

Andreas Seyfarth

San Juan

Aranyásó vagy kormányzó? - Tanácsos vagy építész?

Melyik szerepet játszod majd az új világban?

Egyetlen célod, hogy minél nagyobb gazdagságra és hírnévre tegyél szert.

Kié lesznek a legjobban termelő létesítmények?

Ki építi meg a legfontosabb épületeket?

Aki a legtöbb győzelmi pontot szerzi... az nyeri a játékot.

ÁTTEKINTÉS

A játékot számos körön keresztül játsszuk. Minden körben minden játékos választ egyet az öt lehetséges szerep közül, és minden játékos végrehajtja az adott szerephez tartozó akciót, az óramutató járásával megegyező irányban.

Így például az árukat az iparos gyártja, amiket aztán a kereskedő ad el a kereskedőháznak.

Az eladásból származó pénzből az építész segítségével emelhetünk házakat San Juanban.

Az a játékos nyeri a játékot, amelyik legügyesebben választ szerepet, és legjobban él a szerepek adta kiváltságokkal.

A játék végén az a győztes, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

A San Juan különlegessége hogy a kártyákat többféleképpen is lehet használni: pénzként a játékos kezében, épületként a játéktéren, és áruként, képpel lefelé a termelőépületeken.

TARTALOM

110 kártya (42 termelő- és 68 lila épület)

1 kormányzókarton (ez jelöli a kezdőjátékost)

5 szerepkarton (építész, iparos, kereskedő, tanácsos és aranyásó)

5 kereskedőház-karton (különböző terményárakkal)

1 pontozófüzet és 1 ceruza (a győzelmi pontok feljegyzésére)

A szabályok két részre vannak bontva, a fő szabályok a bal oldali széles részben, az összefoglalók a jobb szélen a keskeny sávban találhatóak. Azt javasoljuk, hogy először olvasd át a fő szabályokat. Ebben dőlt betűvel szedtük a példákat és a speciális eseteket. Miután már tisztában vagy a szabályokkal, játék közbeni gyors emlékeztetőként jó hasznát veheted a lapszéli összefoglalóknak is.

A szerző és a kiadó köszönetet szeretne mondani Richard Borgnak és Tom Lehmann-nak javaslataikért. Köszönjük továbbá a tesztelőknak a segítséget és a hasznos megjegyzéseket.

körről körre a játékosok különböző szerepet választanak, és végrehajtják a kapcsolódó akciót, hogy minél értékesebb épületeket építhessenek

a játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyer



magyar fordítás: Szabó Jenő,
Threadbaron@gmail.com,
Budapest, 2004. október 18.

ELŐKÉSZÜLETEK

- A játékosok a nekik tetsző módon kiválasztják maguk közül a kezdőjátékost. A kezdőjátékos megkapja a kormányzókartont.
- Helyezzük az 5 szerepkartont az asztal közepére tetszőleges sorrendben.
- Keverjük meg az 5 hosszúkás kereskedőház-kartont, és rakjuk őket képpel lefelé egy oszlopba.
- Minden játékos kap 1 indigófeldolgozót (*kikeresve a pakliból*), és első épületként maga elé teszi képpel felfelé.
- Minden játékos kap 4 lapot, amit a kezébe vesz, titokban tartva a többiek elől.
- A megmaradt lapokból húzópaklit képzünk, és letesszük a szerepkartonok mellé. Az átellenes oldalon gyűlnek majd a dobott lapok.
- A pontozófüzetet és a ceruzát tegyük félre a játék végéig, amikor majd összeírjuk a győzelmi pontokat.



tegyétek a szerepkartonokat, a kereskedőház-kartonokat és a húzópaklit az asztal közepére



minden játékos kap egy indigófeldolgozót, valamint 4 másik lapot a kezébe

A JÁTÉK MENETE

Egy játszma körökre bomlik (rendszerint valahol 11 és 14 kör között). Minden körben az alábbi dolgok történnek: a kormányzó kezd, kiválasztja az egyik szerepet az asztal közepéről, és maga elé teszi, és végrehajtja a szerephez tartozó akciót.

Ezután a tőle balra ülő játékos is végrehajtja az akciót, és így tovább, az óramutató mozgásával megegyező irányba haladva, míg minden játékos sorra nem került egyszer.

