

# Keythedral

## 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 szükségesek: kezdetben fa és kő, később a díszítéshez vas, festett üveg és arany. A munkásoknak vízre és élelemre van szükségük, 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 bővítsék, hogy aztán családot alapíthassanak; a családtagok pedig segédkezhetnek a nyersanyaggyűjtésben. Kő és fa szükségesek ahhoz, hogy egy viskóból ház épüljön.

Persze, akadnak bizonyos nehézségek. Először is, senki sem tudja előre, pontosan milyen nyersanyagok szükségesek majd a katedrális következő építési fázisában addig, amíg az előző fázis el nem készül. Másrészt minél több a munkás, annál zsúfoltabbak lesznek a parcellák, annál több munkás lézeng dologtalanul. A játékosok megkísérelhetik kerítések építésével távol tartani a többiek munkáit bizonyos parcelláktól. Azonban a munkások igencsak szeretnek a pohár fenekére nézni, és néhány hordócska borért cserébe könnyen rávehető 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

Ebben a hasámban mindig megtalálhatók a legfontosabb szabályok rövid összefoglalásával.

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 fehér betűs részek taktikai és stratégiai tanácsok, javaslatok.

## A játék tartozékai

### 1 szabályfüzet

#### 1 készlet

Erre a célra a játék doboza szolgál, ebben kell tartani a játékba nem került nyersanyagokat.

#### 5 összegzőkártya

Ezeket összefoglalva olvashatók a legfontosabb játékszabályok.

#### 50 munkás

Kerek jelzők, mind az öt színből tíz darab.

#### 29 parcella

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

Nyolcszögletű lapkák, ötféle előlappal, hátlapjukon számokkal.

#### 34 építési lapka

Négyszögletű lapkák, előlapjukon a lapka megszerzési költségével, hátlapjukon az ülőhely pontértékével.

#### 25 viskólapka

Négyszögletű lapkák, mind az öt színből öt, 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 igaz, amikor egy ilyen lapka házoldalával felfelé van lerakva.

#### 1 katedrálisábrák

Ezen a játéktáblán a már elkészült katedrális belseje látható, valamint a tábla alján öt, 1-től 5-ig számozott kör, ahová a sorrendjelzők kerülnek majd.

#### 5 sorrendjelző

Nagy, zöld hengerek, 1-től 5-ig számozva.

### 20 törvénykártya

Mindgyikén más-más törvénnyel.

### 5 paraván

Mind az öt színhez tartozik egy paraván; a játékosok ezek mögött tartják törvénykártyáikat, kockáikat, jelzőiket és lapkáikat.

### 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

### 1 kezdőjátékos-jelző

Nagy, zöld, lapos korong.

