azt tulajdonosa **ingyen** átrakhatja bármelyik üres épületre, illetve a várba (a várba és az istállóba persze csak akkor, ha az adott játékosnak ott még nincs munkása). Ha a játékos e munkását egy másik játékos épületére rakja, akkor az utóbbi játékos kap 1 hírnévpontot.

A játékosnak nem kötelező másik épületre raknia munkását: ha nem akarja máshová lerakni, akkor visszaveszi maga elé.

b) A lerakat

A játékos kap 3 dénárt a bankból, munkását pedig visszaveszi maga elé.

c) A kereskedőcéh

A játékos legfeljebb 3 mezővel előre- vagy hátrafelé mozgathatja az intézőt; ezután munkását visszaveszi maga elé.

d) A tornapálya

A játékosnak be kell fizetnie 1 dénárt és 1 posztót. Ekkor egy királyi kegyben részesül (lásd később). Ezután munkását visszaveszi maga elé.

Megjegyzés: A játékos nem teheti meg, hogy több dénárt és posztót fizet, hogy így több királyi kegyben részesüljön.

e) Az istálló

Akinek a munkása az istálló 1-es helyén van, az jelzőjét a játéksorrend táblázatának első helyére rakja. Akinek munkása az istálló 2-es helyén van, az jelzőjét a második helyre rakja, és akinek munkása a 3-as helyen van, az jelzőjét a harmadik helyre rakja. A többi játékos jelzője, sorrendjüket megtartva, az ezeket követő helyekre kerül. Ezután a játékosok az istállóról visszaveszik munkásaikat maguk elé.



Példa (az előzőt folytatva): A narancs játékos is passzol.



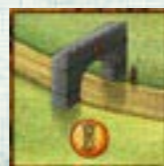
Példa (az előzőt folytatva): A piros játékos a zöld játékos közműhelyére rakja munkását. Ez (mivel már ketten passzoltak) 3 dénárjába kerül. A zöld játékos kap 1 hírnévpontot.



Példa (az előzőt folytatva): A zöld játékos is passzol. A piros játékos lerakja egy munkását saját tanyájára. Ez csak 1 dénárjába kerül.



Példa (az előzőt folytatva): Végül a piros játékos egy munkását a várba rakja, az első üres helyre (a kék munkás mögé). Mivel a kék, a narancs és a zöld játékos már passzolt, a piros játékosnak 4 dénárt kell befizetnie a bankba.



kapu



lerakat



kereskedőcéh



tornapálya



istálló



Példa (az előzőt folytatva): E fordulóban a kék játékos lerakta egy munkását az istálló 1-es, míg piros a 2-es helyére. Az eddig játéksorrend: piros, zöld, narancs, kék. Az épület aktiválásánál előbb kék jelzője az első, majd pirosé a második helyre kerül. A zöld játékos jelzője kerül a harmadik, míg narancsé az utolsó, negyedik helyre. Innentől ez a játéksorrend.

f) A kocsmába

Ha egy játékos ebben a fordulóban egy munkását a kocsmába rakta, akkor most azt át kell rakni a kocsmába jobb oldali munkáshelyére (és legalábbis a következő fordulóig itt fog maradni). Ha ott volt munkás, azt tulajdonosa visszaveszi maga elé.

Ha egy játékosnak az előző fordulóban is volt egy munkása a kocsmába jobb oldali munkáshelyén, és az az épület aktiválásakor ott is maradt (vagyis senki sem rakott munkást a kocsmába ebben a fordulóban), a játékos visszaveheti munkását, de ott is hagyhatja a kocsmában; ez utóbbi esetben a következő fordulóig újra élhet a kocsmába képességével.

A munkások elhelyezésénél az a játékos, akinek munkása van a kocsmába jobb oldali munkáshelyén, mindig **csak 1 dénárt** fizet egy munkása lerakásáért, függetlenül attól, hogy addig már hányan passzoltak (ettől még, ha más épületére rakja le munkását, az megkapja az 1 hírnévpontot).

4. fázis: Az intéző mozgatása

A játékosok passzolási sorrendben (elsőként az először passzoló játékos, másodikként a másodjára passzoló, és így tovább) mozgathatják az intézőt. Attól függően, hogy hol lesz az intéző a fázis végén, lehet a hídon túli (tehát a nem-speciális) épületeket aktiválni.

Minden játékos legfeljebb 3 hellyel mozgathatja előre- vagy hátrafelé az intézőt. **Minden helyért, amit az intéző mozog, 1 dénárt kell a játékosnak befizetnie a bankba.** Az intéző mozgatása nem kötelező, a soron lévő játékos passzolhat is.

