

Caylus

Tervezte: William Attia

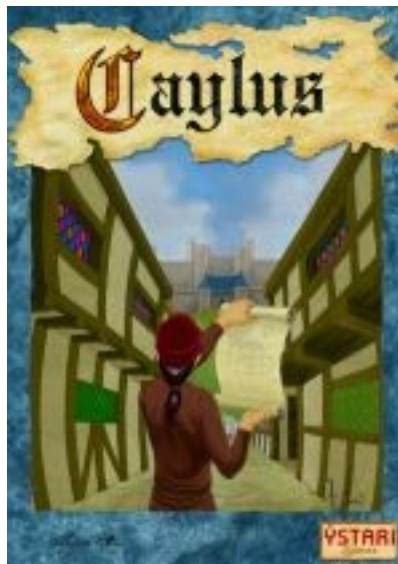
Kiadja: Ystari Games

<http://www.ystari.com/>

2-5 játékos részére,

12 éves kortól,

játékidő kb. 60-150 perc



Tartalom

játéktábla

udvarnagy (fehér henger) és intéző (fehér korong)

30 egydénáros és 10 ötdénáros

30 munkás (minden színben 6)

100 ház (minden színben 20)

35 jelző (korong - minden színben 7)

140 nyersanyagkocka (30-30 rózsaszín, lila, barna és szürke, 20 arany)

40 épületlapka (6 semleges, 8 faépület, 9 kőépület, 8 lakóépület, 9 presztízsepület)

szabályfüzet



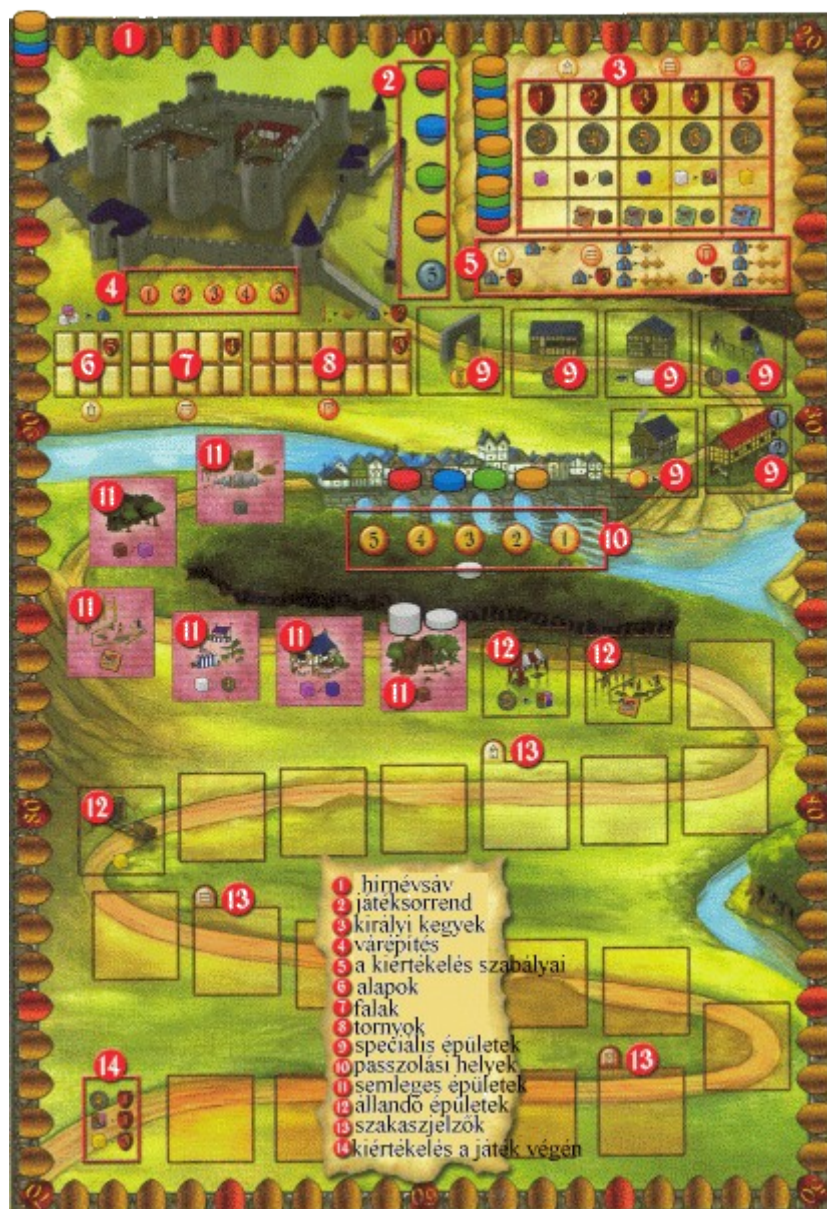
nyersanyagok: élelmiszer, fa, kő, posztó, arany



épületek: faépület, kőépület, presztízsepület, lakóépület



udvarnagy, intéző, munkás, jelző, ház



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. kiértékelés a játék végén

Egyszer volt, hol nem volt...