Most a kormányzótól balra ülő játékos köre következik. Kiválaszt az asztal közepén maradt szerepek közül egyet, maga elé helyezi, és végrehajtja a választott szerephez tartozó akciót. Ezután a tőle balra ülő játékos hajtja végre az adott akciót, és így tovább, az óramutató járásával megegyező irányban, amíg minden játékos sorra nem került egyszer. Miután minden játékos választott szerepet, és minden játékos végrehajtotta az adott szerepekhez tartozó akciókat, a kör véget ér. A játékosok visszahelyezik a szerepkartonokat az asztal közepére, a kormányzótól balra ülő játékos megkapja a kormányzókartont, és ő lesz az új kezdőjátékos. Elkezdődik az új kör, az új kormányzó kiválasztja az első szerepet, és így tovább a leírtaknak megfelelően.

Megjegyzés: ha csak két játékos játszik, a második játékos szerepének végrehajtása után a kormányzó egy második szerepet is választ (amit persze mindkét játékos végrehajt). Csak ezután ér véget a kör, amikor a kormányzó szerepe is cserélődik. Így két játékos esetében mindig 3 szerepet választunk az 5-ből: kormányzó - ellenfél - kormányzó sorrendben.

a kormányzó szerepet választ, és az adott szerephez tartozó akciót minden játékos végrehajtja

a következő játékos szerepet választ, és az adott szerephez tartozó akciót minden játékos végrehajtja, és így tovább

a kör végén a kormányzótól balra ülő játékos megkapja a kormányzókartont, és új kör kezdődik

két játékos esetén: a kormányzó még egy szerepet választ az ellenfél után

A szerepek

Minden szerephez tartozik egy akció (fázis), amelyet minden játékos végrehajt az óramutató járásával megegyező sorrendben, és egy kiváltság a szerepet választó játékos részére. *(kivétel: aranyásó)*

Lényegében:

- A szerepet választó játékos hajtja végre először a kapcsolódó akciót. A többi játékos az óramutató járásával megegyező irányban követi. *(a gyorsaság kedvéért egyes akciók végrehajthatók párhuzamosan)*
- A játékosnak muszáj szerepet választani a körében, de nem muszáj végrehajtania a kapcsolódó akciót. A többi játékos ezután még végrehajthatja az akciót, vagy tartózkodhat tőle, tetszése szerint.
- A szerepet jelölő kárton a választó játékosnál marad a kör végéig. Ebben a körben a többi játékos már nem választhatja ugyanezt a szerepet.



Építész (építész-fázis -> mindenki építhet)

A szerepet választó játékos (az építész) megépíthet egy épületet, ha az azt jelképező kártyát a kezéből képpel felfelé maga elé rakja. A felépített épület a játék végéig ott marad. Ekkor ki kell fizetnie az építési költséget (a kártya felső sarkaiban látható), mégpedig úgy, hogy vele megegyező számú lapot dob el a kezéből. Az építész kiváltsága, hogy eggyel olcsóbban építhet, de az építési költség nem csökkenhet 0 alá. *(lásd a példát alább)*

Ezután a többi játékos az óramutató járásával megegyező irányban szintén építhet egy-egy épületet, de ők nem élhetnek az építész kiváltságával.

Termelőépületből egyformák is felépíthetők, de a lila épületekből csak egyet építhet fel egy játékos.

Megjegyzés:

- Több korábban felépített épület képessége is felülírhatja az építés szabályait. Ezek közé tartozik a kovácműhely, a daru, a szegényház, a feketepiac, az ácsműhely, a kőbánya és a könyvtár.

- Az építés költség nem csökkenhet 0 alá, vagyis a játékos nem húzhat lapokat az építés költségeként.

Példa: Kelemen az építész (-1 építési költség), van felépítve kovácműhelye (-1 a termelőépületek építési költségéből) és könyvtára (dupla kiváltság, vagyis még eggyel csökkentett építési költség). Úgy dönt, hogy cukormalmot épít (alap költsége 2), amiért nem fizet semmit. Hárommal olcsóbban is építhetne termelőépületet, de az építési költség nem csökkenhet 0 alá!

Az épületek funkcióinak leírását az ÉPÜLETEK címszó alatt találod

Minden szerep

- minden játékosnak ad egy akciót (kivétel: aranyásó)

- ad egy különleges kiváltságot a szerepet választó játékosnak

Építész-fázis:
minden játékos egy épületet építhet, az építész 1 kártyával kevesebbet fizet

Játék közben a játékosok lefordítva helyezik a lapjaikat a dobott lapok közé. Mivel mind a húzópakli, mind a dobópakli képpel lefelé van fordítva, a játékosoknak jól elkülönítve kell őket elhelyezniük az asztalon, mondjuk a szerepkartonokkal elválasztva.

