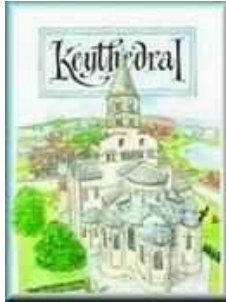


Keythedral



Tervezte: Richard Breese
Kiadja: Pro Ludo
Schützenstrasse 28,
D-78462 Konstanz, Deutschland
www.proludo.de

2. kiadás

2-5 játékos részére,
8 éves kortól,
játékidő kb. 60-90 perc

Megjegyzés: A játék a „Key”-sorozat része, ezért Keythedral a játék neve (Kathedral helyett), ahogy a szövegben is „Keyland”, „Keytown”, „Keydom” szerepel. – A ford.

Háttér

Keytown városában katedrális épül, és Keyföld lakói a városhoz közeli vidékről összegyűjtik az építkezéshez szükséges nyersanyagokat.

A katedrális építésének öt nagy fázisa van, és mindegyik fázisban másféle nyersanyagok szükségeltetnek: kezdetben fa és kő, később a díszítéshez vas, festett üveg és arany. A munkásoknak vízre és élelemre van szükségük, és szerencsés esetben még bor is kerül az asztalukra.

Kezdetben minden játékosnak öt viskója van, minden viskóban egy-egy munkással. Minden fordulóban ezek a munkások megpróbálnak kijutni a viskóval szomszédos parcellák egyikére, hogy ott nyersanyagot gyűjtsenek: követ a kőfejtőkből, fát az erdőkből, vizet a tavakból, élelmet a szántókról és bort a szőlőkből.

Amennyiben a munkások az építkezéshez éppen szükséges nyersanyagokat begyűjtik, jutalmul a majdan felépülő katedrálisban saját ülőhelyeket kapnak. Az ilyen ülőhelyek a munkások számára hatalmas megtiszteltetést jelentenek – és győzelmi pontokat a játékosok számára. Az egyes ülőhelyek pontértéke az építési lapkákon látható, és 4-től 12-ig terjednek; ez utóbbiak a legdrágább, legnagyobb dicsőséget jelentő ülőhelyek, amelyeket akkor lehet megszerezni, amikor a katedrális építése (és a játék) már a végéhez közeledik. A játék végén az a játékos nyer, akinek a megszerzett ülőhelyekből és a megmaradt nyersanyagokból a legtöbb pontja származik.

A munkások, miközben nyersanyagokat gyűjtenek a katedrálishoz, azon is munkálkodnak, hogy viskójukat valódi házakká bővíthessék, hogy aztán családot alapíthassanak; a családtagok pedig segídezhetnek a nyersanyaggyűjtésben. Kő és fa szükségeltetik ahhoz, hogy egy viskóból ház épüljön.

Persze, akadnak bizonyos nehézségek. Először is, senki sem tudja előre, pontosan milyen nyersanyagok szükségeltetnek majd a katedrális következő építési fázisában addig, amíg az előző fázis el nem készül. Másrészt minél több a munkás, annál zsúfoltabbak lesznek a parcellák, és annál több munkás lézeng dologtalanul. A játékosok megkísérelhetik kerítések építésével távol tartani a többiek munkásait bizonyos parcelláktól. Azonban a munkások igencsak szeretnek a pohár fenekére nézni, és néhány hordócska borért cserébe könnyen rávehetők arra, hogy leromboljanak egy-két alkalmatlan helyre épült kerítést.

Nagyon fontos személy Keyföldön a törvénymester, mert ő adja ki a Keyföld életét szabályozó törvényeket. Örömet segít a játékosoknak és munkásaiknak, de fordulónként legfeljebb kétszer: fordulónként az első két játékos, aki megfizeti a törvénymester taxáját, külön, csak rá vonatkozó törvényt kap cserébe.

Keyföld társadalma roppantul rendszerető és demokratikus, így minden fordulóban a játékosoknak kell meghatározniuk azt, hogy milyen sorrendben küldik ki a munkásokat a parcellákra. Természetesen a sorrendet meg is lehet változtatni (csak meg kell fizetni az árát), vagy a törvénymester is kiadhat olyan törvényt, amely megváltoztatja a játékosok megegyezésén alapuló sorrendet.

Bizonyos nyersanyagokat csak Keytown iparosai képesek előállítani: a kovács a fémárut, az üvegfűjő a színes üveget (a katedrális ablakaiba), az aranyműves pedig a díszítéshez szükséges aranyat. Az iparosok áruikért cserébe a munkások gyűjtötte nyersanyagokat kérik.

Bevezető

Keythedral 3-5 játékos számára játszható, nyolc éves kortól; egy játék körülbelül egy-másfél óráig tart. A játéknak két változata van: a rövid és a teljes változat. Az egyetlen különbséget a megszerezhető építési lapkák száma jelenti.

A játék tartozékai

készlet: erre a célra a játék doboza szolgál, ebben kell tartani a játékba nem került nyersanyagokat

50 munkás: kerek jelzők, mind az öt színből 10 darab

29 parcella: nyolcszögletű lapkák, ötféle előlappal, hátlapjukon számokkal

- ◆ 6 szürke – kőfejtők
- ◆ 8 barna – erdők
- ◆ 5 kék – tavak
- ◆ 5 zöld – szántóföldek
- ◆ 5 piros – szőlők



szabályfüzet

5 összegzőkártya: ezeken össze vannak foglalva a legfontosabb szabályok – az egyik oldalán a játéksorrend, a másikon az építkezések költségei

30 iparcikk: fakockák, az alábbi színekben:

- ◆ 10 fehér – vasáru
- ◆ 10 lila – színes üveg
- ◆ 10 sárga – arany

85 nyersanyag: fakockák, az alábbi színekben:

- ◆ 20 barna – fa
- ◆ 20 fekete – kő
- ◆ 15 zöld – élelmiszer
- ◆ 15 kék – víz
- ◆ 15 piros – bor

34 építési lapka: négyszögletű lapkák, előlapjukon a lapka megszerzési költségével, hátlapjukon az ülőhely pontértékével

25 viskó: négyszögletű lapkák, mind az öt színből 5, 1-től 5-ig számozva. A lapkák egyik oldalán egy viskó, másik (sötétebb) oldalán egy ház látható. Ahol a szabályban „viskólapka” szerepel, az arra az esetre is igaz, amikor egy ilyen lapka házoldalával felfelé van lerakva.

