

JANTARIS

Társasjáték 3-4 fő részére

Tervező: Zbynek Vrana



Sok-sok éve Jantaris városában két hatalmas kereskedőcéhé a legjobb piacok és a legsírosabb üzletek. A játékban ti kisebb céhek fejei vagytok, akik többet akarnak, mint apró kis üzleteket a két nagy árnyékában: ti is a kereskedelem irányítói közé akartok tartozni. Hogy elérhessétek, hírnevet kell szereznetek a polgárok és a többi cég előtt. Ennek számos útja-módja van, és aki a legsikeresebb, az lesz az első a jantarisi kereskedők között.

Tartalom

- 1 játéktábla a várossal és a hírnévsávval
- 60 kereskedő (minden színből 15)
- 1 az aktív játékos jelzője
- 2 kereskedőcég-jelző (egy vörös, egy fekete)
- 20 tárgykártya (barna keret)
- 8 piackártya (fekete keret)
- 6 vásárcártya (vörös keret)
- 16 szavazókártya (minden színből 4)
- 48 árukocka (24-24 fekete és vörös)
- 4 összefoglalólap
- 4 áttekintőlap

Előkészületek

- A **játéktáblát** rakjátok az asztal közepére. A játéktáblán a város látható, középpütt a kerek **városközponttal**, körötte a nyolc **kerülettel** (a városközpont nem számít kerületnek). A játéktáblát a **hírnévsáv** keretezi.
- Mindkét **céhjelzőt** rakjátok a városközpontra.
- Keverjétek meg a **tárgykártyákat**, és rakjátok le azokat húzópakliként a játéktábla mellé. Csapjátok fel a legfelső két lapot.
- Keverjétek meg a **vásárkártyákat**, és rakjátok le azokat húzópakliként a játéktábla mellé.
- Az **árakat** színek szerint szétválogatva rakjátok a játéktábla mellé.
- Keverjétek meg a **piackártyákat**, és rakjátok le azokat húzópakliként a játéktábla mellé. Csapjátok fel annyi kártyát, ahányan játszottok.
- Válasszatok magatoknak egy-egy céhet (színt), és vegyétek el **bábuitokat** (kereskedőiteket), **összefoglalólapotokat**, **áttekintőlapotokat**, valamint a négy **szavazókártyát** (pozíciószerzés, üzletelés, toborzás, feketepiac).
- Rakjátok egy-egy kereskedőtöket a hírnévsáv 0-s (világoszöld) mezőjére.

Az előkészületek vége három játékos esetén (csak a kék játékosnál látható az összes tartozék).



- 1) piackártyák
- 2) tárgykártyák
- 3) vásárkártyák
- 4) játéktábla
- 5) céhjelzők

- 6) árak
- 7) kereskedők
- 8) áttekintőlap
- 9) szavazókártyák
- 10) az aktív játékos jelzője

A játék kezdete

A legfiatalabb játékos fogja két kereskedőjét, és lerakja azokat egy-egy kerületre (egy kerületre csak egy kereskedőt rakhat). Utána sorban, az óramutató járását követve ugyanígy cselekszenek a többiek is. Egy kerületen több játékosnak is lehet kereskedője. Miután ez megtörtént, a legfiatalabb játékos megkapja az aktív játékos jelzőjét. Akinél e jelző van, az az aktív játékos, ő van épp soron. Miután fordulója véget ért, a jelzőt átadja bal oldali szomszédjának.

Általános szabályok

Minden forduló négy fázisból áll. Az alábbiak minden fázisra igazak.

Áruk mennyisége

Egy játékosnál sosem lehet 6-nál több ugyanolyan színű áru; ha valakinek valamelyik színből 6 áruja van, nem szerezhet újabbakat.

Céhhjelzők

Ha a városközponton vagy a valamelyik kerületen van legalább egy céhhjelző, oda a játékosok nem rakhatnak fel kereskedőt. Ha a szabály egyértelműen nem engedélyezi, kereskedő nem mozoghat olyan kerületre (vagy a városközpontra), ahol van céhhjelző, sem nem távozhat ilyen helyről.