Ha a húzópakli kifogy, a dobott lapokat újrakeverve képződik az új húzópakli.



Iparos (iparos-fázis -> mindenki termelhet árut)

A szerepet választó játékos (az iparos) kezdi az árutermelést. Elvehet egy lapot a húzópakliról, és anélkül, hogy megnézné, képpel lefelé ráteheti egy tetszőleges termelőépületére, amelyiken még nincs árut jelképező kártya. (lásd jobb oldali ábra) Ekkor kiváltságát használva még egy árut helyezhet el az előbbi módon egy másik üres termelőépületére.

Ezután a többi játékos az óramutató járásával megegyező irányban elvehet egy-egy lapot a húzópakliról, és a fenti módon elhelyezheti valamelyik üres termelőépületén. Ha egy játékosnak nincs üres termelőépülete, nem gyárthat újabb árut ebben a körben.

Az árukat jelképező lapokat a kereskedő-fázisban lehet majd eladni. A játékosok úgy helyezik el az árukártyákat, hogy az részben letakarja a termelőépületet. (lásd jobb oldali ábra)

Megjegyzés: a játék során sosem lehet egynél több áru egy termelőépületen

Megjegyzés:

- Több korábban felépített épület képessége is felülírhatja a termelés szabályait. Ilyen a kút, a vízvezeték és a könyvtár.
- A játékosok akár egyszerre is termelhetnek, mivel valójában mindegy, milyen sorrendben teszik azt.



Kereskedő (kereskedő-fázis -> mindenki eladhat árut)

A szerepet választó játékos felfordítja a legfelső lapot a hosszúkás kereskedőház-kartonok közül. Ez mutatja meg, hogy melyik áru eladásáért mennyit kapnak a játékosok. Ezután bejelenti, mely áruit adja el. Eladhat egy árut jelképező lapot az alap akció jogán, illetve eladhat még egyet a kereskedő kiváltságaként.

A megnevezett árukat (kártyákat) leveszi a megfelelő épületekről, és képpel lefelé a dobott lapokra rakja őket, anélkül, hogy megnézné képes oldalukat. Ezután annyi lapot húz a kezébe a húzópakliból, amennyi az eladott áruk értéke. (lásd későbbi példa) Ezután minden játékos az óramutató járásával megegyező irányban eladhat egy árut a kereskedőház-kartonon feltüntetett értéken. Végül a kereskedő fogja az aktuális kereskedőház-kartont, és berakja a többi alá, képpel lefelé fordítva. Így az öt lap sorrendje nem változik a játék során, amire a jobb memóriával megáldott játékosok akár emlékezhetnek is.

Iparos-fázis: minden játékos termelhet egy árut; az iparos akár kettőt is



(a játékosnak van 1 cukra és 1 dohánya)

Kereskedő-fázis: minden játékos eladhat egy árut; a kereskedő akár kettőt is

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 1 | 1 | 1 | 2 | 2 |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 2 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| 2 | 2 | 3 | 3 | 3 |

Megjegyzés:

- Több korábban felépített épület képessége is felülírhatja a kereskedés szabályait. Ilyen az elárusítóhely, a kereskedelmi állomás, a vásárcsarnok és a könyvtár.
- A játékosok akár egyszerre is termelhetnek, mivel valójában mindegy, milyen sorrendben teszik azt.

Példa: Alfonz kereskedik. Van felépített elárusítóhelye és kereskedelmi állomása. Felfordítja a legfelső kereskedőház-kartont (lásd jobboldalt az ábrát). Bejelenti, hogy 3 árut fog eladni (egyét a kereskedő-fázis miatt, egyet a kereskedő privilégiuma miatt, egyet pedig a kereskedelmi állomás miatt). Fogja az árut (a lapot) az indigófeldolgozóról, a dohánypörkölőről és az ezüstolvasztóról, majd (anélkül, hogy akár ő, akár más megnézné őket) képpel lefelé a dobópaklira teszi azokat. Ezután a húzópakliból a kezébe húz az eladott 3 áru értékével megegyező mennyiségű lapot: egyet az indigóért, kettőt a dohányért, hármat az ezüstért, továbbá még egyet az elárusítóhely miatt. Ezután a többi játékos adhatja el az áruját.



