






# Uwe Rosenberg Ora & Labora

Ez a füzet elsősorban arra szolgál, hogy ha játék közben valamilyen speciális kérdés merülne fel, annak utánanézhessetek. A kártyalexikonban az összes épület funkcióját, tulajdonságait, stb. megtaláljátok, miként a településeket is. A füzet harmadik része a különféle árukkal foglalkozik, a negyedik azzal, hogyan szerezhetek meg bizonyos árukat a legfontosabb épületekhez és hogy az utolsó fordulóban melyek a leghasznosabb épületek.

## 1. fejezet: Az épületlexikon

Az épületlexikon alféjzetei: az alapépületek, a kezdőépületek, az A, a B, a C, a D épületek. A kolostorépületeket egy  jel jelöli. Az épületeket nem abécé-sorrendben találjátok, hanem funkcióik szerint csoportosítva. Az épületek számát a kártyák bal alsó sarkában találjátok.

### Általános jel- és szómagyarázat

- A funkciódobozban a **fekete nyíl, benne számmal** azt mutatja meg, hogy az épület képessége hányszor használható egy aktiválás során. Ha a **fekete nyílban nincs szám**, a képesség bárhányszor használható.
- A "/" választást jelez: vagy ez, vagy az.
- Ha két áru látható egymás mellett, és nincs közöttük "/", az "és"-t jelent.
- Az áruaplakákon négyféle szimbólum található: a  ételt jelent, az  energiát, a  pénzt és a  győzelmi pontot.
- Fontos, hogy bizonyos esetekben be kell adni árut, árukat, más esetben viszont elegendő birtokolni azokat.
- Amikor két lap szomszédos egymással, az azt jelenti, hogy egymás mellett, alatt, felett vannak - az átlós érintkezés nem számít szomszédosnak.
- Ha egy játékos kap valamit, és nincs külön megemlítve, hogy honnét, a készletből kapja.
- Az **építőanyag** összefoglaló szó a fára, agyagra, kőre és szalmára.
- A szabály alapvetően a normál 3-4 személyes játékra hivatkozik.
- A kivételek zárójellel vannak.

## Az alapépületek

A játékosok ezzel a három alapépülettel kezdenek, mivel ezek rá vannak nyomtatva a birtoktáblákra.



### Gazdaság (alapépület)

Pontérték: 0 Szomszédsági érték: 2  
Típus: Termelőépület (rota)

**Búza vagy birka.** Választhatsz, hogy birkát vagy búzát termelsz. A búza-, a birka- vagy a dzsókerjelző helyzete szerint kapsz búzát vagy birkát: amelyik mezőjén van a rotának a jelző, annyi árut kapsz a készletből. Ezután a jelzőt rakd át a rota 0-s mezőjére.

Ha a dzsókerjelzőt választod, akkor is vagy búzát kapsz, vagy birkát (te döntesz), nem vegyesen.

### Agyagdomb (alapépület)

Pontérték: 0 Szomszédsági érték: 3  
Típus: Termelőépület (rota)

**Agyag.** Az agyag- vagy a dzsókerjelző helyzete szerint kapsz agyagot: amelyik mezőjén van a rotának a jelző, annyi agyagot kapsz a készletből. Ezután a jelzőt rakd át a rota 0-s mezőjére.

### Az apát háza (alapépület)

Pontérték: 0 Szomszédsági érték: 2  
Típus: Termelőépület (rota)

**Dénár.** A dénár- vagy a dzsókerjelző helyzete szerint kapsz dénárokat: amelyik mezőjén van a rotának a jelző, annyi dénárt kapsz a készletből. Ezután a jelzőt rakd át a rota 0-s mezőjére.

A birtoktábla épületei a játék legelső épületei; utóbb újabb épületekre is szert tesznek majd. E további épületekről az elkövetkező fejezetekben olvashattok: először a kezdőépületekről (ezeket a bibliákonról ismerhetitek fel), utána pedig az A-D épületekről. Fontos, hogy építkezésnél mindig forgasdátok az épületkártyát a megfelelő oldalára - a franciára vagy az íre aszerint, melyik verzióval játszottok éppen.

## Az épületek abécé-sorrendben:

ácsműhely .....	3
beszélőszoba .....	5
csűr .....	2
dormitorium .....	7
a druida háza .....	4
építészpiac .....	3
erdei házikó .....	6
fiilálé .....	7
fogadó .....	4
fürdőház .....	5
fűtőház .....	6
gyapjúfonó .....	3
hajóépítő műhely .....	5
hajózási társaság .....	6
a hamisító műhelye .....	7
hamis világítótorony ..	3
kádárműhely .....	7
kápolna .....	5
káptalanház .....	4
kastély .....	6
kerítés .....	7
kikötői sétány .....	3
kincstár .....	7
kocsmá .....	5
kohó .....	2
kolostori műhely .....	4
kolostori templom .....	5
kolostorkert .....	3
kolostorudvar .....	2
kőfaragó .....	3
kőfejtő .....	4, 6
könyvtár .....	4
kunyhó .....	3
lakóhajó .....	3
lepárló .....	5
magtár .....	2
majorság .....	4
malátázó .....	2
martírion .....	5
mészárszék .....	4
népünnepély .....	7
oszlopcsarnok .....	5
palota .....	6
papírmalom .....	7
perjelség .....	2
piac .....	2
refectorium .....	6
remetotorony .....	7
scriptorium .....	4
sekretye .....	6
sörfőzde .....	3
sütőház .....	2
szent hely .....	4
szereztház .....	8
szőlőhegy .....	4, 6
szélmalom .....	2
tőzegégető .....	2
tőzegkereskedő .....	7
udvarház .....	8
uradalmi központ .....	6
városi ház .....	6
vendégház .....	8
zarándokhely .....	7
zarándokzállás .....	8

1. fejezet	
Épületlexikon .....	1
2. fejezet	
Településlexikon .....	8
3. fejezet	
Mihez kell? .....	9
4. fejezet	
Hogyan szerezhetem meg? ..	10
Közreműködők .....	12

## A kezdőépületek

A **perjelség** és a **kolostorudvar** a legfontosabb kezdőépületek, mivel ezek biztosítják a legnagyobb rugalmasságot.

### Perjelség

Költség: 1 fa, 1 agyag  
Építési terület: másik kolostori épület szomszédságában (*tengerparton, síkságon vagy domboldalon*)  
Pontérték: 4 Szomszédsági érték: 3  
Játékoszám: 1, 3-4  
Az épület száma: G01

**Egy olyan épületet használhatsz vele, amelyen ott egy perjel.** Az mindegy, hogy ez a perjel a tiéd-e vagy egy ellenfeledé. Munkaszereződést csak akkor kell kötnöd, ha ellenfeledé a perjelség; azért az épületért, amit a perjelség révén használasz, nem kötsz munkaszereződést. Kiválthatsz láncreakciót (például a perjelség révén használod egy palota képességét. *(A palota és az uradalmi központ lehetővé teszi foglalt épületek használatát. A kolostorkerttel vagy a kunyhó révén végtelen ciklust lehetne létrehozni; ezért van az, hogy a kolostorkert és a kunyhó fordulóként csak egyszer használható.)*)

*(A perjelség mindjárt a játék elején megépíthető, hasonlóképpen a magtár/csűrhez, a kohóhoz, a tőzegégetőhöz, a kőfaragóhoz vagy a gyapjúfonóhoz. Lehetőleg célszerű kerülni a saját perjel lerakását a perjelség aktiválásához.)*

A **kolostorudvar** az egyik legfontosabb épület a játék elején. A kolostorudvar révén átválthatjátok áruitokat más árufélésekre. De mégis, milyenek? A birtoktáblák megvásárlásához pénz kell, az építkezéshez fa és agyag, a településekhez tőzeg és birka, nemkülönben étel és energia is. *(A búza ételként kevésbé jó, mint a birka, de hosszútávon pénzt is jelent majd.)*

### Kolostorudvar

Költség: 2 fa  
Építési terület: másik kolostori épület szomszédságában (*tengerparton, síkságon vagy domboldalon*)  
Pontérték: 4 Szomszédsági érték: 4  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: G02

**3 különböző árut beadva kapsz 6 ugyanolyan alapárut.** Az alapárak azok az áruk, amelyekből a játék elején kaptok: fa, agyag, búza, birka, tőzeg és dénár. A beadott három (különböző) árunak nem kötelező alapárúnak lennie. **Fontos**, hogy az áruaplakák elő- és hátoldala más-más árut jelent. Ez különösen fontos a búza esetében, mivel a búza bármikor átforgatható szalmává. A dénár is árunak számít. A kapott 6 alapáru fajtája lehet olyan, ami ott volt a 3 beadott áru között; azonban előbb be kell adni a 3 különböző árut, és csak utána lehet a készletből elvenni a 6 azonos alapárut.

**Példa:** Jenő bead 1-1 követ, dénárt és tőzeget, hogy kapjon 6 tőzeget. Előbb be kell adnia a készletbe a tőzeglappát, mielőtt elvehet onnét 6 tőzeglappát (logikailag Jenő 2 különböző nem-tőzegtért kap 5 tőzeget, amennyiben van egy tőzege).

A kolostorudvarral gyorsan búzához lehet jutni a játék elején, hogy azután a búzából liszt, majd kenyér készüljön a szélmalomban, valamint a pékházban, illetve maláta, majd sör készüljön a malátázóban, utána pedig a sörfőzdében, a játszott verzió függvényében. A másik módszer a magtár/csűr használatára, azonban ezek csak négy játékos esetén kerülnek a játékba.

### Magtár

Költség: 1 fa, 1 szalma  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 3 Szomszédsági érték: 4  
Játékoszám: 1, 4  
Az épület száma: F03

**1 dénárt a készletbe beadva kapsz 6 búzát.**

Ne mozgasd a rotán a búzajelzőt. *(A magtár nyomban a játék kezdetén felépíthető és aktiválható.)*

### Csűr

Költség: 1 fa  
Építési terület: másik kolostori épület szomszédságában (*tengerparton, síkságon vagy domboldalon*)  
Pontérték: 2 Szomszédsági érték: 4  
Játékoszám: 1, 4  
Az épület száma: I03

*(A csűr közvetlenül a kolostor felügyeli.)*

**1 dénárt átforgatva kapsz 4 búzát.**

A könyv győzelmi pontot jelent, azonban sem pénzként, sem ételként nem használható. A könyv nem forgatható vissza dénároldalára. *(A csűr nyomban a játék kezdetén felépíthető és aktiválható.)*

### Szélmalom

Költség: 3 fa, 2 agyag  
Építési terület: csak tengerpart vagy domboldal  
Pontérték: 10 Szomszédsági érték: 6  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: F04

**Forgass át legfeljebb 7 búzát szalmára.**

Ahány búzát átforgatál, annyi lisztet kapsz. A liszt, miként a búza, 1 ételt jelent, viszont kenyér süthető belőle *(ami már 3 ételt jelent)* a pékházban. *(A szélmalom csak tengerparton vagy domboldalon építhető fel - csak ott elég erős a szél a malom lapátjainak forgatásához.)*

### Malátázó

Költség: 2 agyag  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 5 Szomszédsági érték: 4  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: I04

**Forgass át bárhány hízást szalmára, és ahány búzát átforgatással, annyi malátát kapsz.** A maláta, miként a búza, 1 ételt jelent, viszont sör főzhető belőle *(ami már 5 ételt jelent)* a sörfőzdében; ezenkívül a lepárló működéséhez is kell maláta, ott ugyanis 1-1 malátából, fából és tőzegből 2 whiskey készül.