5 sorrendjelző: nagy, zöld hengerek, 1-től 5-ig számozva

20 törvénykártya: mindegyiken más-más szabályváltoztatás (törvény)

5 paraván: mind az öt színhez egy paraván; a játékosok ezek mögött tartják törvénykártyáikat, kockáikat, jelzőket és lapkáikat

zsák

Előkészületek

Minden játékos választ magának egy színt, és megkapja az adott színhez tartozó **paravánt**, **összegzőkártyát**, az **öt viskólapot**, a **tíz munkást** és a **három kerítést**.

Ha ötnél kevesebben játszanak, a megmaradt munkásokat és viskólapokat félre kell tenni.

A **parcellákat** egyelőre félre kell tenni, a **katedrálislapkát** pedig ki kell tenni az asztal közepére.

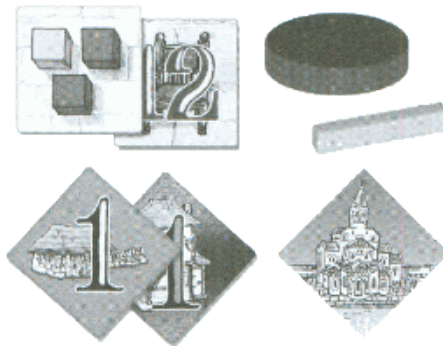
Az asztal szélére kell tenni **Keytown** játéktábláját, és erre rá kell tenni az **iparcikkeket**: a kovácsműhelyre a fehér, az üvegfüjő műhelyére a lila, és az aranyműves műhelyére a sárga kockákat.

A megkevert **törvénykártyákat** képpel lefelé a törvénytester szállására kell tenni, a legfelső két lapot pedig, még mindig képpel lefelé, az új törvényeknek fenntartott két helyre.

A **nyersanyagokat** vissza kell tenni a „készletbe”, vagyis a doboz aljára, a dobozt pedig az asztal szélére kell tenni.

A **katedrálisablát** szintúgy az asztal szélére kell tenni. Erre kell tenni az **építési lapkákat**: a rövid változat esetén csak a szürkésfehér számozott négyzetekre, a teljes változat esetében pedig a narancssárga számozott négyzetekre is. Mindkét esetben a számozott négyzetekre olyan építési lapkákat kell tenni, hátlappal felfelé, amely lapkák hátlapján ugyanilyen szám látható. Megjegyzendő, hogy a teljes változat körülbelül negyedével tovább tart, mint a rövid. A kimaradt építési lapkákat félre kell tenni (ezekre a lapkákra az adott játék során nincsen szükség), de az előlapjaikat senki se nézze meg - ilyenformán senki sem tudhatja pontosan előre, milyen és mennyi nyersanyagra lesz szükség.

A **sorrendjelzőket** a katedrálisábla mellé kell tenni.



kezdőjátékos-jelző: nagy, zöld, lapos korong

15 kerítés: mind az öt színben 3-3 farudacska

katedrálislapka: négyszögletű lapka, rajta a katedrálissal (akkora, mint egy viskólapka)

katedrálisábla: ezen a játéktáblán a már elkészült katedrális belseje látható, valamint a tábla alján öt, 1-től 5-ig számozott kör, ahová a sorrendjelzők kerülnek

Keytown: a másik játéktábla, ezen látható a kovács, az üvegfüjő, az aranyműves műhelye, a kereskedő boltja, valamint a törvénytester szállása, a két törvénykártyának fenntartott helyekkel



A legfiatalabb játékos jelöli ki az első forduló **kezdőjátékosát**. A kezdőjátékos maga elé veszi a kezdőjátékos-jelzőt.

Az, hogy hányadik a játékos a játéksorrendben, az előkészületek során egyszerre jelenthet számára előnyt és hátrányt. A kezdőjátékos egyik viskóját mindenképpen leteheti a katedrálislapka szomszédságába – márpedig a katedrális melletti parcellákon kisebb a verseny, mivel a katedrálisból nem jöhet ki munkás. Három játékos esetén két viskóját is le tudja tenni a katedrálislap szomszédságába. Öt játékos esetén viszont az utolsó játékos csak akkor tudja viskóját a katedrálislap szomszédságába lerakni, ha legalább egy játéktársa másképp cselekedett. Ugyanakkor megvan annak is az előnye, hogy valaki utolsó: ő rakja le ugyanis az utolsó parcellát, és azt leteheti úgy is, hogy ahhoz csak ő tudjon eljutni.

A játékosok számától függ, mennyi parcellára van szükség: mindig azokat a parcellákat használják a játékosok, amelyek hátoldalán a játékosok számánál kisebb vagy egyenlő szám látható. Öt játékos esetén az összes parcellára szükség van; négyenél az 1-től 4-ig számozottakra, háromnál az 1-től 3-ig számozottakra. A felesleges parcellákra nincs szükség ebben a játékban, azokat félre kell tenni.

A négy **1-es parcellát** úgy kell letenni az asztalra, hogy egy oldalukkal mind érintkezzenek a katedrálislapkával. A két szürke köfejtőnek, illetve a két barna erdőnek egymással szemben kell lennie.



