

Andreas Seyfarth

# San Juan

Aranyásó vagy kormányzó? Tanácsos vagy építész?  
Melyik szerepet játszod majd az új világban?  
Egyetlen célod, hogy minél nagyobb gazdagságra  
és hírnévre tegyél szert.

## Áttekintés

A játékot számos körön keresztül játsszuk. Minden körben minden játékos választ egyet az öt lehetséges szerep közül és minden játékos végrehajtja az adott szerephez tartozó akciót, az óramutató járásával megegyező irányban. Így például az árut az iparos gyártja, amiket azután a kereskedő ad el a kereskedőházban.

Az eladásból származó pénzből az építész segítségével emelhetünk házakat San Juanban.

Az a játékos nyeri a játékot, aki legügyesebben választ szerepet, legjobban él a szerepek adta kiváltságokkal.

**A játék végén az lesz a győztes, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.**

*A San Juan különlegessége, hogy a kártyákat többféleképpen is lehet használni: pénzként a játékos kezében, épületként a játéktéren, és képpel lefelé áruként a termelőépületeken.*

## Tartalom

- 110 kártya (42 termelő- és 68 lila épület)
- 1 kormányzókarton (ez jelöli a kezdőjátékost)
- 5 szerepkarton (építész, iparos, kereskedő, tanácsos és aranyásó)
- 5 kereskedőház-karton (különböző terményárakkal)
- 1 pontozófűzet és 1 ceruza (a győzelmi pontok feljegyzésére)

*A szabályok két részre vannak bontva, a fő szabályok a bal oldali széles részen, az összefoglalók a jobb szélén a keskeny sávban találhatóak. Azt javasoljuk, hogy először olvassd át a fő szabályokat. Ebben dönt betűvel szedjük a példákat és a speciális eseteket. Miután már tisztában vagy a szabályokkal, játék közbeni gyors emlékeztetőként jó hasznát veheted a lapszéli összefoglalóknak is.*

A kiadó és a szerző köszönetet szeretne mondani Richard Borgnak és Tom Lehmann-nak javaslataikért. Köszönjük továbbá a tesztelőknak a segítségét és a hasznos tanácsokat.

**Körről körre a játékosok különböző szerepeket választanak, és végrehajtják a kapcsolódó akciót, hogy minél értékesebb épületeket építhessenek.**

**A játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyer.**



## Előkészületek

- A játékosok a nekik tetsző módon kiválasztják maguk közül a **kezdőjátékost**. A kezdőjátékos megkapja a **kormányzókartont**.
- Helyezzük az **5 szerepkartont** az asztal közepére, tetszőleges sorrendben.
- Keverjük meg az 5 hosszúkás **kereskedőház-kartont**, és rakjuk őket képpel lefelé egy oszlopba.
- **Minden játékos kap 1 indigófeldolgozót** (*kikeresve azokat a pakliból*), amit első épületként kirak maga elé az asztalra, képpel felfelé; kap még **4 lapot**, amiket a kezébe vesz, titokban tartva azokat a többiek elől.



- A megmaradt lapokból **húzópaklit** képzünk, és letesszük azt a szerepkartonok mellé. Az áttelnes oldalon gyűlnek majd a dobott lapok.
- A **pontozófüzetet** és a **ceruzát** tegyük félre a játék végéig, amikor majd összeírjuk a győzelmi pontokat.

## A játék menete

Egy játszma körökre bomlik (általában 11-14 kör között). Minden körben az alábbi dolgok történnek: a kormányzó kezd, kiválasztja az egyik szerepet az asztal közepéről és maga elé teszi, majd végrehajtja a szerephez tartozó akciót.

Ezután a tőle balra ülő játékos is végrehajtja az akciót, és így tovább, az óramutató mozgásával megegyező irányba haladva, míg minden játékos sorra nem kerül egyszer.