### Sütőház

Költség: 2 agyag, 1 szalma  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 4 Szomszédsági érték: 5  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: F05

**Forgass át bárhány lisztet kenyérré. Minden átforgatás fél energiába kerül.** Az energiaköltség összegezve is kifizethető (ha például 6 lisztet forgatsz át, beadhatsz egyetlen tőzegtéglát *(3 energia)*). Ha túlfizatsz, a fölös energia elvész. **Ezután eladhatsz legfeljebb 2 kenyéret, darabját 4 dénárért.** 2 kenyér 6 ételt jelent, míg 8 dénár 8 ételt ér. *(Ugyanakkor a kolostortemplomhoz kenyér kell, így nem mindig célszerű az összes kenyéret eladni; ugyancsak hasznos lehet a martírionnál is, ahol 13 különféle áru kell.)*

### Kohó

Költség: 1 agyag, 1 szalma  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 5 Szomszédsági érték: 2  
Játékoszám: 1, 3-4  
Az épület száma: G06

**Adj el vagy 3 energiát 5 dénárért, vagy 6 energiát 8 dénárért, vagy 9 energiát 10 dénárért.** Egy tőzegtégla *(l. a következő épületet)* 3 energiát jelent, egy tőzeg 2 energiát, egy fa 1 energiát és egy szalma 0.5 energiát. Ha túlfizatsz, a fölös energia elvész; eladhatsz például 4 energiát *(2 tőzeget)* 5 dénárért vagy 10 energiát *(5 tőzeget)* 10 dénárért. *(Ha a játék elején megépítetted a kohót és nyomban rá is rakod a perjeled, azonnal beadhatsz 3 energiát 5 dénárért. Igaz, csak 1 birkát és 6 dénár marad, azonban gyorsan vehetsz két birtoktáblát.)*

### Tőzegégető

Költség: 1 agyag  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal *(figyeld a szomszédsági értékre!)*  
Pontérték: 4 Szomszédsági érték: -2  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: G07

**Kapsz 1 tőzegtágot és 1 dénárt. Emellett bárhány tőzeget átforgathatsz tőzegtéglára.** A tőzegtégla 3 energiát jelent, míg a tőzeg csak 2-t, a fa csak 1-et és a szalma csak felet. Ellentétben a fával és a szalmával, sem a tőzeg, sem a tőzegtégla nem építőanyag. Energiára szükséged lesz települések alapításához, de energiát használ a kohó, a sütőház, a kőfaragó, a kolostori műhely, a hajózási társaság és az udvarház is. Ugyanakkor nem feltétlen célszerű az összes tőzeget átforgatni - bizonyos esetekben, így a piacnál, a kolostorudvarnál, a filialénál, de különösen a martírionnál jobb, ha minél többféle áru van. Az ír verzióban a whiskey lepárlásához is tőzeg kell. *(Ha a játék elején rögtön megépítetted a tőzegégetőt és nyomban rá is rakod a perjeled, lényegében kapsz 1 dénárt és 4 energiát. Meg is érheti, különösen, ha utána nyomban tudsz venni egy birtoktáblát 2 dénárért.)*

### Piac

Költség: 2 kő  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 5 Szomszédsági érték: 8  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: F08

**Adj be 4 különböző árut, hogy kap 1 kenyéret és 7 dénárt.** Az áruaplakák elő- és hátoldala más-más árut jelent. Ez különösen fontos a búza esetében, mivel a búza bármikor átforgatható szalmává. A dénár is árunak számít. *(Így, ha van legalább 1 dénár, lényegében 3 különböző áruért kapsz 6 dénárt.)* A piac felépítéséhez kő kell. A játék elején csak a kőfaragótól vagy az építéspiacon szerezhetsz követ.

## Sörfőzde

Költség: 2 kő, 1 szalma  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 9 Szomszédsági érték: 7  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: I05

**Forgass át bárhány malátát liszté. Minden átforgatás 1 búzába kerül. Ezután eladhatsz 1 sört 7 dénárért.** 1 sör 5 ételt jelent, míg 7 dénár 7 ételt. (Ugyanakkor a kápolnához és a népünnepélyhez nem étel kell, hanem kifejezetten sör.) A sörfőzde megépítéséhez kő kell; a játék elején csak a kőfaragótól vagy az építészpiacra szerezhetsz követ.

A kolostorudvar nem csupán arra biztosít lehetőséget, hogy búzához juss, hanem más árukhoz, pl. dénárhoz. Persze dénárhoz más módon is hozzájuthatsz, mint például a kohó révén.

A tőzegégető tőzegéglát csinál a tőzgeből. Ez a közbülső lépés különösen akkor hasznos, ha a kohót használva energiát váltasz át dénárba, vagy pedig települések alapításakor, hiszen mind a halászfaluhoz, mind a tanyabokorhoz pontosan 3 energia kell.



A tőzegégető mellett a piac, a hamis világítótorony és a gyapjúfonó révén is pénzhez juthatsz.

## Hamis világítótorony

Költség: 2 fa, 1 agyag  
Építési terület: kizárólag tengerparton  
Pontérték: 5 Szomszédsági érték: 5  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: I08

**Kapsz 3 dénár, valamint 1 sört vagy 1 whiskey-t.** Ne feledd, a sör 3 ételt ér, a whiskey pedig 2 dénár.

A perjesség mellett a kolostorkertnél és a kunyhónál fontos a helyes szomszédság megválasztása.

## Kolostorkert

Költség: 3 dénár  
Építési terület: másik kolostori épület szomszédságában (tengerparton, síkságon vagy domboldalon)  
Pontérték: 5 Szomszédsági érték: 0  
Játékoszám: 1, 3-4  
Az épület száma: F09

**Kapsz 1 szőlőt. Aktiválhatsz egy üres szomszédos épületet.** Ehhez nem raksz le a szomszédos épületre szerzetest. Az átóson szomszédos épületek nem számítanak szomszédosoknak, vagyis nem is aktiválhatók a kolostorkerttel. Ha egy ellenfeled kolostorkertjét aktiválsz, akkor csak ezért az aktiválásért kell munkászerződést kötnöd, a kolostorkert miatt aktivált másik épület miatt viszont nem. **A kolostorkert fordulónként csak egyszer aktiválható.** (Mivel fordulónként csak egyszer használható, nem lehet vele és a perjességgel végtelen ciklust kialakítani. Habár a kolostorkert felépítéséhez csak pénz kell, építőanyag nem, attól ez még építési akciónak számít.)

## Ácsműhely

Költség: 2 fa, 1 agyag  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 7 Szomszédsági érték: 0  
Játékoszám: 1, 3-4  
Az épület száma: F10

**Vegyél le egy erdőlkártyát birtokodról, és utána hajts végre egy építési akció.** Az erdőlkártya eltávolításért nem kapsz fát. Nem kötelező az éppen megszütt területen építkezned. A perjeledet rögtön le is rakhatod az éppen felhúzott épületre - amennyiben a perjeled nincs épületen. (Két játékos esetén nem használjátok az ácsműhelyt, mivel a révén egy fordulóban mind a három szerzetes lenakható lenne.)

A francia verzióban a kikötői sétány csak tengerparton építhető fél. Az ír variánsban található az egyetlen "épület", ami tengeren "építhető" fél: a lakóhajó.

## Kikötői sétány

Költség: 1 fa, 1 kő  
Építési terület: csak tengerparton  
Pontérték: 1 Szomszédsági érték: 7  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: F11

**Kapsz 1-1 cserépedényt, bort, fát és dénár.** Cserépedény a városi házhoz kell (C pakli), illetve a sekrestyéhez (D pakli). Bor sokféle dologra jó, például a palotához is kell. A kikötői sétány megépítéséhez kő kell; a játék elején csak a kőfaragótól vagy az építészpiacra szerezhetsz követ.

A piachoz, a kikötői sétányhoz, illetve a sörfőzdehez és a kunyhóhoz kő kell. A játék elején csak a kőfaragótól szerezhetek követ, illetve még, ha négyen vagytok, az építészpiacra. Utóbb, mikor már van kőfejű, könnyebben jutok kőhöz.

## Kőfaragó

Költség: 1 fa  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 6 Szomszédsági érték: 1  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: G12

**Legfeljebb ötször 2 ételt és 1 energiát beadva kapsz 1 követ.** A beadott mennyiséget összegezheted, például beadhatsz 2 kenyert (kétszer 3 étel) és 1 tőzegéglát (3 energia) 3 kört cserébe. (Ha a játék kezdetén rögtön megépíted a kőfaragót és nyomban rá is rakod a perjeled, 4 ételt és 2 energiát becsereélhetsz 2 köre. Igaz, csak egyetlen alapárud marad, 1 agyag, azonban hamar meg tudsz építeni olyan épületeket, mint a piac vagy a sörfőzde.)

Ha négyen vagytok, ugyanannyi áru kerül a rota révén a játékba, mint amikor csak hárman játszottok. Azért, hogy biztosan legyen elég építőanyag, ilyenkor elérhető a számotokra az építészpiac.

## Építészpiac

Költség: 2 agyag  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 6 Szomszédsági érték: 1  
Játékoszám: 4 (a pasziánsznál megkapja a semleges játékos)  
Az épület száma: G13

**Adj be 2 dénár, hogy a készletből kapj 2 fát, 2 agyagot, 1 követ és 1 szalmát.** A kőfaragóval összevetve lassabban, de olcsóbban jutsz kőhöz az építészpiac révén. (A pasziánsznál a semleges játékos kapja meg az építészpiacot, mivel túl erős lenne, ha nálad lenne.)

## Gyapjúfonó

Költség: 1 fa, 1 szalma  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 3 Szomszédsági érték: 3  
Játékoszám: 1, 3-4  
Az épület száma: I09

**Kapsz 3 dénár, ha van legalább 1 birkád. Ha legalább 5, illetve 9 birkád van, e 3 dénár mellé kapsz még további 2, illetve 3 dénár.** A birkát, birkákat nem adod vissza, elegendő, ha bemutatod azokat. A hús már nem számít birkának. (Ha a játék kezdetén rögtön megépíted a gyapjúfonót és nyomban rá is rakod a perjeled, azonnal kapsz 3 dénár. Így lesz 1-1 agyagod, birkád, tőzeged, valamint 4 dénár - ez pont ugyanannyi áru, mintha a tőzegégetőt építtetted volna meg.)

## Kunyhó

Cost: 1 kő, 1 szalma  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 5 Szomszédsági érték: 0  
Játékoszám: 1, 4  
Az épület száma: I10

**Kapsz 1 malátát. Aktiválhatsz egy üres szomszédos épületet.** Ehhez nem raksz le a szomszédos épületre szerzetest. Az átóson szomszédos épületek nem számítanak szomszédosoknak, vagyis nem is aktiválhatók a kunyhóval. **A kunyhó fordulónként csak egyszer aktiválható.** (Mivel fordulónként csak egyszer használható, nem lehet vele és perjességgel végtelen ciklust kialakítani.) A kunyhó megépítéséhez kő kell; a játék elején csak a kőfaragótól vagy az építészpiacra szerezhetsz követ.

## Lakóhajó

Költség: 2 kő  
Építési terület: csak tengeren  
Pontérték: 4 Szomszédsági érték: 6  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: I11

**Kapsz 1-1 malátát, tőzeget, fát és dénár.** Maláta, fa és tőzeg, pont ez kell a whiskey-hez. A lakóhajó nagyon értékesnek tűnik, de ne feledd, letakarod vele a tengert, ami magában is 3 szomszédsági értékkel bír.

## Az A épületek

Az A épületek más-más árukat biztosítanak aszerint, melyik verzióval játszottok. A **szőlőhegy** szőlőt ad a rota révén, míg a **majorság** szőlőt, valamint lisztet és kenyeret. A **szent hely** ellenben sört vagy whiskey-t biztosít, nemkülönben búzát vagy malátát.

### A – Szőlőhegy

Költség: 1 fa  
Építési terület: csak domboldalon  
Pontérték: 3 Szomszédsági érték: 6  
Játékoszám: 2-4  
Típus: Termelőépület (rota)  
Az épület száma: F14

**Szőlőt termesz.** A szőlő- vagy a dzsokerjelző helyzete szerint kapsz szőlőt: amelyek mezőjén van a rotának a jelző, annyi szőlőt kapsz a készletből. Ezután a jelzőt rakd át a rota 0-s mezőjére. (A szőlőjelző csak a B paklival együtt kerül játékba; addig a szőlőhegy csak a dzsókerrel használható.)

