

# Ken Follett

## A Katedrális - Kiegészítő

---

2-6 építőmesternek 12 éves kortól. Fordította: Fischer Tamás

A legszebb XII. századi angliai katedrális építésének története folytatódik. Sok új döntési lehetőséggel és akár 5 vagy 6 játékosal.

### A játék tartozékai

- 1 játéktábla
- 7 építész
- 4 fakorong (2 narancs és 2 fehér)
- 14 kis munkás (7 narancs és 7 fehér)
- 10 erőforráskocka (3x kő, 3x fa, 3x homok, 1x fém)
- 2 nagy munkás (1 narancs és 1 fehér)
- 1 „Jelenés Saint-Denisben” kártya
- 1 építőanyag kártya
- 2x3 induló mesterkártya
- 6 mesterkártya
- 10 előnykártya
- 2 áttekintőkártya
- 4 eseménykártya

### Megjegyzés

A játék célja és a játék menete megegyezik az alapjátékkal. Minden változtatás az alábbiakban részletezve lesz. Öt- vagy hatfős játék esetén mindig használni kell az új játéktáblát is, de kevesebb játékos esetén is használható.

### Előkészületek a játékra

A játék előkészületei megegyeznek az alapjáték előkészületeivel, az alábbi változtatásokkal:

- A **játéktáblát** az alapjáték játéktáblájának bal oldalához kell illeszteni.
- A **Francia Királyság** mellett képpel felfelé kell a „Jelenés Saint-Denisben” kártyát elhelyezni.
- Az **előnykártyákat** (a régiakat és újakat) két pakliba kell rendezni:
  1. **14 állandó előnykártya** (regénybeli alakok): Körönként kettő a Kingsbridge-előnykártyamezőire kerül. Ahogy eddig is, az alapjáték két záró kártyája kerül a hatodik körben a **Kingsbridge-re**.
  2. **9 előnykártya**, amik **egyszeri vagy azonnali érvényűek**: Körönként egy kártya ezek közül elhelyezésre kerül az új játéktábla Shiring mezejére. Az új záró kártya, a „Prozession”, ami a hatodik körben kerül Shiring mezejére.
- Az **új mestereket** és az új **eseménykártyákat** az alapjáték lapjaival össze kell keverni. **Fontos: 2-4 játékos esetén az öt felhúzott mesterből minden körben egyet véletlenszerűen ki kell húzni, és anélkül, hogy bárki látta volna, ki kell tenni a játékból.**
- A **király ércbányáira** le kell tenni a teljes fémkészletet.
- A **fekete építészt** a játékbála mellé kell készíteni.

Kiegészítő előkészületek 5 vagy 6 játékos esetén

- A mesterek kirakásakor a játéktábla alá egy harmadik mester is kerül. Tehát **összesen öt mesterrel** játszunk: Két kártya jön a shiringi mestermezőre és három a játéktábla alá kirakottak közé.
- Az **új** „Kiesgrube” [kavicsbánya] **építőanyag-kártyát** (1 munkás 1 homokért) minden forduló kezdetén össze kell keverni az alapjáték építőanyag-kártyáival.
- **5 játékos esetén 8 építőanyag-kártyát** kell teríteni. Körönként **két kártya nem** fog játékba kerülni.
- **6 játékos esetén mindig, mind a 10 építőanyag-kártya** terítésre kerül.

## A játéktábla

Az új játéktáblán **4 építészhely** található, amelyekre építészeket lehet elhelyezni. Ezen kívül négymezőnyi „Kreuzzüge” [keresztes-hadjáratok], ahová **a játékosok az első fázisban a munkásaikat** elhelyezhetik győzelmi pontok reményében. Az építészhelyek és a keresztes-hadjáratok **9a-tól 9e-ig** vannak beszámozva. Az építész-akciók értékelésekor a Könighshof [Királyi udvar] (9.) **után** jönnek, de a shiringi mesterek (10.) **előtt**.

### 9a. Adóbehajtó

- Egy játékos, aki az építészt az adóbehajtóra helyezte, **adómentességet** kap. Ezen kívül **megkapja a játékosokra kirótt adó** mértékének megfelelő aranyat (kockadobás 9.).