### 15 kerítés

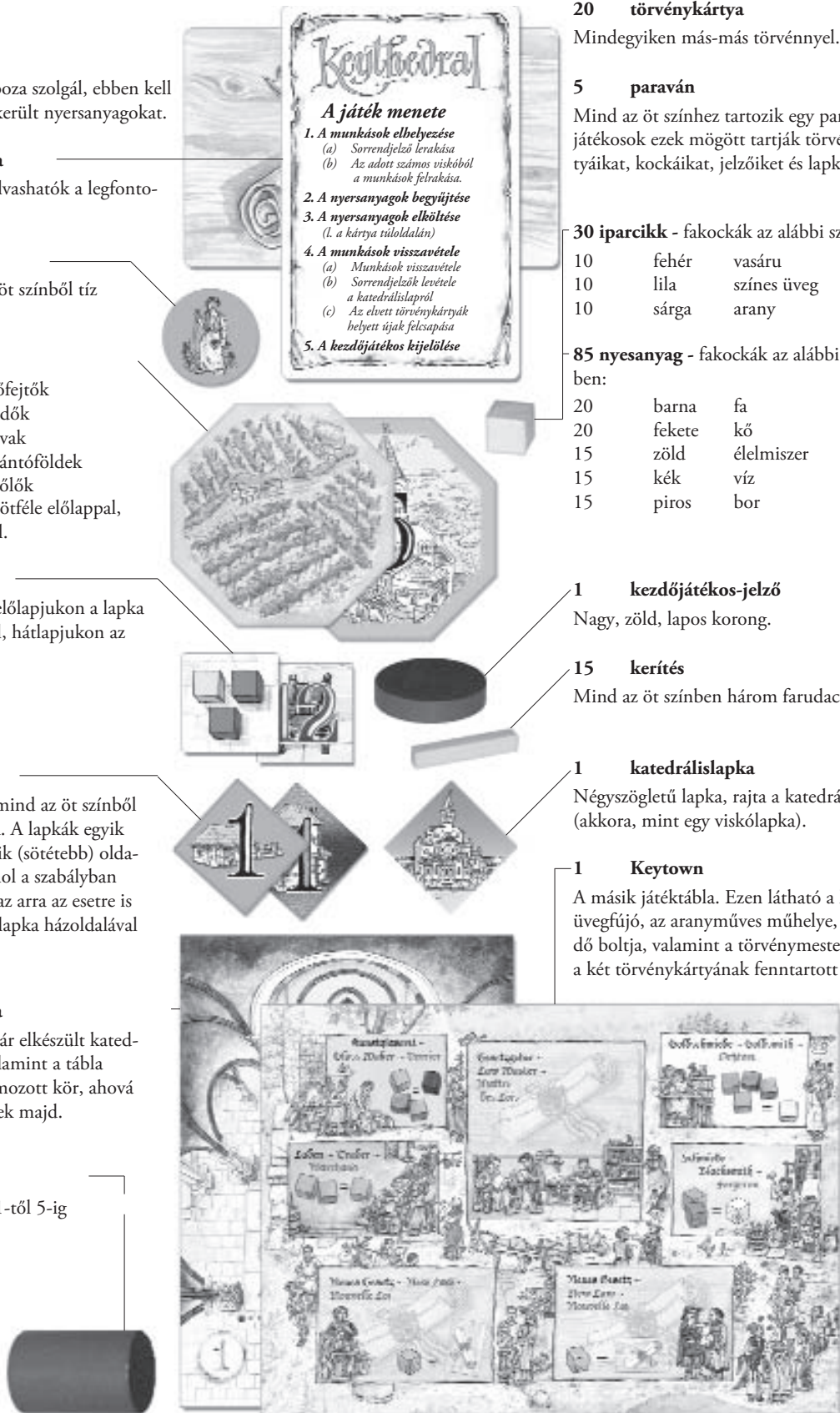
Mind az öt színben három farudacska.

### 1 katedrálislapka

Négyszögletű lapka, rajta a katedrálissal (akkora, mint egy viskólapka).

### 1 Keytown

A másik játéktábla. Ezen látható a kovács, az üvegfüző, az aranyműves műhelye, a kereskedő boltja, valamint a törvénymester szállása, a két törvénykártyának fenntartott helyel.



## Előkészületek

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

Ötnél kevesebb játékos esetén a megmaradt munkásokat és viskólapkákat 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 **iparcikk**eket: a kovácsműhelyre a fehér, az üvegfüjő műhelyére a lila, az aranyműves műhelyére a sárga kockákat.

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

A **nyersanyagok**at vissza kell tenni a "készletbe", vagyis a doboz aljára, a dobozt pedig az asztal szélére kell tenni.

A **katedrális**táblát 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 negyedórával 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.

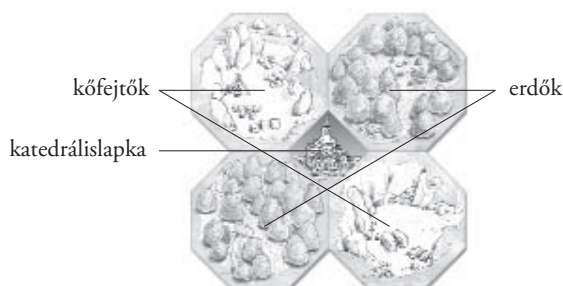
A **sorrendjelzőket** a katedrális tábla mellé kell tenni.