A játékosok megbeszélhetik az intéző mozgatását, de sem pénzt, sem nyersanyagot nem adhatnak át egymásnak. Az éppen soron lévő játékos úri tetszése szerint mozgathatja az intézőt, nem köti semmilyen megállapodás. Hátrafelé haladva az intéző nem hagyhatja el a hídon utáni első épületet (vagyis a speciális épületek mindig aktiválódnak), előre felé pedig nem léphet le az útról. Az intéző lehet üres épülethelyen.

Miután mindenki sorra került egyszer, a fázis véget ér.

5. fázis: Az épületek aktiválása

Az épületeket **sorban** (ahogy az út mentén vannak) kell aktiválni. Először a hídon túli első épület aktiválódik, majd sorban a többi, egészen az intézőig. **Az intéző előtt lévő épületek ebben a fordulóban nem aktiválódnak.** Az épület, amelyen az intéző van, még aktiválódik. Akinek olyan épületen van munkása, amelyik nem aktiválódik, onnantól visszaveszi maga elé a munkását, de az épület képességét nem használhatja; de aki ezért kapott hírnévpontot, mert valaki más ide rakta munkását, a kapott hírnévpontot nem veszíti el.

A játékosnak, akinek munkása az éppen aktivált épületen van, nem kötelező használnia az épület képességét; ha nem akarja, nem teszi, ekkor egyszerűen visszaveszi munkását maga elé. **Ez azonban a nyersanyagot adó épületekre nem igaz,** azok képességét mindig végre kell hajtani.

a) Nyersanyagot adó épületek

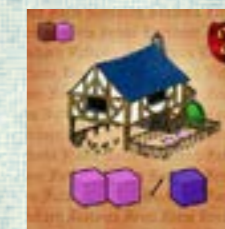
Ezen épületek segítségével kapnak a játékosok nyersanyagkockákat a készletből. A játékos a kapott nyersanyagot maga elé rakja. Ha nyersanyagot adó **kőépület** aktiválódik, és azon nem a tulajdonos munkása van, hanem egy másik játékosé, az épület tulajdonosa kap **1 nyersanyagot** a készletből. Ő dönti el, hogy milyen nyersanyagot kap, de csak olyan lehet, amit az épület képes előállítani. Ha az épületen a tulajdonos munkása van, megkapja a "rendes" nyersanyagkockákat, de nem kap plusz nyersanyagot.



Példa: E fordulóban a kék játékosnak van munkása a kocsmába jobb oldali munkáshelyén, és ő mindig csak 1 dénárt fizetett, amikor lerakta munkásait. Azonban a zöld játékos lerakta egy munkását a kocsmára, a bal oldali munkáshelyre. A kocsmába aktiválásakor a kék játékos visszaveheti munkását, annak helyét pedig a zöld játékos munkása foglalja el. E munkás addig itt marad, amíg egy másik munkás ki nem rakja, vagy amíg a zöld játékos vissza nem veszi az épület aktiválásakor; de addig a zöld játékos mindig csak 1 dénárt fizet, amikor lerakja valahová egy munkását.



Példa: E fordulóban először a kék játékos passzolt, utána a narancs, a piros, végül a zöld. A játékosok ebben a sorrendben mozgathatják az intézőt. A kék játékos passzol. A narancs úgy dönt, hogy két hellyel visszafelé mozgatja az intézőt, ezért befizet 2 dénárt a bankba. Most az a két épület, ahol a zöld és a piros munkás van, nem aktiválódnak. Ez azonban nem tetszik a piros játékosnak, így ő is befizet 2 dénárt, és az intézőt két hellyel előrébbmozgatja. Végül a zöld játékos következik, aki befizet 1 dénárt, és egy hellyel hátrébbmozgatja az intézőt: így a piac az ő munkásával még aktiválódik, az ácsműhely a piros munkással viszont már nem. Végeredményben az intéző egy hellyel került hátrébb.



tanya (faépület): 2 ételkészít és 1 posztót termel



tanya (kőépület): 2 ételkészít és 1 posztót termel. Ha nem a tulajdonos, hanem egy másik játékos munkása van az aktivált épületen, a tanya tulajdonosa kap (választása szerint) 1 ételkészít és 1 posztót a készletből.

b) Építkezésre szolgáló épületek

Ezen épületek segítségével lehet új épületeket feltenni a játéktáblára.