A megmaradt parcellákat meg kell keverni, és képpel lefelé (vagyis felfelé a számozott oldaluk legyen) egy oszlopban az asztal szélére le kell tenni. *(Megjegyzés: A szabály nem írja, de a dobozban van egy zsák; a parcellákat ebbe is lehet rakni, és innen húzni. – a ford.)*

Először a kezdőjátékos cselekszik, majd az óramutató járása szerint sorban a többiek. Minden játékos, amikor rákerül a sor, az alábbi két cselekedetet hajtja végre:

1. Először a játékos **lerak egy parcellát**. Elveszi a parcellaoszlop tetejéről a parcellát, és úgy rakja le, hogy legalább egy viskólapkával vagy egy másik parcellával érintkezzen, és úgy, hogy e köré a parcella körül a későbbiekben lehessen négy viskólapka és négy parcella.



2. Ezután a játékos fogja egy **viskólapkáját** (bármilyen számút), és a világosabb oldalával felfelé lerakja a parcellákhoz.

Nem ajánlott a viskólapkát úgy lerakni, hogy „közös parcellája” legyen egy másik, ugyanilyen számú viskólappal, amelyet a játékos jobboldali szomszédja birtokol – ilyenkor ugyanis majdnem minden esetben a játékosárs küldheti ki munkását a két viskó közötti parcellára.

A viskókat úgy érdemes lerakni, hogy mindegyik legalább három parcellával szomszédos legyen. Ha egy viskó a játéktér szélén van, és csak egy vagy két parcellával szomszédos, akkor az ottani munkás meglehetősen időt fog dologtalanul eltölteni.

Különösen hasznosnak fogják találni a játékosok az olyan viskókat, amelyek négyféle parcellával is szomszédosak. A játék kezdetén a szürke és barna parcellák a legértékesebbek, mivel az építkezés 1. és 2. fázisában főleg fára és kőre van szükség, és ugyanezek szükségesek a házak építéséhez is. A 3. fázistól azonban többé nincs szükség kőre, a 4.-től pedig fára; igaz, fa kell a kerítések építéséhez is. Kékre és zöldre korlátozott mennyiségben az egész játék során szükség van, mivel azokra minden fázisban igény van. A vörösre a 3. fázistól van szükség, mivel a katedrális építőit borral jutalmazzák, és ez kell a kerítések lebontásához is.

A játékosok addig rakják le a parcellákat és a viskólapkákat, amíg mindegyikük le nem rakott öt parcellát és öt viskólapkát.

Ekkor a katedrálisablán a négyes építési lapkákat képpel felfelé kell fordítani, hogy látható legyen, mi az egyes lapkák költsége.

A játékmenet

A játék során a játékosok mindig az óramutató járása szerint követik egymást.

A játék változó számú **forduló**ból áll: általában 7-9 forduló alatt fejeződik be a játék. Minden forduló **öt fázis**ból áll:

1. **A munkások elhelyezése.**
2. **A nyersanyagok begyűjtése.**
3. **A nyersanyagok elköltése.**
4. **A munkások visszavétele.**
5. **A kezdőjátékos kijelölése.**

A fázisok fő szabályai megtalálhatóak az összegzőkártyákon, részletesen kifejtve pedig az alanti szabályokban.

A játék akkor ér véget, amikor valamelyik játékos elveszi a katedrálístábláról az utolsó építési lapkát.

Nem szabad szem elől téveszteni a játék célját, ami az építési lapkák megvásárlása, nem pedig a legtöbb ház építése vagy a legtöbb parcella kerítéssel történő elzárása!

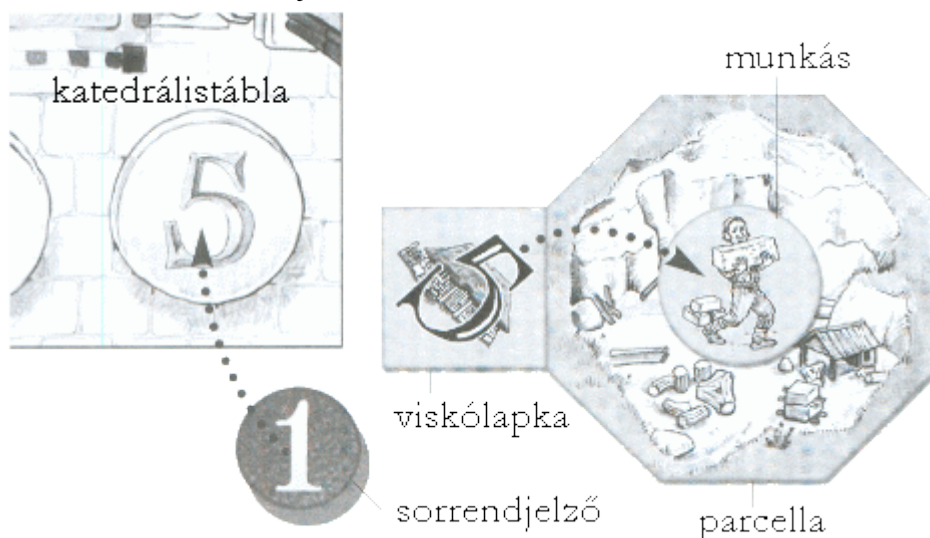
Az 1. fázis: A munkások elhelyezése

A viskók, illetve házak 1-től 5-ig vannak számozva. Ugyanezeket a számokat találni a katedrálístábla alján (a körökbe írva).

A játékosok határozzák meg azt a sorrendet, amelynek alapján a munkások viskóikat és házaikat elhagyva kimennek a parcellákra. Elsőként a kezdőjátékos megjelöl egy számot, és az összes, ilyen számú viskóból és házból kimennek dolgozni a munkások; utána egy másik játékos jelöl ki egy másik számot, és az ilyen számú viskókból és házakkból indulnak munkába, és így tovább, amíg van olyan munkás, aki ki tud menni egy parcellára.

A kezdőjátékos elveszi az 1-es sorrendjelzőt, és lerakja a katedrálístábla alján lévő körök egyikére: a körbe írt számmal azonos számú viskókból és házakkból fognak tehát először a parcellákra kimenni a munkások.