Most a kormányzótól balra ülő játékos köre következik. Kiválaszt az asztal közepén maradt szerepek közül egyet, maga elé helyezi, és végrehajtja a választott szerephez tartozó akciót. Ezután a tőle balra ülő játékos hajtja végre az adott akciót, és így tovább, az óramutató járásával megegyező irányban, amíg minden játékos sorra nem került egyszer.

Miután minden játékos választott szerepet és minden játékos végrehajtotta az adott szerepekhez tartozó akciókat, a kör véget ért. A játékosok visszahelyezik a szerepkartonokat az asztal közepére, a kormányzótól balra ülő játékos megkapja a kormányzókartont, ő lesz az új kezdőjátékos. Elkezdődik az új kör, az új kormányzó kiválasztja az első szerepet, és így tovább a leírtak szerint.

**Megjegyzés:** Ha csak ketten játszanak, a második játékos szerepének végrehajtása után a kormányzó egy második szerepet is választ (amit persze mindketten végrehajtanak). Csak ezután ér véget a kör, amikor a kormányzó szerepe is cserélődik. Így két játékos esetében mindig három szerepet választunk az ötből: kormányzó - ellenfél - kormányzó.

Tegyék a szerepkartonokat, a kereskedőház-kartonokat és a húzópaklit az asztal közepére.



húzópakli

dobott lapok

Minden játékos kap egy indigófeldolgozót, valamint 4 másik lapot a kezébe.

A kormányzó szerepet választ, és az adott szerephez tartozó akciót minden játékos végrehajtja.

A következő játékos szerepet választ, és az adott szerephez tartozó akciót minden játékos végrehajtja, és így tovább.

A kör végén a kormányzótól balra ülő játékos megkapja a kormányzókartont, és új kör kezdődik.

Két játékos esetén

A kormányzó még egy szerepet választ az ellenfele után.

## A szerepek

Minden szerephez tartozik egy akció (fázis), amelyet minden játékos végrehajt az óramutató járásával megegyező sorrendben, valamint egy kiváltság a szerepet választó játékos részére. (*kivétel: aranyásó*)

Lényegében:

- A szerepet választó játékos hajtja végre először a kapcsolódó akciót. A többi játékos az óramutató járásával megegyező irányban követi. (*A gyorsaság kedvéért egyes akciók párhuzamosan is végrehajthatók.*)
- A játékosnak muszáj szerepet választania körében, de nem muszáj végrehajtania a kapcsolódó akciót. A többi játékos ezután még végrehajtja az akciót, vagy tartózkodhat ettől, tetszőse szerint.
- A szerepet jelölő karten az azt választó játékosnál marad a kör végéig. Ebben a körben a többi játékos már nem választhatja ugyanezt a szerepet.



### Építész (építézfázis → mindenki épít)

A szerepet választó játékos (az építész) megépíthet egy épületet, ha az azt jelképező kártyát a kezéből képpel felfelé maga elé rakja. A felépített épület a játék végéig ott marad. Ki kell fizetnie az építési költséget (ez a kártya felső sarkaiban látható), mégpedig úgy, hogy vele megegyező számú lapot eldob a kezéből. Az építész kiváltsága, hogy eggyel olcsóbban építhet, de az építési költség 0-ra nem csökkenhet. (*Lásd a példát alant.*)

Ezután a többi játékos (az óramutató járásával megegyező irányban) szintén építhet egy-egy épületet, de ők nem élhetnek az építész kiváltságával, a teljes építési költséget meg kell fizetniük.

Termelőépületből egyformák is felépíthetők, de adott lila épületből csak egyet építhet minden játékos.

### Megjegyzések:

- **Több korábban felépített épület képessége is felülírhatja az építés szabályait: ilyen a kovácműhely, a daru, a szegénybáz, a feketepiac, az ácsműhely, a kőbánya és a könyvtár.**

- *Az építési költség nem csökkenhet 0 alá, vagyis senki nem húzhat lapokat építési költségként.*

**Példa:** Anita az építész (-1 építési költség), van felépített kovácműhelye (-1 a termelőépületek építési költségéből) és könyvtára (dupla kiváltság, vagyis még eggyel csökken az építési költség). Úgy dönt, hogy cukormalmot épít (alap költség 2), amiért nem fizet semmit. Hárommal olcsóbban építhet ugyan termelőépületet, de az építési költség nem csökkenhet 0 alá.