- Az ácsműhellyel csak faépületeket (barna háttérű épületeket) lehet építeni.
- A kőműves-műhellyel csak kőépületeket (szürke háttérű épületeket) lehet építeni.
- Az építésszel csak presztízsépületeket (kék háttérű épületeket) lehet építeni.

Csak olyan épület építhető fel, amelyik még van a készletben. Ha a játékos **fa-** vagy **kőépületet** épít, akkor az épület költségét (az épületlapka bal felső sarkában látható nyersanyagokat) be kell adnia a készletbe. Az új épület az első üres (beépítetlen) épülethelyre kerül, és az építető a bal felső sarokra lerakja egy házát, ezzel jelezve, hogy az épületnek ő a tulajdonosa. Ezenfelül megkapja az épületért járó hírnévpontokat (jobb felső sarok).

A **presztízsépületek** felhúzása másképp történik: a játékosnak rendelkeznie kell egy lakóépülettel (zöld épület), azt építi át (a lakóépülethez *l. lentebb a jegyzőt*). Ekkor a zöld épületet félre kell tenni, és a helyére kell tenni a kiválasztott presztízsépületet. Egyes presztízsépületek felhúzása csak hírnévpontokat ad, mások további előnyöket biztosítanak:

- a szoborért, a színházért és az egyetemért az építető azonnal egy királyi kegyben részesül;
- az emlékműért az építető azonnal két királyi kegyben részesül (*l. lentebb*).

c) A jegyző

A játékosok a jegyző segítségével a semleges (rózsaszín) épületeket és saját épületeiket átépíthetik (zöld) lakóépületekké. Ilyenkor a játékos bead 1-1 dénárt és posztót, leveszi a kiválasztott épületet és felrakja a helyére egy zöld épületlapkát. A játékos az épületlapka bal felső sarkára lerakja egy házát, és nyomban kap **2 hírnévpontot**. Ezenkívül a következő forduló 1. fázisában eggyel több dénárt fog kapni (amíg a lakóépületet át nem építi presztízsépületté, azután már nem jár a plusz dénár).

Megjegyzés: Ha a játékos saját épületet épít át, az a készletbe kerül vissza, újra felépíthető. Az átépített semleges épületek viszont **végleg** kikerülnek a játékból. A játékban 8 lakóépület van, de elméletileg bármennyi felépíthető; ha nincs elegendő, a játékosok csupán egy-egy házukat rakják le az üressé vált épülethelyre.

A jegyzővel nem építhető át presztízsépület, állandó épület vagy már álló lakóépület. **A jegyző maga sem építhető át lakóépületté.**

Ha valaki olyan épületet épít át, amelyen még van munkás, akkor azonnal ki kell fizetnie az átépítés árát, de az csak azután hajtódik végre, hogy az átépítendő épület aktiválódott, képességét végrehajtották.



Példa: A piros játékos egy munkását az ácsműhelyre rakta. Az épület aktiválásakor kiválaszt a még felépíthető faépületek közül egy tanyát, és bead a készletbe 1-1 fát és élelmiszert, majd az épületlapkát elrakja az első üres épülethelyre. Egyik házát lerakja a lapka bal felső sarkára annak jelzésére, hogy ő a tanya tulajdonosa. Azonnal kap 2 hírnévpontot (a szám a lapka jobb felső sarkában).



Példa: A zöld játékos egy munkását az építészre rakta (az építész a kék játékosé, aki akkor azonnal kapott is 1 hírnévpontot). A zöld játékos egy szobrot szeretne építeni. Bead 1 aranyat és 2 követ, leveszi a saját lakóépületét és a helyére felrakja a szobrot. Nyomban kap 7 hírnévpontot, és egy királyi kegyben is részesül.



Példa: A kék játékos egy munkását a jegyzőre rakta (mivel ez az ő épülete, senki sem kapott ezért hírnévpontot). Bead 1-1 dénárt és posztót, majd leveszi a semleges kőbányát (úgy döntött, nem saját épületet épít át). A kőbánya helyére felrakja egy lakóépületet, annak bal felső sarkára rárakja egy házát, és kap 2 hírnévpontot.

A következő fordulók elején eggyel több dénárt kap.

d) A piac

A piacon a játékos eladhat egy nyersanyagot, hogy pénzhez jusson (hogy pontosan mennyi dénárt kap, az az épületlapkán látható). Egy fordulóban egy piacon csak egy nyersanyagkocka adható el.

e) Az ócskás

Az ócskásnál egy vagy két nyersanyagkocka vásárolható. Az ócskás bármilyen nyersanyagot tud adni, kivéve aranyat.