Ezután a kezdőjátékos (a továbbiakban *A játékos*) fogja egy munkását, és lerakja egy olyan parcellára, amely szomszédos egy olyan viskójával vagy házával, amelyen az általa választott szám látható. Ugyanígy cselekednek, az óramutató járása szerinti sorrendben, a többiek is.



A kezdőjátékos az 1-es sorrendjelzőt a katedrálístáblán az 5-ös helyre, majd egy munkását az ötös viskójával szomszédos parcellára rakja.

Ha egy játékosnak nem viskója, hanem háza van (lásd harmadik fázis, második cselekedet), akkor a játékos két, a házával szomszédos parcellára is lerakhat munkást.

A játékos nem rakhat munkást olyan parcellára, amelytől kerítéssel el van zárva (lásd harmadik fázis, harmadik cselekedet), vagy olyanra, amelyen már van egy munkás.

Ha egy viskó vagy ház mellett már nincsen üres (munkás nélküli) parcella, a játékos nem tudja munkását vagy munkásait kirakni, azok ebben a fordulóban dologtalanul lebzselnek és nem termelnek semmit.

Ezután a kezdőjátékos balján ülő játékos (*B játékos*) fogja a 2-es sorrendjelzőt, és lerakja a katedrálístáblára, a még üres körök egyikére: az ilyen számú viskókra és házakra kerül most sor.

Miután a sorrendjelzőt lerakta, *B játékos* rakja el először munkását az adott számú viskójával szomszédos parcellák egyikére, majd sorra a többiek, az óramutató járása szerint. (Megjegyzendő, hogy amikor *B játékos* rakja le a sorrendjelzőt, és rakja le elsőként munkását, akkor *A játékos* lesz az, aki utoljára kerül sorra.)

Ezt az eljárást kell mindaddig folytatni, amíg minden szám (ti. a viskólapoké) sorra nem kerül. Ez nem függ a játékosok számától: ötnél kevesebb játékos esetén lesz olyan vagy olyanok, akik többször is elhelyeznek sorrendjelzőt a katedrálístáblán.

2. fázis: A nyersanyagok begyűjtése

Minden játékos – kezdve a kezdőjátékoskal, majd a játékosrendben sorra a többiekkel – begyűjti nyersanyagait: minden parcella után, ahol van egy munkása, kap egy megfelelő nyersanyagot (kockát).

A nyersanyagokat a játékosok a készletből kapják. A kapott kockának olyannak kell lennie, ami az adott parcellához tartozik: kőfejtő esetén fekete, tó esetén kék, erdő esetén barna, szántó esetén zöld és szőlő esetén vörös kocka jár.

Valószínűtlen, de előfordulhat, hogy egy bizonyos típusú nyersanyagból már nincs egy sem a készletben. Ilyenkor a munkás hiába dolgozott, a játékos nem kap semmit. A játékosok, akik már kaptak az adott színű kockákból, természetesen megtarthatják azokat.

3. fázis: a nyersanyagok elköltése

Először a kezdőjátékos, majd az óramutató járása szerint a többiek hajtanak végre egy cselekedetet.

Hétféle cselekedet lehetséges:

1. **Építési lapka megvásárlása a katedrálislapról.**
2. **Viskó átépítése házzá.**
3. **Kerítés építése vagy eltávolítása.**
4. **Vásárlás a kovácstól, az üvegfújótól vagy az aranyművestől.**
5. **Üzletelés a kereskedővel.**
6. **Törvénykártya megszerzése.**
7. **Passz (a játékos nem csinál semmit).**

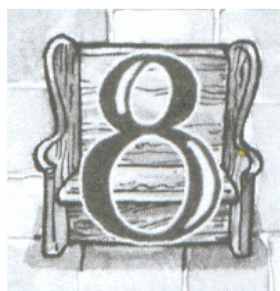
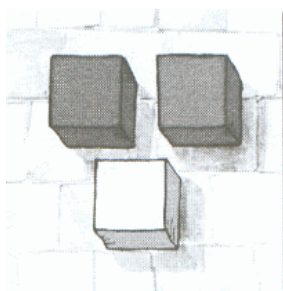
Az első hat cselekedetet az alábbiakban részletesen is kifejtjük.

A játékosok, amikor megint rájuk kerül a sor, újra cselekszenek – kivéve, hogy törvénykártya megszerzése után a játékos már nem cselekedhet többet, legalábbis e forduló harmadik fázisában már nem (de törvénykártyákat alkalmasint még kijátszhat). A fázis akkor ér véget, amikor mindegyik játékos, aki nem szerzett törvénykártyát, passzolt. Az a játékos, aki egyszer előzőleg passzolt, cselekedhet, amikor megint rákerül a sor (kivéve, persze, ha már mindenki más passzolt, és a fázis véget ért).

A játékosok egymással nem kereskedhetnek.

1. cselekedet: Építési lapka megvásárlása a katedrálislapról

A játékos megvásárolhatja a katedrálislapon **képpel felfelé** fekvő építési lapkák egyikét, megszerezve magának ilyenformán egy ülőhelyet a majdan felépülő katedrálisban. A képpel felfelé fekvő építési lapkákon látható, milyen és mennyi nyersanyagot és iparcikket kell fizetni a megszerzésükért.



Az építési lapka előlapján látható a lapka megvásárlásának költsége, nyersanyagok és iparcikkek formájában; hátoldalán pedig az ülőhely és annak pontértéke látható.

A katedrális öt fázisban épül fel (e fázisoknak nincs közülük a fordulókön belüli játékfázisokhoz!). Az első két fázisban az építkezéshez kő és fa kell, az építőknek pedig víz és élelem. A harmadik fázisban az építkezéshez kő kell, és vas; az építőknek még több víz és élelem kell, s ha szerencsések, bort is kapnak. A negyedik és ötödik fázisban mindenféle vasáru kell, színes üveg és arany a dekorációhoz, az építők pedig továbbra is vizet, élelmet és bort kívánnak.

