

Caylus : Magna Carta - Alapjáték

Tervező: William Attia – Illusztrátor: Arnaud Demaegd – Tördelő: Cyril Demaegd

FAQ és fórum : <http://www.ystari.com>

A játék e változata a kezdőknek ajánlott: a leegyszerűsített szabályok megkönnyítik az első lépéseket a Caylus világában. Néhány játék után pedig rá lehet térni a haladó játéokra.

Tartalom

- 63 kártya
 - 4-szer 12 épület (zöld, a keret a játékosok színeiben: vörös, narancssárga, zöld, kék)
 - 5 semleges épület (rózsaszín)
 - 7 presztízsepület (kék)
 - a kezdőjátékos kártyája
 - hídkártya
 - várkártya
- 16 munkás (játékosonként 4)
- 4 passzjeltő (játékosonként 1)
- udvarnagy
- körülbelül 100 nyersanyagkocka (élelmiszer, fa, kő, arany)
- 24 hírnévjelző (7 db 4-es, 8 db 3-as és 9 db 2-es)
- 56 egydénáros
- szabályfüzet

Egyszer volt, hol nem volt...

...egy bizonyos francia király, Szép Fülöp, aki helyesnek vélte országa határait megerősíttetni. Ezért 1289-ben megparancsolta, hogy épüljön meg Caylus várkastélya. Lassan város születik a földhányások, kőhalmok és állványok között...

A játék célja

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

Előkészületek

- Egy játékos fogja a semleges (rózsaszín) kártyákat, és lerakja közülük az ócskást az asztalra (*l. az ábrát a következő oldalon*). Ezután megkeveri a többi semleges kártyát, majd az ócskástól **balra** lerak közülük egyet (2 játékos esetén), kettőt (3 játékos esetén), illetve hármat (4 játékos esetén). Ezzel megszületett az *út*. A megmaradt egy-három rózsaszín kártyát vissza kell rakni a dobozba, azokra nem lesz szükség a játék folyamán.
- Az összes presztízsepület (kék háttérű kártyák) fel kell csapni az asztalra, kivéve a fogadót, amit vissza kell rakni a dobozba, mert arra csak a haladó játékban van szükség. A hídkártyát és a várkártyát az út fölé kell rakni.
- A hírnévjelzőket érték szerint szét kell válogatni és a várkártya mellé kell halmozni. 3 játékos esetén minden értékből egy jelzőt, 2 játékos esetén minden értékből két jelzőt vissza kell rakni a dobozba.
- Minden játékos választ magának egy szint és elveszi az ahhoz a színhez tartozó paklit és a passzjeltőjét. Az alapjátékban nincs szükség a jegyzőre és a templomra, azokat vissza kell tenni a dobozba, így minden játékosnál 10 lap lesz. A játékosok megkeverik paklijukat, majd azt képpel lefelé lerakják maguk elé (a zöld hátlap legyen felül). Ezután minden játékos a kezébe veszi paklija legfelső 3 lapját. Aki elégedetlen ezekkel a lapokkal, az eldobhatja a lapjait, hogy helyettük három másikat húzzon. Ezt mindenki csak egyszer teheti meg. Eldobott lapjait mindenki saját maga előtt gyűjti egy külön, képpel felfelé lévő pakliban.
- Minden játékos kap **2 fát**, **2 élelmiszert** és **4 dénárt**.
- Véletlen segítségével választani kell egy kezdőjátékost, aki megkapja a kezdőjátékos kártyáját.

A játék alapelemei

Erőforrások:



éllemiszer



fa



kő



arany



munkás

Várikonok:



alapok



falak



tornyok



Előkészületek: Az út az ócskás (D) lerakásával születik meg. 4 játékos esetén három másik, véletlenszerűen választott semleges épületet kell az ócskástól balra lerakni (A, B, C). Az út egyik vége mindig az A lesz, a másik irányban (a D felé) viszont egyre nyújtózik majd. A hidat (E) és a várat (F) az út fölé kell rakni.

Kártyák: Minden játékosnak saját épületpaklija van.