Az épületek funkcióinak leírása az **Épületek** címszó alatt található.

## Minden szerep:

- minden játékosnak ad egy akciót (*kivétel: aranyásó*);
- ad egy különleges kiváltságot a szerepet választó játékosnak.

### Építézfázis:

**Minden játékos egy épületet építhet; az építész 1 kártyával kevesebbet fizet.**

*Játék közben a játékosok lefordítva helyezik a lapjaikat a dobott lapok közé. Mivel mind a húzópakli, mind a dobópakli képpel lefelé van fordítva, a játékosoknak jól elkülönítve kell ezeket elhelyezniük az asztalon, például a szerepkartonokkal elválasztva.*



### Iparos (iparosfázis → mindenki termelhet árut)

A szerepet választó játékos (az iparos) kezdi az árutermelést. Elvehet egy lapot a húzópakliról, és anélkül, hogy megnézné, képpel lefelé ráteheti egy tetszőleges termelőépületre, amelyikén még nincs árut jelképező kártya (lásd a képet a jobb oldalon). Ekkor kiváltságát használva még egy árut elhelyezhet egy másik üres termelőépületre.

Ezután a többi játékos (az óramutató járásával megegyező irányban) elvehet egy-egy lapot a húzópakliról, és a fenti módon elhelyezheti valamelyik üres termelőépületén. Ha egy játékosnak nincs üres termelőépülete, nem termelhet árut ebben a körben.

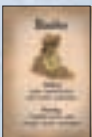
Az árukat jelképező lapokat a kereskedőfázisban lehet majd eladni.

A játékosok úgy helyezik el az árukártyákat, hogy az részben letakarja a termelőépületet.

**Megjegyzés:** A játék során sosem lehet egynél több áru egy termelőépületen.

#### Megjegyzések:

- Több korábban felépített épület képessége is felülírhatja a termelés szabályait: ilyen a kút, a vízvezeték és a könyvtár.
- A játékosok akár egyszerre is termelhetnek, mivel valójában mindegy, milyen sorrendben teszik azt.



### Kereskedő (kereskedőfázis → mindenki eladhat árut)

A szerepet választó játékos felfordítja a legfelsőt a hosszúkás kereskedőház-kartonok közül. Ez mutatja meg, hogy melyik áru eladásiért mennyit kapnak a játékosok.

Ezután bejelenti, mely áruit adja el. Eladhat egy árut jelképező lapot az akció jogán, illetve eladhat még egyet a kereskedő kiváltságaként.

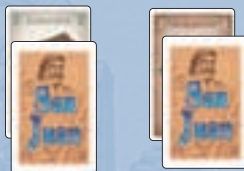
A megnevezett árukat (kártyákat) leveszi termelőépületeiről, és képpel lefelé a dobott lapokhoz rakja anélkül, hogy megnézné képes oldalukat. Ezután annyi lapot húz a kezébe a húzópakliból, amennyi az eladott áruk értéke (lásd későbbi példa).

Ezután minden játékos (az óramutató járásával megegyező irányban) eladhat egy árut a kereskedőház-kartonon feltüntetett értéken.

Végül a kereskedő fogja az aktuális kereskedőház-kartont és berakja a többi alá, képpel lefelé fordítva. Így az öt karton sorrendje nem változik a játék során, a jobb memóriával megáldott játékosok meg is jegyezhetik ezt.