Tanácsos (tanácsos-fázis -> egy új lapot választ mindenki)

A szerepet választó játékos 5 lapot húz (2 az akcióhoz jár, +3 lap privilégiumként), megnézi őket, és kiválaszt közülük egyet. Ezt a kezébe veszi, a többit pedig képpel lefelé a dobópaklira helyezi. Ezután a többi játékos húz 2 lapot, amelyek közül egyet választhatnak. Ezt a kezükbe veszik, míg a nem választott lapok képpel lefelé mennek a dobópakliba.

Megjegyzés:

- Több korábban felépített épület képessége is felülírhatja a tanácsos-fázis szabályait. Ilyen a levéltár, a prefektúra és a könyvtár.
- A játékosok akár egyszerre is termelhetnek, mivel valójában mindegy, milyen sorrendben teszik azt.



Aranyásó (aranyásó-fázis -> nincs akció)

A szerepet választó játékos privilégiumként húz egy lapot a kezébe. A többi játékosnak nem kapcsolódik akciója ehhez a fázishoz.

Megjegyzés:

- Több korábban felépített épület képessége is felülírhatja az aranyásó-fázis szabályait. Ilyen az aranybánya és a könyvtár.

| | |
|---|-----------------|
| 1 | < az indigó ára |
| 1 | < a cukor ára |
| 2 | < a dohány ára |
| 2 | < a kávé ára |
| 3 | < az ezüst ára |

Tanácsos-fázis:
minden játékos választ egy lapot 2 közül; a tanácsos 5 közül választ

Aranyásó-fázis:
csak az aranyásó húz egy lapot

Új kör

Miután minden játékos választott szerepet, és a játékosok végrehajtották a szerepekhez tartozó akcióikat, illetve éltek a privilégiumaikkal, a kör véget ér. A játékosok visszahelyezik a használt szerepkartonokat az asztal közepére. A kormányzótól balra ülő játékos kapja a kormányzókartont, hiszen a következő körben ő lesz az új kormányzó.

Az új kormányzó emlékezteti a kápolnatulajdonosokat, hogy most helyezhetnek egy lapot a kápolnájuk alá. Ezután a kormányzó megszámolja a játékosok kézben tartott lapjait (beleértve a sajátjait). Ha valakinek több mint 7 lapja van*, akkor a 7 felettieket képpel lefelé a dobópaklira helyezi. A játékos szabadon kiválaszthatja, hogy mely lapoktól szabadul meg. Kivétel: a torony tulajdonosa 12 lapot tarthat a kezében.

Ezután a kormányzó megkezdi az új kört az első szerepkarton kiválasztásával.

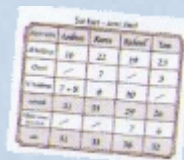
Az egyértelműség kedvéért: a kör közben a játékosok kezében lévő lapok száma meghaladhatja a 7-et (torony esetében a 12-öt). A kézméret-korlátozás csupán a körök elején lép életbe.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azon építész-fázis után ér véget, amely során valamelyik játékos megépíti tizenkettedik épületét. Az utolsó kört nem fejezzük be, hisz több szerepet nem választunk.

A játékosok a pontozó füzetben rögzítik elért pontjaikat. Minden játékos összeadja:

- + épületeinek győzelmi pontjait (*a szám a lapok alján*)
- + a kápolna győzelmi pontjait (*az alatta lévő lapok száma*)
- + a diadalívból, a céhházból és a városházából származó győzelmi pontjait
- + a palotából származó győzelmi pontjait (*legeslegutoljára*)



| Épület | Alapok | Pontok | Érték | Ár |
|----------|--------|--------|-------|-----|
| Kápolna | 10 | 22 | 10 | 2,5 |
| Céhház | 7 | 7 | 10 | 2,5 |
| Városház | 7+8 | 8 | 10 | 2,5 |
| Palota | 12 | 18 | 20 | 5 |
| Diadalív | 12 | 18 | 10 | 2,5 |

Az a játékos nyer, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Döntetlen esetén az dönt, hogy kinek maradt több lapja a kezében és a termelőépületein együttesen.

Az épületek

A (színes) termelőépületek

Összesen 5 különböző termelőépület van: indigófeldolgozó (10 db), cukormalom, dohány szárító, kávépörkölő, ezüstolvasztó (8 db mindből).