- A kártya kerete (G) jelzi, kié az adott kártya.
- Az épület költsége, amit erőforráskockákban kell megfizetni, a kártya bal felső sarkában (H) látható.
- A kártya jobb felső sarában, a címerben a szám (I) azt mutatja meg, hogy a felhúzott épület hány hírnévpontot fog érni.
- A kártya elsődleges képessége (K) az illusztráció (J) alatt látható. A képességet az a játékos hajtja végre, aki lerakta munkását a kártyára.
- A kártya másodlagos képessége (L) a kártya alsó részén, a vastag keretben látható: ez a kártya tulajdonosára hat akkor, ha valaki más munkása van a lapon.

Vár: A vár három részből áll, az alapokból, a falakból és a tornyokból. A vár felépítéséhez a játékosoknak erőforráskockákból álló csomagokat kell beadniuk.

A játék menete

A játékban az **arany dzsókernek számít**, vagyis bármilyen erőforráskocka (fa, kő, élelmiszer) helyett beadható arany.

Ha valahol fehér kocka látható, az **bármilyen** erőforráskocka lehet (arany is).

A játék fordulókból áll, és minden forduló 5 fázisból.

1. fázis: Bevétel

Minden játékos kap **2 dénárt** a készletből.



2. fázis: Akciók

Először a kezdőjátékos, majd sorban, az óramutató járása szerint a többiek kiválasztanak és végrehajtanak **egy**et az alábbi lehetőségek közül:

A) Kártyahúzás

A játékos befizet **1 dénárt** a készletbe, majd felhúzza saját paklijának **legfelső lapját**. Ha nem tud húzni, mert kifogyott a paklija, a dobott lapjait megkeverve új húzópaklit alkot.

A játékosoknak bárhány épületkártya lehet a kezükben.

B) Kártyacsere

A játékos befizet **1 dénárt** a készletbe, majd **eldobja a kezéből az összes lapját** (képpel felfelé lerakva azokat dobott lapjaihoz). Ezután **annyi lapot húz a paklijából, amennyit eldobott**. Ha közben kifogy a húzópaklija, a dobott lapjait megkeverve új húzópaklit alkot.

C) Munkás elhelyezése

A játékos befizet **1 dénárt** a készletbe, majd **egy munkását lerakja az út bármelyik épületére** - amelyikén még nincs munkás, mert egy épületen csak egy munkás lehet. Munkás éppúgy lerakható semleges épületre, mint saját-ra vagy egy másik játékos épületére.

Lakó- és presztízsépületre nem rakható le munkás.

D) Építkezés

A játékos **a kezéből lerak egy épületkártyát az út végére**, befizetve az **épület költségét** a készletbe (a költség a lap bal felső sarkában látható). Ettől a pillanattól fogva erre az épületre már lerakható munkás.



Példa: Jenő korábban épített egy piacot. Amikor rajta van a sor, Márk úgy dönt, lerakja egy munkását Jenő piacára: ehhez 1 dénárt be kell raknia a készletbe. Ebben a fordulóban már nem rakható másik munkás erre a kártyára.



Példa: Éva úgy dönt, épít egy kőfejtőt. Kifizeti annak költségét (2 követ és 1 élelmiszert), és a lapot lerakja az út végére. Ettől a pillanattól fogva már lerakható munkás erre a kőfejtőre.

E) Presztízsepület építése

A játékos választ egyet a rendelkezésre álló (még meg nem épített) presztízsepületek közül, befizeti az épület költségét (ez a lap bal felső sarkában látható) a készletbe, és a kártyát lerakja maga elé - tehát nem az út végére!

E) Passzolás

Aki passzol, az passzjelzőjét lerakja a hídkártyára, a legkisebb üres számra. Az első játékos, aki passzol (tehát aki a jelzőjét az 1-es számra rakja), kap **1 dénárt** a készletből.

Aki passzolt, az ebben a fázisban már nem hajt végre akciót.

Miután egy játékos végrehajt egy akciót, bal oldali szomszédja következik, ő választ akciót és így tovább. **A fázis akkor ér véget, amikor már minden játékos passzolt.**



3. fázis: Az épületek aktiválása

Az egyes épületek képességeinek leírását lásd később.