Az állandó ócskás csak egy nyersanyag kockát ad el, a másik (a fa-épületes) egyet vagy kettőt.

f) A templom

A templomban pénzért hírnévpontokat lehet venni. A játékos vagy fizet 2 dénárt és kap 3 hírnévpontot, vagy pedig 4 dénárt fizet és 5 hírnévpontot kap.

Megjegyzés: A templomot megépítő játékos 3 hírnévpontot kap, és egy királyi kegyben is részesül.

g) A szabó

A szabónál a játékos posztót cserélhet hírnévpontokra: 2 posztóért 4 hírnévpontot kap, vagy pedig 6 hírnévpontot, ha 3 posztót ad be.

h) A bank

A bankban arany vásárolható: 2 dénárért lehet 1 aranyat, vagy pedig 5 dénárért 2 aranyat vásárolni.

i) Az alkimista

Az alkimista bármilyen nyersanyagért aranyat ad: 2 tetszőleges nyersanyagért 1 aranyat ad, vagy pedig 4 tetszőleges nyersanyagért ad 2 aranyat.

6. fázis: Várépítés

Erre a fázisra csak akkor kerül sor, ha van legalább egy munkás a várban.

A vár építése három szakaszból áll:

- az alapok kiásásából (6 munkaegység), először ezt kell elvégezni;
- a falak felhúzásából (10 munkaegység), másodjára ezt kell elvégezni;
- és a tornyok felépítéséből (14 munkaegység), utoljára kerül erre sor.

A játékosok abban a sorrendben építkeznek, ahogy munkásaikat lerakták a várba (az 1-es mezőn lévő munkás építkezni először, és így tovább). Az éppen soron lévő játékos bármennyi munkaegységet elvégezhet. **Minden munkaegység elvégzéséért 3 különböző nyersanyagot kell beadnia, amelyek közül egynek mindenképp élelmiszernak kell lennie.**



piacok



ócskás



templom



szabó



bank



alkimista



Példa: Ebben a fordulóban a piros, majd a zöld játékos rakta egy munkását a várba; egyelőre az alapokat ássák. Mivel a piros játékos munkása van az 1-es mezőn, ő kezdi az építkezést. Beadja a nyersanyagokat (1-1 élelmiszer, kő és fa), egy házát az alapok egyik üres helyére rakja, és kap 5 hírnévpontot. Ezután következhet a zöld a játékos.

Minden ilyen 3 nyersanyagért, amit a játékos bead, lerakja egy házát az éppen épülő várrész egy üres munkaegységére (hogy éppen melyik ez a szakasz, azt részben az építkezés menete, részben az udvarnagy pozíciója határozza meg). Ha az adott részen már nincs üres hely, a ház a következő szakaszhoz kerül (kivéve, ha már a tornyok épülnek, ha már mind a 14 hely betelt, nem lehet a várat tovább építeni).

Ugyanakkor előfordulhat, hogy úgy kezdenek egy új szakasz építésébe, hogy az előzőt nem fejezték be teljesen, ott még vannak üres helyek. Ezek a helyek a játék végéig üresek is maradnak, oda már nem kerülhet ház.

Ha valakinek van munkása a várban, de nem tud (vagy nem akar) egy munkaegységet sem építeni, **veszít 2 hírnévpontot** (mindazonáltal hírnévpontjai száma 0 alá nem csökkenhet). Ez persze nem számít akkor, ha a játékos önhibáján kívül nem tud építeni, vagyis azért, mert a tornyok már teljesen elkészültek, ilyenkor a játékos megtartja nyersanyagait és nem veszít hírnévpontokat sem.

Minden munkaegység megépítése hírnévpontokat ér:

- az alapozás minden munkaegységéért 5 hírnévpont jár;
- a falak minden munkaegységéért 4 hírnévpont jár;
- a tornyok minden munkaegységéért 3 hírnévpont jár.

Végül meg kell nézni, hogy ebben a fordulóban melyik játékos építette meg a legtöbb munkaegységet: ez a játékos egy királyi kegyben részesül (*l. később*). **Egyenlőség esetén az érintettek közül az részesül a királyi kegyben, aki legelőbb építkezett.**

Legvégül a játékosok a várból visszaveszik maguk elé munkásaikat.