Egy játékosnak lehet több azonos termelőépülete megépítve. Minden épület egy darab áru előállítására képes.

a második körtől minden kör elején:

- visszatesszük a szerepkartonokat az asztal közepére
- az új kormányzó emlékezteti a kápolna-tulajdonosokat és ellenőrzi a kézben tartott lapok számát (maximum 7 vagy 12)
- új kör kezdődik

* Fontos: a játékosok kezében lévő lapok száma mindig publikus. A lapok mibenléte természetesen titok.

mihelyst egy játékosnak 12 épülete van, a játék véget ér

a játékosok összeírják győzelmi pontjaikat: épületek pontjai + kápolna alatti lapok + 6-os épületek + palota

a legtöbb pontot elérő játékos nyert



A lila épületek

24 különböző lila épület van. 17-nek van játék közben használható funkciója (3 minden típusból), 7 pedig csak a játék végén hoz pontokat (a monumentumokból 3-3 van, a 6-os épületekből 2-2). Minden lila épületre igaz, hogy

- játékosonként minden épület csak egyszer lehet megépítve
- a játékosok az adott építész-fázis után használhatják először épületük funkcióját, akár az adott kör egy másik fázisában
- a játékos nem köteles élni az épület funkciójával

Kovácsműhely

Amikor a kovácsműhely tulajdonosa termelőépületet épít, egy kártyával kevesebbet fizethet érte. Amikor a játékos lila épületet épít, nem veszi hasznát a kovácsműhelynek.

Aranybánya

Miután egy játékos az aranyásó szerepet választotta és élt a privilégiumával (vagy sem), minden aranybányával rendelkező játékos jól láthatóan felcsaphat 4 lapot a húzópakli tetejéről. (ha többen vannak, az óramutató járásával megegyező sorrendben):

- ha a négy lapnak különböznek az építési költségei, a játékos választhat közülük egyet, melyet a kezébe vehet. A maradék három lapot a dobópaklira helyezi.
- ha legalább két lapnak megegyezik az építési költsége, a játékos nem kap lapot, mind a négyet a dobópaklira helyezi.

Példa: Mikinek van aranybányája, és a következő lapokat húzza:

- könyvtár (5), prefektúra (3), kovácsműhely (1) és dohányszárító (3):
mind a négy lapot el kell dobnia

Alfonznak szintén van aranybányája, és a következő lapokat húzza:

- kőbánya (4), kovácsműhely (1), dohányszárító (3) és könyvtár (5):
a kőbányát a kezébe veszi, és eldobja a másik 3 lapot.

Levéltár

A tanácsos-fázisban a levéltár tulajdonosa a kezében tartott lapok közé teszi az összes húzott lapot és ezután választja ki, hogy mit dobjon el. Más szavakkal, a játékos olyan lapokat is eldobhat, amelyek már korábban a kezében voltak, nem csak az éppen húzottakat.

Példa: János a tanácsos, valamit van neki prefektúrája és levéltára is:

húz 5 lapot, ezeket a kezében tartott lapok közé teszi, és a teljes készletből választ három lapot, amelyeket a dobópaklira helyez.

Szegényház

Ha a szegényház tulajdonosa épít, és az építés kifizetése után 0 vagy 1 lap marad a kezében, húzhat még egy lapot.

Megjegyzés:

- Ha a játékosnak ácsműhelye is van, akkor először azért húz. Ha még ezután is kettőnél kevesebb lapja marad, húzhat egy lapot a szegényházért is.

- Ha a játékos nem épít, nem húzhat lapot a szegényházért.



Feketepiac

Amikor a feketepiac tulajdonosa egy épület árát fizeti, nem csak a kezéből dobhat lapokat, de a termelőépületeken lévő áruival is fizethet. Legfeljebb két ilyen árulap használható fel egy építéshez, és ezek egy-egy lapot érnek az áru típusától függetlenül. Az árukártyák a többi dobott laphoz hasonlóan képpel lefelé a dobópaklira kerülnek.

Példa:

Kelemennek már van egy feketepiaci és éppen egy könyvtárat (5) épít: eldob egy-egy árut az indigófeldolgozójáról és a dohányszárítójáról, majd 3 lapot a kezéből, hogy kifizesse az 5 lapos árat.

Kereskedelmi állomás A kereskedő-fázisban a kereskedelmi állomás tulajdonosa eggyel több árut adhat el a termelőépületeiről.