### Iparosfázis

**Minden játékos termelhet egy árut; az iparos akár kettőt is.**



(a játékosnak van 1-1 cukra és dohánya)

### Kereskedőfázis

**Minden játékos eladhat egy árut; a kereskedő akár kettőt is.**



### Megjegyzések:

- **Több korábban felépített épület képessége is felülírhatja a kereskedés szabályait. Ilyen az elárusítóhely, a kereskedelmi állomás, a vásárcsarnok és a könyvtár.**
- **A játékosok akár egyszerre is kereskedhetnek, mivel valójában mindegy, milyen sorrendben teszik azt.**

**Példa:** Éva kereskedik. Van felépített elárusítóhelye és kereskedelmi állomása. Felfordítja a legfelső kereskedőház-kartont (lásd az ábrát a jobb oldalon). Bejelenti, hogy három árut fog eladni (egyét a kereskedőfázis miatt, egyet a kereskedő privilégiuma miatt, egyet pedig a kereskedelmi állomása miatt). Fogja az árut (a lapot) indigófeldolgozójáról, dohánypörkölőjéről és ezüstolvasztójáról, majd (anélkül, hogy akár ő, akár más megnézné ezeket) képpel lefelé a dobott lapokra rakja. Ezután a húzópakli tetejéről a kezébe vesz az eladott három áru értékével megegyező mennyiségű lapot: egyet az indigóért, kettőt a dohányért, háromat az ezüstért; továbbá még egy lapot húz elárusítóhelye miatt. Ezután a többi játékos adhatja el árúját.



### Tanácsos (tanácsosfázis → egy új lapot választ mindenki)

A szerepet választó játékos 5 lapot húz (2 az akcióhoz jár, 3 pedig a privilégiummal), megnézi azokat és kiválaszt közülük egyet. Ezt a kezébe veszi, a többit pedig képpel lefelé a dobópaklira helyezi.

Ezután a többi játékos húz 2 lapot, amelyek közül mindenki egyet választ, ezt a kezébe veszi, a másik lapot pedig képpel lefelé a dobópaklira rakja.

### Megjegyzések:

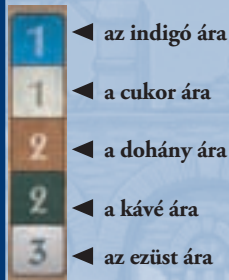
- **Több korábban felépített épület képessége is felülírhatja a tanácsosfázis szabályait: ilyen a levéltár, a prefektúra és a könyvtár.**
- **A játékosok akár egyszerre is húzhatnak és választhatnak lapokat, mivel valójában mindegy, milyen sorrendben teszik azt.**



### Aranyásó (aranyásófázis → nincs akció)

A szerepet választó játékos privilégiumaként húz egy lapot a kezébe. A többi játékosnak nem kapcsolódik akciója ehhez a fázishoz.

**Megjegyzés:** Több korábban felépített épület képessége is felülírhatja az aranyásófázis szabályait; ilyen az aranybánya és a könyvtár.



### Tanácsosfázis

**Minden játékos választ egy lapot 2 közül; a tanácsos 5 lapból választ.**

### Aranyásófázis

**Csak az aranyásó húz egy lapot.**

## Új kör

Miután minden játékos választott szerepet és a játékosok végrehajtották a szerepekhez tartozó akcióikat, illetve éltek privilégiumaikkal, a kör véget ér. A játékosok visszahelyezik a használt szerepkartonokat az asztal közepére. A kormányzótól balra ülő játékos megkapja a kormányzókartont, hiszen a következő körben ő lesz a kormányzó.

Az új kormányzó emlékezteti a kápolnatulajdonosokat, hogy most helyezhetnek egy-egy lapot kápolnájuk alá.

Ezután a kormányzó megszámlolja a játékosok kézből tartott lapjait (beleértve a sajátjait is). Ha valakinek több, mint 7 lapja van\*, akkor a 7 feletti-eket képpel lefelé a dobott lapokhoz helyezi. A játékos szabadon kiválaszthatja, hogy mely lapjaitól szabadul meg. *Kivétel: A torony tulajdonosa 12 lapot tarthat a kezében.*

Ezután a kormányzó megkezdja az új kört az első szerepkarton kiválasztásával.