7. fázis: A forduló vége

A forduló végén az udvarnagy mozog az úton. Ő mindig csak előre halad (távolodva a vártól). Léphet üres épülethelyre. Hogy mennyit mozog, az az intéző pozíciójának a függvénye:

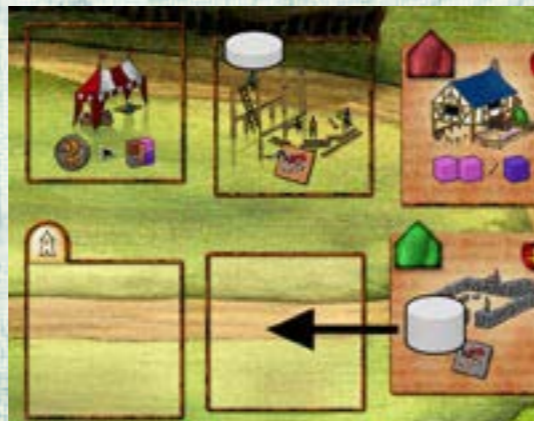
- Ha az intéző az udvarnagy előtt van (messzebb a vártól), az udvarnagy **két helyet** mozog előrébb.
- Ha az intéző az udvarnagy mögött van, vagy ugyanazon az épületen (vagy épülethelyen) vannak, az udvarnagy **egy helyet** mozog előrébb.

Miután az udvarnagy mozgott, az intézőt ugyanarra az épületre/épülethelyre kell rakni, ahol az udvarnagy van. Ezután a játékosoknak meg kell nézniük, hogy az udvarnagy nem ért-e el vagy haladt-e túl egy szakaszjelzőt, illetve hogy a várban nem épült-e fel teljesen egy szakasz. **Ha bármelyik feltétel teljesül, akkor ez a szakasz befejeződött, és ki kell értékelni.** Fontos, hogy egy szakaszt csak egyszer lehet kiértékelni: ha a szakasz azért fejeződött be, mert teljesen felépült, akkor az nem számít, amikor az udvarnagy eléri az ehhez tartozó szakaszjelzőt; ha pedig azért fejeződik be a szakasz, mert az udvarnagy elérte a szakaszjelzőjét, az adott szakasz már nem építhető (*l. 6. fázis*).

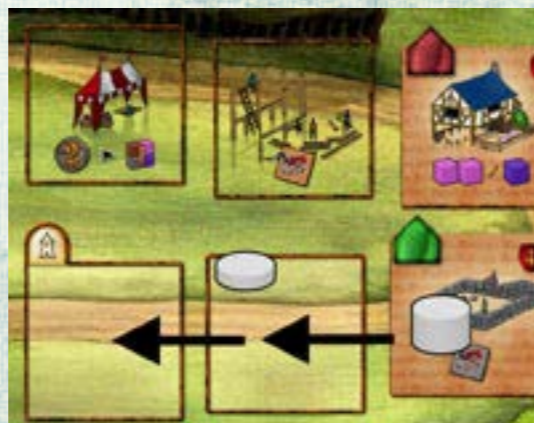
Ezután kezdődik az új forduló.



Példa (az előzőt folytatva): A zöld játékos következik, ő két munkaegységet épít meg, és így két házat rak le. Mivel az alapoknál csak egy üres hely van, a második házát a falakhoz rakja. 9 hírnévpontot kap (az alapozásnál 5, a falaknál 4 hírnévpontot ér egy munkaegység). Ebben a fordulóban a zöld játékos építette meg a legtöbb munkaegységet (kettőt), így ő részesül a királyi kegyben. Ha csak egy munkaegységet végzett volna el, csak 5 hírnévpontot kapott volna, és a királyi kegyben a piros játékos részesül volna, mivel ugyanennyit épített volna ez esetben, mint a zöld játékos, csak hamarabb.



Példa: Az intéző az udvarnagy mögött van, ezért az udvarnagy csak egy helyet mozog előre, majd az intézőt az udvarnagyhoz kell tenni. Mivel az udvarnagy még nem érte el az alapok szakaszjelzőjét, a szakasz csak akkor számít befejezettnek, ha az alapok már teljesen elkészültek (ahogy az az előző példában történt).



Példa: Az intéző az udvarnagy előtt van, ezért az udvarnagy két helyet mozog előrébb. Ezután az intézőt az udvarnagyhoz kell tenni. Mivel ennél az épülethelynél van az alapok szakaszjelzője, a szakasz befejeződik (kivéve, ha már korábban befejeződött, vagyis az alapok már teljesen elkészültek).