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

A játék célja

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

Előkészületek

Az alanti szabályok 3, 4 és 5 játékos esetén 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, és 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 felfelé 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 érmék 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 rakott 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 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 udvarnagya és az intéző az utolsó semleges épületre kerül *(lásd a fenti képet)*.

Alapszabályok

Minden játékos egy építőmester, akinek 6 saját munkása van, saját nyersanyag-készlettel és saját vagyonnal (dénárok). A munkások lerakhatóak 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 épületeket kell felhúzni, aztán egy kőműves-műhelyt, 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 a játékosnak jól ki kell használnia ellenfelei nyersanyagot biztosító épületeit, ám vigyázva, hogy ezzel ne adjon nekik túl sok hírnévpontot.

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, presztízsépületekkel (szoborral, vagy akár katedrálissal) növelhető a település ragyogása és dicsősége. Mindazonáltal az építőmesterek nem cselekedhetnek belátásuk szerint, engedelmessé kell a két királyi tisztviselő, az udvarnagya és az őt 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 megvesztegethető: néhány dénárért hajlandó újabb épületek aktiválását engedélyezni, vagy épp ellenkezőleg megtiltani, hogy a többi építőmester munkásai ellássák 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 szakaszban tartanak, az udvarnagy helyzete határozza meg. Minél gyorsabban és jobban serénykednek a váron az építőmesterek, annál több hírnévpontot kapnak, és a legigyekezőbbek élvezhetik a királyi kegy áldásait is.

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

Jelmagyarázat

-  2 nyersanyag (ugyanolyan vagy különböző) - élelmiszer, fa, kő, posztó (arany nem!)
-  1 tetszőleges nyersanyag (arany is lehet)
-  4 dénár
-  a játékos kap 3 hírnévpontot
-  a játékos egy királyi kegyben részesül
-  alapok
-  falak
-  tornyok

A játék menete

A játék **fordulókból** áll, és minden forduló **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:

- passzolás
- egy munkás speciális épületre, semleges épületre vagy állandó épületre helyezése
- egy munkás másik játékos épületére helyezése
- egy munkás saját épületre helyezése
- egy munkának 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, kocsmá, 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

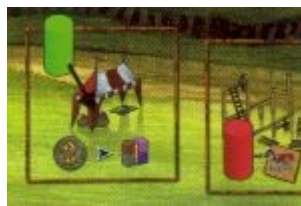
Ha egy játékos akár önként, akár kénytelenségből (munkásai vagy pénze kifogytával) passzol, a hídon lévő jelzőjét a híd alatti első üres passzolási helyre rakja (arra, amelyen a legkisebb szám látható). **Az elsőként passzoló játékos kap 1 dénárt a bankból.** Az, aki már passzolt, ebben a fordulóban nem rakhat le újabb munkást.



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

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.



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

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.

c) Munkás elhelyezése másik játékos épületén

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. **Az épület tulajdonosa nyomban kap egy hírnévpontot.**



***Példa (folytatás):** A narancs játékos is passzol.*



***Példa (folytatás):** A piros játékos a zöld játékos kőműves-műhelyére rakja munkását. Ez (mivel már a kék és a narancs játékos is passzolt) 3 dénárjába kerül. A zöld játékos kap egy 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 a hírnévpontot, ha épületére egy másik játékos rakja a munkását; a saját munkásért nem jár hírnévpont.



***Példa (folytatás):** A zöld játékos is passzol. A piros játékos lerakja egy munkását a saját tanyájára. Ez csak 1 dénárjába kerül.*

e) Munkásnak a várba helyezése

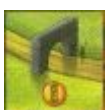
Ehhez a játékosnak annyi dénárt kell befizetnie a bankba, mint amennyi a legkisebb, a passzolási helyeken még látható szám (1-től 5-ig, annak függvényében, mennyien passzoltak eleddig). Ezután egy munkását a várban lévő egyik üres munkáshelyre rakja, méghozzá arra, amelyiken a legkisebb szám látható.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



***Példa (folytatás):** 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.*

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 a játékos kap egy hírnévpontot. A játékosnak nem kötelező egy másik épületre raknia munkását - ha nem akarja máshová lerakni, akkor visszaveszi maga elé.