Ha egy céhhjelző a városközpontról kerületre kerül át, többé nem rakható vissza a városközpontra. Egy kerületen csak egy céhhjelző lehet.

Az aktív játékos fordulója

Az aktív játékos fordulója négy fázisból áll, e fázisok sorrendje állandó.

1. fázis: A város

Ebben a fázisban az aktív játékosnak választania és végre kell hajtania egy cselekedetet. A lehetséges cselekedetek: a piactér, a céhház és a bazár meglátogatása.

A piactér

Az aktív játékos a készletből elvehet legfeljebb két, azonos színű árukockát. Természetesen eközben nem szegheti meg azt a szabályt, hogy egyfajta

áruból (ti. színből) legfeljebb 6 kockája lehet.

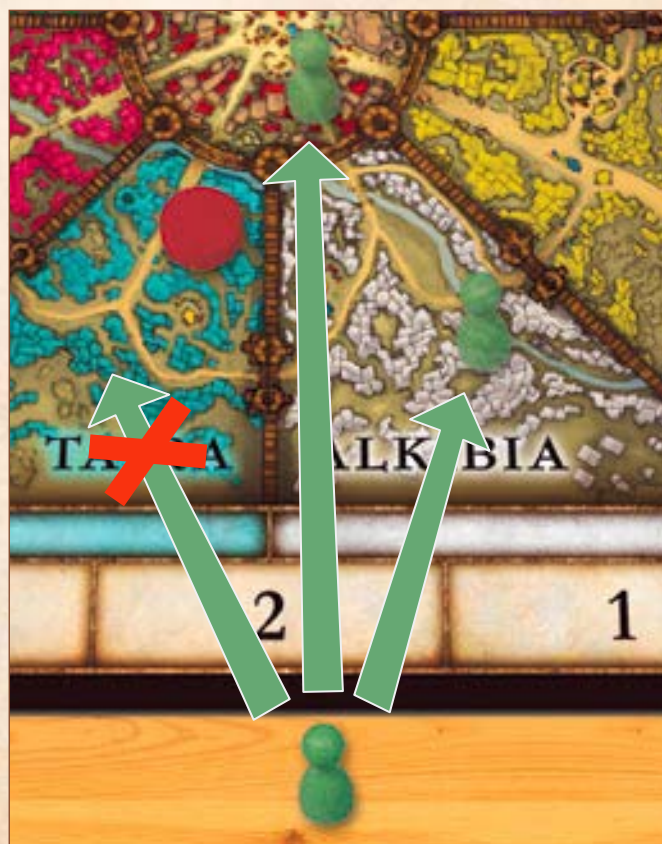
A céhház

Itt az aktív játékosnak választania kell a két lehetséges cselekedet közül:

- A készletből egy kereskedőjét felrakja bármelyik olyan helyre (kerületre vagy a városközpontra), ahol nincs céhhjelző.

vagy

- A városközponttól, valamint a kerületekről visszaveszi a készletbe legfeljebb két kereskedőjét. Bárhonnan visszavehet kereskedőt, kivéve onnét, ahol céhhjelző van.



A zöld játékos kereskedőt rak a városra a céhház segítségével.

A bazár

Az aktív játékosnak aukcióra **kell** bocsátania a két felcsapott tárgykártya egyikét. Ennek feltétele, hogy legyen annyi vagyona (ti. árukockái), hogy kifizethesse a tárgy árát. (A játékos akkor is választhatja ezt a cselekedetet, ha egyik felcsapott kártya kezdőárát sem képes kifizetni, de ekkor semmi sem történik, ez gyakorlatilag passzolásnak felel meg.) A kezdőlicit lehet a tárgy ára, de lehet több is. Ezután az óramutató járása szerint a többiek vagy emelik a tétet, vagy passzolnak, kiszállva az aukcióból. Senki sem licitálhat többel,

mint amennyi árukockája van, tehát képesnek kell lennie kifizetni licitjét. Aki passzol, az ebben az aukcióban már nem vehet részt újra. Ha a licit visszaér az aktív játékoshoz, neki nem kötelező emelnie, elegendő, ha tartja az utolsó licitet; de a többiek továbbra is emelhetik a licitet.