Kiértékelés

Ha egy szakasz (alapok, falak, tornyok) befejeztével kiértékelésre kerül sor, a játékosok játéksorrendben megszámozzák, hogy hány házuk van a várban az adott szakaszról, vagyis annak hány munkaegységét építették meg. Ha egy szakasz úgy fejeződött be, hogy az összes munkaegység felépült, akkor a következő szakaszhoz lerakott házak e szakasz kiértékelésénél nem számítanak.

Alapok:

egyetlen ház sem ► -2 hírnévpont
2 vagy több ház ► 1 királyi kegy

Falak:

egyetlen ház sem ► -3 hírnévpont
2 ház ► 1 királyi kegy
3 vagy 4 ház ► 2 királyi kegy
5 vagy több ház ► 3 királyi kegy

Tornyok:

egyetlen ház sem ► -4 hírnévpont
2 vagy 3 ház ► 1 királyi kegy
4 vagy 5 ház ► 2 királyi kegy
6 vagy több ház ► 3 királyi kegy

A kiértékelés befejeztével, bárhol is van most az udvarnagy vagy bármennyi munkaegység maradt elvégzetlen, új szakasz kezdődik. Ha a tornyok szakasza ért végét, a játék is véget ér (*l. később*).



Példa: Az alapok szakasza befejeződött. A játéksorrend piros, kék, narancs és zöld, a játékosok ebben a sorrendben értékelik ki ezt a szakaszt. A pirosnak két háza van, ez egy királyi kegyet jelent a számára. A kék játékosnak három háza van, ez is egy királyi kegyet ér. A narancs játékosnak nincs egy háza sem, ezért veszít 2 hírnévpontot (0 alá azonban nem kerülhet). Végül a zöld játékosnak egy háza van (a második ház már a falaknál van, így most nem számít), nem veszít hát hírnévpontot, de nem is részesül királyi kegyben.

Királyi kegyek

Királyi kegyben sokféle okból lehet részesülni:

- a tornapálya használatával,
- különféle épületek (templom, szobor, stb.) megépítésével,
- egy forduló során a legtöbb munkaegység elvégzésével a várban,
- az alapok, a falak és a tornyok szakaszának kiértékelésénél.

A királyi kegyek táblázata négy sorból áll.

Ezek:

- a hírnévpontok
- a dénárok
- a nyersanyagok
- az épülethasználat

Minden sorban 5 oszlop van, az oszlopok balról jobbra egyre hatósabbak. A játék elején csak az első két oszlop érhető el a játékosok számára. A 3. és a 4. oszlop csak az alapok szakaszának és az azt követő kiértékelésnek a befejeztével érhető el (az nem elég, hogy a játékosok már elkezdtek a falakat építeni), az 5. oszlop pedig hasonlóképpen csak a falak szakaszának és az azt követő kiértékelésnek a befejeztével. Ugyanazon a mezőn több játékosnak is lehet a jelzője.

Amikor egy játékos királyi kegyben részesül, választania kell egy sort, és abban, ha ez lehetséges, jelzőjét egy oszloppal jobbrabb helyezi. Ezután élhet az adott mező, vagy a sorban ettől balra lévő valamelyik mező képességével. Azt nem teheti meg, hogy az egyik sorban mozgassa jelzőjét, de egy másik sor képességét használja. Ha a játékos már elérte egy sorban az 5. mezőt, a továbbiakban nem lép zellel a jelzőjével; mindazonáltal, ha újabb kegyben részesül, választhatja ezt a sort, és élhet valamelyik oszlop képességével.



a királyi kegyek táblázata

Ha egy játékos egyazon fázisban több királyi kegyben részesül (például kiértékelésnél, vagy az emlékmű megépítéséért), akkor **minden kegyet másik sorban kell lelépnie**. Ebből következik, hogy egy játékos egyazon fázis során legfeljebb négy királyi kegyet tud kihasználni.



a) A hírnévpontok

A játékos annyi hírnévpontot kap (1-5), amilyen szám látható azon a mezőn, ahol jelzője van (természetesen lehet előző oszlop mezőjét is választani, csak értelmetlen kevesebb hírnévpontot kérni).

b) A dénárok

A játékos annyi dénárt kap (3-7), amilyen szám látható azon a mezőn, ahol jelzője van (természetesen lehet előző oszlop mezőjét is választani, csak értelmetlen kevesebb dénárt kérni).

c) A nyersanyagok

- 1. oszlop: A játékos kap 1 élelmiszert.
- 1. oszlop: A játékos (választása szerint) 1 fát vagy 1 követ kap.
- 1. oszlop: A játékos kap 1 posztót.
- 1. oszlop: A játékos bead 1 tetszőleges nyersanyagot, és 2 tetszőleges nyersanyagot kap (aranyat nem kaphat).
- 1. oszlop: A játékos kap 1 aranyat.

d) Az épülethasználat

E sor lehetővé teszi, hogy a játékos mintegy “használjon” bizonyos épületeket. Ehhez még az sem szükséges, hogy az adott épület meg legyen építve (például a játékos kihasználhat a 3. oszlop képességét úgy is, hogy a játékban nincs is kőműves-műhely). Az építés (az alanti eltéréseket leszámítva) az 5. fázisnál leírtak szerint zajlik.