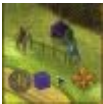
b) A lerakat

A játékos kap 3 dénárt a bankból, és munkását 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 egy dénárt és egy 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 játékosrend 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 - sorrendüket megtartva - az ezeket követő helyekre kerül. Ezután a játékosok visszaveszik munkásaikat maguk elé.



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

f) A kocsmá

Ha egy játékos ebben a fordulóban egy munkását a kocsmába rakta, akkor most azt át kell rakni a kocsmá 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 kocsmá jobb oldali munkáshelyén, és az az épület aktiválásakor is ott 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 kocsmá képességével.

A munkások elhelyezésénél az a játékos, akinek munkása van a kocsmában, mindig **csak 1 dénárt** fizet egy munkása lerakásánál, függetlenül attól, hogy addig már hányan passzoltak (természetesen akkor, ha munkását egy másik játékos épületére rakja, az illető megkapja az 1 hírnévpontot).



***Példa:** E fordulóban a kék játékosnak van munkása a kocsmára jobb oldali munkáshelyén, és ő mindig csak 1 dénárt fizetett, amikor lerakta egy munkását. Azonban a zöld játékos lerakta egy munkását a kocsmára, a bal oldali munkáshelyre. A kocsmát aktiválásakor a kék játékos visszahozza munkását, annak helyét a zöld munkás foglalja el. E munkás addig marad itt, amíg egy másik munkás ki nem rakja, vagy amíg a tulajdonosa vissza nem veszi az épület aktiválásakor. De addig a zöld játékos mindig csak 1 dénárt fizet, amikor elhelyezi egy munkását.*

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 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 befizetnie a játékosnak 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. Továbbá az éppen soron lévő játékos úri tetszése szerint mozgatja az intézőt, nem köti semmilyen megállapodás. Hátrafelé haladva az intéző nem hagyhatja el a híd utáni első épületet (vagyis a speciális épületek mindig aktiválhatóak), előre felé pedig nem léphet le az útról. Az intéző lehet üres épülethelyen.

Miután mindenki sorra került egyszer, a fázis véget ér.



***Példa:** E fordulóban először a kék játékos passzolt, utána a narancs, a piros, és 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 aktiválódna. Ez azonban nem tetszik a piros játékosnak, így ő is befizet 2 dénárt, és az intézőt két hellyel előremozgatja. Végül a zöld játékos következik, aki befizet 1 dénárt, és egy hellyel hátrébb mozgatja 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.*

5. fázis: Az épületek aktiválása

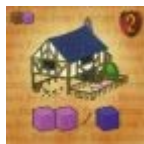
Az épületeket **sorban** (ahogy az út mentén vannak) kell aktiválni. Először a hídon túli első épület aktiválódik, majd sorban a többi, egészen az intézőig. **Az intéző előtt lévő épületek ebben a fordulóban nem aktiválódnak.** Az épület, amelyen az intéző van, még aktiválódik. Akinek olyan épületen van munkása, amelyik nem aktiválódik, onnantól visszaveszi maga elé a munkását, de az épület képességét nem használhatja. (Ha valaki ilyen épületért kapott hírnévpontot - minthogy arra egy másik játékos lerakta munkását -, azt nem veszít el.)

A játékosnak, akinek munkása az éppen aktivált épületen van, nem kötelező használnia az épület

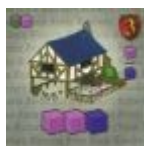
képességét - ha nem akarja, nem teszi, ekkor egyszerűen visszaveszi munkását maga elé. **Ez azonban a nyersanyagot adó épületekre nem igaz**, azok képességét mindig végre kell hajtani.

a) Nyersanyagot adó épületek

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



*tanya (faépület): 2 élelmiszert **vagy** 1 posztót termel*



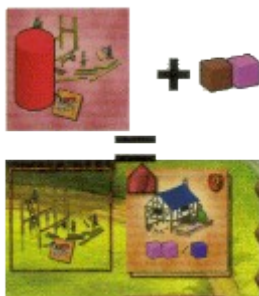
*tanya (kőépület): 2 élelmiszert **és** 1 posztót termel. Ha nem a tulajdonos, hanem egy másik játékos munkása van az aktivált épületen, a tanya tulajdonosa kap - választása szerint - 1 élelmiszert **vagy** 1 posztót a készletből.*

d) 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 presztízsepületeket (kék háttérű épületeket) lehet építeni.