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 elünyt 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 játékos 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 kőfejtőnek, illetve a két barna erdőnek egymással szemben kell lennie.



Viskólapkák, munkások, kerítések, paravánok, összegzőkártyák kiosztása.

Felesleges tartozékok eltávolítása.

Parcellák egyelőre félretéve.

Keytown játéktáblájának kirakása az asztalra, az iparcikk lerakása a táblára.

A törvénykártyák lerakása a táblára.

A nyersanyagok készletbe rakása.

Építési lapkák lerakása, hátlappal felfelé, a katedrális tábla szürke négyzeteire; a teljes változatnál a narancssárga négyzetekre is.

A sorrendjelzők odakészítése a katedrális táblához.

A legfiatalabb játékos kijelöli a kezdőjátékos-t.

A katedrálislapka köré le kell rakni a négy 1-es parcellát.

A parcellákból egy oszlopot kell alkotni.

Minden játékos sorban lerak egy-egy parcellát és viskólapkát.

Mindenki összesen öt parcellát és öt viskólapkát rak le.

A négyes építési lapkákat át kell forgatni.

Kezdődhet a játék.

## A játék menete

A játékosok az óramutató járása szerint következnek egymás után.

Minden forduló öt fázisból áll.

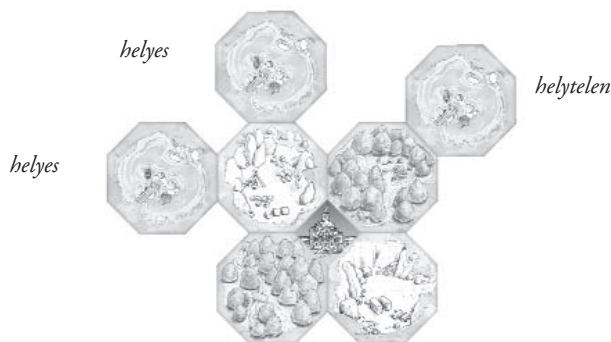
A játék az utolsó építési lapka megszerzésével ér véget.

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 rá kerül a sor, az alábbi két cselekedetet hajtja végre:

- 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, ű hogy e köré a parcella körül a későbbiekben lehessen négy viskólapka és négy parcella.

**Példa:**



- 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 viskólapkával, amelyet a játékos jobb oldali szomszédja birtokol - ilyenkor ugyanis majdnem minden esetben a játékos társ küldheti majd 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 vörösrre a 3. fázistól van szükség, mivel a katedrális építőit borral jutalmazták, 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 katedrális táblán a négyes építési lapkákat képpel felfelé kell fordítani, hogy látható legyen, mi az egyes lapkák költsége.

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

A játék változó számú **fordulóból** áll: általában 7-9 forduló alatt fejeződik be a játék. Minden forduló **öt fázisból** 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 összegzépdkártyákon, részletesen kifejtve pedig az alanti szabályokban.

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

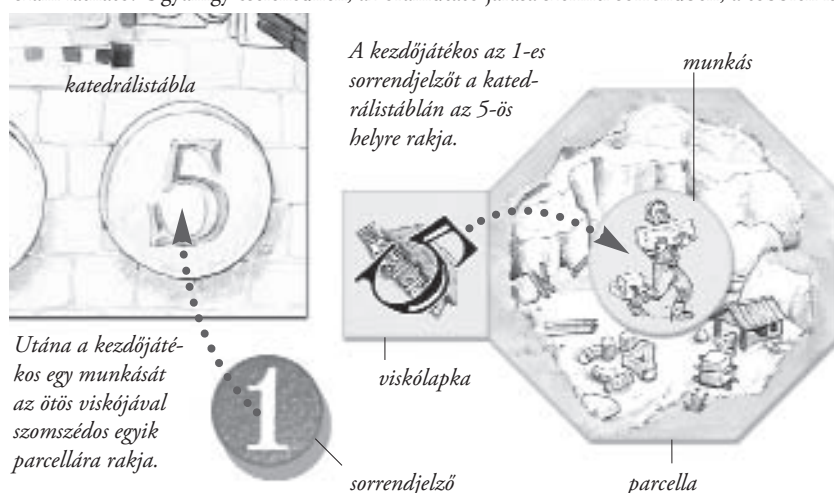
Nem szabad szem elől téveszteni a játék célját, ami az építési lapkák megvásárlása, nem pedig a legtöbb ház építése vagy a legtöbb parcella kerítéssel történő elzárása!