A játékos az építési lapkán feltüntetett nyersanyagot és iparcikkeket a készletbe rakja, majd elveszi az építési lapkát, és azt a paravánja mögé teszi.

Amint a játékosok megszerezték az utolsó 4-es építési lapkát, képpel felfelé kell forgatni a 6-os építési lapkákat, hogy azok költsége látható legyen. Amint megszerezték az utolsó 6-os lapkát is, képpel felfelé kell forgatni a 8-asokat; az utolsó 8-as megszerzésekor képpel felfelé kell forgatni a 10-eseket; az utolsó 10-es megszerzésekor képpel felfelé kell forgatni a 12-eseket. És végül, az utolsó 12-es megszerzésekor a játék véget ér.

2. cselekedet: Viskó átépítése házzá

Ahhoz, hogy egy viskójából házat csináljon, a játékosnak két kockát kell fizetnie: **egy feketét és egy barnát**.

A játékos a két nyersanyagot visszateszi a készletbe, a viskólapot pedig átforgatja, hogy a sötétebb oldala legyen felül (ezen egy ház látható). Ezzel jelzi, hogy az átépítés megtörtént.

Az elkövetkezendő fordulóokban a játékos nem egy, hanem **két munkást rakhat le**. A két munkás nem rakható le ugyanarra a parcellára, csak két különbözőre; természetesen mindkét parcellának szomszédosnak kell lennie a házzal. Ha a ház szomszédságában már csak egy olyan parcella van, amire munkást lehet tenni (a többi vagy már foglalt, vagy kerítéssel el van zárva), a játékos csak egy munkást rakhat le. Ha már egy alkalmas parcella sincsen, úgy egy munkást sem tehet le.

Minél hamarabb lesz egy viskóból ház, annál nagyobb hasznot hajt, mivel többször tud két munkást kiküldeni a parcellákra. Minél kisebb a játékosok száma, annál értékesebbek a házak, mivel a játék valószínűleg tovább tart, így többször lehetséges a két munkás lerakása.

Ha egy házat minden szomszédos parcellától kerítésekkel elzárnak, a házat át kell helyezni (lásd a harmadik cselekedetnél). Az ilyen viskólapka az új helyre lerakva is házoldalára forgatva marad.

3. cselekedet: Kerítés építése vagy eltávolítása

Minden játékosnak három kerítése van (a színük megegyezik a játékos színével). **Egy kerítés felépítése egy barna kockába kerül**. A játékos egy barna kockát visszatesz a készletbe, és nyomban lerakja egyik kerítését. Egy játékos legfeljebb három kerítést építhet a játék során.

A kerítést egy viskólap és a szomszédos parcella közé kell tenni.



Ez a kerítés megakadályozza, hogy a viskóból munkás menjen a D parcellára.

Ha egy ház vagy viskó és egy parcella között bármilyen színű kerítés van, az megakadályozza, hogy a házból vagy viskóból munkás menjen dolgozni az adott parcellára.

Ha egy viskót vagy házat kerítésekkel az összes szomszédos parcellától elzártak, a lakók a költözés mellett döntenek, és a viskólapkát át kell helyezni máshová. Attól függően, hány parcellával szomszédos a viskólap, ehhez 1, 2, 3 vagy 4 kerítés szükséges. Az ilyen viskólapot nyomban át kell rakni egy másik, alkalmas helyre. Az átköltöztetett ház ház marad. A kerítések nem költöznek.

A játékos saját viskóit és házait is elkerítheti, ha máshová szeretné áthelyezni azokat.

Kerítés eltávolítása két piros kockába kerül. A játékos bármilyen színű kerítést eltávolíthat. Az eltávolított kerítések nem használhatóak fel újra, kikerülnek a játékból.

Költséges dolog egy kerítés eltávolítása. Ha egy játékos kerítéssel „támad” egy másik játékost, általában olcsóbb és célszerűbb egy másik kerítés építésével „visszatámadni”, semmint az adott kerítést eltávolítani.

4. cselekedet: Vásárlás a kovácstól, az üvegfűjótől vagy az aranyművestől

Ha a kovács műhelyén van fehér kocka (különbféle kovácsáruk), azt a kovács odaadja **két bármilyen kockáért cserébe**. A játékos a két kockát a készletbe teszi, és elvesz egy fehér kockát a kovácsműhelyről.

Ha a kovácsműhelyen már nincs fehér kocka, de a készletben van „használt” fehér kocka, azt a kovácsműhelyre lehet tenni.

Ha az üvegfűjő műhelyén van lila kocka (színes üveg), azt az üvegfűjő odaadja **három bármilyen kockáért cserébe**. A játékos a három kockát a készletbe teszi, és elvesz egy lila kockát az üvegfűjő műhelyéről.

Ha az üvegfűjő műhelyén már nincs lila kocka, de a készletben van „használt” lila kocka, azt az üvegfűjő műhelyére lehet tenni.

Ha az aranyműves műhelyén van sárga kocka (arany), azt az aranyműves odaadja **négy bármilyen kockáért cserébe**. A játékos a négy kockát a készletbe teszi, és elvesz egy sárga kockát az aranyműves műhelyéről.

Ha az aranyműves műhelyén már nincs sárga kocka, de a készletben van „használt” sárga kocka, azt az aranyműves műhelyére lehet tenni.

Általában érdemes már azelőtt kovácsárut, színes üveget vagy aranyat vásárolni, mielőtt még valóban szükség lenne rájuk (vagyis a 8-as, 10-es és 12-es építési lapkák megvásárlásához), ugyanis az a játékos, akinek van megfelelő iparcikke, nyomban vásárolni is tud, amint az építési lapkákat képpel felfelé forgatják. Általában minden iparcikkből legalább egyre szükség van a játék folyamán, azonban olykor előfordul, hogy egy bizonyos iparcikkre nincsen szükség - alkalmasint a játékosoknak kockáztatniuk kell.