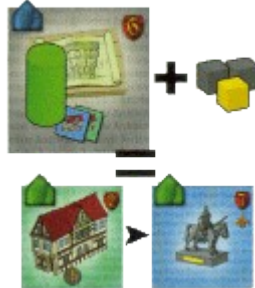
Csak olyan épület építhető fel, amelyik még van a készletben. Ha a játékos **fa-** vagy **kőépületet** épít, akkor az épület költségét (az épületlapka bal felső sarkában látható nyersanyagokat) be kell adnia a készletbe. Az új épület az első üres (beépítetlen) épülethelyre kerül, és az építető a bal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



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

A **presztízsépületek** felhúzása másképp történik: a játékosnak rendelkeznie kell egy lakóépülettel (zöld épület), azt építi át. (A lakóépülethez lásd lentebb a jegyzőt.) Ekkor a zöld épületet félre kell tenni, és helyére kell tenni a kiválasztott presztízsépületet. Egyes presztízsépület felhúzása a hírnévpontokon túl további előnyöket biztosít:

- A szoborért, a színházért és az egyetemért az építető azonnal egy királyi kegyben részesül.
- Az emlékműért az építető azonnal két királyi kegyben részesül. (Lásd lentebb.)



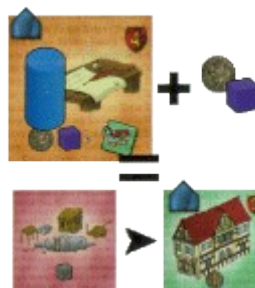
Példa: A zöld játékos egy munkását az építészre rakta (az építész a kék játékosé, aki akkor azonnal kapott is 1 hírnévpontot). A zöld játékos egy szobrot szeretne építeni. Bead 1 aranyat és 2 követ, leveszi egy saját lakóépületét, és a helyére felrakja a szobrot. Nyomban kap 7 hírnévpontot, és egy királyi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

c) A jegyző

A játékosok a jegyző segítségével a semleges (rózsaszín háttérű) vagy saját épületeiket átépíthetik lakóépületekké (zöld háttérű épületek). Ekkor a játékos bead 1 dénárt és 1 posztót, leveszi a kiválasztott épületet, és felrak 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 kap. Természetesen azután, hogy lakóépületét átépíti presztízsépületté, már nem kapja meg ezt a plusz 1 dénárt.

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

A jegyzővel nem építhető át presztízsépület, állandó épület vagy már álló lakóépület. **A jegyző sem építhető át lakóépületté.** Ha valaki olyan épületet épít át, amelyben még van munkás, akkor azonnal ki kell fizetnie az átépítés árát, de az csak azután hajtódik végre, hogy az átépítendő épület aktiválódott, és képességét végrehajtották.

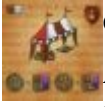


Példa: A kék játékos egy munkását a jegyzőre rakta (mivel ez az ő épülete, senki sem kapott ezért hírnévpontot). Bead 1 dénárt és 1 posztót, és a semleges kőbányát leveszi (átépíthette volna egy saját épületét is). A kőbánya helyére lerak egy lakóépületet, annak bal felső sarkára rárakja egy házát, és kap 2 hírnévpontot. A következő forduló 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 nyersanyag adható el.



e) Az ócskás

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

Az állandó ócskás csak egy nyersanyagot ad el, a másik (faépületes) ócskás 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, 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 2 aranyat.

6. fázis: Várépítés

Erre a fázisra csak akkor kerül sor, ha van legalább egy munkás a várnál. 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 várhoz (az 1-es mezőn lévő munkás építkezik először, és így tovább). Az éppen soron lévő játékos bármennyi munkaegységet elvégezhet. **Minden munkaegység elvégzéséért 3 különböző nyersanyagot kell beadni, amelyek közül az egyiknek mindenképp élelmiszernek kell lennie.**

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 udvarnagypozíciója határozza meg). Ha az adott részen már nincs üres hely, a ház a következő szakaszhoz kerül (kivéve akkor, amikor már a tornyokat építik - ha mind a 14 hely betelt, már 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 maradnak, oda már

nem kerülhet ház.

Ha valakinek van munkása a várnál, 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 ha a tornyok már teljesen elkészültek - ekkor a játékos megtartja a nyersanyagait, és nem veszít hírnévpontokat.

Minden munkaegység megépítése hírnévpontokat ér:

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



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

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



Példa (folytatás): 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 házat a falakhoz rakja. Ő 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 egy királyi kegyben. Ha csak egy munkaegységet épített volna meg, csak 5 hírnévpontot kapott volna, és a királyi kegyben a piros játékos részesült volna - ugyanannyit épített, mint a zöld játékos, csak hamarabb.

Legvégül a játékosok a várból munkásaikat visszaveszik maguk elé.