Az A pakli épületei között vannak olyanok is, amelyek révén könnyebben juthattok alapárukhöz. A druida háza 5 azonos alapáru és 3 másilyn alapáru ad, míg a káptalanház minden alapáruból egyet.

### A – Majorság

Költség: 1 agyag, 1 kő  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 4 Szomszédsági érték: 6  
Játékoszám: 1, 4  
Az épület száma: F15

(Egyes majorságok adót fizetnek a kolostornak.)

**Forgass át 1 egydénárosat könyvoldalára, hogy kapj 1 kenyeret, 2 szőlőt és 2 lisztet.**

### A – Szent hely

Költség: 1 kő  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 3 Szomszédsági érték: 6  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: I14

(Írország legismertebb szent helyei a druidákhoz kapcsolódnak.)

**Kapsz 1 könyvet. Emellett kapsz 2 búzát vagy 2 malátát, valamint 1 whiskey-t vagy 1 sört.** Nem vehetsz el a 2 búza vagy a 2 maláta helyett 1-1 búzát és malátát.

### A – A druida háza

Költség: 1 agyag, 1 kő  
Építési terület: csak domboldalon  
Pontérték: 6 Szomszédsági érték: 6  
Játékoszám: 1, 4  
Az épület száma: I15

(A druidák a kelta társadalmak vallási vezetői voltak.)

**Adj be 1 könyvet, hogy kapj 5 azonos alapáruat valamint 3 másilyn azonos alapáruat.** Az alapáru az agyag, a fa, a tőzeg, a búza, a birka és az egydénáros. Nem vehetsz el 8 azonos alapáruat.

### A – Káptalanház

♠

Költség: 3 agyag, 1 szalma  
Építési terület: másik kolostori épület szomszédságában (tengerparton, síkságon vagy domboldalon)  
Pontérték: 2 Szomszédsági érték: 5  
Játékoszám: 1, 3-4  
Az épület száma: G16

(A káptalanházban a szerzetesek összegyűlnek, tanácskoznak, szent olvasmányokat hallgatnak.)

**Mind a hat alapáruból kapsz 1-1-et.** Ez ugyanaz a hat alapáru, amiből egyet-egyét kap a játék elején (2-4 játékos esetén): agyag, fa, tőzeg, búza, birka, dénár.

A játék elején még nem sok értelme lenne azoknak az épületeknek, amelyek az áruból győzelmi pontokat csinálnak. Hogy mégis ott van az A pakliban a **könyvtár** és a **kolostori műhely**, annak az az oka, hogy más funkciójuk is van, nem csupán győzelmi pontokat adnak. A scriptorium hasonlít a könyvtárhoz, azonban kevésbé hatékony.

### A – Könyvtár

♠

Költség: 2 kő, 1 szalma  
Építési terület: másik kolostori épület szomszédságában (tengerparton, síkságon vagy domboldalon)  
Pontérték: 7 Szomszédsági érték: 7  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: F17

**Forgass át legfeljebb 3 egydénárosat könyvoldalára. Akár megteszed, akár nem, adj be 1 könyvet, hogy kapj 1 húst és 1 bort.** A könyv győzelmi pontokat ér, de nem jelent sem ételt, sem pénzt. A könyv sosem forgatható vissza dénároldalára. (A bor hasznos lehet a kolostori templomnál, de még inkább a palotánál.)

### A – Scriptorium

♠

Költség: 1 fa, 1 szalma  
Építési terület: másik kolostori épület szomszédságában (tengerparton, síkságon vagy domboldalon)  
Pontérték: 3 Szomszédsági érték: 5  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: I17

(A scriptorium a kolostori írószoba, ahol a szerzetesek kézzel másolják a szent és a világi könyveket.)

**Forgass át 1 egydénárosat könyvoldalára, hogy kapj a készletből 1 húst és 1 whiskey-t.** A könyv győzelmi pontokat ér, de nem jelent sem ételt, sem pénzt. A könyv sosem forgatható vissza dénároldalára.

### A – Kolostori műhely

♠

Költség: 3 fa  
Építési terület: másik kolostori épület szomszédságában (tengerparton, síkságon vagy domboldalon)  
Pontérték: 7 Szomszédsági érték: 2  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: G18

**Forgass át legfeljebb 3 agyagot. Akár megteszed, akár nem, forgass át egy követ. Minden átforgatott lapkért be kell adnod 1 energiát.** Összesítheted az energiaköltséget. A túlfizetett energia elvész. (Például beadhatsz 1 tőzegéglát (3 energia), hogy átforgass 1 követ és 1 agyagot.)

Az utolsó épület az A pakliban a **mészárszék**. A mészárszék ételből több ételt csinál, miként a tőzegégető energiából több energiát. (Utóbb lesznek olyan települések, amelyekért nagyon sok győzelmi pont jár, de nagyon sok étel kell majd hozzájuk.)

## A – Mészárszék

Költség: 2 fa, 2 agyag  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal (ügyelj a negatív szomszédsági értékre!)  
Pontérték: 8 Szomszédsági érték: -3  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: G19

**Forgass át bárhány birkát, és minden átforgatott lapkért adj be 1 szalmát.** A birka 2 ételt jelent, a hús viszont 5-öt. (A szalma az állat felnevelési költsége, takarmánya.)

## A B épületek

### B – Fogadó

Költség: 2 fa, 2 szalma  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 4 Szomszédsági érték: 6  
Játékoszám: 1, 3-4  
Az épület száma: F20

**Adj el legfeljebb 7 ételt, darabját 1 dénárért. Akár megteszed, akár nem, adj el 1 bort 6 dénárért.** Összesítheted a költséget, például eladhatsz 1 kenyeret (3 étel) és 2 birkát (2-2 étel), összesen 7 dénárért. "Túlszállíthat", például eladhatsz 2 húst (5-5 étel) 7 dénárért.

### B – Borászat

Költség: 2 agyag, 2 szalma  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 4 Szomszédsági érték: 5  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: F21

Fontos, hogy a borászat megépítése mindenki számára 1 dénárért 2 dénárba növeli a munkaszereződés költségét (persze borral is lehet fizetni).

**Forgass át bárhány szőlőlapkát. Akár megteszed, akár nem, adj el 1 bort 7 dénárért.** (Nem kell feltétlenül eladni a bort, a palotához vagy a kolostori templomhoz szükség lehet rá.)

### B – Kőfejtő

Költség: 5 dénár  
Építési terület: csak hegyen (ügyelj a negatív szomszédsági értékre!)  
Pontérték: 7 Szomszédsági érték: -4  
Játékoszám: bármennyi  
Típus: Termelőépület (rota)  
Az épület száma: G22

**Követ termesz.** A kő- vagy a dzsokerjelző helyzete szerint kapsz követ: amelyek mezőjén van a rotának a jelző, annyi követ kapsz a készletből. Ezután a jelzőt rakd át a rota 0-s mezőjére. A kőfejtő előbb játékba kerül, mint maga a kőjelző - addig a kőfejtő csak a dzsókerrel használható. A kő nem számít alapárúnak. (Habár a kőfejtőhöz pénz kell, nem építőanyag, ettől a megépítése még építési akciónak számít.) Minden település, amelyik a kőfejtővel azonos táblán van, elszenvedti a kőfejtő zaját (negatív szomszédsági érték).



A **fogadó** révén ételből pénzt csinálhatsz; ha a mézsárszék miatt túl sok ételd van, azt itt pénzre válthatod. Ezenkívül bort is fel szolgálsz a fogadóban. Bort a borászatban szerezhetsz. Az ír variánsban bor helyett whiskey van, amit a **kocsmában** lehet pénzért eladni.

### B – Kocsmá

Költség: 1 fa, 1 kő  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 3 Szomszédági érték: 6  
Játékoszám: 1, 3-4  
Az épület száma: I20

Adj el 1 sört 8 dénárért. Akár megteszed, akár nem, adj el 1 whiskey-t 7 dénárért.

### B – Lepárló

Költség: 2 agyag, 2 szalma  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 6 Szomszédági érték: 5  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: I21

Fontos, hogy a lepárló megépítése mindenki számára 1 dénarról 2 dénára növeli a munkaszereződés költségét (persze whiskey-vel is lehet fizetni).

Adj be a bárhányos 1-1 malatából, fából és tőzgeből álló lapkacsoportot a készletbe, hogy minden ilyen csoportért kapj a készletből 2 whiskey-t. A malata helyett nem adhatsz be sört, miként a fa helyett sem whiskey-t és a tőzeg helyett sem tőzegtéglát.

A **kőfejtő** révén végre nagyobb mennyiségben szerezhettek követ. A kő azért fontos, mert az épületekhez egyre több és több kőre lesz szükségetek.



A játék elején az ácsműhely segíti az építkezést. A **fürdőház** illetve a **beszélőszoba** segítségével az építkezés még jobban felgyorsítható.

### B – Fürdőház

Költség: 1 kő, 1 szalma  
Építési terület: másik kolostori épület szomszédágában (tengerparton, síkságon vagy domboldalon)  
Pontérték: 2 Szomszédági érték: 6  
Játékoszám: 1, 4  
Az épület száma: F23

(A fürdőház nem csupán tisztálkodásra szolgált, hanem egyrészt a betegek meggyógyítására, másrészt kedvelt találkozóhely volt.)

**Forgass át egy egydénárast könyvoldalára, hogy elvegyél a készletből 1 cserépedényt. Ezután azonnal vedd vissza az épületekről összes szerzetesedet.**

A fürdőház tulajdonosa is visszaveszi a fürdőházra lerakott szerzetesét. A szerzetesek visszavétele azonnal megtörténik (nem pedig a következő forduló elején).

### B – Beszélőszoba

Költség: 3 fa, 2 agyag  
Építési terület: másik kolostori épület szomszédágában (tengerparton, síkságon vagy domboldalon)  
Pontérték: 7 Szomszédági érték: 1  
Játékoszám: 1, 4  
Az épület száma: I23

(A beszélőszoba az az épület vagy helyiség, ahol a kolostor lakói találkozhattak, beszélhettek a világiakkal.)

**Adj be 2 dénárt, hogy visszavedd a perjeled, majd utána végrehajts egy építkezési akciót.** Perjeledet vedd le az épületről, ahol van, és rakd vissza magad elé. Az újonnan felhúzott épületre akár nyomban le is rakhatod. (Ez az épület a pasziánsznál nagyon fontos.)

Az építkezést gyorsító épületek ellentéte három nagy épület (egy egyházi és két világi); hosszan kell gyűjtögetni az építőanyagokat a felhúzásukhoz. E háromból az egyházi a B, a világiak a C pakliban találhatóak. Az egyházi épület, a **kolostori templom** illetve a **kápolna** révén juthattok az értékes ereklyékhez.

### B – Kolostori templom

Költség: 5 agyag, 3 kő  
Építési terület: másik kolostori épület szomszédágában (tengerparton, síkságon vagy domboldalon)  
Pontérték: 12 Szomszédági érték: 9  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: F24

**Adj be 1-1 kenyeret és bort, hogy kapj a készletből 1 ereklyét. Ezt egyszer vagy kétszer csinálhatod meg.**

(Az összes épület közül a kolostori templomnak van a legnagyobb szomszédági értéke.)

### B – Kápolna

Költség: 3 agyag, 3 kő  
Építési terület: másik kolostori épület szomszédágában (tengerparton, síkságon vagy domboldalon)  
Pontérték: 10 Szomszédági érték: 8  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: I24

(A név a latin capella, cappa - köpeny - szóból származik.)

**Forgass át egy egydénárast könyvoldalára. Akár megteszed, akár nem, legfeljebb háromszor adj be 1-1 sört és whiskey-t, hogy kap 1 ereklyét.**

Az ereklyék csak a második legértékesebb lapkafélék; a legértékesebbek a csodák. Csodákat legnehezebben a **martírión**ban szerezhettek, mivel itt 13 különféle árut kell beadni egy csodáért - az is igaz, hogy a legjobb esetben 0 győzelmi pontot cserélve 30-ra. Az **oszlopcsnak** az ellentéte a martíriónnak: itt 1 áruért cserébe kapsz 14-et, azonban veszítve 8 győzelmi pontot.