## Az 1. fázis: A munkások elhelyezése

A viskók, illetve házak 1-től 5-ig vannak számozva. Ugyanezeket a számokat találni a katedrális tábla 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 viskóból és házból 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 katedrális tábla alján lévő körök egyikére: a körbe írt számmal azonos számú viskóból és házból 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.



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 katedrális táblára, 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 katedrális táblán.

## A 2. fázis: A nyersanyagok begyűjtése

Minden játékos - kezdve a kezdőjátékossal, majd a játékosok sorrendben 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.

A kezdőjátékos választja ki az első házat/viskót.

Mindenki kirakja egy munkását egy, az adott házával/viskójával szomszédos parcellára.

A sorban következő játékos rak le most egy sorrendjelzőt.

Megint mindenki kirakja egy munkását egy szomszédos parcellára.

Mind az öt számnak (háznak/viskónak) sorra kell kerülnie.

A játékosok megkapják a parcellákon dolgozó munkások után a nyersanyagkockákat.

### 3. fázis: A nyersanyagok elköltése

A játékosok hétféle lehetőségből választhatnak a harmadik fázisban.

A játékosok addig költi nyersanyagaikat és iparcikkeiket, amíg törvénykártyát nem szereznek vagy egymás után mind nem passzolnak.

Először a kezdőjátékos, majd az óramutató járása szerint a többiek hajtjanak végre egy cselekedet. 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 cselekedet részletesen alant van kifejtve.

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).

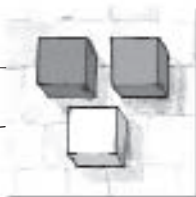
A játékosok egymással nem kereskedhetnek.

### 1. cselekedet: Építési lapka megvásárlása a katedrálislapról

Egy építési lapka megvásárlása.

A játékos megvásárolhatja a katedrálislapon **képpel felfelé** fekvő építési lapkák egyikét. A képpel felfelé fekvő építési lapkákon látható, milyen és mennyi nyersanyagot és iparcikket kell fizetni a megszerzésükért.

*Építési lapka előlapja: a lapka megvásárlásának költsége, nyersanyagok és iparcikkek formájában.*



*Építési lapka hátoldala: az ülőhely és annak pontértéke.*

A katedrális öt fázisban épül fel (a fázisoknak nincs közülük a fordulón belüli játékfázisokhoz). Az első két fázisban az építkezéshez kő és fa kell, az építőknek pedig víz és élelem kell. 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 megszerzésével a játék véget ér.

Az építési lapkák látható kockákat vissza kell rakni a készletbe.

Ha egy adott számból megszerezték az utolsó építési lapkát is, fel kell csapni a következő számos lapkákat.

### 2. cselekedet: Viskó átépítése házzá

Egy viskóból ház lesz.

Egy-egy barna és fekete kockát vissza kell rakni a készletbe.

Az elkövetkező fordulóknak a házból két munkás küldheti ki a parcellákra.

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.