7. fázis: A forduló vége

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

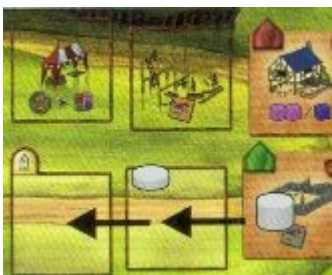
- Ha az intéző az udvarnagy előtt van (messzebb a vártól), az udvarnagy **két hellyel** mozog előrébb.

- 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 halad-e túl egy szakaszjelzőt, illetve hogy a várban nem épült-e fel teljesen egy szakasz. **Ha bármelyik feltétel teljesül, akkor ez a szakasz befejeződik, és ki kell értékelni.** Fontos, hogy egy szakaszt csak egyszer lehet kiértékelni: ha a szakasz azért fejeződik be, mert teljesen felépült, akkor az nem számít, amikor az udvarnagy eléri az ehhez tartozó szakaszjelzőt; ha pedig azért fejeződik be egy szakasz, mert az udvarnagy elérte a szakaszjelzőt, akkor az adott szakaszhoz már nem lehet építkezni (lásd 6. fázis - Várépítés).



Példa: Az intéző az udvarnagy mögött van. Az udvarnagy ezért 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 fejeződik be, ha az alapok teljesen elkészültek (ahogy az az előző példában meg is történt).



Példa: Az intéző az udvarnagy előtt van, ezért az udvarnagy két helyel mozog előrébb. Ezután az intézőt az udvarnagyhoz kell tenni. Mivel ennél az épülethelyhez tartozik az alapok szakaszjelzője, a szakasz befejeződik - kivéve, ha már korábban befejeződött, mivel az alapok teljesen elkészültek.

Ezután kezdődik az új forduló.

Kiértékelés

Ha egy szakasz (alapok, falak, tornyok) befejeztével kiértékelésre kerül sor, a játékosok játékosrendben megszámozzák, hogy hány házuk van a várban, az adott szakasznál, vagyis hány munkaegységet építettek meg. Ha egy szakasz úgy fejeződik 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



***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 1 királyi kegyet jelent a számára. A kék játékosnak 3 háza van, ez is 1 királyi kegyet ér. A narancs játékosnak nincs egy háza sem, ezért veszít 2 hírnévpontot (0 pont alá azonban nem kerülhet). Végül a zöld játékosnak egy háza van (a második ház már a falaknál van, így az most nem számít), nem veszít hírnévpontot, de nem is részesül királyi kegyben.*

A kiértékelés befejeztével, bárhol is van most az udvarnagy, bármennyi munkaegység maradt elvégezetlen, új szakasz kezdődik. Ha a tornyok szakasza ért véget, akkor a játék is véget ér (*lásd lentebb*).

A királyi kegyek

Királyi kegyben sokféle okból lehet részesülni:

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

A királyi kegyek táblázata négy sorból áll, ezek:



- a) a hírnévpontok
- b) a dénárok
- c) a nyersanyagok
- d) az épülethasználat

Minden sorban 5 oszlop van, az oszlopok balról jobbra egyre hatásosabbak. A játék elején csak az első két oszlop elérhető a játékosok számára. A 3. és a 4. oszlop csak az alapok szakaszának és az azt követő kiértékelés befejeztével elérhető (az nem elég, hogy a játékosok már elkezdték 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 jobbra kell helyeznie. Ezután élhet az adott mező, vagy az attól balra eső, de ugyanebben a sorban lévő mezők egyikének a képességével. Például megteheti a játékos, hogy

jelzőjét az első oszlopból a másodikba mozgatja, majd az első oszlop képességével él. Azt azonban nem teheti meg, hogy az egyik sorban mozgatja jelzőjét, és egy másik sor képességével él. Ha a játékos egy sorban az 5. oszlopra mozgatja jelzőjét, a továbbiakban nem mozgathatja ezt a jelzőt; mindazonáltal, ha újabb kegyben részesül, még választhatja ezt a sort, és élhet valamelyik oszlop képességével. Ha egy játékos egyazon fázisban több királyi kegyben részesül (például kiértékelésnél, vagy a műemlék megépítésénél), 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 (1-5) kap, amilyen szám látható azon a mezőn, ahol jelzője van (természetesen lehet előző oszlop képességét aktiválni, csak hát eléggé értelmetlen kevesebb hírnévpontot kérni).

b) A dénárok: A játékos annyi dénárt (3-7) kap, amilyen szám látható azon a mezőn, ahol jelzője van (természetesen lehet előző oszlop képességét aktiválni, csak hát eléggé értelmetlen kevesebb dénárt kérni).

c) A nyersanyagok:

- 1. oszlop: A játékos egy élelmiszert kap.
- 2. oszlop: A játékos - választása szerint - egy fát vagy egy követ kap.
- 3. oszlop: A játékos egy posztót kap.
- 4. oszlop: A játékos bead egy tetszőleges nyersanyagot, és két tetszőleges nyersanyagot kap (aranyat nem kaphat).
- 5. oszlop: A játékos kap egy 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 kihasználhatja a 3. oszlop képességét úgy is, hogy a játékban nincs kőműves-műhely). Az építés - az alanti eltéréseket leszámítva - az 5. fázisnál leírt szabályok szerint zajlik.