- 1. oszlop: Semmi hatás.
- 2. oszlop (ácsműhely): A játékos azonnal felépíthet egy faépületet, és a szükséges nyersanyagoknál 1 fával kevesebbet kell beadnia.
- 3. oszlop (kőműves-műhely): A játékos azonnal felépíthet egy kő-épületet, a szükséges nyersanyagoknál 1 kővel kevesebbert.
- 4. oszlop (jegyző): A játékos azonnal átépíthet egy saját vagy semleges épületet lakóépületté, és ehhez csak 1 posztót kell beadnia (az 1 dénárt nem kell megfizetnie).
- 5. oszlop (építész): A játékos egyik lakóépületét azonnal átépítheti presztízsepületté.



***Példa:** A narancs játékos az alapok kiértékelése során egy királyi kegyben részesül. Az első sort választja (hírnévpontok), ahol jelzője már a második oszlopban van. Mivel az alapok kiértékelése még nem fejeződött be (hiszen éppen most folyik), jelzőjével nem léphet tovább, az marad, ahol van, és a narancs játékos kap 2 hírnévpontot.*



***Példa:** A játék már a harmadik szakaszban jár (tornyok), az összes oszlop elérhető. A kék játékos egy királyi kegyben részesül, mivel felépítette a templomot. A harmadik sort (nyersanyagok) választja, jelzőjét a második oszlopból átrakja a harmadikra, és kér egy élelmiszert (mivel a harmadik oszlopba léphet, eldöntheti, hogy az első, a második vagy a harmadik oszlop képességét akarja-e használni).*



***Példa:** A játék már a második szakaszban jár (falak), így a harmadik és a negyedik oszlop már elérhető. A zöld játékos a tornapályát használva egy királyi kegyben részesül. A negyedik sort választja, jelzőjét a második oszlopból a harmadikra rakva át, és úgy dönt, megépíti a parkot. Csak 1 élelmiszert ad be (a követ nem kell beadnia), és a parkot lerakja az első üres épülethelyre. Rárakja egy házat az épületlapka bal felső sarkára, és kap 3 hírnévpontot.*

A játék vége

A játék a tornyok szakasza és az azt követő értékelés befejezésével ér véget (vagyis vagy azután, hogy az udvarnagy elérte az utolsó szakaszjelzőt, vagy azután, hogy a játékosok teljesen felépítették a tornyokat).

Ekkor a játékosok még hírnévpontokat kapnak:

- minden aranyért 3 hírnévpont jár;**
- minden 3 nem-arany nyersanyagkockáért 1 hírnévpont jár;**
- minden 4 dénárért 1 hírnévpont jár.**

A játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb hírnévpontja van. Egyenlőség esetén az érintett játékosok mind győztesek.

Szabályok 2 játékosnál

A szabályok megegyeznek az eddigiekkel, de:

- Mindkét játékos 5 dénárral kezdi a játékot.

• A játéksorrend minden fordulóban megcserélődik, a játékosok felváltva elsők és másodikak a fordulóban. Éppen ezért az istállót nem használják.

• Ha az egyik játékos már passzolt, akkor a másik nem 2, hanem 3 dénárt fizet azért, hogy munkását lerakja egy olyan épületre, amely nem az övé; saját épületére továbbra is 1 dénárért rakjat le munkást. A kocsmá képessége megmarad (akinek munkása van a kocsmá jobb oldali munkáshelyén, az mindenüvé 1 dénárért rakja le munkásait).

Tanácsok

A játék igen sokféle lehet a játékosok döntéseinek függvényében. (Mely épületeket építik meg először? Van jegyző? Mikortól használható a kőműves-műhely?) Egyes játékokban nagyon sok nyersanyag van, másokban alig. Egyes játékokban felépülnek a presztízsepületek, más játékokban nem. Mindazonáltal bizonyos dolgokra mindig figyelni kell, például:

(Ezek a tanácsok a 2007-es év júniusában íródtak, azóta a játékban számos új lehetőség jelent meg, ezért a tanácsok némelyike már nem releváns.)

