

Végő értékelés

Te megkapod a jutalomkártyáidért járó győzelmi pontokat, valamint a szomszédságért járó pontokat is; Borisz nem kap pontokat a szomszédságért. Akkor nyersz, ha végül több pontod van, mint Borisznak.

Borisz nem kap pontokat a szomszédságért.

A győzelemhez több pontot kell gyűjtened Borisznál.

Haladó játék

Ha már gyakorlott vagy az egyszemélyes játékban, emelheted a nehézség szintjét: ha vért szeretnél izzadni, minden fordulóban 3 helyett 4 kártyát húzz Borisznak.

Spiel '16 promóciós kártya



Az előkészületek során rakd ki a kártyát a céhlapok mellé. Sosem kerülhet rá mester. Mindig, amikor egy 2. helyért kapsz egy jutalomjelzőt, azt rakd ide. Bármikor visszarakhatsz innét a dobozba 3 jutalomjelzőt, hogy magadénak követelj egy korábban már aktivált, atyamester nélküli céhlapokat - megkapod az érte járó pontokat és a Céhházról rakd rá atyamesterként egy mestered. Ha nincs mestered a Céhházban, nem használhatod ki a Magányos Társasjátékosok Céhét. A játék végén e lap nem számít se céhnek, se speciális lapkának.

Közreműködők

Tervező: Ricky Royal és Tony Boydell
Fejlesztő, tördelő: Alan és Charlie Paull

London Céhei

Egyszemélyes játék

Az egyszemélyes játékban ketten vagytok: te és Borisz. Mindig te vagy a kezdőjátékos.

Az előkészületek ugyanazok, mint a normál kétszemélyes játéknál, de csak 2 semleges (fekete) mestert raksz a ponttáblára, valamint Borisz nem kap kártyákat.

Borisz összes mestere a Céhházon kezd (*vagy félre is rakhatod őket, ha észben tartod, hogy elméletileg a Céhházon vannak*). Borisz sosem fog ki a mesterekből - ha szükséges, másik színből pótolod ki azokat.

További semleges mesterek

A céhlapokat az alábbiak szerint töltsd fel semleges mesterekkel:

- Ha az ültetvény **Virginia**, rakj 1-1 semleges mestert a **6 legkisebb céhszámú céh** lapkájára.
- Ha az ültetvény **Ulster**, rakj 1-1 semleges mestert a **6 legnagyobb céhszámú céh** lapkájára.

Ezek a semleges mesterek azt mutatják, hogy az adott céheknél 1-gyel megnőtt a **többség** (az, hogy legalább hány bábunak kell itt lennie az aktiváláshoz) - és maguk nem számítanak bábunak.

A játékosok körei

A játék a normál szabályok szerint zajlik.

Minden fordulóban előbb te jössz, és csak azután Borisz, aki a körében húz 3 kártyát és lerakja 3 saját mestereit. Ez az alábbi módon történik:

Húzd fel Borisz első kártyáját és nézd meg, a céhikonja ott van-e azon a céhlapkán, amelyiken az öreglegény van - ha igen, rakd rá Borisz egy mesterét erre a céhlapkára. Ha nem így van, sorban nézd meg a következő céhlapkákat (mint amikor az aktiválódást ellenőrzöd, csak épp most az öreglegényes céhlapkánál kezdj) és az első megfelelőre rakd le Borisz egy mesterét. Utána dobd el ezt a kártyát. Borisz másik két kártyájánál ugyanígy járj el, szintúgy az öreglegényes céhlapkánál kezdve a dolgot. Ha ellenőrzés közben eléred a jobb alsó lapkát, utána a bal felsővel folytasd. A játék vége felé lehet olyan, hogy már bizonyos céhikonokhoz nincs céhlapka a játékban - ha Borisz ilyen lapot húz, anélkül dobod el a kártyát, hogy leraknád Borisznak egy mesterét, és nem, nem húzol helyette másik kártyát.

A forduló vége

Mint a normál kétszemélyes játékban, csak minden páros forduló végén kerül sor a lapkák aktiválódására.

Ha egy lapkára az előkészületek során semleges mester került, annak a lapkának 1-gyel megnőtt a többsége - de ez a semleges mester nem számít bá-bunak. Ha egy ilyen céhlapka aktiválódik, utána ezt a semleges mestert rakd vissza a játék dobozába. A játék során általad lerakott semleges mesterek normál módon viselkednek.

Az előre lerakott semleges mesterek megnövelik a többséged, de nem számítanak abba!

Ha Borisz szerez meg egy lapkát, megkapja a lapkáért járó győzelmi pontokat. Ha volt legalább egy mestered ott, megkapod a második helyezett jutalmát. Ha te nyersz meg egy lapkát, de Borisznak is volt azon mestere, jár neki a második helyezett jutalma. **Fontos:** Borisz mindig csak a győzelmi pontokat kapja meg, a többi jutalmat nem!

Borisz csak győzelmi pontokat kap.

Borisz nem rak atyamestert a megnyert lapkákra.

A Borisz által megnyert lapkákra ne hagyd egy atyamestert - Borisz nem nyerhet meg döntetlent, és a játék végén sem számít neki a szomszédság.

Ezután, akár páros, akár páratlan volt a forduló, forgasd át a céhlapkát, ahol az öreglegény van, és Borisz megkapja az ottani első helyezéért járó győzelmi pontokat. Te semmiképp sem kapod meg ezért a második helyezett jutalmát - ha volt mestered a lapkán, az, azok a Céhházra kerülnek. Utána a normál módon mozgassátok az öreglegényt.

Minden forduló végén forgasd át az öreglegényes lapkát és Borisz megkapja az ottani 1. hely győzelmi pontjait.

Ha már nincs lapka, amire átkerülhetne az öreglegény, rakd vissza a játék dobozába; e fordulóval a játék is véget ér.

Növekedés

Ahogy a normál játékban, csak akkor kerül sor növekedésre, ha a fordulónak szürke a mezője a fordulósávon (minden 4. forduló végén). Növekedésnél csak az ültetvénylapka aktiválódik:

- ♥ **Ha nincs mester** az ültetvényen, Borisz nyeri meg: Virginiánál 7 győzelmi pontot kap, Ulsternél 3-at (a 2. helyezett jutalma). Utána forgasd át az ültetvénylapkát.
- ♥ **Ha egy mestered** van az ültetvényen, senki sem nyeri meg, de Borisz megkapja a 2. helyezéért járó 3 győzelmi pontot. Utána forgasd át az ültetvénylapkát, a mestert rakd vissza a bankba.
- ♥ **Ha több mestered** van az ültetvényen, megnyered azt és megkapod az 1. helyezett jutalmát. Utána forgasd át, az **összes** mestereidet pedig rakd onnét vissza a bankba.

Véget ért-e a játék?

Ahogy a normál játékban, most is meg kell nézni, véget ért-e a játék. A játék akkor ér véget, ha a fordulójelző elért a 10-es mezőre, **vagy** akkor, ha már nincs számozott céhlapka, amire átkerülhetne az öreglegény.

Kétféleképpen érhet véget a játék.