### 9b. Keresztshadjárat

- Az 1-es fázis minden körében (építőanyag-kártyák és mesterek kiválasztása) lehetőségük van a játékosoknak a fentiekben és a Wollmanufaktur-on [gyapjúmanufaktúra] kívül egy munkást a keresztes-hadjáratokhoz letenni. Ezzel 2 illetve 1 győzelmi pontot szerezhetnek.
- Aki **hat** vagy **hét** munkást helyez el, az **2 győzelmi pontot** kap.
- Aki **három** vagy **négy** munkást helyez el, az **1 győzelmi pontot** kap.
- Mind a négy lehetőséget (3,4,6 vagy 7 munkás után győzelmi pont begyűjtése) körönként csak egyszer lehet felhasználni.
- A győzelmi pontok megszerzését **követően** a játékosok a következő körre megkapják a munkásaikat.  
*Megjegyzés: Amennyiben egy játékosnak nincs megfelelő számú munkása, a nagy munkással „túlfizethet”, de visszajáró nincs.*

### 9c. Francia Királyság

- Az a játékos, aki egy építészt a Francia Királyságba helyezte, megkapja a „**Látomás Saint-Denisben**” kártyát.
- A „Katedrális” (13.) akciónál felhasználhatja ezt a kártyát, mint **egy szabadon elhelyezett** mestert. Ez lehet akár egy a sajátjai közül (lehet olyan is, amit ebben a fordulóban már felhasznált) vagy egy játékosársának a lehelyezett mestere. Viszont a választott mestert, a játékos csak **eggyel csökkentett** kapacitással használhatja. Egy olyan mester, akinek nincs kapacitása vagy a kapacitása 1, értelemszerűen nem használható. A forduló végeztével a kártya visszakerül a Francia Királyságba.

### 9d. A part

- A partokra építőmestert helyező játékos, szabadon, bármilyen mennyiségben **adhat el** építőanyagot. Az ár ebben az esetben egy arannyal **magasabb**, mint a kingsbridge-i építőanyag-piac ára.
- A partnál **nem lehet vásárolni** építőanyagot.
- Kő eladásához rendelkeznie kell a játékosnak **Kőfaragóval** (Steinmetz).

### 9e. Shiring

- Az a játékos, aki egy építőmesterét Shiring-re helyezte, megkapja az itt fekvő **előnykártyát**.

Az építész-ablaksor [Baumeisterleise] (csak 5 és 6 játékos esetén)

5 vagy 6 résztvevő esetén minden játékosnak csak két építésze kerül a zsákba. A harmadik építészt minden játékos az építész-ablaksor feletti táblaszélre helyezi.

- Az **első** játékos, akinek a kihúzott **építésze elhelyezésre** kerül építészhelyen, a harmadik építészt (amely az építész-ablaksor mellett áll) azonnal az **építész-ablaksorra** helyezi. **Hat játékos esetén** a „6”-ra, **öt játékos esetén** az „5”-re.
- Az a játékos, aki passzol, még nem helyezheti a harmadik építészt az építész-ablaksorra.
- A többi játékosnak is hasonlóképpen kell eljárnia: amint az **első** építészt elhelyezik valamelyik mezőn, a **harmadik**, félretett építészt felkerül az építész-ablaksor visszafelé következő első **szabad** helyére. Tehát hat játékos esetén, a 6-os után az 5-re, majd a negyedik helyre kerül építész...
- **Miután** a zsák kiürült, a korábbi gyakorlatnak megfelelően a költségjelzőn álló építész kerülnek elhelyezésre.
- **Ezt követően** kerülnek az építész-ablaksorról elhelyezésre az építészek. Minden játékosnak van itt egy bábuja. Az a játékos **kezd**, akinek az ablaksor **baloldaldalán**, az első helyen áll az építészbábuja. Ez azt jelenti, hogy az a játékos, aki **elsőként** helyezte el építészt a táblán, most, az **utolsó** építész elhelyezésekor hátrányba kerül.

**Megjegyzés:** Amennyiben az alapjáték azon eseménykártyája kerül felfordításra, hogy minden játékos csak két építésmestert használhat fel, úgy a másodszorra kihúzott építésszt nem lehet elhelyezni a táblán, átmenetileg kikerül a játékból.

## További szabályok

Szabály-kiegészítés 6 játékos esetén, a hatodik fordulóra

Az utolsó fordulóban akad néhány olyan mező, ahová nincs értelme építésszt elhelyezni („kezdőjátékos”, a „vár”). Ezért hat játékos esetén (és csak a hatodik fordulóban) a **következő szabályt** kell alkalmazni:

Az **utolsó** (hatodik) fordulóban a játékosok **lemondhatnak** egy vagy több építészük **elhelyezéséről** és kapnak, minden ilyen építész után **1 győzelmi pontot**. Így ez ésszerűbb megoldás, mint például egy építésszt a kastélyba tenni.