Az épületeket sorban kell aktiválni, **az út elején kezdve és az út vége felé haladva.**

- Ha egy épületen nincs munkás, az épület nem aktiválódik.
- Ha egy épületen nem az épület tulajdonosa van, először az **elsődleges képesség aktiválódik a munkás tulajdonos számára**, utána pedig **a másodlagos képesség aktiválódik az épület tulajdonosa számára.**
- Ha az épületen az épület tulajdonosának van munkása, csak az elsődleges képesség aktiválódik; a játékos nem választhatja az elsődleges képesség helyett a másodlagost.

Aktiválás után a játékos visszakapja munkását az épületről.

Aktiválás után a játékos dönthet úgy, hogy nem él az épület rá ható (elsődleges vagy másodlagos) képességével. Az épület tulajdonosa élhet az épület másodlagos képességével akkor, amikor a munkás tulajdonosa lemond az elsődleges képesség használatáról.



***Példa:** Anita jön, és úgy dönt, felhúz egy presztízsepületet. A szobrot választja, befizeti a költséget (2 kő és 1 arany) a készletbe, és lerakja a szobor kártyáját maga elé.*



***Példa:** Anita választ akciót. Úgy dönt, inkább passzol, a passzjelzőjét lerakja a hídkártyára, a legkisebb üres számra. Mivel ez az 1-es (vagyis ő passzol először ebben a fázisban), kap 1 dénárt a készletből.*

4. fázis: Várépítés

Passzolási sorrendben a játékosok, ha akarnak, beadhatnak egy vagy több **erőforráscsomagot**. Egy csomagot 3 erőforrás alkot: **1 fa, 1 kő, 1 élelmiszer**. A játékosok a csomagot tartalmát visszarakják a készletbe, és elvesznek onnét annyi hírnévjelzőt, ahány csomagot beadtak.

A hírnévjelzőket sorrendben kell elvenni: először el kell venni a vöröseket (alapok), azután a narancsárgákat (falak), és legvégül a zöldeket (tornyok). Előfordulhat, hogy valaki ugyanabban a fázisban eltérő színű jelzőket szerez.

A soron lévő játékos legfeljebb annyi csomagot adhat be, ahány hírnévjelző van a készletben.

A fázis végén az a játékos, aki a **legtöbb** csomagot adta be ebben a fázisban, kap **1 aranyat** a készletből. Egyenlőség esetén az kapja az aranyat, aki az érintettek közül legelőbb adta be csomagjait.

Ha a fázisban senki sem ad be egy csomagot sem, **2 jelzőt vissza kell rakni a dobozba** (mintha valaki építkezett volna a várban, vagyis ha van, vörös jelzőket, azután narancssárgákat, ha azok sincsenek, zöldeket).

Ha már nincs hírnévjelző a készletben, a játék véget ér!

5. fázis: A forduló vége

A kezdőjátékos átadja kártyáját bal oldali szomszédjának - a következő fázisban az lesz majd a kezdőjátékos. Már is kezdődhet az új forduló.

2x **8x** **9x**

→

→

→

X

→

Példa: Az 5. fázis kezdetén Anita (ő passzolt először a 2. fázisban) 1 csomagot ad be, és elvesz egy hírnévjelzőt (alapok). Éva passzolt másodikként, ő is 1 csomagot ad be (mivel nincs élelmiszere, ahelyett aranyat ad be) és elveszi az utolsó vörös hírnévjelzőt. Harmadikként Jenő passzolt a 2. fázisban, ő 2 csomagot ad be, elvéve két falas hírnévjelzőt. Végül Márk jön, de ő nem ad be egy csomagot sem. A fázisban a legtöbb csomagot Jenő adta be, 2-öt, így ő kap 1 aranyat a készletből.

A játék vége

A játék azzal a fordulóval ér véget, amelyben a készletből teljesen kifogy a hírnévjelző.