**Az egyértelműség kedvéért:** A kör közben a játékosok kezében lévő lapok száma meghaladhatja a 7-et (torony esetén a 12-öt); a kézlimit csak a körök elején számít.

## A játék vége

A játék azon építészfázis után ér véget, amely során valamelyik játékos megépíti tizenkettedik épületét. Az utolsó kört nem fejezzük be, több szerepet már nem választunk.

A játékosok a pontozófüzetben rögzítik elért pontjaikat. Minden játékos összadja:

- + épületeinek győzelmi pontjait (*a szám a lapok alján*)
- + kápolnája győzelmi pontjait (*a kápolna alatt lévő lapok száma*)
- + diadalíve, céhháza és városháza miatt járó győzelmi pontjait
- + palotája miatt járó győzelmi pontjait (*legeslegutoljára*)



Az a játékos nyer, akinek a legtöbb győzelmi pontja van. Döntetlen esetén az nyer, akinek az érintettek közül több lap maradt együttesen a kezében és a termelőépületein.

## Az épületek

### A (színes) termelőépületek

Összesen öt különböző termelőépület van: indigófeldolgozó (10 db), cukormalom, dohány szárítók, kávépörkölők, ezüstolvasztó (8-8 db mindből).

Egy játékosnak lehet több azonos termelőépülete megépítve.

Minden épület egy darab áru előállítására képes.

A második körtől minden kör elején:

- Visszatesszük a szerepkartonokat az asztal közepére.
- Az új kormányzó emlékezteti a kápolnatulajdonosokat és ellenőrzi a kézből tartott lapok számát (maximum 7, illetve 12).
- Új kör kezdődik.

*\* Fontos: A játékosok kezében lévő lapok száma mindig publikus - a lapok mibenléte természetesen titok.*

Mihelyst egy játékosnak 12 épülete van, a játék véget ér.

A játékosok összeírják győzelmi pontjaikat: épületekért járó pontok + kápolna alatti lapok + 6-os épületek + palota.

A legtöbb pontot elérő játékos nyert.



## A lila épületek

24 különböző lila épület van, közülük 17-nek játék közben használható a funkciója (3 db minden típusból), 7 pedig csak a játék végén hoz győzelmi pontokat (a momentumokból 3-3 van, a 6-os épületekből 2-2).

Minden lila épületre igaz, hogy:

- Játékosonként minden épület csak egyszer lehet megépítve.
- A játékosok az adott építésfázis után használhatják először új épületük funkcióját, akár már az adott kör egy egy másik fázisában.
- A játékosok nem kötelesek élni épületeik funkcióival.

## Kovácsműhely

Amikor a kovácsműhely tulajdonosa termelőépületet épít, egy kártyával kevesebbet fizethet érte. Amikor a játékos lila épületet épít, nem veszi hasznát kovácsműhelyének.

## Aranybánya

Miután egy játékos az aranyásó szerepét választotta és élt annak kiváltságával (vagy sem), minden aranybányával rendelkező játékos (az óramutató járása szerint sorban) jól láthatóan felcsaphat 4 lapot a húzópakli tetejéről.

- Ha mind a négy lapnak különböző az építési költsége, a játékos választhat közülük egyet, amelyet a kezébe vesz. A maradék három lapot a dobópaklira helyezi.
- Ha legalább két lapnak megegyezik az építési költsége, a játékos nem kap lapot, mind a négyet a dobópaklira rakja - most nem talált aranyat.

**Példák:** Anitának van aranybányája, és a következő lapokat húzza:

- könyvtár (5), prefektúra (3), kovácsműhely (1) és dohányszárító (3) - mind a négy lapot el kell dobni;
- kőbánya (4), kovácsműhely (1), dohányszárító (3) és könyvtár (5) - a kőbányát a kezébe veszi, a másik három lapot eldobja.