Ha nem az aktív játékos nyeri a licitet, aukcióra bocsáthatja a másik felcsapott tárgykártyát, amennyiben rendelkezik a szükséges árukockákkal. Új kártya felcsapására viszont csak a fázis végén kerül sor.

További szabályok:

- Ha valakinek nincs elég árukockája ahhoz, hogy licitáljon, passzolnia kell.
- A kártyán feltüntetett árukockák szükségesegek, egyebekben bármilyen kombinációban ajánlhatók az árukockák.
- Az aktív játékos annyiban előnyben van, hogy amikor megint rákerül a sor, elegendő, ha tartja az utolsó licitet; a többieknek a licitben maradáshoz emelniük kell.
- Aki megnyeri az aukciót, licitjét beadja a készletbe, ellenben megkapja a tárgykártyát. A lapot kirakja maga elé, és kereskedőjével mozog a hírnévsávon annyi mezőt, amennyi a tárgy biztosít (0-3).
- Az aktív játékos legfeljebb egy tárgyat vehet meg fordulójában: ha ő szerezte meg az első aukcióra bocsátott tárgyat, nem bocsáthatja aukcióra a másodikat.

Ha az aktív játékos már nem akar vagy nem tud újabb aukciót indítani, annyi tárgykártyát csap a húzópakliból, hogy két felcsapott kártya legyen az asztalon. Ezzel a fázis véget is ér.

A tárgyak használata

A kártyákon szerepel, hogy képességük mikor hajtódik végre. A tárgyak a játékban maradnak, kivéve akkor, ha egyértelműen szerepel a kártyán, hogy el kell dobni. Némelyik kártya többször is használható.

A lehetőségek:

- A tárgy képessége a megvétel után azonnal végrehajtódik.
- A tárgy képessége tulajdonosa fordulójának elején (még az első fázis előtt) hajtódik végre.
- A tárgy képessége azonnal végrehajtódik akkor, amikor a kártyán megjelölt feltételek teljesülnek.



Tárgykártya részei:

- A tárgy neve.
- A tárgy megvásárlásával kapott hírnévpontok.
- Speciális szimbólum.
- Kezdőár (minimumlicit).
- A kártya képessége.



Koronaikon

Ha egy tárgykártyán ilyen szimbólum van, nem csupán tulajdonosára hat, hanem mindenkire, akinek van legalább egy koronaikonos tárgya. Ha az aktív játékosnak több koronaikonos tárgya is van, ő dönti el, hogy ezek képességei milyen sorrendben hajtódnak végre.

Megjegyzés

A három cselekedet mindegyikéből profitálhat az aktív játékos, amennyiben nem szeg meg valamiféle általános szabályt - például nincs értelme felkeresni a piacteret, ha a játékosnak már van 6 fekete és 6 vörös árukockája.

2. fázis: Diplomácia

Az aktív játékos kiválasztja a két céhjelző egyikét, és átmozgatja egy olyan kerületre, ahol nincs céhjelző - ebben a fázisban ez a kerület lesz az aktív kerület, az ezzel a kerülettel határos kerületek pedig a szomszédos kerületek.

Ezután mindenki kiválasztja egy szavazókérdőívét, és lerakja azt maga elé képpel lefelé. A kártyákat egyszerre fedik fel. A felfedést követően először az aktív játékos cselekszik, majd sorban, az óramutató járása szerint a többiek.

A szavazókártyák pontos hatása attól függ, hogy hányan csaptak fel ilyen kártyákat, és az áttekintőlapon olvasható le.