...az aktiválási sorrendre: A kezdők gyakran elrontják, és így képtelenek élni az aktivált épület képességével. Például leraknak egy munkást a tornapályára, de nincs se pénzük, se posztójuk. Pénzt még csak szerezhetnek a lerakatban, de hiába rakják le egy tanyára vagy az ócskáshoz munkásukat, hiszen a tornapálya előbb lesz aktiválva, így a posztó már csak későn lesz az övék...

...a passzolási sorrendre: Minél később passzol valaki, annál több eséllyel tudja befolyásolni az intéző mozgását (már amennyiben van ehhez elegendő dénárja). Az intéző mozgatása nagyon fontos, mert egyrészt ő határozza meg, mely épületek lesznek aktiválva, másrészt ő szabja meg az udvarnagy (és így a játék) sebességét. Ha valaki túl hamar passzol, könnyen ellefelei áldozatává válhat, akik addig lépnek visszafelé az intézővel, amíg munkásai dologtalanná nem válnak. Aki viszont későn passzol, az dénárjaival bebiztosíthatja, hogy az épületek, ahol munkásai vannak, aktiválódjanak...

...az ellenfelek épületeire: Gyakorta érdemes az ellenfelek épületeire munkásokat rakni. Igen, az épület használatáért a tulajdonos hírnévpontot kap, de a használó előnye nagyobb lehet ennél...

...a speciális épületekre: A győzelemhez ki kell használni a speciális épületeket. A kapu az időzítésre nyújt lehetőséget, és a passzolás idejének kitolására, vagyis a szándékok elleplezésére. A lerakatból a legfontosabb pillanatban, az intéző mozgatása előtt lehet pénzhez jutni. A kereskedőcéh segítségével sokkal gazdaságosabban mozgatható az intéző. A tornapálya révén anélkül lehet királyi kegyben részesülni, hogy építkezni kellene a várban. Az istállóban elfoglalt első hely biztosítja, hogy a következő fordulóban a játékos mindenképp elfoglalhassa azt az épületet, amelyre égető szüksége van. A kocsmával, különösen magas játékosszám esetén, sok dénár megtakarítható...

...a királyi kegyekre: A királyi kegyekkel lehet igazán kifinomítani a stratégiát. Mind a négy sornak megvan a maga haszna. A hírnévpontok haszna nyilvánvaló, különösen akkor, ha valaki erre a sorra koncentrál. A dénársor segítségével könnyen pótolható a másutt elköltött pénz, jobban kihasználható az esetleg már megépült templom, bank képessége is. A nyersanyagor segítségével a játékos mindig megszerezheti az éppen hiányzó nyersanyagokat, akár még az aranyat is. A negyedik sort pedig legakább az a játékos tudja kihasználni, aki főként a vár építésére koncentrál, mivel így mégis tud építkezni a városban is (ráadásul olcsóbban)...

...a jegyzőre: Jól meg kell fontolni, melyik épületből legyen lakóépület. Például eltávolítható olyan semleges épület, amelynek párja a játékos tulajdona, vagy eltávolítható a piac, hogy a többiek nehezebben juthassanak dénárokhoz.

(Ezek a tanácsok a 2007-es év júniusában íródtak, azóta a játékban számos új lehetőség jelent meg, ezért a tanácsok némelyike már nem releváns.)

Gyakran feltett kérdésre adott válaszok: *A nyersanyagkockák készlete elvileg végtelen. A házak száma sem korlátozott. Már az első forduló elején is jár bevétel. Az intéző nem léphet a hidra, sem a speciális épületekre (azok mindig aktiválódnak). Az állandó épületek (ócskás, ácsműhely, aranybánya) nem szüntethetők meg, ide nem rakható le épületlapka, és lakóépület sem lehet belőlük. Az aranybányára bármikor rakható munkás (legfeljebb nem fog aktiválódni). Minden aktivált épület képessége egyszer használható (például az ácsműhellyel egy faépület építhető). A várnál mindig az aktuális szakaszt kell építeni, amíg van ott üres hely. A királyi kegy 4. sorának 5. oszlopában (presztízsepület) nincs árengedmény. Ha valaki egyszerre több királyi kegyben részesül, azok sorrendjét ő határozza meg (például megteheti, hogy előbb nyersanyagot szerez a 3. sorban, majd ezt beadva építkezik a 4. sor révén). 2 játékos esetén mindig a fordulók legelején változik a játéksorrend.*