## Levéltár

A tanácsosfázisban a levéltár tulajdonosa a kezében tartott lapok közé teszi az összes húzott lapot, és ezután választja ki, hogy mit dobjon el. Más szavakkal a játékos olyan lapokat is eldobhat, amelyek már korábban a kezében voltak, nem csak az éppen húzottakat.

**Példa:** Éva a tanácsos, valamint van neki prefektúrája és levéltára is. Húz 5 lapot, ezeket a kezében tartott lapok közé teszi, és ezután a kezében lévő összes lap közül választ 3-at, amelyeket a dobópaklira rak.

## Szegényház

Ha a szegényház tulajdonosa épít, és az épület költségének kifizetése után 0 vagy 1 lap marad a kezében, húzhat 1 lapot.

## Megjegyzések:

- Ha a játékosnak ácsműhelye is van, akkor először azért húz. Ha még ezután is kettőnél kevesebb lapja van, húzhat egy lapot a szegényházért is.
- Ha a játékos nem épít semmit, nem húzhat lapot a szegényház miatt.



## Fekete piac

Amikor a fekete piac tulajdonosa egy épület árát fizeti, nem csak a kezéből dobhat lapokat, de a termelőépületein lévő áruival is fizethet. Legfeljebb két ilyen áru lap használható fel egy építéshez, és ezek egy-egy lapot érnek, függetlenül az áru fajtájától. A felhasznált árukártyák a többi dobott laphoz hasonlóan képpel lefelé a dobópaklira kerülnek.

*Példa: Márknak már van egy fekete piaca és éppen egy könyvtárat (5) épít: eldob 1-1 árut az indigófeldolgozójáról és a dohányszárítójáról, majd 3 lapot a kezéből, hogy kifizessen az 5 lapos árat.*

## Kereskedelmi állomás

A kereskedőfázisban a kereskedelmi állomás tulajdonosa eggyel több árut adhat el a termelőépületeiről.

*Példa: Anitának van egy kereskedelmi állomása. Ekkor eladhat:*

- maximum 2 árut, ha nem ő a kereskedő;
- maximum 3 árut, ha ő a kereskedő;
- maximum 4 árut, ha ő a kereskedő és van könyvtára is.

## Kút

Ha a kút tulajdonosa legalább két árut termel az iparosfázisban, húzhat egy lapot a húzópakliból. Nem számít, hogy ki az iparos.

## Elárusítóhely

Ha az elárusítóhely tulajdonosa legalább két árut ad el a kereskedőfázisban, húzhat egy lapot a húzópakliból. Nem számít, hogy ki a kereskedő.

## Daru

A daru tulajdonosa felülépíthet egy korábban már megépített épületet, méghozzá úgy, hogy az új épület teljesen eltakarja a régit. Az új épület építési költségét a régi épület építési költségével csökkenteni kell.

## Megjegyzések:

*A felülépített épület megszűnik épület lenni, ezért funkcióját is azonnal elveszíti. Bármelyik épület felülépíthető, kivétel a daru maga.*

*Ha a játékos egy termelőépületet épít felül, az esetleg azon lévő áru elveszik, függetlenül attól, hogy az új épület termelőépület-e vagy sem.*

*Ha a játékos egy kápolnát épít felül, a kápolna alatt lévő lapok továbbra is ott maradnak, és a játék végén változatlanul győzelmi pontnak számítanak.*

*Ha a játékos egy lila épületet épít felül, akkor később újra felépíthet egy ilyen lila épületet. Ezzel nem szegi meg a lila épületekre vonatkozó szabályt, hiszen a felülépített lappal már nem rendelkezik.*

## Példák:

*Eva felülépíti a kápolnáját (3) egy palotával (6), és mindössze három lapot fizet hat helyett.*

*Márk felülépíti a kávépörkölőjét (4) egy szoborral (3), és nem fizet semmit. A különbséget jelentő egy lapot nem kapja meg!*





## Kápolna

Minden kör elején, mielőtt a kormányzó ellenőrizné a kézben tartott lapok számát (maximum 7 vagy 12), a kápolna tulajdonosa lerakhat egy lapot a kezéből, képpel lefelé, a kápolna alá. A játék végén minden kápolna alatti lap 1 győzelmi pontnak számít (az ilyen lapok szövege és győzelmi pontértéke viszont nem számít).