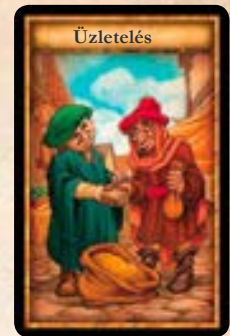
Üzletelés	Feketepiac	Pozíciószerezés	Toborzás
Kapsz 2 olyan színű árukockát, amelyen színű a céhjelző az aktív kerületen.	Vegyel el 1 árukockát egy ellenfeleddől.	Újra ki egy játékos összes kereskedőjét az aktív kerületből.	A készletből rakd fel 1 kereskedőt bármelyik olyan kerületre, amelyen nincs céhjelző.
Annny árukockát kapsz, ahány kereskedő van az aktív kerületen, és olyan színűket, mint amelyen színű a céhjelző az aktív kerületen.	Kapsz 2 tetszőleges színű árukockát a készletből. A két kocka színe lehet különböző.	Az egyik olyan szomszédos kerületből, amelyen nincs céhjelző, mozgasd át legfeljebb 2 kereskedőt az aktív kerületre.	A készletből rakd fel 1 kereskedőt a városközpontba, amennyiben ott nincs céhjelző.
Annny árukockát kapsz, ahány kereskedő van a városközpontban, és olyan színűket, mint amelyen színű a céhjelző az aktív kerületen.	Rakd vissza a készletbe összes árukockát. Az aktív kerületből kiűzök az összes ottani kereskedőt.	Az aktív kerületből mozgasd át legfeljebb 2 kereskedőt egy olyan szomszédos kerületre, amelyen nincs céhjelző.	A készletből rakd fel legfeljebb 2 kereskedőt az egyik olyan szomszédos kerületre, amelyen nincs céhjelző.

Példa: A szavazásnál Jenő feketepiacot fed fel, Anita üzletelést, Márk szintúgy feketepiacot. Anita 2 olyan színű árut kap, amelyen színű a céhjelző az aktív kerületen; Jenő és Márk pedig egyaránt 2 tetszőleges színű árut kapnak.

Az egyes kártyák hatásai röviden (részletesen az áttekintőlapon találhatóak meg):

Üzletelés (Deal): A játékos árukockákat szerez. Ha egyedül szavazott erre, két olyan színű árukockát kap, amelyen színű a céhjelző az aktív kerületen. Ha többen is szavaztak erre, mindegyikük annyi árukockát kap, ahány kereskedője van az aktív kerületben (2 szavazat), illetve a városközpontban (3 vagy

több szavazat). Ha a játékosnak az adott helyen nincs szavazata, egy árukockát sem kap.



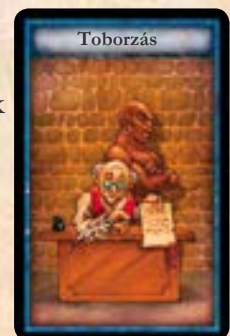
Feketepiac (Black Market): Itt is árukockákat lehet szerezni. A kockát, kockákat vagy egy másik játékostól, vagy a készletből veszi el; a színük szabadon eldönthető. Azonban a feketepiac veszélyes hely - ha kettőnél többen szavaznak erre, mind elveszítik összes árujukat, ráadásul kereskedőik is kiűzetnek az aktív kerületből.



Pozíciószerezés (Strengthen Position): A kereskedők mozgatására és kiűzésére szolgál. Elsősorban akkor jó, amikor a játékos a negyedik fázisban meg akar szerezni egy piackártyát. Kiűzésnél saját kereskedők is kiűzhetőek, vagy választható olyan játékos, akinek nincsenek is ott kereskedői.



Toborzás (Recruitment): A készletből kereskedők kerülnek a városba. Az ezt választó játékosok számára a függvénye, hogy a kereskedők hová kerülnek: bármelyik kerületbe, a városközpontba, vagy szomszédos kerületekbe.



Kiűzetés

A "kiűzetés" terminus technikusa több cselekedetnél megjelenik, valamint több tárgykártyán is olvasható. Ha valakinek kiűzik a kereskedőit, az alábbiak szerint kell cselekednie:

Az aktív kerületről mindkét szomszédos kerületre átmozgatja egy kereskedőjét (ha összesen csak egy kereskedője van, ő dönti el, melyik szomszédos kerületre mozgatja azt át); azonban nem mozgathat kereskedőt olyan kerületre, amelyen céhjelző van.

Ezután az aktív kerületen maradt kereskedőit visszaveszi maga elé.



A két játékos négy kereskedőjének kiűzetése a Tairából.

3. fázis: A hetivásár

Ha a második fázis végén a városközpontban nincs legalább 5 kereskedő, a harmadik fázis kimarad, egyből a negyedik fázis következik. Ha viszont a városközpontban legalább 5 kereskedő van, hetivásárra kerül sor, és az aktív játékos felcsapja a legfelső vásárcártyát.