Példa: *Tódornak van egy kereskedelmi állomása. Ekkor eladhat*

- maximum 2 árut, ha nem ő a kereskedő
- maximum 3 árut, ha ő a kereskedő
- maximum 4 árut, ha ő a kereskedő és van könyvtára is

Kút

Ha a kút tulajdonosa legalább két árut termel az iparos-fázisban, húzhat egy lapot a húzópakliból. Nem számít, hogy ki az iparos.

Elárusítóhely

Ha az elárusítóhely tulajdonosa legalább két árut ad el a kereskedő-fázisban, húzhat egy lapot a húzópakliból. Nem számít, hogy ki a kereskedő.

Daru

A daru tulajdonosa felülépíthet egy korábban már megépített épületet, méghozzá úgy, hogy az új épület teljesen eltakarja a régit. Az új épület építési költségét a régi épület építési költségével csökkenteni kell.

Megjegyzések: - a felülépített épület megszűnik épület lenni, ezért funkcióját is azonnal elveszti. Bármelyik épület felülépíthető, kivétel a daru maga.

- Ha a játékos egy termelőépületet épít felül, az esetleg rajta lévő áru elveszik, függetlenül attól, hogy az új épület termelőépület vagy sem. Ha a játékos egy kápolnát épít felül, a kápolna alatt lévő lapok továbbra is ott maradnak, és a játék végén változatlanul győzelmi pontnak számítanak.

- Ha a játékos egy lila épületet épített felül, akkor később újra felépíthet egy vele megegyező épületet. Ezzel nem szegi meg a lila épületekre vonatkozó szabályt, hiszen a felülépített lappal már nem rendelkezik.

- Azonos lappal nem építhetünk felül egy épületet.

Példa: *Kelemen felülépíti a kápolnáját (3) egy palotával (6), és mindössze 3 lappal fizet 6 helyett.*

- *Alfonz felülépíti a kávépörkölőjét (4) egy szoborral (3), és nem fizet semmit. A különbséget jelentő egy lapot nem kapja meg!*



Az eltakart épület nem számít épületnek. Így csak az új épület számít bele a játék végét jelző 12 épületbe.

Egy épület többször is felülépíthető, de csak a legfelső lap számít épületnek.

Kápolna

Minden kör elején, mielőtt a kormányzó ellenőrizné a kézben tartott lapok számát (maximum 7 vagy 12), a kápolna tulajdonosa lerakhat egy lapot a kezéből, képpel lefelé, a kápolna alá. A játék végén minden kápolna alatti lap 1 győzelmi pontnak számít. (az ilyen lapok szövege és győzelmi pontértéke nem számít)

Megjegyzés:

- A játékos a játék folyamán nem árulhatja el, hogy mennyi és milyen lapokat rakott a kápolna alá.
- Ha egy játékos felülépíti a kápolnát, a kápolna alatti lapok még győzelmi pontnak számítanak a játék végén. Az új épület normálisan értékelődik ki, de magáért a kápolnáért nem jár pont, hiszen az nem a kápolna alatt van.

Példa: Kelemennek a játék végén 7 lap van a kápolnája alatt. Kelemennek a kápolna 9 győzelmi pontot hoz (2 az épületért + 7 az alatta lévő lapokért)

Torony

Minden kör elején, amikor a kormányzó ellenőrzi, hogy a kézben tartott lapok száma nem haladja-e meg a 7-et, a torony tulajdonosa 12 lapot tarthat a kezében. Természetesen, ha a torony tulajdonosának több mint 12 lap van a kezében, akkor az azon felülieket el kell dobnia.

Vízvezeték

A vízvezeték tulajdonosa az iparos-fázisban eggyel több árut termelhet, mint az egyébként lehetséges volna.

Példa: Mikinek van egy vízvezetéke. Ekkor termelhet:

- maximum 2 árut, ha nem ő az iparos
- maximum 3 árut, ha ő az iparos
- maximum 4 árut, ha ő az iparos és van könyvtára is

Ácsműhely

Miután az ácsműhely tulajdonosa épített egy lila épületet és az árát megfizette, húzhat egy lapot a húzópakliból.

Az ácsműhelynek termelőépület építése esetén nincs haszna.

Megjegyzés: a játékos nem húz lapot közvetlenül az ácsműhely megépítése után, csak a következő lila épület megépítése alkalmával.

Prefektúra

A tanácsos-fázisban a prefektúra tulajdonosa 2 lapot tart meg 1 helyett.