- 1. oszlop: Semmi hatás.
- 2. oszlop (ácsműhely): A játékos azonnal felépíthet egy faépületet, és ekkor a szükséges nyersanyagoknál 1 fával kevesebbet kell beadnia.
- 3. oszlop (kőműves-műhely): A játékos azonnal felépíthet egy kőépületet, és ekkor a szükséges nyersanyagoknál 1 kővel kevesebbet kell beadnia.
- 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 (építés): A játékos egyik lakóépületét azonnal átépítheti presztízsépületté.



Példa: A narancs játékos az alapok kiértékelése során egy királyi kegyben részesült. 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 játékos kap 2 hírnévpontot.



Példa: A játék már a harmadik szakaszban van (tornyok), az összes oszlop elérhető. A kék játékos egy királyi kegyben részesült, mivel felépítette a templomot. A harmadik sort választja (nyersanyagok), jelzőjét a második oszlopból átrakja a harmadikra, és egy élelmiszert kér (mivel a harmadik oszlopba lépett, eldöntheti, hogy az 1., a 2., vagy a 3. oszlop képességével él).



***Példa:** A játék már a második szakaszban van (falak), így a 3. és a 4. oszlop már elérhető. A zöld játékos a tornapályát használva egy királyi kegyben részesül. A 4. sort választja, jelzőjét a második oszlopból a harmadikba rakja 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 épületlapkára, és nyomban kap 3 hírnévpontot.*

A játék vége

A játék a tornyok szakasza és az azt követő értékelés befejezésével ér véget (vagy az udvarnagy éri el az utolsó szakaszjelzőt, vagy teljesen felépítik a játékosok 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 játékos esetén

A szabályok megegyeznek a fentiekkel, de:

- Minden játékos 5 dénárral kezdi a játékot.
- A játéksorrend minden fordulóban megváltozik, a játékosok felváltva elsők és másodikak a fordulóban. Az istállót épp ezért nem használják.
- Ha az egyik játékos már passzolt, akkor a másik nem 2, hanem 3 dénárt fizet azért, hogy munkását lerakja egy épületre, amely nem az övé. Munkás saját épületre továbbra is 1 dénárért rakható le. A kocsmá képe is megmarad (akinek munkása van a kocsmá jobb oldali helyén, az mindenüvé 1 dénárért rakja le munkását).

Egyszerűsített kegyek

E variánst a kezdőknek ajánljuk: a királyi kegyek kezelése egyszerűbb - igaz, a stratégia rovására.

A királyi kegyek táblázata nem használatos. Amikor egy játékos királyi kegyben részesül (használja a tornapályát, templomot épít, a legtöbbet építi a váron a fordulóban, stb.), a játékos 3 hírnévpontot kap. Ha egyszerre több kegyben részesül, akkor mindegyikért 3 hírnévpont jár neki.

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:

...az aktiválási sorrendre: A kezdők gyakran elrontják, és így képtelenek élni az aktivált épület képességével. Például leraknak egy munkást a tornapályára, de itt 1 dénárra és 1 posztóra is szükségük van. Pénzt még talán szerezhettek, ha az ő munkásuk van a lerakathál, de a posztóval rendelkezniük kell a forduló kezdetén, különben nem tudják használni a tornapálya képességét. A kezdők gyakran egy tanyára vagy az ócskáshoz rakják le egy munkásukat, abban reménykedve, hogy így szereznek majd egy posztót - elfelejtve, hogy a tornapálya előbb lesz aktiválva, így ez a posztó későn kerül hozzájuk...