Ekkor minden játékos összeszámolja hírnévpontjait:

- Minden hírnévjelző annyi pontot ér, amilyen szám látható rajta (alapok: 4, falak: 3, tornyok: 2).
- Minden felépített saját épület (tehát amelyik az úton van) annyi hírnévpontot ér, amilyen szám látható a lap jobb felső sarkában a címerben (a kézben, a húzó- és dobópakliban lévő kártyákért nem jár hírnévpont).
- Minden felépített presztízsepület (tehát ami a játékos előtt van) annyi hírnévpontot ér, amilyen szám látható a lap jobb felső sarkában a címerben.
- Minden arany 1 hírnévpontot ér.
- Minden 3 (nem arany) erőforráskocka 1 hírnévpontot ér.
- Minden 3 dénár 1 hírnévpontot ér.

Az győz, akinek a legtöbb hírnévpontja van. Egyenlőségnél minden abban érintett győzött.

Az épületek

A presztízisépületek közül egyedül a fogadónak van képessége.



Vadaskert



Erdő



Kőfejtő

Vadaskert: 1 élelmiszer a készletből.

Erdő: 1 fa a készletből.

Kőfejtő: 1 kő a készletből.



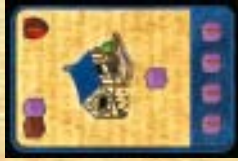
Ócskás

1 dénártért vásárolható a készletből 1 erőforráskocka, ami nem lehet arany.



Ierakat

2 dénár a készletből.



tanya



fűrészalom



kőfejtő

Megépítés: Amikor egy ilyen épület megépül, a készletből a kártya alsó részére (a másodlagos képességhez) le kell rakni 4 megfelelő erőforráskockát - a tanyára 4 élelmiszert, a fűrészalomra 4 fát, a kőfejtőre 4 követ.

Elsődleges: A munkás tulajdonosa a készletből elvesz 1 megfelelő erőforráskockát (a tanyánál élelmiszert, a fűrészalomnál fát, a kőfejtőnél követ).

Másodlagos: Az épület tulajdonosa elvesz 1 erőforráskockát a kártya alsó részéről (ha ott már nincs erőforráskocka, nem kap semit).

2 játékos esetén 4 helyett csak 2 erőforráskocka kerül a lap alsó részére.



ócskás

Elsődleges: 1 vagy 2 dénártért vásárolható a készletből ugyanennyi erőforráskocka, ami nem lehet arany.

Másodlagos: 1 dénártért vásárolható a készletből 1 erőforráskocka, ami nem lehet arany.



piac

Elsődleges: 1 erőforráskocka beadható a készletbe 4 dénártért cserébe.

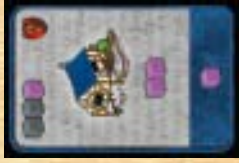
Másodlagos: 1 dénár a készletből.



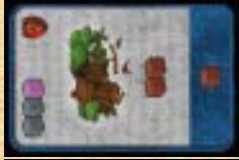
aranybánya

Elsődleges: 1 aranykocka a készletből.

Másodlagos: 1 erőforráskocka beadása után a készletből elvehető 1 aranykocka.



tanya



fűrészmalom



kőfejtő

Elsődleges: A munkás tulajdonosa elvesz a készletből 2 megfelelő erőforráskockát (tanyánál 2 élelmiszert, fűrészmalomnál 2 fát, kőfejtőnél 2 követ).

Másodlagos: Az épület tulajdonosa elvesz a készletből 1 megfelelő erőforráskockát (tanyánál élelmiszert, fűrészmalomnál fát, kőfejtőnél követ).



bank

Elsődleges: 1 dénárt beadása után 1 arany a készletből, vagy 3 dénár beadása után 2 arany a készletből.

Másodlagos: 2 dénár beadása után 1 arany a készletből.

A haladó játék épületei

Az alapjáték ezek az épületek nem használatosak.



templom

Elsődleges: 2 dénár beadásával elvehető 1 hírnévjelző a készletből, vagy 5 dénár beadásával elvehető 2 hírnévjelző a készletből.

Másodlagos: 3 dénár beadásával elvehető 1 hírnévjelző a készletből.