### **Megjegyzések:**

- A játékos a játék folyamán nem árulhatja el, hogy mennyi lapot rakott eddig a kápolna alá, és hogy milyeneket.
- Ha egy játékos felülépíti kápolnáját, a kápolna alatti lapok továbbra is győzelmi pontokat érnek a játék végén. Az új épület normálisan értékelődik ki, de magáért a kápolnáért nem jár pont, hiszen az nem a kápolna alatt van.

**Példa:** Márknak a játék végén 7 lap van a kápolnája alatt. Márknak a kápolna 9 győzelmi pontot hoz: 2-t magáért az épületért, és még 7-et az alatta lévő lapokért.

## Torony

Minden kör elején, amikor a kormányzó ellenőrzi, hogy a kézben tartott lapok száma nem haladja-e meg a 7-et, a torony tulajdonosa 12 lapot tarthat a kezében. Természetesen ha a torony tulajdonásnak több, mint 12 lapja van, akkor az azon felülieket el kell dobnia.

## Vízvezeték

A vízvezeték tulajdonosa az iparosfázisban eggyel több árut termelhet, mint az egyébként lehetséges volna.

**Példa:** Évának van egy vízvezetéke. Ekkor termelhet:

- maximum 2 árut, ha nem ő az iparos;
- maximum 3 árut, ha ő az iparos;
- maximum 4 árut, ha ő az iparos, és könyvtára is van.

## Ácsműhely

Miután az ácsműhely tulajdonosa épített egy lila épületet és kifizette annak árát, húzhat egy lapot a húzópakliból.

Az ácsműhelynek termelőépület építése esetén nincs haszna.

**Megjegyzés:** A játékos még nem húz lapot közvetlenül az ácsműhely megépítése után, csak a következő lila épület megépítése alkalmával.

## Prefektúra

A tanácsosfázisban a prefektúra tulajdonosa 2 lapot tart meg 1 helyett.

**Példa:** Anitának van egy prefektúrája. Ekkor a tanácsosfázisban:

- 2-ből 2 lapot tart meg, ha nem ő a tanácsos;
- 5-ből 2 lapot tart meg, ha ő a tanácsos;
- 8-ból 2 lapot tart meg, ha ő a tanácsos, és van könyvtára is.

Ha Anitának levéltára is van, akkor a húzott lapokat a kezéhez adja (2, 5 vagy 8 lap), és ezután eldob 0, 3 vagy 6 lapot a kezéből.



## Vásárcsarnok

Amikor a vásárcsarnok tulajdonosa elad legalább 1 árut, akkor 1 lappal többet húz, mint az áru értéke. Akkor is csak 1 ráadás lapot húz, ha nem egy, hanem több árut ad el, ugyanis összesen jár az 1 jutalomlap, nem áruként.

**Példa:** Évának van vásárcsarnoka. Amikor elad 1 cukrot 1-ért és 1 kávét 3-ért, összesen 5 lapot húz a kezébe.

## Kőbánya

Amikor a kőbánya tulajdonosa lila épületet épít, egy lappal kevesebbet kell fizetnie.

A kőbányának nincs haszna, amikor a játékos termelőépületet épít.

**Beispiel:** Márk az építész és van egy kőbányája: ekkor a darut ingyen építheti fel.

## Könyvtár

A könyvtár tulajdonosa duplán élvezi az általa választott szerepek privilégiumait.