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

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

...a speciális épületekre: A győzelemhez jól ki kell használni a speciális épületeket. A kapu az időzítésre nyújt lehetőséget, és a passzolás idejének kitolására - így a játékos ideiglenesen még elleplezheti szándékait. A lerakathál a legfontosabb pillanatban - az intéző mozgása előtt - pénzhez lehet jutni. A kereskedőcéh segítségével sokkal gazdaságosabban mozgatható az intéző. A tornapálya révén anélkül lehet királyi kegyben részesülni, hogy a játékos építkezze a várban. Az istállóban elfoglalt első hely biztosítja, hogy a következő fordulóban a játékos mindenképp elfoglalhassa azt az épületet, amelyre szüksége van. A kocsmával, különösen sok játékos 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, ha valaki erre a sorra koncentrálna. A dénársor segítségével a játékos könnyen pótolhatja a másutt elköltött pénzt, és jobban kihasználhatja a már megépült templom vagy bank képességét is. A nyersanyag sor segítségével a játékos mindig megszerezheti az éppen hiányzó nyersanyagot, akár még aranyat is. A negyedik sort pedig leginkább az a játékos tudja kihasználni, aki főként a vár építésére koncentrálna, mivel így mégis tud építkezni a városban is, s még hozzá olcsóbban.

...a jegyzőre: Jól meg kell fontolnia a játékosnak, hogy melyik épületből csinál lakóépületet. Például eltávolíthat olyan semleges épületet, amelynek párja az ő tulajdonában van, vagy eltávolíthatja a piacot, hogy a többiek nehezebben jussanak dénárokhöz.

Gyakran feltett kérdések

Kérdés: A nyersanyagkockák száma korlátozott?

Válasz: Nem. A készlet elvileg végtelen.

Kérdés: A házak száma korlátozott?

Válasz: Nem. Általában a játékosonkénti 20 ház bőven elegendő, de ha mégsem, a játékos használhatja egy nem-játékos szín házait, vagy leveheti házait a vár már kiértékelt szakaszairól.

Kérdés: A játékosok már az első fordulóban is kapnak bevételt?

Válasz: Igen. Így például a kezdőjátékosnak 7 dénárja van, mielőtt lerakja első munkását.

Kérdés: Az intéző visszafelé haladva ráléphet a hídra, vagy visszamehet akár a hídon inneni, speciális épületekhez?

Válasz: Nem. Az intéző csak az épülethelyeken lépkedhet (akár beépítetlenek, akár beépítettek), nem léphet sem a hídra, sem a híd előtti speciális épületekre. Ebből következik, hogy a speciális épületek mindig aktiválódnak, minthogy az intéző mindig előttük van.

Kérdés: Van három állandó épület rányomtatva a játéktáblára. Amikor új épületeket épít valaki (faépületek, kőépületeket), az állandó épületekre is kell rakni épületlapkát, vagy csak az üres épülethelyekre?

Válasz: Ezek az épületek (az ócskás, az ácsműhely és az aranybánya) nem szüntethetőek meg. Új épületek felrakásánál az állandó épületeket ki kell hagyni. Ezekből az épületekből a jegyző sem tud lakóépületet csinálni.

Kérdés: Az aranybányára rakható munkás akkor is, amikor előtte még beépítetlen épülethelyek vannak?

Válasz: Igen. Az aranybánya már a játék első fordulójában is használható - habár eléggé valószínűtlen, hogy az első fordulókban aktiválódna.

Kérdés: Ha valakinek az ácsműhelyen van munkása, akkor építhet egyazon fordulóban több faépületet is?

Válasz: Nem. Minden aktivált épület képessége csak egyszer használható, így az ácsühellyel csak egy faépület építhető, a piacon csak egy nyersanyagkocka adható el, az állandó ócskásnál csak egy nyersanyag vásárolható.

Kérdés: Megteheti a játékos, hogy belekezd egy újabb szakasz építésébe, ha az előző szakasz építése még nem fejeződött be?

Válasz: Csak akkor, ha a szakasz és annak kiértékelése már befejeződött, az udvarnagy mozgása okán. Sosem a játékosok döntése, hogy melyik szakaszt építik. Ha az alapozás szakasza még nem fejeződött be, és ott még van mit építeni, nem kezdhetnek bele a falak építésébe.

Kérdés: Mi történik, ha az udvarnagy még nem érte el a szakaszjelzőt, de az aktuális szakasz teljesen felépült?

Válasz: A forduló végén a szakaszt ki kell értékelni, és innentől nincs semmi hatása annak, amikor az udvarnagy eléri az adott szakasz jelzőjét az úton. Minden szakasz csakis egyszer értékelendő ki.

Kérdés: Mi történik akkor, ha egyszerre két szakaszt kell kiértékelni?

Válasz: Ebben az igen valószínűtlen esetben előbb a korábbi szakaszt kell kiértékelni (mindenki megkapja a jutalmat vagy a büntetést), majd utána a későbbit. Mivel a két értékelés ugyanabban a fázisban történik, a két kiértékelés során szerzett királyi kegyek nem használhatóak fel ugyanabban a sorban.