Ha van, vörös hírnévjelzőt kell elvenni (alapok), ha az nincs, narancssárgát (falak), ha az sincs, zöldet (toronyok).



jegyző

Elsődleges: Lakóépület építhető 1 élelmiszert beadásával a készletbe, valamint egy saját, az úton lévő épület átforgatásával (nem lehet ez a jegyző).

Másodlagos: 2 dénár a készletből.



lakóépület



fogadó

Minden ilyen épület a tulajdonosának 1 dénár pluszbevételt jelent az 1. fázisban.

A lakóépület építési költsége (1 élelmiszert) a jegyző kárryán is látható a képességnél, zárójelben.

Caylus : Magna Carta – Haladó játék

Tervező: William Attia – Illusztrátor: Arnaud Demaegd – Tördelő: Cyril Demaegd

FAQ és fórum: <http://www.jstari.com>

A haladó játék izgalmasabb és érdekesebb, mint az alapjáték; végeredményben ez az, ahogy a játékot, szerintünk, játszani érdemes. A szabályban az új részeket ez a szimbólum jelzi: ►. Ha már játszottatok néhányat az alapjátékkal, vagy ismeritek a Caylust, belekezdhetek az új kalandba - vár az udvarnagyi!

Köszönetnyilvánítás

A tervező köszönetet mond az összes tesztjátékosnak (különösen a párizsi, champs-sur-marne-i, stavangeri és villebon-sur-yvette-i tesztelőknél) tanácsaikért és javaslataikért. Külön köszönet Thomas-nak lelkesültségéért és fogadókészségéért.

Külön köszönet jár Bruno Cathalának is - a játék létrejötté sokat köszönhet a vele folytatott beszélgetésnek.

Cyrl pedig köszönetet mond Ricknek!



Egyszer volt, hol nem volt...

...egy bizonyos francia király, Szép Fülöp, aki helyesnek vélte országa határait megerősíttetni. Ezért 1289-ben megparancsolta, hogy épüljön meg Caylus várkastélya. Lassan város születik a földhányások, kőhalmok és állványok között...

A játék célja

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

Előkészületek

- Egy játékos fogja a semleges (rózsaszín) kártyákat, és lerakja közülük az ócskást az asztalra (*l. az ábrát a következő oldalon*). Ezután megkeveri a többi semleges kártyát, majd az ócskástól **balra** lerak közülük egyet (2 játékos esetén), kettőt (3 játékos esetén), illetve hármat (4 játékos esetén). Ezzel megszületett az *út*. A megmaradt egy-három rózsaszín kártyát vissza kell rakni a dobozba, azokra nem lesz szükség a játék folyamán.
- Az összes presztízsépület (kék háttérű kártyák) fel kell csapni az asztalra. A hídkártyát és a várkártyát az út fölé kell rakni.
- A hírnévjelzőket érték szerint szét kell válogatni és a várkártya mellé kell halmozni. 3 játékos esetén minden értékből egy jelzőt, 2 játékos esetén minden értékből két jelzőt vissza kell rakni a dobozba.
- Minden játékos választ magának egy szint és elveszi az ahhoz a színhez tartozó paklit és a passzjelzőjét. A játékosok megkeverik paklijukat, majd azt képpel lefelé lerakják maguk elé (a zöld hátlap legyen felül). Ezután minden játékos a kezébe veszi paklija legfelső 3 lapját. Aki elégedetlen ezekkel a lapokkal, az eldobhatja a lapjait, hogy helyettük három másikat húzzon. Ezt mindenki csak egyszer teheti meg. Eldobott lapjait mindenki saját maga előtt gyűjti egy külön, képpel felfelé lévő pakliban.
- Minden játékos kap **2 fát**, **2 élelmiszert** és **4 dénárt**.

A játék alapelemei

Erőforrások:



élelmiszer



fa



kő



arany



munkás



udvarnagy

Várikonok:



alapok



falak



tornyok



Előkészületek: Az út az ócskás (D) lerakásával születik meg. 4 játékos esetén három másik, véletlenszerűen választott semleges épületet kell az ócskástól balra lerakni (A, B, C). Az út egyik vége mindig az A lesz, a másik irányban (a D felé) viszont egyre nyújtózik majd. A hidat (E) és a várat (F) az út fölé kell rakni.