Ha az aktív játékosnak a városközponton van legalább egy kereskedője, valamint van annyi árukockája, amennyi a vásárcártyán látható, az árukockákat be kell fizetnie (a színüket szabadon eldöntheti).

Ekkor annyi hírnévpontot kap, amennyi a kártyán látható, ennyi mezőt lép bábujaival a hírnévsávon. Ezután a városközpontból egy kereskedőjét át kell mozgatnia egy kerületre - hogy melyikre, szabadon eldöntheti, de természetesen olyan kerületet nem választhat, amelyen céhjelző van.



Utána - akár végrehajtotta a cselekedetet, akár nem - bal oldali szomszédján a sor, és így tovább, körbe és körbe mindaddig, amíg már senki sem képes árukockákat hírnévpontokra váltani (mert nincs elegendő árukockája, vagy mert nincs kereskedője a városközponton). Ekkor a harmadik fázis véget ér, és az aktív játékos a vásárcártyát a vásárpakli aljára rakja.

4. fázis: A piacok ellenőrzése

Mindenki hírnévpontokat kap, aki teljesíti egy piac-kártya feltételeit: ehhez az kell, hogy az egyik felcsapott piac-kártyán látható mindhárom kerületben övé legyen a többség.

A többséghez az kell, hogy a játékosnak egyfelől legalább két kereskedője legyen a kerületen, másrészt pedig több kereskedője legyen a kerületen, mint bármelyik másik játékosnak.

Ha valaki képes teljesíteni egy felcsapott piac-kártya feltételeit, ezt bejelentheti a többieknek. Ekkor maga elé veszi a kártyát, nyomban megkapva az azért járó 3 hírnévpontot. Ezután, ha a piacpakli még nem fogyott ki, új lapot kell felcsapni - ezt a kártyát még e fázis során meg is lehet szerezni.



A forduló vége

A negyedik fázissal az aktív játékos fordulója véget is ér. A játékos átadja az aktív játékos jelzőjét bal oldali szomszédjának - ő lesz az új aktív játékos, az ő fordulója kezdődik most az első fázissal.

A játék vége

A játék mindig annak a játékosnak a fordulója elején, még az első fázis előtt ér véget, aki kezdte a játékot, mégpedig akkor, amennyiben ekkor legalább egy játékosnak 12 vagy több hírnévpontja van. Ekkor az a győztes, akinek a legtöbb hírnévpontja van; egyenlőség esetén az dönt, hogy az érintettek közül kinek van több árukockája. Ha ez is egyenlő, mind győztesek.

Példajáték

A példajáték egy fordulót követ végig Márk szemszögéből; rajta kívül még három barátja - Anita, Éva és Jenő - játszik.

Márk segít a többieknek előkészíteni a játékot: kirakja a játéktáblát az asztal közepére és a két céhjelzőt a városközpontra rakja. Kedvenc színe a kék, ezért elveszi a kék bábukat, a kék áttekintőlapot és összefoglalólapot, valamint a négy kék szavazókártyát. Megkeveri a piackártyákat, és felcsap négy lapot. Eközben a többiek végeznek a többi előkészülettel.

Végül mindenki felrakja két kereskedőjét egy-egy kerületre. Márk a legfiatalabb, így ő rakja fel elsőként kereskedőit. Minthogy a Shakara-negyed neve csak egy kártyán látható, ide rakja egyik kereskedőjét, háthogyha a többiek máshová koncentrálnák majd erőfeszítéseiket. Másik kereskedőjét a Likaranra rakja. A többiek is lerakják kereskedőiket.

Minthogy Márk a legfiatalabb, maga elé veszi az aktív játékos jelzőjét, és elkezdi a játékot. Elsőként választ egyet a három első fázisos lehetőség közül. Rövid gondolkodás után a céhbáz meglátogatása mellett dönt, és a készletből egy

kereskedőjét a Shakarára rakja. Minthogy itt két kereskedője is van, és minden más játékosnál több kereskedője van itt, megszerezte az itteni többséget - időlegesen, persze, de akkor is. Ezzel az első fázis véget is ért, jöhet a második.