Kérdés: A, B és C játékos építkeznek a várban, ebben a sorrendben. A 1, B és C 2 munkaegységet teljesít. Ki kapja a legtöbb építésért járó királyi kegyet?

Válasz: B játékos részesül a királyi kegyben. A legtöbb építés tekintetében egyenlőség van, és az érintett játékosok (B és C) közül B építkezett hamarabb.

Kérdés: Ha egy játékos mindkét építész használja ugyanabban a fordulóban, és két olyan presztízsépületet húz fel, amelyekért királyi kegyben részesül, a két királyi kegyet felhasználhatja ugyanabban a sorban?

Válasz: Nem, mivel a két kegyet ugyanabban a fázisban (5.) kapta. Az viszont nem probléma, ha az egyiket olyan sorban használja fel, amelyben már felhasználta a tornapályán szerzett királyi kegyet, mivel azt másik fázisban (3.) szerezte.

Kérdés: Ha a játékos királyi kegy segítségével épít fel egy presztízsépületet (4. sor 5. oszlop), ki kell fizetnie a teljes költséget?

Válasz: Igen. A 2-4. oszlopok segítségével olcsóbban építkeznek, de az 5. oszlopban nem kap "árendményt".

Kérdés: Amikor az alapok szakaszát értékelik ki, és egy játékos királyi kegyben részesül, jelzőjét átrakhatja a 3. oszlopba?

Válasz: Nem. A 3. oszlopba csak a szakasz kiértékelése után helyezhető jelző, közben még nem. Ugyanez igaz a falak szakaszának kiértékelésére és az 5. oszlopra.

Kérdés: Ha egy játékos egyszerre több kegyben részesül, megteheti, hogy az egyiket a nyersanyagok sorában használja fel, majd a kapott nyersanyaggal fizet, amikor mindjárt ezután egy másik kegyet az építkezéseknél használ fel?

Válasz: Igen. A játékos eldöntheti, milyen sorrendben használja fel a szerzett kegyeket.

Kérdés: Ha egy játékos királyi kegy segítségével, olcsóbban épít fel egy faépületet (1 fával olcsóbban), az elkövetkezendőkben is olcsóbban építkezhet az ácsműhelyt használva?

Válasz: Nem. Amikor az ácsműhely segítségével fizet, a teljes költséget ki kell fizetnie. "Árendmény" csak akkor van, amikor királyi kegyet felhasználva építkeznek.

Kérdés: 2 játékos esetén mikor változik a játéksorrend?

Válasz: Mindig a fordulók legelején.

Az épületek



tanya



erdő



fűrészmalom



kőbánya



piac



ácsműhely



kapu



lerakat



kereskedőcéh



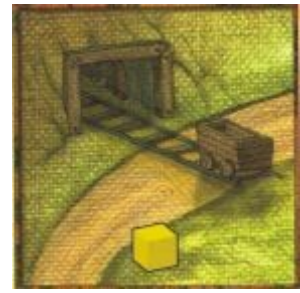
tornapálya



istálló



kocsmá



aranybánya



tanya



tanya



kőbánya



fűrészmalom



piac



ócskás



jegyző



kőműves-műhely



tanya



vadspark



manufaktúra



építész (2 db)



templom



szabó



bank



alkimista



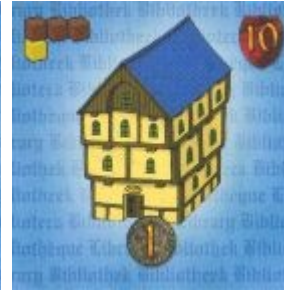
lakóépület (8 db)



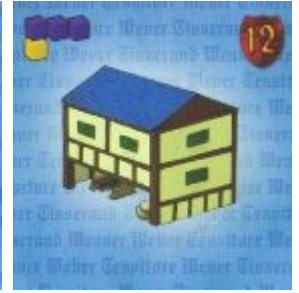
szobor



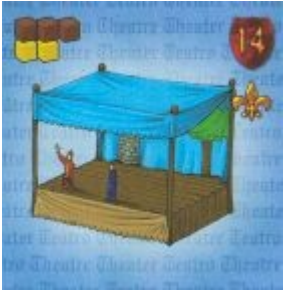
gabonaraktár



könyvtár



takácműhely



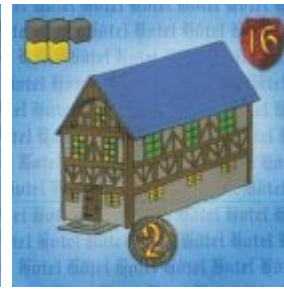
színház



egyetem



műemlék



fogadó



katedrális

Thaur
2006.03.05.