Kártyák: Minden játékosnak saját épületpaklija van. A kártya kerete (G) jelzi, kié az adott kártya. Az épület költsége, amit erőforráskockákban kell megfizetni, a kártya bal felső sarkában (H) látható. A kártya jobb felső sarában, a címerben a szám (I) azt mutatja meg, hogy a felhúzott épület hány hírnévpontto fog érni. A kártya elsődleges képessége (K) az illusztráció (J) alatt látható. A képességet az a játékos hajtja végre, aki lerakta munkását a kártyára. A kártya másodlagos képessége (L) a kártya alsó részén, a vastag keretben látható: ez a kártya tulajdonosára hat akkor, ha valaki más munkása van a lapon.

Vár: A vár három részből áll, az alapokból, a falakból és a tornyokból. A vár felépítéséhez a játékosoknak erőforráskockákból álló csomagokat kell beadniuk.

► **Udvarnagy:** Az udvarnagy a király képviselője, fel s alá jár az úton, egyik kártyáról a másikra. Aszerint, hogy éppen hol tartózkodik, fognak dolgozni a munkások.

A játék menete

A játékban az **arany dzsókernek számít**, vagyis bármilyen erőforráskocka (fa, kő, élelmiszer) helyett beadható arany.

Ha valahol fehér kocka látható, az **bármilyen** erőforráskocka lehet (arany is).

A játék fordulókból áll, és minden forduló 6 fázisból.

1. fázis: Bevétel

Minden játékos kap **2 dénárt** a készletből. Ezen kívül minden játékos **annyi dénárt** kap még a készletből, **ahány lakóépülete** (zöld hátterű épülete) van az úton.

Végül az a játékos, aki előtt ott van a **fogadó**, kap még **1 dénárt** a készletből.

2. fázis: Akciók

Először a kezdőjátékos, majd sorban, az óramutató járása szerint a többiek kiválasztanak és végrehajtanak **egy** az alábbi lehetőségek közül:

A) Kártyahúzás

A játékos befizet **1 dénárt** a készletbe, majd felhúzza saját paklijának **legfelső lapját**. Ha nem tud húzni, mert kifogyott a paklija, a dobott lapjait megkeverve új húzópaklit alkot.

A játékosoknak bárhány épületkártya lehet a kezükben.

B) Kártyacsere

A játékos befizet **1 dénárt** a készletbe, majd **eldobja a kezéből az összes lapját** (képpel felfelé lerakva azokat dobott lapjaihoz). Ezután **annyi lapot húz a paklijából, amennyit eldobott**. Ha közben kifogy a húzópaklija, a dobott lapjait megkeverve új húzópaklit alkot.

C) Munkás elhelyezése

A játékos befizet **1 dénárt** a készletbe, majd **egy munkását lerakja az út bármelyik épületére** - amelyikén még nincs munkás, mert egy épületen csak egy munkás lehet. Munkás éppúgy lerakható semleges épületre, mint saját-ra vagy egy másik játékos épületére.

Lakó- és presztízsepületre nem rakható le munkás.

D) Építkezés

A játékos **a kezéből lerak egy épületkártyát az út végére**, befizetve az **épület költségét** a készletbe (a költség a lap bal felső sarkában látható). Ettől a pillanattól fogva erre az épületre már lerakható munkás.

E) Presztízsepület építése

A játékos választ egyet a rendelkezésre álló (még meg nem épített) presztízsepületek közül, befizeti az épület költségét (ez a lap bal felső sarkában látható) a készletbe, és a kártyát lerakja **egy saját lakóépületére**.



bevétel

Példa: Jenő korábban épített egy piacot. Amikor rajta van a sor, Márk úgy dönt, lerakja egy munkását Jenő piacára: ehhez 1 dénárt be kell raknia a készletbe. Ebben a fordulóban már nem rakható másik munkás erre a kártyára.