Minthogy még mindkét céhjelző a városközponton van, bármelyik kerületet választhatja. A Shakarát választja (ahol az övé a többség), és átrakja erre a fekete céhjelzőt. Ekkor mindenki választ egyet szavazókártyái közül; Márk az üzletelést választja.

Miután mindenki döntött, felfedik a kártyákat. Anita, aki Márk balján ül, szintúgy üzletelést választott, az ő balján ülő Jenő feketepiacot, a Márk jobbán ülő Éva pedig toborzást. Minthogy két üzletelés van (Márké és Anité), Márk az áttekintőlap második sorában olvasható cselekedetet hajtja végre, vagyis annyi árukockát kap, ahány kereskedője van az aktív kerületen, és méghozzá olyan színű kockákat, amilyen színű az ottani céhjelző. Két kereskedője van az aktív kerületen, ezért a készletből két fekete árukockát kap. Anitával ugyanez történik, azonban neki egy kereskedője sincs az aktív kerületen, így nem kap egyetlen árukockát sem. Jenő elvesz egy



árukockát Márktól, Ildikó pedig a készletből felrakja egy kereskedőjét a Likaranra.

Ezzel a második fázis véget is ér, következne a harmadik, a hetivásár - azonban nincs legalább öt kereskedő a városközponton (egy sincs, ami azt illeti), így ez elmarad, a negyedik fázis következik. Senki sem képes teljesíteni valamely felcsapott piackártya feltételeit, így ez a fázis is gyorsan befejeződik. Márk átadja az aktív játékos jelzőjét Anitának, aki megkezdi fordulója első fázisát.

Taktikai tanácsok

- A játék elején, amíg még mindkét céhjelző a városközponton van, a toborzás választása elég kockázatos - ha egy másik játékos is ezt választja, egyikőtök sem rakhat fel kereskedőt.
- Ha csak egyvalaki választja a pozíciószerezést, saját kereskedőit is kiűzheti. Ez hatékony módszer a saját kereskedők mozgatására (például olyan kerületről, amelyben már nincs szükség többségre).
- A hetivásár kihasználható többség eléréséhez, hiszen a játékosok döntenek el, mely kerületre mozgatják a városközponttól kereskedőjüket.
- Ha megtetszik egy felcsapott tárgy-kártya, és neki állsz takarékoskodni, nem feltétlen jó ötlet a toborzást választani a második fázisban. Meglehetően sok kereskedő lesz a városközponton, ami hetivásárhoz vezet, az pedig összekuporgatott árukockáid elköltéséhez. Igaz, hírnévpontokhoz jutsz, de a kiszemelt tárgyról valószínűleg lemondhatsz...

Köszönetnyilvánítás

A tervező szeretne köszönetet mondani mindazoknak, akik támogatták a játék létrehozásában. Ivan Dostal és Lada Urbanova a szabályok érthetőbb megfogalmazásában segítettek, Ondrej Ciganek, Vita Staufcik, Pavel Prachar és Vlaada Chvtil remek tanácsaikkal segítettek a mechanika hibáinak kigyomlálásában, Pavel Jung, Daniel Frejek, Jiri Kohoutek, Rostislav Reha, Tomás Zahradnicek és Marcel Brabec számtalan tesztjátékot játszottak. Köszönet nekik!

Tervező: Zbynek Vrana
Fedélgrafika: Tomas „zelgaris“ Zahradnicek
Játéktábla: Tomas „zelgaris“ Zahradnicek
Illusztrációk: Tomas Kucеровsky, Jan Kantor
Tördelés: Tomas „zelgaris“ Zahradnicek
Fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

Külön köszönet
Martin Kucerának, Jonathan Franklinnak, Milan Horaknak, Jörg Schmidt-Ebelingnek, Silvia Cillikovának
© 2007 Zbynek Vrana
© 2007 ALTAR

Taktikai tanácsok

A dőlt betűs rész nem szerepel a kártyán, a szabályfüzet függelékében olvasható.

Régi óra (Ancient Clock): Bármelyik forduló végén megszerezhetsz piackártyát, amennyiben teljesíted a kártya feltételeit.

Festékes hordó (Barrel of Dye): Üzletelésnél mindig csak vörös árukockákat kapsz.