Példa: Alfonznak van egy prefektúrája. Ekkor a tanácsos-fázisban

- 2-ből 2 lapot tart meg, ha nem ő a tanácsos
 - 5-ből 2 lapot tart meg, ha ő a tanácsos
 - 8-ból 2 lapot tart meg, ha ő a tanácsos és van könyvtára is
- Ha Alfonznak levéltára is van, akkor a húzott lapokat a kezéhez adja (2, 5 vagy 8 db), és ezután eldob 0, 3 vagy 6 lapot a kezéből.



Vásárcsarnok

Amikor a vásárcsarnok tulajdonosa elad legalább 1 árut, akkor 1 lappal többet húz, mint az áru értéke. Akkor is csak egy ráadás lapot húz, ha nem egy, hanem több árut ad el, ugyanis összesen jár 1 lap, nem pedig áruként.

Példa: Kelemennek van vásárcsarnoka. Amikor elad 1 cukrot 1-ért és 1 kávé 3-ért, összesen 5 lapot húz a kezébe.

Kőbánya

Amikor a kőbánya tulajdonosa lila épületet épít, egy lappal kevesebbet kell fizessen.

A kőbányának nincs haszna, amikor a játékos termelőépületet épít.

Példa: Péter az építész és van egy kőbányája: ekkor a darut ingyen építheti fel.

Könyvtár

A könyvtár tulajdonosa duplán élvezi az általa választott szerepek privilégiumait. Részletesen:

- tanácsos: nyolc húzott lap közül választ egyet
- építész: az építési költsége kettővel csökken
- iparos: akár három árut is termelhet
- kereskedő: akár három árut is eladhat
- aranyásó: két lapot húz

Példa:

- Kelemen a tanácsos. Van könyvtára, levéltára és prefektúrája. Húz nyolc lapot a kezében tartott lapokhoz, aztán a kezéből képpel lefelé eldob 6 lapot a dobópaklira.

- Alfonz az építész. Van könyvtára és kőbányája. Ha ilyenkor lila épületet épít, három lappal kevesebbet fizet.

Megjegyzés: két játékosos játszma során a könyvtár tulajdonosa körönként csak egyszer használhatja a lap funkcióját. Vagyis ha a kormányzó az első szerepében használja a könyvtárat, a második szerepében már nem használhatja. Természetesen, ha az első szerepében nem használta a könyvtárat, a második szerepében használhatja.

A következő hét lila épület nem kínál funkciót a játék közben, csupán győzelmi pontokat a játék végén.

A három monumentum (3 db típusonként)

- Szobor (3 pont)
- Győzelmi oszlop (4 pont)
- Hősi emlékmű (5 pont)

Emlékeztető: a játékos megépíthet egy szobrot és már nem!



A négy "hatos" épület (2 db típusonként)

Céhház

A játék végén a céhház tulajdonosa minden megépített termelőépületéért kap 2 pontot.

Példa: a játék végén Ákosnak van céhháza, 2 indigófeldolgozója, 1 cukormalma és 1 dohány szárítója. Ekkor a céhházért 8 győzelmi pontot kap.

Városháza

A játék végén a városháza tulajdonosa minden megépített lila épületéért kap 1 pontot (a városháza is lila épület!).

Példa: a játék végén Kelemennek van szegényháza, vízvezetéke, ácsműhelye, kápolnája, kőbányája, könyvtára, szobra, győzelmi oszlopa és városházája. Ekkor a városházáért 9 győzelmi pontot kap.

Diadalív

A játék végén, a diadalív tulajdonosa a megépített monumentumokért kap pontot: 1 monumentumért 4 győzelmi pontot kap, 2 monumentumért 6-ot, 3 monumentumért pedig 8-at.

Példa: a játék végén Mikinek van győzelmi oszlopa, szobra és diadalíve. Ekkor a diadalívért 6 győzelmi pontot kap.

Megjegyzés: ha egy játékosnak diadalíve és városházája is van, akkor természetesen mindkettő ad plusz pontokat a monumentumokért.

Palota

A játék végén a palota tulajdonosa minden 4 megszerzett győzelmi pontjáért kap 1 győzelmi pontot. Ez úgy számolandó, hogy a palota által hozott győzelmi pontokon kívül minden győzelmi pont összeadandó, majd az összeg lefelé kerekítve elosztandó négygel.

Példa: a játék végén Alfonznak van palotája. A palotát nem számítva 34 győzelmi pontja lenne. Ekkor a palotáért 8 pontot kap, vagyis összesen 42 győzelmi pontja lesz.