5. cselekedet: Üzletelés a kereskedővel

A kereskedőnek van saját boltja, azonban árukészletét maga is a készletben tartja (vagyis a dobozban). A kereskedő **két bármilyen kockáért cserébe** ad egy nyersanyagot– iparcikket azonban nem ad.

A játékos, aki üzletel a kereskedővel, két kockáját a készletbe teszi, majd elvesz egy tetszőleges nyersanyagkockát a készletből.

6. cselekedet: Törvénykártya megszerzése

Minden fordulóban két törvénykártyát lehet megszerezni. Keytown játéktábláján két törvénykártyának van külön helye. Ha ezen helyek bármelyikén van törvénykártya, akkor az a törvénymestertől **egy nyersanyagért vagy egy iparcikkért megvásárolható**.

A törvénymesternek „adott” kockát a játékos a készletbe teszi, és elveszi a két hely valamelyikéről a törvénykártyát.

Az új törvényt mindig meg kell fontolni, vizsgálni, értelmezni, mielőtt a munkások aszerint élhetnének. Éppen ezért az a játékos számára, aki megszerez egy törvénykártyát, a harmadik fázis véget is ér, ő ebben a fázisban már nem cselekedhet (illetőleg törvénykártyát kijátszhat, amennyiben azt a törvénykártya kijátszásai feltétele megengedi). Ez persze azt is jelenti, hogy egy játékos egy forduló alatt nem szerezhet egynél több törvénykártyát.

A törvénykártyákon olvasható, mikor lehet őket kijátszani. A kártyák részletes leírása a szabály függelékében olvasható.

Minden törvénykártya csak egyszer használható. A kijátszott törvénykártya kikerül a játékból.

4. fázis: A munkások visszavétele

A játékos felveszik lerakott munkásaikat, és visszateszik azokat paravánjaik mögé. A katedrálislapról le kell venni a sorrendjelzőket, és a le kell tenni azokat a katedrálislap mellé, az asztalra.

Ha Keytown játéktábláján egy vagy mindkét törvénykártya helye üres, oda a törvénykártyák paklijának tetejéről képpel lefelé új törvénykártyát vagy –kártyákat kell tenni. A törvénykártyáknak mindig képpel lefelé kell lenniük, hogy senki se tudhassa, pontosan melyek is azok. Ha kifogyna a törvénykártyák paklikja, akkor a továbbiakban nem kerülnek kibocsátásra új törvények.

5. fázis: A kezdőjátékos kijelölése

A kezdőjátékos (a továbbiakban *A játékos*) a kezdőjátékos-jelzőt átadja baloldali szomszédjának (*B játékos*).

Ekkor **licitálás** kezdődik arról, hogy ki jelölje ki a következő forduló kezdőjátékosát. Mindenkinek csak egy lehetősége van licitálni, és a licitet *B játékos* baloldali szomszédja (*C játékos*) kezdi.

Minden licitnek magasabbnak kell lennie, mint az azt megelőzőnek. E szabály alól kivételt jelent az utolsó licit, *B játékos* licitje – ő akkor is megnyeri a játékot, ha ugyanannyi a licitje, mint az eddigi legmagasabb licit. A licitálás „pénzname” a kockák: nyersanyagok és iparcikkek. Licitálásnál minden kocka, színére és fajtájára (nyersanyag, iparcikk) tekintet nélkül 1-et ér.

Ha nem a *B játékos* nyeri a licitet, akkor a nyertes *B játékos*nak fizeti ki licitjét, és a nyertes jelöli ki a kezdőjátékost.

Ha *B játékos* nyeri a licitet, akkor ő az előtte utoljára licitáló játékosnak fizet, és persze ő (ti. *B játékos*) jelöli ki a kezdőjátékost.

Ha senki sem licitál, akkor *B játékos* jelöli ki a kezdőjátékost.

A kezdőjátékos-jelzőt az a játékos kapja meg, akit kijelöltek ő kezdőjátékosnak.

A licitet nyerő játékos magát is kijelölheti kezdőjátékosnak, de talán jobb taktika a jobboldali szomszéd kijelölése. Így a licitet nyerő játékos, amikor a munkásokat kell kirakni, először másodikként, másodjára pedig elsőként kerül sorra; ráadásul a következő forduló végén ő lesz az, aki aukcióra bocsátja a kezdőjátékos-jelzőt.

A játék vége

A játék azonnal véget ér, amint valaki megszerzi a katedrálislapról az utolsó építési lapkát.

De még az utolsó építési lapka megszerzése közben is kijátszhatók olyan törvénykártyák (pl. *költségnövekedés* vagy *tervmódosítás*), amelyekkel az éppen cselekvő játékos megakadályozható a lapka megszerzésében.

A győztes

Minden játékos összeadja megszerzett üléshelyeinek pontértékét, és ehhez hozzáadja megmaradt nyersanyagainak és iparcikkeinek pontértékét.

Minden sárga kocka 4, lila 3, fehér 2 pontot ér, minden nyersanyag (fekete, kék, barna, zöld és piros kocka) pedig 1 pontot.

Példa: A játékosnak a játék végén van egy-egy 12-es, 8-as, 6-os és 4-es építési lapkája. Ezenkívül van egy lila (iparcikk) és három zöld kockája (nyersanyag). Összesen tehát $12+8+6+4=30$ pontja van az építési lapkákból, és $3+1+1+1=6$ pontja megmaradt kockáiból, vagyis 36 ponttal fejezi be a játékot.

A játékot az a játékos nyeri meg, akinek az építési lapkákból, a nyersanyagokból és az iparcikkekből összesen a legtöbb pontja van.