Részletesen:

- tanácsos: nyolc húzott lap közül választ egyet
- építész: az építési költsége kettővel csökken
- iparos: akár három árut is termelhet
- kereskedő: akár három árut is eladhat
- aranyásó: két lapot húz

### Példák:

- Anita a tanácsos. Van könyvtára, levéltára és prefektúrája. Húz nyolc lapot a kezében tartott lapokhoz, azután a kezéből képpel lefelé eldob hat lapot a dobópaklira.
- Éva az építész. Van könyvtára és kőbányája. Ha most lila épületet épít, három lappal kevesebbet fizet.

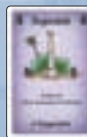
**Megjegyzés:** Két játékos játszma során a könyvtár tulajdonosa körönként csak egyszer használhatja a lap funkcióját. Vagyis ha a kormányzó az első szerepében használja könyvtárát, a második szerepében már nem használhatja. Ha viszont az első szerepében nem használta, a második szerepében használhatja.

A következő hét lila épület nem kínál funkciókat a játék közben, csupán győzelmi pontokat a játék végén.

## A három monumentum (3 db típusonként)

- szobor (3 pont) - győzelmi oszlop (4 pont) - hősi emlékmű (5 pont)

**Emlékeztető:** A játékos megépíthet egy-egy szobrot és győzelmi oszlopot, de két szobrot már nem!



## A négy "hatos" épület (2 db típusonként)

### Céhház

A játék végén a céhház tulajdonosa minden megépített termelőépületéért kap 2 pontot.

**Példa:** A játék végén Márknak van céhháza, 2 indigófeldolgozója, 1 cukormalma és 1 dohányszárítója. Ekkor a céhházért 8 győzelmi pontot kap.

### Városháza

A játék végén a városháza tulajdonosa minden megépített lila épületéért kap 1 pontot (maga a városháza is lila épület).

**Példa:** A játék végén Anitának van szegényháza, vízvezetéke, ácsműhelye, kápolnája, kőbányája, könyvtára, győzelmi oszlopa és városházája. Ekkor a városházáért 9 győzelmi pontot kap.

### Diadalív

A játék végén a diadalív tulajdonosa a megépített monumentumokért kap pontot: 1 monumentumért 4 győzelmi pontot kap, 2 monumentumért 6-ot, 3 monumentumért pedig 8-at.

**Példa:** A játék végén Évának van győzelmi oszlopa, szobra és diadalíve. Ekkor a diadalívéért 6 győzelmi pontot kap.

**Megjegyzés:** Ha egy játékosnak diadalíve és városházája is van, akkor természetesen mindkettő ad plusz győzelmi pontokat a monumentumokért.

### Palota

A játék végén a palota tulajdonosa minden 4 megszerzett győzelmi pontjéért kap 1 győzelmi pontot. Ez úgy számolandó, hogy a palota által hozott győzelmi pontokon kívül minden győzelmi pont összeadandó, majd az összeg lefelé kerekítve elosztandó négygyel.

**Példa:** A játék végén Márknak van palotája. A palotát nem számítva 34 győzelmi pontja lenne. Ekkor a palotáért 8 győzelmi pontot kap, vagyis összesen 42 győzelmi pontja lesz.

## Opcionális szabály

Egy-két játszma után a játékosok változtathatnak az előkészületi fázison: minden játékos megválaszthatja kezdőkártyáit 5-8 lap közül, annak függvényében, hol ül az asztalnál. A kezdőjátékos 5 lapból választ, a második játékos 6-ból, a harmadik játékos 7-ből, a negyedik 8-ból.

Minden játékos megnézi a húzott lapjait, kiválaszt négyet, amelyeket megtart a kezében, a többit pedig képpel lefelé a dobott lapokra rakja.

Innentől a játék az ismert módon folytatódik.



alea | Postfach 1150 |  
83233 Bernau/Chiemsee  
Tel.: 08051 - 970720  
Fax: 08051 - 970722  
E-Mail: [info@aleaspiele.de](mailto:info@aleaspiele.de)

Distr. CH:  
Carlit + Ravensburger  
Grundstr. 9  
CH-5436 Würenlos

fordító: Jenoe