Opcionális szabály

Egy-két játszma után a játékosok változtathatnak a előkészületi fázison: minden játékos megválaszthatja 4 kezdőlapját 5-8 lap közül, attól függően, hogy hol helyezkedik el az asztalnál. A kezdőjátékos 5 lapból választ, a második játékos 6-ból, a harmadik játékos 7-ből, a negyedik játékos 8-ból.

Minden játékos megnézi a húzott lapokat, kiválaszt négyet, amik a kezében maradnak, a többi lap pedig képpel lefelé a dobópakliba kerül.

Innentől a játék az ismert módon folytatódik.



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60 D-88188
Ravensburger
www.ravensburger.de

alea
Postfach 1150, D-83233
Bernau am Chiemsee
www.aleaspiele.de
info@aleaspiele.de

Rio Grande Games
PO Box 45715
Rio Rancho, NM 87144
riogrande@aol.com
www.riograndegames.com

Lapjegyzék

Német – Angol – Magyar

szerepek

Gouverneur - **Governor** - Kormányzó

Baumeister - **Builder** - Építész

Goldsucher - **Prospector** - Aranyásó

Aufseher - **Producer** - Iparos

Händler - **Trader** - Kereskedő

Ratsherr - **Councillor** - Tanácsos

termelőépületek

1/1 Indigoküpperei - **Indigo Plant** - Indigófeldolgozó

2/1 Zuckermühle - **Sugar Mill** - Cukormalom

3/2 Tabakspeicher - **Tobacco Storage** - Dohányszárító

4/2 Kaffeerösterei - **Coffee Roaster** - Kávépörkölő

5/3 Silberschmelzer - **Silver Smelter** - Ezüstolvasztó

lila épületek

1/1 Schmiede - **Smithy** - Kovácsműhely - olcsóbb termelőépületek

1/1 Archive - **Archive** - Levéltár - a tanácsos-fázisban a kezedből is dobhatsz.

1/1 Goldgrube - **Gold Mine** - Aranybánya - aranyásó-fázisban választhatsz 4 húzott lap közül, ha azok építési költsége különböző

2/1 Marktstand - **Market Stand** - Elárusítóhely - jutalomlap, ha több árut adsz el egyszerre.

2/1 Schwarzmarkt - **Black Market** - Feketepiac - 1 vagy 2 áruért cserébe olcsóbban építhetsz

2/1 Armenhaus - **Poor House** - Szegényház - kegyelem, ha 0 v. 1 lapod marad építés után

2/1 Brunnen - **Well** - Kút - jutalomlap, ha legalább két árut termelsz

2/1 Handelsstation - **Trading Post** - Kereskedőállomás - eggyel több árut adhatsz el.

2/1 Kran - **Cran** - Daru - ráépíthetsz egy létező épületre, annak árát beszámítva.

3/2 Turm - **Tower** - Torony - 12 lapot tarthatsz a kezekben

3/2 Aquadukt - **Aqueduct** - Vízvezeték - eggyel több árut termelhetsz

3/2 Praefektur - **Prefecture** - Prefektúra - a tanácsos-fázisban 2 lapot tartasz meg

3/2 Schreinerei - **Carpenter** - Ácsműhely - jutalomlap, lila épület építése után

3/2 Kapelle - **Chapel** - Kápolna - kör elején egy lapot a kápolna alá: győzelmi pontért

4/2 Markthalle - **Market Hall** - Vásárcsarnok - jutalomlap, ha eladsz

4/2 Steinbruch - **Quarry** - Kőbánya - olcsóbb lila épületek

5/3 Bibliothek - **Library** - Könyvtár - megduplázza a szerep privilégiumát

hatos lila épületek

6/1 Rathaus - **City Hall** - Városháza - minden lila épület 1 pont

6/1 Zunfthalle - **Guildhall** - Céhház - minden termelőépület 2 pont

6/1 Palast - **Palast** - Palota - minden 4 győzelmi pont +1 pont

6/1 Triumphbogen - **Triumphal Arch** - Diadalív - 1/2/3 monumenum 4/6/8 pont

monumentumok

3/3 Statue - **Statue** - Szobor - nincs funkció

4/4 Siegesaule - **Victory Column** - Győzelmi oszlop - nincs funkció

5/5 Reiter - **Hero** - Hősi emlékmű - nincs funkció