### B – Martírión

Költség: 1 fa, 1 agyag  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 0 Szomszédági érték: 6  
Játékoszám: 1, 4  
Az épület száma: F25

(A martírión az a hely, ahol a mártírok, boldogok, szentek ereklyéit, csontjait tárolják és mutogatják - afféle középkori múzeum.)

**Adj be 13 különböző áru lapkát, hogy kapj a készletből 1 csodát.** Az áru lapkák elő- és hátoldala különböző áru lapkának számít (ez különösen a búzánál fontos, ami bármikor átforgatható szalmává). Az egydénáros és az ötdénáros is különböző áru lapka. A francia variánsban 19 különböző áru lapka van (a csodával nem számolva). Összesen csak 8 csoda van - ha ezeket már mind megszerzed, a martírió többé értelmetlen aktiválni.

### B – Oszlopcsnak

Költség: 2 agyag  
Építési terület: másik kolostori épület szomszédágában (tengerparton, síkságon vagy domboldalon)  
Pontérték: 2 Szomszédági érték: 6  
Játékoszám: 1, 4  
Az épület száma: I25

(Az oszlopcsnak inkább csak egy fedett út, ami összeköti a kertet a kolostor központi épületegyüttesével.)

**Adj be 1 ereklyét, és vedd el a készletből 2 követ és minden alapáruból (agyag, fa, tőzeg, búza, birka, egydénáros) 2-t.** Lényegében 1 áru lapkáért kapsz 14-et, azonban veszítesz 8 győzelmi pontot.

A **hajóépítő műhely** révén szerezhető meg a harmadik legértékesebb áru, a díszítőelem.

### B – Hajóépítő műhely

Költség: 4 agyag, 1 kő  
Építési terület: csak tengerparton (ügyelj a negatív szomszédági értékre!)  
Pontérték: 15 Szomszédági érték: -2  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: G26

**Ajd be 2 fát, hogy kapj a készletből 1-1 díszítőelemet és ötdénárast.** Az akció fordulónként csak egyszer hajtható végre. Az ötdénáros 2 győzelmi pontot ér, így lényegében a 2 fáért 6 győzelmi pontot kapsz.



## A C épületek

A C pakli legfontosabbjai a nagy világi épületek. A **palota**ért és az **uradalmi központ**ért pénzzel kell fizetni, míg a **kastély**hoz fa és kő kell.

### C – Palota

Költség: 25 dénár  
Építési terület: csak domboldalon  
Pontérték: 25 Szomszédsági érték: 8  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: F27

**Adj be 1 bort, hogy aktíválj egy tetszőleges foglalt épületet.** Az mindegy, hogy ez az épület a tiéd-e vagy egy játékosársadé. Játékosárs épületének használatakor nem kötsz munkaszereződést, vagyis nem fizetsz érte. Az aktívált épületre nem kerül szerzetes. (Habár a palota megépítéséhez pénz kell, nem építőanyag, attól még a felhívása építési akciónak számít.)

### C – Uradalmi központ

Költség: 20 dénár  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 18 Szomszédsági érték: 7  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: I27

**Adj be 1 whiskey-t, hogy aktíválj egy tetszőleges foglalt épületet.** Az mindegy, hogy ez az épület a tiéd-e vagy egy játékosársadé. Játékosárs épületének használatakor nem kötsz munkaszereződést, vagyis nem fizetsz érte. Az aktívált épületre nem kerül szerzetes. (Habár az uradalmi központ megépítéséhez pénz kell, nem építőanyag, attól még a felhívása építési akciónak számít.)

### C – Kastély

Költség: 6 fa, 5 kő  
Építési terület: hegy vagy domboldal  
Pontérték: 15 Szomszédsági érték: 7  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: G28

**A rendelkezésre álló települések közül építs fel egyet.** Ehhez ki kell fizetned a település teljes étel- és energiaköltségét. Ha a kezeden nincs településkártya, nem használható a kastélyt (és ekkor a következő településfázisban sem tudsz majd települést létrehozni).

Könnyebb kőhöz jutni, miután a játékba került a második **kőfejtő**, illetve az **erdei házikó**. Így egyszerűbb lesz a kastély felépítése.

### C – Kőfejtő

Költség: 5 dénár  
Építési terület: csak hegyen (ügyelj a negatív szomszédsági értékre!)  
Pontérték: 7 Szomszédsági érték: -4  
Játékoszám: 3-4 (a rövid játékban, valamint a kétszemélyes hosszú játékban el kell távolítani)  
Típus: Termelőépület (rota)  
Az épület száma: F29

#### Követ termelsz.

Ez a második kőfejtő. Az első kőfejtő a B paklival kerül játékba; a részletes szabályok ott olvashatók.

Minden település, amelyik a kőfejtővel azonos táblán van, elszensvedi a kőfejtő zaját (negatív szomszédsági érték).

A francia variáns palota jóval drágább, mint az ír verzió uradalmi központja, ezért a francia változatban a **városi ház** zal is pénzhez lehet jutni. Az ír variánsban a sör nagyon fontos étel (hah, mi ebben a meglepetés?), ezért a **refectorium** révén ételt lehet szerezni, illetve más árua cserélni, így növelve egyben a mézsárszék értékét is.

### C – Városi ház

Költség: 2 kő, 2 szalma  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 6 Szomszédsági érték: 5  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: F30

(A városi ház megkönnyíti, hogy a kolostor lakói üzleteljen a közeli város polgáraival.)

**Adj be 1 cserépedényt, hogy kapj 12 dénárt.** Fordulónként csak 1 cserépedény adható el. Cserépedényt előállíthat az uradalmi műhelyben, illetve szerezhet a fürdőházban. A D épületek közül három is elláthat cserépedénnyel: a zarándokhely, a dormitorium és a szerzetesház.

Ahogy a refectorium értékesebbé teszi a mézsárszékét, úgy teszi értékesebbé a tőzéggetőt a **tőzégkereskedő**. Emiatt (és a whiskeygyártás miatt) a tőzég értékesebb nyersanyag az ír variánsban, mint a franciában.

## C – Szőlőhegy

Költség: 1 fa  
Építési terület: csak domboldalon  
Pontérték: 3 Szomszédsági érték: 6  
Játékoszám: 4 (a kétszemélyes hosszú játékban el kell távolítani)  
Típus: Termelőépület (rota)  
Az épület száma: F31

#### Szőlőt termelsz.

Ez a második szőlőhegy. Az első szőlőhegy a B paklival kerül játékba; a részletes szabályok ott olvashatók.

## C – Fűtőház

Költség: 1 kő  
Építési terület: másik kolostori épület szomszédságában (tengerparton, síkságon vagy domboldalon)  
Pontérték: 2 Szomszédsági érték: 5  
Játékoszám: 1, 3-4  
Az épület száma: F32

(A fűtőház gondoskodott télen a melegről; általában csak itt, a konyhában és a betegházban szabadott tüzet gyújtani.)

**Adj be 1 dénárt, hogy végrehajts egy favágást és/vagy egy tőzégvágást.** (Le kell vened a birtokodról favágásnál 1 erdőkártyát, tőzégvágásnál 1 lapkártyát.) A favágásért, tőzégvágásért járó fát, tőzeget a rota szerint kapod. Ha nincs már erdőkártyád, nem tudsz fát vágni, és nem tudsz tőzeget vágni, ha már nincs lapkártyád. (Akkor is aktiválhatod a fűtőházat, ha sem erdő-, sem lapkártyád nincsen, de ekkor az 1 dénárért nem kapsz semmit, legfeljebb a lábadat tudod megnélni.)

## C – Hajózási társaság

Költség: 3 fa, 3 agyag  
Építési terület: csak tengerparton  
Pontérték: 8 Szomszédsági érték: 4  
Játékoszám: bármennyi  
Típus: Termelőépület (rota)  
Az épület száma: F33

**Adj be 3 energiát, hogy húst, kenyeret vagy bort kapj a rota szerint.** Csak egyféle árut kaphatsz: el kell döntened, hogy húst, kenyeret vagy bort szeretnél. A dzsókerjelző helyzete szerint kapsz árut: amelyik mezőjén van a rotának a dzsókerjelző, annyi árut kapsz a készletből. Ezután a jelzőt rakd át a rota 0-s mezőjére. Minthogy **nincs** se hús-, se kenyér-, se borjelző, csak a dzsókerjelző helyzete számít. (Bor és kenyér a kolostori templomban kell, hús pedig legfőképp települések megalapításához.) A rövid játékban a termelési bónusz a hajózási társaságra is vonatkozik.

## A D épületek

### D – Sekrestye

Költség: 3 kő, 2 szalma  
Építési terület: másik kolostori épület szomszédságában (tengerparton, síkságon vagy domboldalon)  
Pontérték: 10 Szomszédsági érték: 7  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: G34

(A sekrestyében tárolják a miseruhákat, a szentelt bort, a füstölőt és a szentmise több kellékét.)

**Adj be 1-1 könyvet, cserépedényt, díszítőelemet és ereklyét, hogy kapj egy csodát.** Fordulónként csak egyszer hajtható végre. A könyv, a cserépedény, a díszítőelem és az ereklye együttesen 17 győzelmi pontot ér, a csoda pedig 30-at, vagyis a nyereség 13 győzelmi pont. Érdemes minél hamarabb megépíteni. A játékban összesen csak 8 csoda van, és ha ezeket már mind megszereztétek, a sekrestyével többé nem lehet csodához jutni.

### C – Tőzegkereskedő

Költség: 1 agyag, 2 kő  
Építési terület: csak tengerparton  
Pontérték: 12 Szomszédsági érték: 0  
Játékoszám: 1, 4  
Az épület száma: I31

**Adj be legfeljebb három tőzegtéglát; minden beadott tőzegtégláért kapsz 3 dénárt és 1 whiskey-t.** A tőzegtégla helyett nem adhatsz be tőzeget. Mivel a whiskey 2 dénárt ér, az elérhető maximális nyereség 15 dénár.

Az ír variánsban több tőzeget fogtok vágni (a whiskey-lepárlás miatt), mint a franciában; viszont a franciában többet használnak majd a tőzégégető. A **fítőház** megnöveli a tőzégvágás akció értékét. A **filiálé** ereklyét ad, ami az oszlopcarnoknál felhasználható.

### C – Filiálé

δ

Költség: 3 fa, 4 agyag  
Építési terület: másik kolostori épület szomszédságában (tengerparton, síkságon vagy domboldalon)  
Pontérték: 6 Szomszédsági érték: 7  
Játékoszám: 1, 3-4  
Az épület száma: I32

**Adj be 5 különböző árut, hogy kapj a készletből 1 ereklyét.** A beadott áruknak nem kötelező alapárúknak lenniük. Az áruapok elő- és hátoldala különböző áruknak számít. Ez különösen a búzánál fontos, ami bármikor átforgatható szalmává. Az egy- és az ötödénáros is két különböző áru. (A **filiáléval** és az **oszlopcarnokkal 5 áruból 14-et tudsz csinálni (közte 2 kővel), két lépésből.**)

A **hajózási társaság**ot és a **kádárműhelyt** érdemes már a játék elején bemutatni. Ezekkel a dsókerjelző sokkal többféleképpen használható.