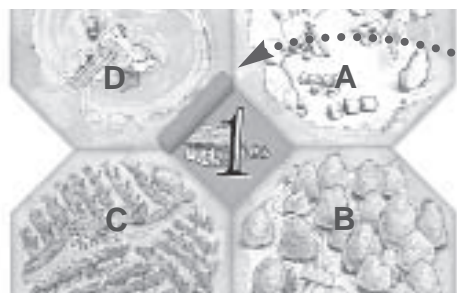
Az elkövetkezendő fordulóknak a játékos nem egy, hanem két munkást rakhat le. A két munkás nem rakható le ugyanarra a parcellára, csak két különbözőre; természetesen mindkét parcellának szomszédosnak kell lennie a házzal. Ha a ház szomszédságában már csak egy olyan parcella van, amire munkást lehet tenni (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 ki- küldeni a parcellákra. Minél kisebb a játékosok száma, annál értékesebbek a házak, mivel a játék valószí- nűleg 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 eltávolít- hat. 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 akováctól, az üvegfűjótól vagy az aranyművestől

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

Ha a kovácsműhelyén 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 bár- milyen 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 bár- milyen 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.

Egy barna kockát kell a készletbe rakni a kerítésépítéshez.

A kerítés megakadályozza, hogy a munkás kimenjen dolgozni az adott parcellára.

A teljesen elkerített ház vagy viskó átköl- töztetendő.

Kerítés eltávolításához két piros kockát kell visszarakni a készletbe.

A kovácsnál két tetszőleges kockáért vásá- rolható meg egy fehér kocka.

Az üvegfűjőnél három tetszőleges kockáért vásárolható meg egy lila kocka.

Az aranyművesnél négy tetszőleges kocká- ért vásárolható meg egy sárga kocka.

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 iparcikkból 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

Két kockát a készletbe kell rakni, és cserébe elvehető onnét egy tetszőleges nyersanyagkocka.

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

Egy kockát kell fizetni a törvénykártyáért.

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.

Aki megszerez egy törvénykártyát, az ebben a fázisban már nem csinál semmit (kivéve alkalmasint törvénykártya kijátszását).

Az új törvényt mindig meg kell fontolni, vizsgálni, értelmezni, mielőtt a munkások aszerint élhetnének. Éppen ezért azon 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 törvénykártyák leírása a függelékben olvasható. A bejelentett törvénykártyát ki is kell játszani.

A törvénykártyákon olvasható, mikor lehet őket kijátszani. A kártyák részletes leírása a szabály függelékében olvasható. Aki bejelenti, milyen törvénykártyája van, annak azt azonnal ki is kell játszania.

Minden törvénykártya csak egyszer használható.

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

## 4. fázis: A munkások visszavétele

Le kell venni a munkásokat.

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

Viszta kell venni a sorrendjelzőket.

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.

Az elvett törvénykártyák helyett a pakli tetejéről újakat kell lerakni a helyükre.

## 5. fázis: A kezdőjátékos kijelölése

A kezdőjátékos-jelzőt át kell adni a bal oldali szomszédnak.

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

Minden játékos egyszer licitálhat azért, hogy ő jelölhesse ki a kezdőjátékost.

Ekkor licitálás kezdődik arról, hogy ki jelölje ki a következő forduló kezdőjátékosát. Mindenkinek csak egy lehetősége van licitálni, és a licitet *B játékos* bal oldali 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 az aukciót, ha ugyanannyi a licitje, mint az eddigi legmagasabb licit. A licitálás "pénzneme" a kocka: nyersanyagok és iparcikkek. Licitálásnál minden kocka, színére és fajtájára (nyersanyag, iparcikk) tekintet nélkül 1-et ér.

Ha nem *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 is *B játékos* jelöli ki a kezdőjátékost.

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



A licitet nyerő játékos magát is kijelölheti kezdőjátékosnak, de talán jobb taktika a jobb oldali 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.**

A játék az utolsó építési lapka megszerzésével ér véget.

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.

Az győz, akinek építési lapkákból, nyersanyagokból és iparcikkekből összesen a legtöbb pontja van.

**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 elpkészületek során az összes építési lapkát képpel felfelé kell felrakni a katedrálisablára, vagyis az összes lapka költsége látható.