1. variáns: két játékos

A játékot ketten is játszhatják. Ilyenkor a szabályok némiképp megváltoznak:

1. Az előkészületek során nem a katedrálislapkát, valamint két barna és két szürke 1-es parcellát kell kirakni az asztalra, hanem csupán egy barna és egy szürke 1-es parcellát.
2. E két 1-es parcella mellett csupán a tíz 2-es parcellára van szükség.
3. Fordulónként csupán egy törvénykártya vásárolható (vagyis egy forduló során legfeljebb egy játékos vásárolhat törvénykártyát).

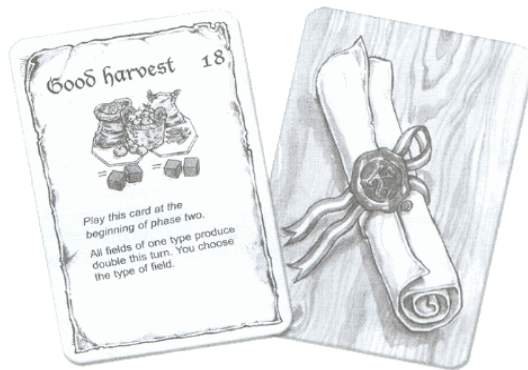
2. variáns: képpel felfelé kirakott építési lapkák

Az alapjátékban az építési lapkákat képpel lefelé kell lerakni, így nem tudható pontosan előre, milyen erőforrásokból mennyire lesz szükség. Ez egyrészt növeli az izgalmat, másrészt az esetlegesen lemaradó játékosoknak is esélyük nyílik a felzárkózásra, ha jól tippelik meg a 12-es lapkák költségeit. A hátránya azonban az, hogy nagyobb lesz a játékban a szerencse szerepe.

A variáns használatakor az építőmesterek már az építkezés előtt véglegesítették a terveket. Az előkészületek során az összes építési lapkát képpel felfelé kell felrakni a katedrálisablára, vagyis az összes lapka költsége látható.

E variáns használatakor kisebb a szerencse szerepe, és a játékosok jobban megtervezhetik lépéseiket.

Függelék - A törvénykártyák



Minden törvénykártyán látható felül a kártya neve és hivatkozási száma, alant, dőlt betűvel a kijátszási feltétel, majd a kártya hatása.

1. Játéksorrend (Work order): A kártya bármelyik első fázis legelején kijátszható; ilyenkor ebben a fázisban a kártyát kijátszó játékos helyezi el a sorrendjelzőket a katedrálisablán, vagyis ő dönti el, milyen sorrendben jönnek ki a viskókból és a házakból a munkások. A sorrendjelzők elhelyezése után a kezdőjátékos helyezi el az első munkását, és a munkások elhelyezésének sorrendje és módja a rendes szabályt követi.

2. Költségnövekedés (Price increase): A kártya akkor játszható ki, amikor egy másik játékos éppen megvásárolna egy építési lapkát. Ennek a lapkának a költsége egy kockával megnövekszik. Hogy ez milyen kocka, azt az a játékos határozza meg, aki éppen megvenné a lapkát, de csak olyan kockát választhat, amilyen van a lapkán. Ha a játékos nem veszi meg az emelt árú lapkát, a törvénykártyát a lapka alá kell tenni. A lapka csak emelt áron vásárolható meg, azonban az új vásárló választhat plusz kockának másmilyen kockát is (már amennyiben van ilyen kocka az építési lapkán), nem köti a korábbi választás. Ha a lapka kijátszása miatt az éppen vásárolni szándékozó játékos mégsem veszi meg a lapkát, akkor úgy tekintendő, hogy nem hajtott végre cselekedetet, vagyis újra rajta van a cselekvés sora.

3. Költségmegtakarítás (Price decrease): Egy építési lapka költsége egy kockával csökken. Ez bármelyik, az építési lapkán látható kocka lehet, kivéve a sárga kockákat (arany). Amennyiben a játékos nem vásárolja meg azonnal a csökkent árú építési lapkát, a törvénykártyát az építési lapka alá kell tenni. Az építési lapka inentől mindenki számára olcsóbban vásárolható meg, de minden reménybeli vásárló eldöntheti (a fentebbi kivételre azért tekintettel), hogy melyik kockával csökken a lapka költsége, nem kötik esetleges korábbi döntések.

4. Felülépítés (Upgrade cottage): Minden költség nélkül egy viskóból ház lesz.

5. Helyettesítés (Substitution): A játékos, amikor megvásárol egy építési lapkát, a lapkán látható egy vagy több nyersanyag kocka helyett fizethet másfajta nyersanyagokkal, vagy pedig egy iparcikk (vagyis egy kocka) helyett fizethet másfajta iparcikkal. A játékos a kártyát csak saját magára játszhatja ki.

6. Viskólapka száma (Cottage number): A kártyát akkor kell kijátszani, amikor az 1. fázis során valaki elhelyez a katedrálislapon egy sorrendjelzőt: ekkor a játékos egyik viskójának vagy házának számát arra a számra „változtatja” ebben a fordulóban, amelyre a sorrendjelző éppen került. Csak olyan viskó vagy ház száma változtatható meg, amelyre még nem került sor ebben a fordulóban (vagyis amilyen számon még nincs sorrendjelző). Ha például valaki a sorrendjelzőt az egyes számra rakja, a kártyát kijátszó játékos

egyrészt leteheti munkását egyes viskója mellé, másrészt egy másik munkását azon viskója mellé, amelynek számát erre a fordulóra egyesre változtatta. Természetesen akkor, amikor a megváltoztatott számú viskólap valódi, eredeti számát választják ki, nem lehet a megváltozott számú viskó vagy ház mellé újabb munkást vagy munkásokat felrakni.

7. Ólcsó iparcikkek (Craft bargain): Ha a készletben vannak „használt” iparcikkek, akkor a kereskedő egyetlen nyersanyagért cserében ad egyet közülük. A kártya bármikor kijátszható.