### C – Kádárműhely

Költség: 3 agyag, 1 szalma  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 5 Szomszédsági érték: 3  
Játékoszám: bármennyi  
Típus: Termelőépület (rota)  
Az épület száma: I33

**Adj be 3 fát, hogy sört vagy whiskey-t kapj a rota szerint.** Csak egyféle árut kaphatsz: el kell döntened, hogy sört vagy whiskey-t szeretnél. A dsókerjelző helyzete szerint kapsz árut: amelyik mezőjén van a rotának a dsókerjelző, annyi árut kapsz a készletből. Ezután a jelzőt rakod át a rota 0-s mezőjére. Minthogy **nincs** se sör-, se whiskey-jelző, csakis a dsókerjelző helyzete számít. (Sör a népiünnepélyhez kell ajd, illetve települések alapításához; whiskey főleg az unadalmi központhoz.) A rövid játékbán a termelési bónusz a kádárműhelyre is vonatkozik.

A D pakliban több olyan épület is van, ami segít az árukat győzelmi pontokká konvertálni. A legfontosabb közülük a **sekrestye**, mivel a csodák begyűjtése egyike a győzelemhez vezető utaknak.

Ha már elég sok pénz van, építs palotát; ha ez nem sikerült, a pénzedet még mindig elköltheted a **hamisító műhelyben**. A francia variánsnál a martirionban lehet csodákat szerezni, az ír variánsban erre a **remetoronny** szolgál.

### D – A hamisító műhelye

Költség: 2 agyag, 1 szalma  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 4 Szomszédsági érték: 2  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: F35

**Hamis ereklyéket gyártasz. Adj be 5 dénárt, hogy kapj a készletből 1 ereklyét. Ezután beadhatsz még bárhányszor 10 dénárt, hogy kapj még 1-1 ereklyét.** (Simán forgasd át egy ötödénárosdat ereklyeoldalára.) Minthogy 5 dénár 2 győzelmi pontot ér, egy ereklye vásárlása 6 győzelmi pontot jelent, minden további ereklye megvásárlása 4 győzelmi pontot.

A **zarándokhely** illetve a **kincstár** révén is ereklyékhez juthattok.

### D – Zarándokhely

Költség: 6 dénár  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 2 Szomszédsági érték: 6  
Játékoszám: 1, 3-4  
Az épület száma: F36

**Adj be 1 könyvet egy cserépedényért, vagy 1 cserépedényt 1 díszítőelemért, vagy pedig 1 díszítőelemet 1 ereklyéért. Két ilyen cserét hajthatsz végre.** Megteheted, hogy 1 könyvet 1 cserépedényre cserélsz, majd azt azonnal 1 díszítőelemre; hasonlóképpen 1 cserépedényből két cserével 1 ereklye csinálható. A zarándokhellyel elérhető legnagyobb nyereség 8 győzelmi pont. (Habár a zarándokhely felépítéséért pénzt kell adni, nem építőanyagokat, ettől még a felbuzdása építési akciónak számít.)

A **dormitorium** a mészárszék után a második épület, amelynek aktiválásához szalma kell. A **kerítéssel** olcsón megnövelheted birtokodat.

### D – Dormitorium

Költség: 3 agyag  
Építési terület: másik kolostori épület szomszédságában (tengerparton, síkságon vagy domboldalon)  
Pontérték: 3 Szomszédsági érték: 4  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: F37

(A szerzetesek a dormitoriumban alszanak. A kora középkori kolostorokban ez még egy szalmával lezört közös helyiség volt.)

**Kapsz 1 cserépedényt. Emellett beadhatsz bárhányszor 1-1 szalmát és fát, hogy ennyi könyvet kapj a készletből.** Ne feledd, hogy búzáidat bármikor átforgathatod szalmává.

A dormitorium aktiválásakor 3 győzelmi pontot kapsz, plusz még annyiszor 2-t, ahányszor beadsz 1-1 fát és szalmát.

Az erdőkártyák is erőforrások, ráadásul ha nem használnátok fel őket, gátolják az építkezést. A favágáson kívül a **papírmalomnál** és a **népiünnepélynél** van csak szerepük.

### D – Papírmalom

Költség: 1 fa, 2 kő  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 5 Szomszédsági érték: 5  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: F38

**Vegyél le birtokodról legfeljebb 4 erdőkártyát; minden levett erdőkártyáért kapsz 1 könyvet.** A levett erdőkártyákért nem kapsz fát. Csak az akció során levett erdőkártyákért kapsz könyveket, a korábban levettekért nem. Akkor is kiválthatod az épület hatását, ha nincs birtokodon erdőkártya, de ilyenkor nem kapsz semmit. A papírmalommal egyszerre akár 8 győzelmi pont is szerzhető.

Étek főként a településekhez kell, energia szintűgy a településekhez, valamint pénzszerzéshez. Az **udvarház** viszont lehetővé teszi, hogy az ételt és az energiát közvetlenül győzelmi pontokra cseréljétek.

### D – Remetoronny

Költség: 4 kő  
Építési terület: csak domboldalon  
Pontérték: 6 Szomszédsági érték: 9  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: I35

**Adj be 5 dénárt, 1 whiskey-t és 14 győzelmi pontot, hogy kapj 1 csodát.** A 14 győzelmi pontot bármilyen árukkal megfizetheted. Mivel a whiskey 1, az 5 dénár 2 győzelmi pontot ér, összesen 17 győzelmi pontot adsz 30-ért, vagyis 13 győzelmi pontot nyersz. Ha túlfizeted a győzelmi pontokat (például 2 ereklyét beadva), nincs visszajáró. Összesen csak 8 csoda van, ha ezeket már mind megszereztétek, a remetoronnyal már nem szerezhetsz újabb csodákat.

### D – Kincstár

Költség: 2 agyag  
Építési terület: másik kolostori épület szomszédságában (tengerparton, síkságon vagy domboldalon)  
Pontérték: 5 Szomszédsági érték: 3  
Játékoszám: 1, 3-4  
Az épület száma: I36

**Forgasd át 1-1 könyvet és cserépedényt dénár- illetve agyagoldalára, hogy kapj a készletből 1 ereklyét. Ezt kétszer hajthatsz végre.** Mivel a könyv és cserépedény összesen 5 győzelmi pontot ér, kétszeri végrehajtásnál a nyereség 6 győzelmi pont, valamint 2 dénár és 2 agyag.

### D – Kerítés

Költség: 2 fa, 4 agyag  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 8 Szomszédsági érték: 6  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: I37

**Adj be 1 könyvet, hogy elvegyél magadnak a készletből 1-1 tetszőleges bérletablát és zálogablát.** Te döntöd el, hová és melyik oldalukkal felfelé rakod le a táblákat - a szabályok betartásával. (A kerítés különösen hasznos a következő épület, a népiünnepély aktiválása előtt.)

### D – Népiünnepély

Költség: 10 dénár  
Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
Pontérték: 3 Szomszédsági érték: 7  
Játékoszám: bármennyi  
Az épület száma: I38

**Adj be 1 sört, hogy annyiszor 1 győzelmi pontot kapj, ahány erdő- és lápkártya van még birtokodon.** Nem veszel le birtokodról sem erdő-, sem lápkártyát. Aszerint, mennyi győzelmi pontot kapsz, elvehetsz a készletből könyveket, cserépedényeket, díszítőelemeket és ereklyéket - ahogy neked tetszik. Egy áruafajtaból többet is elvehetsz. Megteheted, hogy kevesebb pontnyi árut veszel el, mint amennyi járna neked. Nem vehetsz el sem whiskey-t, sem ötödénáros. Saját készletedből nem adhatsz be árukat - ha például 6 győzelmi pont járna neked, nem adhatsz be 1 könyvet, hogy elvehess 1 ereklyét.

## D – Udvarház

Költség: 2 fa, 2 kő

Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal

Pontérték: 5 Szomszédsági érték: 6

Játékoszám: 1, 4

Az épület száma: G39

**Adj be 10 ételt vagy 6 energiát, hogy kapj a készletből 1-1 könyvet és díszítőelemet. Ezt még egyszer megszínálhatod.** 1 könyv és 1 díszítőelem összesen 6 győzelemi pontot jelent. 2 könyvért és 2 díszítőelemért beadhatsz 20 ételt, vagy 12 energiát, vagy pedig 10 ételt és 6 energiát. A 2 könyv és a 2 díszítőelem összesen 12 győzelemi pontot jelent.

A játék végén minden épületnek hasznosnak kell lennie, még azoknak is, amelyek meg sem épültek. Ezeket a **zarándokszállással**, illetve a **vendégházzal** lehet igénybe venni.

## D – Zarándokszállás

Költség: 3 fa, 1 szalma

Építési terület: másik kolostori épület szomszédságában (tengerparton, síkságon vagy domboldalon)

Pontérték: 7 Szomszédsági érték: 5

Játékoszám: 1, 3-4

Az épület száma: F40

**Egy még meg nem épült épület képességét használod.** A meg nem épült épület használatához nem kell munkaszereződést kötnöd. Amikor a D pakli játékba jön, az összes, még meg nem épült épület ki lesz rakva, és elég nagy a választék, ami persze egyre csökken. Ha még nem épült meg a kolostorkert, azt nincs értelme használni a zarándokszállással, hiszen még nincsenek azzal szomszédos épületek. (Ha a pasziánsznál a semleges játékos megkapta a zarándokszállást, azt nincs értelme használnod, hiszen ez azt is jelenti, hogy nincsenek már meg nem épült épületek.)

## D – Vendégház

Költség: 3 fa, 1 szalma

Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal

Pontérték: 7 Szomszédsági érték: 5

Játékoszám: 1, 3-4

Az épület száma: I40

**Egy még meg nem épült épület képességét használod.** A meg nem épült épület használatához nem kell munkaszereződést kötnöd. Amikor a D pakli játékba jön, az összes, még meg nem épült épület ki lesz rakva, és elég nagy a választék, ami persze egyre csökken. Ha még nem épült meg a kunyhó, azt nincs értelme használni a zarándokszállással, hiszen még nincsenek azzal szomszédos épületek. (Ha a pasziánsznál a semleges játékos megkapta a vendégházat, azt nincs értelme használnod, hiszen ez azt is jelenti, hogy nincsenek már meg nem épült épületek.)

Az utolsó épület talán a legerősebb is egyben - a **szerzház** azt a játékost jutalmazza, aki a legnagyobb kolostort építette.

## D – Szerzház

Költség: 1 agyag, 1 kő

Építési terület: másik kolostori épület szomszédságában (tengerparton, síkságon vagy domboldalon)

Pontérték: 3 Szomszédsági érték: 3

Játékoszám: bármennyi

Az épület száma: G41

**Fizess be 5 dénárt, hogy annyiszor 2 győzelemi pontot kapj, ahány kolostorépületed van (a pasziánszban kolostorépületenként 1 győzelemi pontot, a hosszú kétszemélyes játékokban kolostorépületenként másfél győzelemi pontot).** Az apát házával és magával a szerzházzal is számolni kell. A neked járó győzelemi pontokat könyvekben, cserépedényekben, díszítőelemekben és ereklyékben vedd el - te válogatod össze őket. Egy áru alakból többet is elvehetsz. Megteheted, hogy kevesebb győzelemi pontot érő lapkák válogatsz össze, mint amennyi jár neked. Nem vehetsz el győzelemi pontként ötédénárt, bort és whiskey-t. Nem adhatsz be győzelemi pontokat (ha például 6 győzelemi pont jár neked, nem adhatsz be 1 könyvet, hogy elvegyél 1 ereklyét.) A hosszú kétszemélyes játékokban minden kolostorépületedért másfél győzelemi pontot kapsz. Célserű ügyelned arra, hogy neked legyen a legtöbb kolostorépületed.

## 2. fejezet: A településlexikon



### Nyomornegyed

Költség: 1 energia, 1 étel

Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal  
(ügyelj a negatív szomszédsági értékre!)

Pontérték: 0 Szomszédsági érték: -3

A település száma: S01

A nyomornegyed felhúzása -3 győzelemi pontot jelent, hiszen megkapja saját szomszédsági értékét is. Ennek ellenére a megfelelő épületek mellé lerakva még így is megérheti.



### Tanya

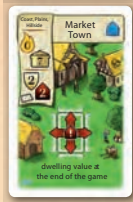
Költség: 3 energia, 3 étel

Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal

Pontérték: 1 Szomszédsági érték: 1

A település száma: S02

A tanya már megalapításakor 2 győzelemi pontot ér.