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

## Közreműködők

**Tervező:** Richard Breese

**Illusztrátor:** Juliet Breese

Külön köszönet Mark, Stuart és Jonathan Breese-nek a sok játékesztéért. Köszönet Rüdiger Beyernek, Stuart Daggernek, Barbara Dauenhauernek, Luke Ellisnek, Bob Gingellnek, Tom Hegartynek, Ferdinand Koethernek, James McCartynak, David Normannak, Mike Sigginsnek, Graham Staplehurstnek és Ken Tidwellnek.

Első kiadás: R&D Games, 2002. október

**Fordító:** Thaur (thaur@freemail.hu)

Második kiadás: Pro-Ludo, 2004

## Pro Ludo

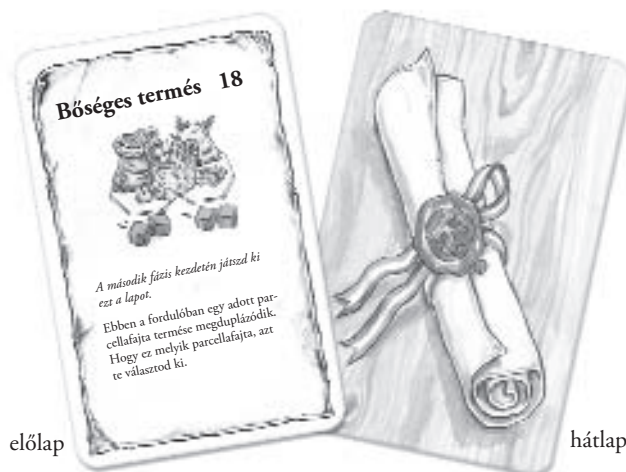
Schützenstrasse 38,  
D-78462 Konstanz,  
Germany

Telephone: 0049 7531 72789





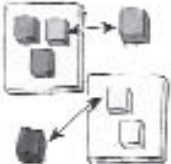

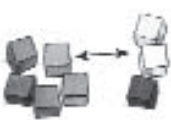



Fax: 0049 7531 72793





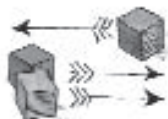
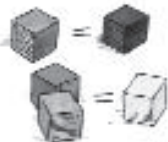


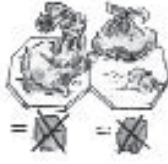

www.proludo.de

## Függelék - A törvénykártyák



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

Szám	A kártya neve		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 kezdő-játékos helyezi el az első munkását, 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	Költség-megtakarítás (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 csökkentett árú építési lapkát, a törvénykártyát az építési lapka alá kell tenni. Az építési lapka innentől 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 iparcikkkel. 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, munkásokat felrakni.
7	Olcsó iparcikk (Craft bargain)		Ha a készletben vannak "használt" iparcikkek, akkor a kereskedő egyetlen nyersanyagért cserében ad egyet közülük. A kártya bármikor játszható.
8	Meglepo 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 e 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 hatástalanítása (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 hatálytalanítja az előzőt, annak nincsen semmi hatása.

Szám	A kártya neve		A kártya hatása
11	Veszélyes kerítés (Unsafe fence)		Ezt a kártyát bármikor ki lehet játszani. A kijátszásakor 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 katedrálisablán képpel felfelé lévő építési lapkát 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 katedrálisablára kerülő építési lapkát a fel nem használt, a kicseréléssel azonos számú építési lapkák közül kell véletlenszerűen kiválasztani. (A használaton kívüli lapkáknak 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. <i>(Alapesetben csak 1 kocka jár parcellánként, de másik törvénykártyával – lásd 18. – ez 2 is lehet, s így e törvénykártyával ő összesen akár 4 kocka is begyűjthető. – a ford.)</i>
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. <i>(Megjegyzés: A kártya egy cselekedetre, és nem egy egész fordulóra fejt ki hatását. – a ford.)</i>
16	Kiárusítás (Sale)		A kártya kijátszásával az üvegfűjótól 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 befejezéseképpen 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.