8. Meglepő termés (Unexpected harvest): A játékos megjelöl egy parcellafajtát, és ebben a fordulóban a 2. fázisban minden olyan megjelölt parcelláról, amelyen munkása van, tetszőleges nyersanyagot kap. Ha például az erdőt (barna parcella) jelöli meg, és három munkása van erdőkre rakva, akkor három tetszőleges nyersanyagot vehet el a készletből – és nem szükséges, hogy e három kocka ugyanolyan színű legyen.

9. Hiányos kerítések (Broken fences): A kártyát az 1. fázis előtt vagy alatt kell kijátszani: ekkor a forduló 1. fázisában a játékos munkásai az összes kerítésen „át tudnak mászni”, vagyis azok nem akadályozzák meg munkásait abban, hogy eljussanak a parcellákra. A kerítések a helyükön maradnak, csupán ebben a fordulóban a kártyát kijátszó játékosnak nem kell foglalkoznia velük.

10. Törvény hatálytalánítása (Repeal law): A kártyát nyomban azután kell kijátszani, hogy egy másik játékos kijátszott egy másik törvénykártyát, még azelőtt, hogy bárki végrehajtana valami cselekedetet. A másodjára kijátszott törvénykártya teljesen hatálytalánítja az előzőt, annak nincsen semmi hatása.

11. Veszélyes kerítés (Unsafe fence): Ezt a kártyát bármikor ki lehet játszani. A kijátszáskor a játékos egy kerítést veszélyesnek nyilvánít. A veszélyesnek nyilvánított kerítést el kell távolítani a játékból, nem kerül vissza tulajdonosához, így nem is tehető le újra.

12. Házépítési tilalom (House moratorium): A kártyát a 3. fázis kezdetén, vagy még annak előtte kell kijátszani. Ebben a fordulóban csak a kártyát kijátszó játékos építhet házat, más senki. A kártyát kijátszó játékos a rendes szabályok szerint építhet át viskót házzá.

13. Tervmódosítás (Design change): A kártya kijátszásakor egy, a katedrálislapon képpel felfelé lévő építési lapot ki kell cserélni egy ugyanilyen számú, használaton kívüli építési lapkára. A kártya bármikor kijátszható, akkor is, amikor egy játékos éppen megszerezne egy építési lapkát. A katedrálislapra kerülő építési lapkát a fel nem használt, a kicserélttel azonos számú építési lapkák közül kell véletlenszerűen kiválasztani. (A használaton kívüli lapkának a húzásnál képpel lefelé kell lenniük, hogy a játékos ne láthassa az építési költségeket.) Ha egy játékos akkor játssza ki ezt a törvénykártyát, amikor egy másik éppen megszerezne egy építési lapkát, és az illető a csere után már nem akarja vagy nem tudja megszereznie az új lapkát, úgy tekintendő, hogy nem csinált semmit, tehát szabadon választhat cselekedetet.

14. Dupla hozam (Double production): A kártyát kijátszó játékos egyik munkása dupla mennyiségű nyersanyagot gyűjt be. A játékos kiválasztja egy parcelláját, és ott minden, e kártya kijátszása nélkül neki járó kocka helyett kettőt kap. *(Alapesetben csak 1 kocka jár parcellánként, de másik törvénykártyával – lásd 18. – ez 2 is lehet, s így e törvénykártyával ö sszesen akár 4 kocka is begyűjthető. – a ford.)*

15. Előnyös üzlet (Bargain): A 3. fázis során, amikor a játékos a kereskedővel üzletel, a kereskedő egyetlen nyersanyagért cserébe ad két, tetszőleges nyersanyagot (a kártya kijátszása nélkül ez fordítva lenne, két nyersanyagért ad egyet). Nem szükséges, hogy a kereskedőtől kapott két kocka ugyanolyan színű legyen. *(Megjegyzés: A kártya egy cselekedetre, és nem egy egész fordulóra fejt ki hatását. – a ford.)*

16. Kiárusítás (Sale): A kártya kijátszásával az üvegfűjótől 1 nyersanyagért vásárolható színes üveg (lila kocka), vagy pedig az aranyművestől 2 nyersanyagért vásárolható arany (sárga kocka).

17. Ház leromlása (Downgrade house): Egy ház állaga annyira leromlik, hogy immáron csak viskónak nevezhető. A játékos választ egy tetszőleges házat, és azt visszaforgatja viskóoldalára.

18. Bőséges termés (Good harvest): A kártyát kijátszó játékos megjelöl egy parcellafajtát: ebben a fordulóban az a parcellafajta kétszeres termést hoz. A 2. fázis során az összes játékos minden, az adott fajtához tartozó parcellán lévő munkása után nem 1, hanem 2 kockát kap. Ha egy munkása után több kocka is járna neki, akkor minden kocka helyett kettőt kap.

19. Rossz termés (Poor harvest): A kártyát kijátszó játékos megjelöl egy parcellafajtát: ebben a fordulóban az a parcellafajta nem hoz termést. A 2. fázis során az adott fajtához tartozó parcellákon lévő munkások után senki sem kap nyersanyagot.

20. Kezdőjátékos (Start order): A kártya bármelyik fázis elején kijátszható, és ilyenkor a kártyát kijátszó játékos új kezdőjátékost jelöl ki. A „bármelyik fázisba” az 1. fázis is beleértendő, vagyis a kártya nyomban azután is kijátszható, hogy az előző forduló 5. fázisának befejezésekor a licit nyertese kijelölt egy kezdőjátékost. A kártyát kijátszó játékos által kijelölt kezdőjátékos marad a továbbiakban egészen addig a kezdőjátékos, amíg a forduló 5. fázisában ki nem jelölnek, a rendes szabályok szerint, egy új kezdőjátékost.

Thaur
2005.05.08.

A fordítás során igyekeztem a lehető legnagyobb gondossággal eljárni, ám korántsem lehetetlen, hogy a fordítás hibát, hibákat tartalmaz. Ha ilyenekkel találkozol, kérlek, írd meg nekem az alábbi címre: thaur@freemail.hu. Köszönöm!