### Falu

Költség: 0 energia, 7 étel

Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal

Pontérték: 2 Szomszédsági érték: 2

A település száma: S03

A tanya már megalapításakor 4 győzelemi pontot ér.



### Halászfalu

Költség: 3 energia, 8 étel

Építési terület: csak tengerparton

Pontérték: 4 Szomszédsági érték: 6

A település száma: S04

A halászfalu már megalapításakor 10 győzelemi pontot ér.

Halászfalu csak tengerparton alapítható.



### A – Vándorcirkusz

Költség: 1 energia, 5 étel

Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal

Pontérték: -1 Szomszédsági érték: 5

A település száma: S05

A vándorcirkusz már megalapításakor 2 győzelemi pontot ér.



### B – Mezőváros

Költség: 6 energia, 5 étel

Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal

Pontérték: 3 Szomszédsági érték: 4

A település száma: S06

A mezőváros már megalapításakor 7 győzelemi pontot ér.



### C – Vásárváros

Költség: 9 energia, 15 étel

Építési terület: tengerpart, síkság vagy domboldal

Pontérték: 8 Szomszédsági érték: 6

A település száma: S07

A vásárváros már megalapításakor 14 győzelemi pontot ér.



### D – Váralja

Költség: 3 energia, 30 étel

Építési terület: csak domboldalon

Pontérték: 3 Szomszédsági érték: 3

A település száma: S01

A váralja már megalapításakor 18 győzelemi pontot ér.

A váralja csak domboldalon alapítható.

Mivel csak a D településfázisban kerül játékba, a kastélynal csak a kétszemélyes játékokban építhető meg. A pasziánszban és a többszemélyes játékokban az utolsó, a bónuszforduló utáni településfázisban is megépíthető.



### 3. fejezet: Mihez kell?

**Sör?** Sör csak az ír verzióban van. Nagyon tápláló, ezért 5 ételt ér. Egyes településekhez nagyon sok ételre lesz szükség, másrészt whiskey-vel kombinálva ereklyéket szerezhetsz a sörért a kápolnában (*B épület*). Sört el tudsz adni 7 dénárért a sörfőzdében (*kezdőépület*) és 8 dénárért a kocsmában (*B épület*). 1 sör kell ahhoz, hogy a népinnepeken minden erdő- és lápkártyáért 1 győzelmi pontot kapj.

**Kenyér?** Kenyér csak a francia verzióban van. A kenyér 1 ételt ér. Kenyérre és borra van szükség a kolostori templomban (*B épület*) az ereklye megszerzéséhez. 1 vagy 2 kenyert eladhatsz a sütőházban (*kezdőépület*), darabját 4 dénárért. Egyes településeken megalapításához nagyon sok ételre lesz majd szükség.

**Könyv?** A könyv 2 győzelmi pontot ér, ráadásul egyike azon négy árunak, amelyekért a sekrestyében (*D épület*) csodát szerezhetsz. Az ír verzióban a könyv hasznos erőforrás: a druida házában (*A épület*) 5 és még 3 árua cserélhetsz 1 könyvet, míg a kerítésnél (*D épület*) 1 könyvért egy-egy bérlet- és zálogtáblával megnövelheted birtokodat.

**Cserépedény?** A cserépedény 3 győzelmi pontot ér, ráadásul egyike azon négy árunak, amelyekért a sekrestyében (*D épület*) csodát szerezhetsz. A városi házában (*C épület*) eladhatsz 1 cserépedényt 12 dénárért, a zárandokhelyen (*D épület*) pedig becserélheted díszítőelemre. Az ír verzióban a kincstárban (*D épület*) egy könyvvel együtt becserélheted egy ereklyére.

**Agyag?** Az agyag fontos építőanyag. Nagyobb mennyiségű agyag kell a francia verzióban a kolostori templomhoz (*B épület, 5 agyag*), az ír verzióban pedig a kerítéshez (*D épület, 4 agyag*). A kolostori műhelyben (*A épület*) az agyagból cserépedényt csinálhatsz (a cserépedény 3 győzelmi pontot ér), amit majd a városi házában (*C épület*) eladhatsz 12 dénárért.

**Dénár?** A dénár - ellentétben az étellel és az energiával - bármikor átváltható más címletekre. A pénzeden növelheted kolostorod birtokát, valamint munkaszerződéseket köthetsz. Nehezen jutsz egyről a kettőre, ha nincs pénzed - kénytelen leszen fát meg tőzeget vágni, más alternatíva híján. Bizonyos épületeket költségedtől dénárban kell megfizetned, ilyen például a palota (*25 dénár*) vagy a kőfejtő (*5 dénár*), a francia verzió kolostorkertje (*3 dénár*) és zárandokhelye (*6 dénár*) vagy az ír verzió népinnepe (10 dénár).

**Energia?** Energiát a tőzegtégla ad (3), a tőzeg (2), a fa (1) és a szalma (*fél energia*). A településekhez több-kevesebb energia kell. A kohóban (*kezdőépület*) 3/6/9 energiából 5/8/10 dénárért csinálhatsz. A kőfaragónál (*kezdőépület*) energiáért és ételért követ kapsz, a kolostori műhelyben (*A épület*) az agyagból és energiából cserépedény lesz, a kőből és energiából díszítőelem. Az udvarházban (*D épület*) 6/12 energiából 6/12 győzelmi pontot csinál. A francia verzióban energia kell ahhoz, hogy a sütőházban (*kezdőépület*) kenyér készüljön, a hajózási társaságnál energiáért húst, kenyert vagy bort szerezhetsz. Az ír verzióban az energiára meghatározott formában van szükség: tőzegtégla a lepárlóban (*B épület*), tőzegtéglaként a tőzegtéglaáronál (*C épület*).

**Liszt?** Liszt csak a francia verzióban van. Lisztet főként a szélmalomban (*kezdőépület*) szerezhetsz, ahol 1-7 búzáért kapsz ugyanennyi lisztet. Lisztre van szükség a sütőházban (*kezdőépület*), ahol kenyert süthetsz - a kenyér 3 ételt ér, és a kolostori templomban (*B épület*) ereklyére cserélhető -, ráadásul kenyérsütéskor 1 vagy 2 kenyert el is adhatsz, darabját 4 dénárért.

**Étel?** Ételt elsősorban a településfázisban, települések alapításához kell, de bizonyos épületek használatához is ételre van szükség. A kőfaragó (*kezdőépület*) révén követ lehet szerezni ételért és energiáért. A francia verzió fogadóiban (*B épület*) az ételért dénárokat adnak. Az udvarházban (*D épület*) az ételt könyvekre és díszítőelemekre lehet cserélni. Számos épület működtetéséhez meghatározott fajtájú ételt (pl. hús, kenyér) kell.

**Erdő?** A francia verzióban a papírmalom (*D épület*) miatt érdemes lehet nem kivágni az összes erdőt a játék elején, mivel a papírmalomban akár 4 erdőkártyát is könyvre válthatsz - márpedig a könyv 2 győzelmi pontot ér, és a csodához is szükséges. Az ír verzióban viszont a népinnepe (*D épület*) miatt érdemes megtartani erdőket a végjátékig, mivel a népinnepe során annyiszor 1 győzelmi pontot kapsz, ahány erdő- és lápkártya van összesen birtokodon.

**Búza?** A francia verzióban a szélmalomban (*kezdőépület*) lisztet öröhlhetsz búzából, hogy utóbb a lisztből kenyert csinálj a sütőházban (*kezdőépület*). Az ír verzióban a búzából malátát csinálhatsz a malátázóban (*kezdőépület*), hogy utóbb a malátából sört főzz a sörfőzdében (*kezdőépület*). A búzátat bármikor átforgathatsz szalmává, amikor csak szükségesnek látod - például a kolostorudvarban (*kezdőépület*) könnyen más árukra cserélheted búzátat és szalmát. Az, hogy a búza és a szalma két különböző árú, jól jön a francia verzióban a piacnál (*kezdőépület*), az ír verzióban pedig a fiálánál (*C épület*). Ahhoz, hogy kihasználhassd a francia verzió martüriomát (*B épület*), mind szalmára, mind búzára szükség lesz. A búza ráadásul 1 ételt ér, a szalma pedig egyszerűen építőanyag, másrészt energiaforrás.

**Szőlő?** Szőlő csak a francia verzióban van. A szőlő 1 ételt ér, de sokkal fontosabb, hogy a borászatban (*B épület*) bor készíthető a szőlőből, márpedig a bor is 1 ételt ér, valamint 1 dénár és 1 győzelmi pontot is. Ha sok szőlőd van, könnyen sok győzelmi pontot juthatsz. A bor révén elkerülheted, hogy ki kelljen fizetned a munkaszerződés 1 vagy 2 dénáros költségét. Amikor a borászatban bort készítesz, egyben 1 bort el is adhatsz 7 dénárért.

**Birka?** A birka egyrészt 2 ételt ér, másrészt szalmával együtt a mézárászekén (*A épület*) húrra váltható át, és a hús már 5 ételt ér - így könnyebb lesz a legértékesebb települések megalapítása. A játék elején birka révén juthatsz legkönnyebben kőhöz, mivel a kőfaragónál (*kezdőépület*) ételért cserébe kapsz követ. Az ír verzióban pénzt kapsz a gyapjúfonóban (*kezdőépület*) aszerint, hány birkád van - és ekkor még el sem vesztéd birkáidat.

**Maláta?** Maláta csak az ír verzióban van. Búzához hozzáadva sört főzhetsz belőle, tőzeget és fát hozzáadva pedig whiskey-t - mindezt a sörfőzdében (*kezdőépület*), illetve a lepárlóban (*B épület*). A francia verzióban nincs maláta.

**Hús?** A hús 5 ételt ér. Egyes települések megalapítása nagyon sok ételre lesz szükség be kerül. A kőfaragónál (*kezdőépület*) kőre cserélhető az étel, az udvarházban (*D épület*) győzelmi pontokra. A francia verzióban az étel eladható a fogadóban (*B épület*), az ír verzióban pedig a 1-4 hús ugyanennyi cserépedényre cserélhető a refectoryumban (*C épület*) - márpedig minden cserépedény 3 győzelmi pontot ér.

**Láp?** A francia verzióban bátran csapold le a lápokot, csak a helyet foglalják. A lápot a tőzegvágás akcióval tudod lecsapolni - ezt nem hajthatod végre akkor, ha birtokodon már nincs lápkártya (ha szükség van energiára, a kolostorudvarban (*kezdőépület*) ilyenkor is tudsz tőzeget szerezni). Az ír verzióban viszont a népinnepe (*D épület*) során annyiszor 1 győzelmi pontot kapsz, ahány erdő- és lápkártya van összesen birtokodon.

**Díszítőelem?** A díszítőelem 4 győzelmi pontot ér, ráadásul egyike azon négy árunak, amelyekért a sekrestyében (*D épület*) csodát szerezhetsz. A francia verzióban a zárandokhelynél (*D épület*) a díszítőelemet ereklyére cserélheted (vagyis 4 győzelmi pontot 8-ra).

**Tőzeg?** A tőzeg 2 energiát ér. Majdnem minden településhez kell energia, de energia kell a kohóhoz (*kezdőépület*) és az udvarházhoz (*D épület*) is. A francia verzióban 3 energia kell a hajózási társasághoz (*C épület*), de kell energia a kolostori műhelyhez (*kezdőépület*) és a sütőházhoz (*kezdőépület*) is. Tőzeget tőzegvágással szerezhetsz, de ehhez az kell, hogy legyen lápkártya birtokodon; emellett tőzeget a kolostorudvarban (*kezdőépület*) is szerezhetsz, vagy új lápokot csatolhatsz birtokodhoz.

**Tőzegtégla?** A tőzegtégla 3 energiát ér, és a legtöbb energiaköltséget osztható 3-mal. Egyébként jórészt megegyezik a használatával a tőzeggel. Az ír verzióban a tőzegtéglaáronál (*C épület*) becserélheted tőzegtéglaidat whiskey-re és pénzre.