Példa: Éva úgy dönt, épít egy kőfejtőt. Kifizeti annak költségét (2 követ és 1 élelmiszert), és a lapot lerakja az út végére. Ettől a pillanattól fogva már lerakható munkás erre a kőfejtőre.

Mostantól ez a lakóépület nem ad bevételt az 1. fázisban.

Akinek nincs lakóépülete, az nem tud presztízsepületet felhívni!

E) Passzolás

Aki passzol, az passzjelzőjét lerakja a hídkártyára, a legkisebb üres számra. Az első játékos, aki passzol (tehát aki a jelzőjét az 1-es számra rakja), kap **1 dénárt** a készletből.

Aki passzolt, az ebben a fázisban már nem hajt végre akciót.

Miután egy játékos végrehajt egy akciót, bal oldali szomszédja következik, ő választ akciót és így tovább. **A fázis akkor ér véget, amikor már minden játékos passzolt.**

▶ 3. fázis: Az udvarnagyt mozgatása

Passzolási sorrendben (vagyis a hídkártyán lévő passzjelzők sorrendjében) minden játékosnak lehetősége nyílik az udvarnagyt mozgatására. Minden mozgatás ára **1 dénár**, és egy játékos **legfeljebb három** mozgathatja az udvarnagyt.

Az udvarnagyt kártyáról kártyára mozog, és egyik irányban sem hagyhatja el az utat.

Mindenkire csak egyszer kerül sor. Miután mindenkinek lehetősége volt mozgatni az udvarnagyt, a fázis véget ér.

4. fázis: Az épületek aktiválása

Az egyes épületek képességeinek leírást lásd korábban.

▶ Az épületeket sorban kell aktiválni, az út elején kezdve és az út vége felé haladva, **egészen addig kártyáig, amelyn az udvarnagyt tartózkodik.**

- Ha egy épületen nincs munkás, az épület nem aktiválódik.
- Ha egy épületen nem az épület tulajdonosa van, először az **elsődleges** képesség aktiválódik a munkás tulajdonos számára, utána pedig a **másodlagos** képesség aktiválódik az épület tulajdonosa számára.
- Ha az épületen az épület tulajdonosának van munkása, csak az **elsődleges** képesség aktiválódik; a játékos nem választhatja az **elsődleges** képesség helyett a **másodlagos**at.

▶ • Az udvarnagyt utáni kártyák nem aktiválódnak.

Aktiválás után a játékos visszakapja munkását az épületről.

Aktiválás után a játékos dönthet úgy, hogy nem él az épületre bízható (elsődleges vagy másodlagos) képességével. Az épület tulajdonosa élhet az épület másodlagos képességével akkor, amikor a munkás tulajdonosa lemond az elsődleges képesség használatáról.



Példa: Jenő van soron, és úgy dönt, felhív egy presztízsepületet. A szobrot választja, befizeti a költséget (2 kő és 1 arany) a készletbe, és lerakja a szobor kártyáját egy saját lakóépületére. A kártyát úgy rakja le, hogy alul kiálltszon az alsó lap, így látható legyen, hogy ez a presztízsepület az övé.



Példa: Anita választ akciót. Úgy dönt, inkább passzol, a passzjelzőjét lerakja a hídkártyára, a legkisebb üres számra. Mivel ez az 1-es (vagyis ő passzol először ebben a fázisban), kap 1 dénárt a készletből.



Példa: A 2. fázisban először Anita passzolt, majd Jenő, Éva és végül Márk; most ebben a sorrendben mozgathatják az udvarnagyt. Anita passzol. Jenő egy kártyával előrébb mozgatja az udvarnagyt, befizetve 1 dénárt a készletbe. Éva ugyanígy tesz, az udvarnagyt most az út utolsó kártyáján van. Azonban Márk is befizet 1 dénárt, és az udvarnaggyal visszafelé lép egyet.

A fázis végén az udvarnagyt Jenő bankján tartózkodik.

A 4. fázisban Éva köfajtője, rajta Jenő munkásával, nem aktiválódik, onnét sem Éva, sem Jenő nem kap követ, csak Jenő kapja vissza a munkását. Jenő bankja még rendben aktiválódik.