A játék 2-4 résztvevővel az új játéktábla nélkül

2-4 játékos esetén az új játéktábla nélkül is játszható a játék. Ebben az esetben csak az új előny-, esemény- és mesterkártyákkal bővül a játék az alapjátékhoz képest. A játék elején ki kell húzni a pakliból véletlenszerűen a felesleges lapokat és hátlappal felfelé félre kell tenni.

Magyarázat az új mesterkártyákhoz

- A **Ziegelbrenner** [téglaégető] 1 homokot egy köre vált. Kapacitása 2.
- A **Gehilfe** [segéd] megnöveli az **egyes** mesterek kapacitását 1-gyel. Minden körben fel tudja venni egy mester szerepét, kivéve a fémmel dolgozó mestereket.

## A kártyalapok fordítása

|    |  |  |
|----|--|--|
| 1x | Königin Mathilde räumt Kingsbridge die Marktrechte ein!          | Matild Királyné elismeri Kingsbridge vásártartási jogát!<br><i>Bármilyen mennyiségben vásárolhatsz vagy adhatsz el piaci áron építőanyagot az építőanyag-mezőn. Fém vásárlására nem használható.</i>   |
| 1x | Die Burg Shiring wird befreit!                                   | Felszabadítják Shiring várát!<br><i>Egy általad szabadon választott időpontban kapsz egy fémot vagy 6 aranyat.</i>   |
| ∞  | Sally hat außergewöhnliche Talente!                              | A kivételes tehetségű Sally!<br><i>Nem kell figyelembe vened a mesterek feltételeit.</i>   |
| ∞  | Regan Hamleigh verfolgt nur ihre eigenen Ziele!                  | Regan Hamleigh csak a saját céljaival foglalkozik!<br><i>Bármikor és bármilyen gyakorisággal becserélhetsz 1 győzelmi pontot 3 aranyra.</i>  |
| ∞  | William Hamleigh ist ein skrupelloser Gegner!                    | William Hamleigh egy gátlástalan ellenfél!<br><i>Megkapod a fekete építésszt. Amikor kihúzzák a zsákból, költség nélkül elhelyezheted egy mezőre, hogy fenntartsa számodra. A legközelebb kihúzott építészdet kötelező a fekete építészre kicserélni vagy el kell távolítani a játéktábláról a fekete bábút.</i> |
| ∞  | Jonathan handelt günstige Konditionen aus!                       | Jonatán kedvező árfolyamon árusít!<br><i>Minden építész, akit a játéktáblára helyezel egy arannyal kevesebbe kerül.</i>  |
| ∞  | Graf Bartholomäus ist der rechtmäßige Herr von Shiring!          | Bartholomäus gróf Shiring törvényes ura!<br><i>Minden fordulóban 2 arany kiegészítő-bevételt kapsz.</i>  |
| •  | Nach der Ermordung Thomas Becketts findet eine Prozession statt! | Lezajlik a Beckett Tamás halálát követő körmenet!<br><i>Azonnal kapsz 2 szabadon választott építőanyagot. Fém nem választható.</i>   |
| ∞  | Bischof Waleran spinnt arglistig eine Intrige!                   | Waleran püspök egy álnok összeesküvést sző!<br><i>Minden kihúzott építészdet után, ha passzolsz, kapsz két aranyat.</i>  |
| ∞  | Alfred führt die Handwerker an!                                  | Alfréd vezeti a mestereket!<br><i>Minden kör elején meghatározhatod melyik két munkásodat helyezed Shiringbe.</i>  |

|   |   |   |
|---|---|---|
| - | Der König lädt zu einer Audienz!                                  | A király kihallgatásra hivat!<br><i>A következő fordulóban érvényüket veszítik az előnykártyák, kivéve „Jack”-et.</i>   |
| - | Shiring wirbt Baumeister für den Bau einer eigenen Kathedrale ab! | Shiring építészeket csalogat a saját Katedrálisának megépítéséhez!<br><i>A kezdőjátékkal kezdve minden játékosnak le kell vennie egy építőmesterét a játéktábláról.</i> |
| + | Tom Builder ruft eine Zunftsitzung ein!                           | Tamás mestert céhes gyűlésre hívják!<br><i>Minden saját „Mörtelmischer” és/vagy „Maurer” után 1 győzelmi pontot kap minden játékos.</i>                                 |
| + | Prior Philip lässt das Kloster ausbauen!                          | Fülöp perjel kibővíti a kolostort!<br><i>Ennek a fordulónak a végén minden játékos tetszőleges számú építőanyagot megőrizhet a következő fordulóra.</i>                 |

Fordította: Fischer Tamás