**Ereklye?** Az ereklye 8 győzelmi pontot ér, ráadásul egyike azon négy árunak, amelyekért a sekrestyében (*D épület*) csodát szerezhetsz. A francia verzióban a kolostori templomban (*B épület*) és a hamisító műhelyben (*D épület*) szerezhetsz ereklyét, az ír verzióban a kápolnában (*B épület*), a fiálánál (*C épület*) és a kincstárban (*D épület*). Ugyancsak ebben a verzióban az oszlopocsanokban az ereklyét rengetegféle árua becserélheted.

**Mire jó a nyomornegyed?** Nos, igen, 1 ételbe és 1 energiába kerül, és -3 győzelmi pont a játékok végén - azonban a szomszédos épületek miatt még így is bőven megérheti. Ugyanakkor a -3-as szomszédosági érték miatt jobb, ha a nyomornegyed mellé nem alapítasz más településeket.

**Kő?** A kő fontos építőanyag. Nagyobb mennyiségű kő kell a kastély (*C épület, 5 kő*) megépítéséhez, valamint az ír verzió remetetornyához (*D épület, 4 kő*). A kolostori műhelyben (*A épület*) 1 kőből és 1 energiából 1 díszítőelemet csinálhatsz. Kezdetben csak a kőfaragónál (*kezdőépület*) és az építészpiacon (*kezdőépület*) lehet követ szerezni, utóbb már a kőfejtőkől (*B és C épület*) is.

**Szalma?** A szalma fontos építőanyag. A mézárászekén (*A épület*) szalmáért és birkáért húst kapsz: minden szalma-birka kombóért 1 húst. A szalma arra is jó, hogy a kolostorudvarban (*kezdőépület*) vagy a piacon (*kezdőépület*) más árukra cseréld, de olykor még az is jól jön, hogy minden szalma fél energiát ér.

**Whiskey?** Whiskey csak az ír verzióban van. A whiskey 2 ételt ér, de ami még fontosabb, 1 győzelmi pontot is. Whiskey-vel megajándékozhatod a szomszéd kolostort, hogy ne kelljen ki fizetned a munkaszerződés egy- vagy kétdénáros költségét. Whiskey-t el tudsz adni a kocsmában (*B épület*) 7 dénárért. Az uradalmi központ (*C épület*) használatához whiskey kell. Ahhoz, hogy a remetetornyban (*D épület*) csodához juss, többek közt whiskey-re is szükséged lesz.

**Bor?** Bor csak a francia verzióban van. A bor 1 ételt ér, de ami még fontosabb 1 dénár és 1 győzelmi pontot is. A borral megajándékozhatod a szomszéd kolostort, hogy ne kelljen ki fizetned a munkaszerződés egy- vagy kétdénáros költségét. Borral és kenyérral a kolostori templomban (*B épület*) ereklyéhez jutsz, valamint a palota (*C épület*) használatához is borra lesz szükséged.

**Csoda?** A csoda rengeteg győzelmi pontot ér: 30-at. Ha a sekrestyében (*D épület*) a megszábot 4 árut csodára cseréld, 13 győzelmi pontot nyersz az üzletben. Az ír verzióban a remetetornyot (*D épület*) használva 1 whiskey-ért, 5 dénárért és 14 győzelmi pontért kapsz egy csodát, a nyereség itt is 13 győzelmi pont. A francia verzióban a martüriomban (*B épület*) 13 különböző árut beadva kapsz 1 csodát. A játékban összesen csak 8 csoda van: ha ezeket már mind megszerezted, a "csodagyártó" épületeket többé nem használhatjátok.

**Fa?** A fa fontos építőanyag, azonkívül 1 energiát ér. Nagyobb mennyiségű fa kell a kastély (*C épület, 6 fa*) megépítéséhez. A hajóépítő műhelyben (*B épület*) 2 fát becserélhetsz 1 díszítőelemre (4 győzelmi pont) és 5 dénár. Ezenkívül számos olyan épület aktiválásához is felhasználhatsz fát, amelyhez többféle áru szükséges. A francia verzióban fát és szalmáért könyveket kapsz a dormitoriumban (*D épület*), az ír verzióban fából, malátából és tőzegből whiskey-t készíthetsz a lepárlóban (*B épület*), valamint a kádárműhelyben (*C épület*) 3 fáért nagyobb mennyiségű sört vagy whiskey-t szerezhetsz.

## 4. fejezet: Hogyan szerezhetem meg?

A francia variáns egyes épületei, mint a kolostori templom, a palota vagy a sekrestye, gondos tervezést igényelnek. ugyanez igaz az ír változat kápolnájára, uradalmi központjára és sekrestyéjére is.

### Kolostori templom

(B épület, francia variáns)

1-1 kenyérré és borért kapsz 1 ereklyét.

Hogy tehetsz szert kenyérré és borra?

Honnét szerezhetsz **kenyeret**?

- **Sütőház** (kezdőépület): minden 1 lisztért és fél energiáért 1 kenyér
- **Hajózási társaság** (C épület): 3 energiáért kenyér a dzsókerjelző szerint
- **Piac** (kezdőépület): 1 kenyér (és 7 dénár) 4 különböző áruért
- **Majorság** (A épület): 1 kenyér (valamint 1 könyv, 2 szőlő és 2 liszt) 1 dénárért (csak a négy személyes játékokban)

Honnét szerezhetsz **bor**t?

- **Borászat** (B épület): minden szőlőért 1 bor
- **Hajózási társaság** (C épület): 3 energiáért bor a dzsókerjelző szerint
- **Kikötői sétány** (kezdőépület): 1 bor (valamint 1-1 cserépedény, fa és dénár)
- **Könyvtár** (A épület): 1 bor 1 dénárért



### Kápolna

(B épület, ír variáns)

1-1 sörért és whiskey-ért 1 ereklyét.

A kocsmában (B épület) ugyanezekért az árukért kapsz 15 dénárt.

Hogy tehetsz szert sörre és whiskey-re?

Honnét szerezhetsz **sört**?

- **Sörfőzde** (kezdőépület): minden búza-maláta kombóért 1 sör
- **Kádárműhely** (C épület): 3 fáért sör a dzsókerjelző szerint
- **Hamis világítótorony** (kezdőépület): 1 sör vagy 1 whiskey (és még 3 dénár)
- **Szent hely** (A épület): 1 sör vagy 1 whiskey (és még 3 áru)
- **Refectorium** (C épület): 1 sör (és 1 hús, valamint a lehetőség hús cserépedényre cserélésére)

Honnét szerezhetsz **whiskey-t**?

- **Lepárló** (B épület): minden maláta-fa-tőzeg kombóért 2 whiskey
- **Kádárműhely** (C épület): 3 fáért whiskey a dzsókerjelző szerint
- **Tőzegkereskedő** (C épület): legfeljebb 3 whiskey, mind 1 tőzegtégláért (csak a négy személyes játékokban)
- **Hamis világítótorony** (A épület): 1 whiskey vagy 1 sör (és még 3 dénár)
- **Szent hely** (A épület): 1 whiskey vagy 1 sör (és még 3 áru)
- **Scriptorium** (A épület): 1 whiskey 1 dénárért (valamint még 1-1 könyv és hús)



### Palota

(C épület, francia variáns)

**Uradalmi központ**

(C épület, ír variáns)

A palota megépítéséhez 25, az uradalmi központ megépítéséhez 20 dénár van szükség.

Honnét szerezhetsz **legalább 3 dénárt**?

**Mindkét variánsban:**

- **Az apát háza** (alapépület): dénárak a dénár- vagy a dzsókerjelző szerint
- **Kohó** (kezdőépület): 5/8/10 dénár 3/6/9 energiáért
- **Kolostorudvar** (kezdőépület): 6 dénár 3 különböző áruért
- **Hajóépítő műhely** (B épület): 5 dénár 2 fáért (és még 1 díszítőelem is)



**Csak a francia variánsban:**

- **Fogadó** (B épület): akár 15 dénár 7 ételért és 1 borért (csak a három- és négy személyes játékokban)
- **Városi ház** (C épület): 12 dénár 1 cserépedényért
- **Sütőház** (kezdőépület): 1 kenyérré 4 dénár, 2 kenyérré 8 dénár
- **Piac** (kezdőépület): 7 dénár 4 különböző áruért (és még 1 kenyér is)
- **Borászat** (B épület): 7 dénár 1 borért

Minden bor 1 dénár ér (l. Honnét szerezhetsz bort?), de legalább egy bort érdemes meghagyni, hogy a palotát megépítése után azonnal használhasd - persze csak akkor, ha rendelkezésedre áll a perjeled.

**Csak az ír variánsban:**

- **Tőzegkereskedő** (C épület): akár 15 dénár (9 dénár, valamint a 6 dénárért érő 3 whiskey 3 tőzegtégláért) (csak a négy személyes játékokban)
- **Kocsmá** (B épület): akár 13 dénár (15 dénár 1 sörért és 1 whiskey-ért, de az utóbbi 2 dénárért) (csak a három- és négy személyes játékokban)
- **Sörfőzde** (kezdőépület): 7 dénár 1 sörért
- **Gyapjúfonó** (kezdőépület): 3/5/6 dénár 1/5/9 birka megléte esetén (csak a három- és négy személyes játékokban)
- **A druida háza** (A épület): 5 dénár 1 könyvért (valamint még 3 azonos áru) (csak a négy személyes játékokban)
- **Hamis világítótorony** (kezdőépület): 3 dénár (valamint még 1 sör vagy 1 whiskey)

Minden whiskey 2 dénár ér (l. Honnét szerezhetsz whiskey-t?), de legalább egy whiskey-t érdemes meghagyni, hogy az uradalmi központot megépítése után azonnal használhasd - persze csak akkor, ha rendelkezésedre áll a perjeled.

### Sekrestye

(D épület, mindkét variáns)

1-1 könyvért, cserépedényért, díszítőelemért és ereklyéért (ezek mind győzelmi pontokat érnek) kapsz 1 csodát.



Honnét szerezhetsz **könyvet**?

#### Mindkét variánsban:

- Udvarház (D épület): 1 vagy 2 könyv, darabja 10 ételért vagy 6 energiáért (és még 1 vagy 2 díszítőelem) (csak a négyesemélyes játékokban)
- Szerzetház (D épület): könyvek a kolostorépületek mennyisége alapján

#### Csak a francia variánsban:

- Majorság (A épület): 1 könyv 1 dénárért (valamint még 1 kenyér és 2-2 szőlő és liszt)
- Könyvtár (A épület): 1/2/3 könyv 1/2/3 dénárért
- Fürdőház (B épület): 1 könyv 1 dénárért (valamint még 1 cserépedény is, és a szerzetesek visszaszerzése) (csak a négyesemélyes játékokban)
- Dormitorium (D épület): könyvek, darabja 1-1 szalmaért és fáért (és még 1 cserépedény)
- Papírmalom (D épület): 1/2/3/4 könyv 1/2/3/4 erdőkártya eltávolításáért

#### Csak az ír variánsban:

- Csűr (kezdőépület): 1 könyv 1 dénárért (valamint még 4 búza is) (csak a négyesemélyes játékokban)
- Szent hely (A épület): 1 könyv (valamint még 2 búza/maláta és 1 sör/whiskey)
- Scriptorium (A épület): 1 könyv 1 dénárért (valamint még 1 hús és 1 whiskey)
- Kápolna (B épület): 1 könyv 1 dénárért (valamint még ereklyéket is szerezhetsz)
- Népünnepély (D épület): könyvek 1 sörért, az erdő- és lápkártyák mennyisége alapján



Honnét szerezhetsz **cserépedényt**?