5. fázis: Várépítés

Passzolási sorrendben a játékosok, ha akarnak, beadhatnak egy vagy több **erőforráscsomagot**. Egy csomagot 3 erőforrás alkot: **1 fa, 1 kő, 1 élelmiszer**. A játékosok a csomagot tartalmát visszarakják a készletbe, és elvesznek onnét annyi hírnévjelzőt, ahány csomagot beadtak.

A hírnévjelzőket sorrendben kell elvenni: először el kell venni a vöröseteket (alapok), azután a narancsárgákat (falak), és legvégül a zöldeket (tornyok). Előfordulhat, hogy valaki ugyanabban a fázisban eltérő színű jelzőket szerez.

A soron lévő játékos legfeljebb annyi csomagot adhat be, ahány hírnévjelző van a készletben.

A fázis végén az a játékos, aki a **legtöbb** csomagot adta be ebben a fázisban, kap **1 aranyat** a készletből. Egyenlőség esetén az kapja az aranyat, aki az érintettek közül legelőbb adta be csomagjait.

Ha a fázisban senki sem ad be egy csomagot sem, **2 jelzőt vissza kell rakni a dobozba** (mintha valaki építkezett volna a várban, vagyis ha van, vörös jelzőket, azután narancssárgákat, ha azok sincsenek, zöldeket).

Ha már nincs hírnévjelző a készletben, a játék véget ér!

6. fázis: A forduló vége

- ▶ Az udvarnagy **2 kártyányit** mozog előre, az út vége felé. Ha csak egy kártya van előtte, csak annyit lép; ha már az út utolsó kártyáján van, nem mozog.

A kezdőjátékos átadja kártyáját bal oldali szomszédjának - a következő fázisban az lesz majd a kezdőjátékos. Máris kezdődhet az új forduló.



2x (wood icon) **8x** (stone icon) **9x** (food icon)

Row 1: 2x wood package → 1 red token

Row 2: 8x stone package → 1 red token

Row 3: 9x food package → 2 orange tokens

Row 4: 1 red token is crossed out with a black X.

Row 5: 1 yellow cube → 1 green token

Példa: Az 5. fázis kezdetén Anita (ő passzolt először a 2. fázisban) 1 csomagot ad be, és elvesz egy hírnévjelzőt (alapok). Éva passzolt másodikként, ő is 1 csomagot ad be (mivel nincs élelmiszere, ahelyett aranyat ad be) és elveszi az utolsó vörös hírnévjelzőt. Harmadikként Jenő passzolt a 2. fázisban, ő 2 csomagot ad be, elvéve két falas hírnévjelzőt. Végül Márk jön, de ő nem ad be egy csomagot sem. A fázisban a legtöbb csomagot Jenő adta be, 2-öt, így ő kap 1 aranyat a készletből.



Példa: Az udvarnagynak kettőt kéne lépnie, de előtte csak egyetlen kártya van, így csak egyet fog mozogni.

Ezzel a forduló véget is ért, a kezdőjátékos kártyáját át kell adni a bal oldali szomszédnak.

A játék vége

A játék azzal a fordulóval ér véget, amelyben a készletből teljesen kifogy a hírnévjelző.

Ekkor minden játékos összeszámolja hírnévpontjait:

- Minden hírnévjelző annyi pontot ér, amilyen szám látható rajta (alapok: 4, falak: 3, tornyok: 2).
- ▶ • Minden felépített saját épület (tehát amelyik az úton van) annyi hírnévpontot ér, amilyen szám látható a lap jobb felső sarkában a címerben (a kézben, a húzó- és dobópakliban lévő kártyákért nem jár hírnévpont). A lakóépületté átépített épület 1 hírnévpontot ér, ha nincs rajta presztízsépület; ha van, 0-t, viszont a presztízsépületért normál módon jár a hírnévpont.
- Minden arany 1 hírnévpontot ér.
- Minden 3 (nem arany) erőforráskocka 1 hírnévpontot ér.
- Minden 3 dénár 1 hírnévpontot ér.

Az győz, akinek a legtöbb hírnévpontja van. Egyenlőségnél minden abban érintett győzött.