Ágyú (Cannon): Mindannyiszor, amikor megszerzel egy piackártyát, kapsz 3 vörös árukockát.

Hintó (Coach): Ha kereskedőid kiűzik egy kerületből, az egyik szomszédos kerületre, ahol nincs céhjelző, még egy kereskedőt átrakhatod.

Történelemlékönyv (Historic Book): Ha meglátogatsz a piacot, az ottani két felcsapott tárgykártya közül egyet vissza kell tenned a tárgypakli aljára. Ezután fel kell csapnod egy új kártyát. *A képesség az első aukció megkezdése előtt hajtódik végre.*

Fennséges szobor (Majestic Statue): Ha a hetivásár kezdetén nincs árukockád, kapsz a készletből 2 vörös árukockát.

Nemes vérű paripa (Noble Horse): Miután megvetted a nemes vérű paripát, rakd fel a készletből a nemesedet egy tetszőleges olyan kerületre, amelyen nincs céhjelző.

Régi érmék (Old Coins): A hetivásár kezdetén a régi réméket a tárgypakli aljára rakhatod. Ekkor annyi árukockát kapsz, ahány kereskedő van éppen a városközponton. *Természetesen a régi érmék csak akkor használhatóak, ha valóban sor kerül hetivásárra, tehát legalább 5 kereskedő van a városközponton.*

Álkulcsok (Picks): Fordulód kezdetén az álkulcsokat a tárgypakli aljára rakhatod, hogy felcsapd a pakli felső három lapját. A három lap közül vegyél el egyet - de ez nem lehet az, amelyikért a legtöbb hírnévpont jár. Habár nem fizetsz érte, a kártya képessége szempontjából úgy kell tekinteni, mintha megvetted volna a lapot. A másik két felcsapott kártyát rakd a tárgypakli aljára. *Ha a három felcsapott kártya ugyanannyi hírnévpontot ér, egyiket sem kapod meg.*

Értékes porcelán (Precious Porcelain): Miután megvetted az értékes porcelánt, kapsz a készletből két fekete árukockát.

Királyi palást (Royal Cape): Fordulód kezdetén minden játékos, akinek van koronaikonos tárgya, leveheti egy kereskedőjét egy olyan kerületről, amelyen nincs céhjelző.

Királyi korona (Royal Crown): Fordulód kezdetén minden játékos, akinek van koronaikonos tárgya, kap a készletből 1 fekete árukockát.

Királyi gyémánt (Royal Diamond): Fordulód kezdetén minden játékos, akinek van koronaikonos tárgya, de nincs kereskedője a városközponton, felrakhatja ide egy kereskedőjét - amennyiben a városközponton nincs céhjelző.

Királyi rendelet (Royal Obligation): Fordulód kezdetén minden olyan játékos, akinek van koronaikonos tárgya, ad neked egy vörös árukockát.

Királyi jogar (Royal Scepter): Fordulód kezdetén minden játékos, akinek van koronaikonos tárgya, kap a készletből 1 vörös árukockát.

Pecsétgyűrű (Seal Ring): Miután megvetted a pecsétgyűrűt, minden ellenfeledtől elvehetsz egy-egy vörös árukockát.

Jelzőkiürt (Signal Horn): Ha a hetivásár kezdetén nincs egy kereskedőd sem a városközponton, egy kereskedőt át kell oda mozgatnod egy olyan kerületről, amelyen nincs céhjelző.

Apró gyűrű (Small Ring): Fordulód kezdetén az apró gyűrűt a tárgypakli aljára rakhatod, hogy felcsapd a tárgypakli legfelső lapját. Ezt a tárgyat nyomban meg is vásárolhatod, mégpedig úgy, hogy feltüntetett áránál két kockával kevesebbet kell csak fizetned. Ha nem veszed meg a felcsapott tárgykártyát, rakd azt is a tárgypakli aljára.

Kintorna (Street Organ): Miután megvetted a kintornát, rakd fel a készletből egy kereskedőt a városközpontra, amennyiben nincs ott céhjelző.

Páncélszekrény (Treasury): Feketepiac során senki sem vehet el tőled árukockát.