#### Mindkét variánsban:

- Kolostori műhely (A épület): 1/2/3 cserépedény 1/2/3 agyagért és energiáért (1 díszítőelemet is szerezhetsz)
- Szerzetház (D épület): cserépedények a kolostorépületek mennyisége alapján

#### Csak a francia variánsban:

- Kikötői sétány (kezdőépület): 1 cserépedény (valamint még 1-1 fa, bor és dénár)
- Fürdőház (B épület): 1 cserépedény 1 dénárért (valamint még 1 könyv is, és a szerzetesek visszaszerzése) (csak a négyesemélyes játékokban)
- Dormitorium (D épület): 1 cserépedény (és könyvek, darabja 1-1 szalmaért és fáért)
- Zarándokhely (D épület): 1-2 cserépedény ugyanennyi könyvért (csak a három- és négyesemélyes játékokban)

#### Csak az ír variánsban:

- Refectorium (C épület): 1-4 cserépedény ugyanennyi húsért (valamint ingyen 1-1 hús és sör)
- Népünnepély (D épület): cserépedények 1 sörért, az erdő- és lápkártyák száma alapján



Honnét szerezhetsz **díszítőelemet**?

#### Mindkét variánsban:

- Kolostori műhely (A épület): 1 díszítőelem 1 kőért és 1 energiáért (cserépedényeket is szerezhetsz)
- Hajóépítő műhely (B épület): 1 díszítőelem 2 fáért (valamint még 5 dénár)
- Udvarház (D épület): 1 vagy 2 díszítőelem, darabja 10 ételért vagy 6 energiáért (és még 1 vagy 2 könyv) (csak a négyesemélyes játékokban)
- Szerzetház (D épület): díszítőelemek a kolostorépületek mennyisége alapján

#### Csak a francia variánsban:

- Zarándokhely (D épület): 1-2 díszítőelem ugyanennyi cserépedényért (csak a három- és négyesemélyes játékokban)

#### Csak az ír variánsban:

- Népünnepély (D épület): díszítőelemek 1 sörért, az erdő- és lápkártyák száma alapján



Honnét szerezhetsz **ereklyét**?

#### Mindkét variánsban:

- Szerzetház (D épület): ereklyék a kolostorépületek mennyisége alapján

#### Csak a francia variánsban:

- Kolostori templom (B épület): 1 ereklye 1-1 borért és kenyérért, vagy 2 ereklye 2-2 borért és kenyérért
- A hamisító műhelye (D épület): 1 ereklye 5 dénárért, valamint bárhány ereklye darabonként 10 dénárért
- Zarándokhely (D épület): 1-2 ereklye ugyanennyi díszítőelemért (csak a három- és négyesemélyes játékokban)

#### Csak az ír variánsban:

- Kápolna (B épület): 1/2/3 ereklye 1/2/3 sörért és whiskey-ért (valamint még 1 könyv)
- Filialé (C épület): 1 ereklye 5 különböző áruért (csak a három- és négyesemélyes játékokban)
- Kincstár (D épület): 1-2 ereklye ugyanennyi könyvért és cserépedényért (valamint még ugyanennyi dénár és agyag) (csak a három- és négyesemélyes játékokban)
- Népünnepély (D épület): ereklyék 1 sörért, az erdő- és lápkártyák száma alapján

#### Az utolsó akció

Az utolsó akciónál bármelyik épület választható.

A francia verzióban ezeket az épületeket választják a leggyakrabban:

- **Kastély** (a települések nagyon sok pontot érhetnek)
- **Kolostori templom**: 7 vagy 14 győzelmi pont (azért nem 8 vagy 16, mert a bor is 1 győzelmi pontot ér)
- **Sekrestye**: 13 győzelmi pont
- **Kolostori műhely**: maximum 13 győzelmi pont
- **Szerzetház**: 2 győzelmi pont minden kolostorépületért
- **Udvarház**: 6 vagy 12 győzelmi pont (csak a négyesemélyes játékokban)
- **Papírmalom**: maximum 8 győzelmi pont (4 erdőkártyáért)
- **Dormitorium**: 3 győzelmi pont, plusz minden szalma-fa kombinációért még 2 győzelmi pont
- A hamisító műhelye: 5 dénárért 6, 15 dénárért 10, 25 dénárért 14 győzelmi pont (azért nem 8, 16 és 24 győzelmi pont, mert minden ötödénáros 2 győzelmi pontot ér)
- Borászat: 1-2 győzelmi pont a dénárokból, plusz minden borra forgatott szőlőért 1 győzelmi pont
- Hajózási társaság: 1 pont minden borért

Az ír verzióban ezeket az épületeket választják a leggyakrabban:

- **Kápolna**: maximum 23 győzelmi pont 3-3 sörért és whiskey-ért, valamint 1 dénárért (azért nem 26, mert a 3 whiskey 3 győzelmi pontot ér)
- **Kastély** (a települések nagyon sok pontot érhetnek)
- **Sekrestye**: 13 győzelmi pont
- **Kolostori műhely**: maximum 13 győzelmi pont
- **Szerzetház**: 2 győzelmi pont minden kolostorépületért
- **Udvarház**: 6 vagy 12 győzelmi pont (csak a négyesemélyes játékokban)

## KÖZREMŰKÖDŐK

Tervező: Uwe Rosenberg

Szerkesztő: Uwe Rosenberg and Grzegorz Kobiela

Illusztrátor: Klemens Franz

*A játék fejlesztése két nagy szakaszban történt, 2009 áprilisában és 2010 januárjában. Az alapötletet a Lookout Games 2008-as játékából, a Le Havre-ből származik. A bencés kolostor, mint önálló gazdasági egység használatára akkor eszmélt rá a tervező, amikor a nászútját töltötte Walkenriedben; az ottani kolostorban külön kiállításon hasonlították össze a középkori kolostori gazdaságot a modern vállalkozásokkal.*

Köszönet jár Susanne Rosenbergben, Andreas Odendahlnek és Patrick Kornernek az angol szabályért, Grzegorz Kobielának és Chris Linnemannak a korrektúráért. Köszönet jár Nina Rosenbergnek erkölcsi támogatásáért és az összes játékesztelőnek - nélkülük nem születhetett volna meg a játék. Susanne Rosenberg, Erwin Amann, Tabea Luka, Gregorz Kobiela, Gunnar Bertram, Sigurd Göbel, Marc Schmitz, Marcus Krug, Rolf Raupach, Jens Grothollmann, Katharina Woroniuk, Hagen Dorgathen, Frank Hommes, Frederike Diehl, André Diehl, Ralph Bruhn, Christian Hildenbrand, Miguel Zulaica, Monika Harke, Rainer Harke, Gerda Leutermann, Bernd Breitenbach, Andreas Höhne, Carsten Büttemeier, Julius Kündiger, Achim Flammenkamp, Kai Poggenklas, Thorsten Roth, Jan Eric Feuster, Heike Feuster, Heiko Schiffer, Swantje Klein, Ralf zur Linde, Nicole Reiske, Carsten Hübner, Georg von der Brüggen, Claudio Maniglio, Diana Schmidt, Michael Heißing, Harry Kübler, Thomas Winheller, Inga Blecher, Jennifer Guttmann, Frederik Häfker, Marc Jünger, Stefanie Hahmeier, Michael Neugebauer, Suse Dahn, Svenja Dahn, Ingo Kasprzak, Gabriele Goldschmidt, Rosemarie Vahland, Arne Hoffmann, Nils Miehe, Michael Kapik, Birgit Baer, Nicole Weinberger, Jürgen Kudritzky, Janina Kleinemenke, Tina Maniura, Jennifer Ha, Jessica Jordan, Timo Loist, Corinna Büttemeier, Petra Zarbock, Jens Kemper, Frederik Wagener, Agnieszka Kobiela, Björn Kalies, André Kretzschmar, Nicole Griesenbrock, Marika Voß, Christian Voß, Sabine Lochner, Jan-Hendrik Lochner, Thomas Ludwig, Alfred Schneider, Christoph Keutmann, Kajo Strauch, Marcel Schwarz, Gisela Postler, Björn Postler, Jörg Hübner, Verena Wall, Ingo Böckmann, Thorsten Haube, Michael Speckmann, Mike Neinert, Andreas Odendahl, Bastian Winelhauer, Brigit Beuscher, Domonik Riege, Dirk Augenbraun, Markus Benning, Thomas Mechtersheimer, Christian Becker, Thorsten Kempkens, Markus Dichtel, Peter Raschdorf, Dirk Schröder, Gesa Bruhn, Sebastian Wehlmann, Nicki Rose, Joachim Dell, Regina Molter, Andreas Molter, Andrea Rickert, Markus Treis, Charly Petri, Michael Schmitz, Joachim Janus, Bodo Drews, Stefan Honigfort, Claudia Hast, Ralf Partenheimer, Tanja Muck, Peter Muck, Sven Junior, Volker Busch, Volker Geilmann, Oliver Krick, Ralf Rechmann, Simone Hüther, Volker Schäfer, Kai Bränzel, Malte Ogurreck, Torsten Tschirner, Monika Dillingerová, Dagmar de Cassan, Maria Schanz, Christoph Vavru, Sascha Hendriks, Nils Buchhage, Nick Buschner, Markus Rathgeb, Tina Christian, Thorsten Koch, Jörn Nitschke, Günter Nörenberg, Marcel Reintges, Bianca Steinbrecher, Thore Kries, York Kries, Meike Mühlhop, Birthe Weibrecht, Gerald Francke, Michael Lang, Stefan Crecelius, Carsten Laßmann, Bodo Merz, Marcel Plum, Detlev Husemann, Marian Wall, Frank Heeren, Helge Ostertag, Pan Pollack, Christian Grofer, Anne Sandmann, Florian Sandmann, Diana Zey, Stefan Wahoff, Ronny Vorbrodt, Gaby von Dewitz, Miriam Bode, Angela Griller, Julia Griller, Gernot Almer, Klemens Franz, Andreas Resch, Holger Lätermann, Thorsten Hanson, Reinhold Kanz, Dirk Krause, Ulf Reintges, Torsten Buhck, Thomas Legler, Holger Herrmann, Hanno Girke, Stephan Kottkamp, Michael Grünert, Marc Vierhaus, Benjamin Nobbe, Philip Thomé, Jennifer Herrmann, Daniel Szewczyk, Walther "Mac" Gerds, Stephan Borowski, Felix Lübeck, Maria João Águeda Dos Santos Leite, Pedro Silva, Jared Chaves, Sven Sievers, Stephan Grochtmann, Melanie Arens, Ralph Arens, Sophia Gräbner, Klara Esch, Thekla Esch, Stefan Esch, Carlotta Siegeroth, Jill McLachlan, Violetta McLachlan, Mattis von Lingen, Torsten Umlauf, Marc Andre Wulf, Dave Luza, Sebastian Wehlmann, William Attia, Conny Richter, Petra Böhm, Dieter Alber, Volker Geilhausen, Jürgen Godlewski, Silvia Kastner, Jutta Wojtyczka, Steffen Hufnagel, Lea Wild, Bernadette Beckert, Nicole Strauch, Andreas Buhlmann, Mario Weise, Rolf Braun, Michael Grillhuber, Silke Neuberger, Heiko Wienecke, Torsten Herrmann, Sebastian Lohre, Rick Schumann, Stephan Matos Camacho, Jürgen Bauereiss, Bastian Feuerstein, Torsten Mayer, Matthias Rietberger, Bianca Batsch, Bettina Timmermann, Dirk Kleemann, Bodo Thevissen, Julia Rothes, Tina Wellmann, Marc Kürten, Kay Wissmann, Edgar Bilz, Sören Paukstädt, Isabel Rathgeb, Thomas Reh, Daniela Reh, Nora Linse, Alexandra Hopot, Michaela Christmann, Martin Schmoll, Jürgen Junghänel. Külön köszönet Nicole Resikének, Carsten Hübnernek és Georg von der Brüggennek, akik hónapokat töltöttek a többszemélyes játék finomra hangolásával.

© 2011 Lookout Games

[www.lookout-games.de](http://www.lookout-games.de)

English language publisher:

Z-Man Games, Inc. © 2011

**Z-MAN**  
games

[www.zmangames.com](http://www.zmangames.com)