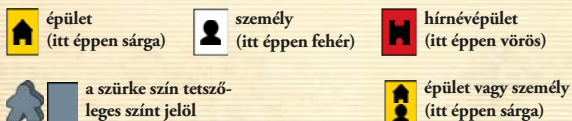


## A forduló

- Kártyakijátszás a saját városnegyedre (opcionális)
- Egyetlen akció végrehajtása (kötelező)
  - 1) Egy kártya felhúzása
  - 2) Egy saját városnegyedbeli épület aktiválása
  - 3) Küzdelem egy eseménnyel (2 városlakó VAGY 1 városlakó, 1 dénár és annyi dénár, ahány egydénáros van a kártyán)
  - 4) Adóztatás (1 dénár minden 2 azonos színű városlakóért)
  - 5) A saját városlakók összegyűjtése a főterkért
  - 6) Új városlakó toborzása - csak a haladó játékban

*Megjegyzés: Egy játékosú városlakójának felhasználása 2 dénárba kerül.*

## Az alapjáték kártyáinak ikonjai



**5** Jövedelem: A játékos ennyi dénárt kap a bankból.

**3** **Toborzás:** A játékos kap egy ilyen színű (itt éppen sárga) városlakót a közös készletből, lerakva azt főterkért. Ezért be kell adnia valamennyi dénárt (itt éppen 3 dénárt).

**Másik negyed:** A játékos egy játékosú városnegyedben aktivál egy (itt éppen sárga) üres épületet; ez utóbbi lapra nem kerül városlakó. A II. szintű képességnél olyan épület is választható az ellenfél negyedében, amin van városlakó. Sérülésjelző épület nem választható. Az ellenfélnek az adott sorban, oszlopban lévő személyei nem aktiválódnak.

**Húzás:** A játékos a megjelölt pakliból (itt éppen egy tetszőleges II. szintű pakliból) húz egy lapot, a kártyahúzás szabályai szerint.

**Kétfős húzás:** A játékos a megjelölt pakliból (itt éppen a II. szintű fehér pakliból) felhúzza a legfelső két lapot, függetlenül attól, hogy képpel lefelé vagy felfelé vannak-e. Ha kikialtót húz, azt végre kell hajtani, mielőtt felhúzná a pótlását.

**Küzdelem:** A játékos megküzd egy, az eseménysorban lévő olyan eseménnyel, amelyen van legalább egy egydénáros. A játékos megkapja ezt az eseménykártyát; lovag vagy II. szintű erőd aktiválásakor az eseménykártyán lévő egydénárosokat is. Az elvett eseménykártya helyett újat kell felcsapni.

**Küzdelem:** A játékos megküzd egy, az eseménysorban lévő olyan eseménnyel, amin nincs egydénáros. A játékos megkapja ezt az eseménykártyát, ami helyett új eseménykártyát kell felcsapni.

**Események:** A játékos eseménykártyákra (itt éppen háromra) egy-egy egydénáros rak egy-egy üres dénárhelyre; ő választ az eseménysorban lévő lapok közül. Ezek az események annyiszor végrehajthatóak, ahány egydénáros van rajtuk, de csak a többi játékosra hatnak. Ők építhetnek városfalat, hogy megvédjék magukat. Kedvező esemény is aktiválható, az mindenkire hat.

**Mise:** A játékos a főterkértája mellett fekvő városlakóit főterkértájára állítja; az épületein lévőket nem mozgatja.

**Telekadó/házadó:** A játékos annyi dénárt kap, ahány üres/foglalt kártyahely van városnegyedében.

**Személy, 1. típus:** Az ugyanabban a sorban, oszlopban lévő, ilyen színű (itt éppen fehér) lap nem egyszer, hanem kétszer aktiválható. A két aktiválás ugyanabban a fordulóban történik, külön akcióként.

**Személy, 2. típus:** Az ugyanabban a sorban, oszlopban lévő, ilyen színű (itt éppen fehér) lap aktiválása kiváltja a személy képességét. Először az aktivált épület képességét kell végrehajtani, és csak utána a személy képességét.

**Személy, 3. típus:** Adott színű és típusú (itt éppen fehér személy) lerakása az adott sorba vagy oszlopba kiváltja a személy képességét. Előbb kell a lap lerakási költségét megfizetni, és csak utána hajtodik végre a személy képessége.

## Az eseménykártyák

**Minden játékosnak főterkértájáról le kell vennie és a lap mellett lefektetnie egy adott színű városlakóját.** Ha nincs ilyen színű városlakója főterén, nem történik semmi. A *keresztes hadjárat*nál mindenki megválaszthatja a szint – de ha tud, olyat kell választania, amilyenből van városlakó a főterén. A játékos visszakapja a városlakóját, amikor az 5. akciót használja.

**Ez jó esemény, de nem hat mindenkire.** Akinek az adott színből (itt éppen a sárga) összesen a legtöbb városlakója, a városnegyedében látható épülete és személye van, jutalmat kap (itt éppen 2 dénárt). Egyenlőség esetén az érintettek mind megkapják a pénzt.

**Minden játékos veszít 1 dénárt.** Akinek nincs pénze, nem veszít semmit.

**Minden játékos lerak egy sérülésjelzőt egy adott színű (itt éppen sárga), üres I. vagy II. szintű kártyájára (épületre vagy személyre).** Akinek nincs ilyen színű üres I. vagy II. szintű kártyája, az nem csinál semmit. A *normann támadás*nál mindenki megválaszthatja a szint – de ha tud, olyan szintet kell választania, amelyikből van üres I. vagy II. szintű kártyája városnegyedében. Az adott lap addig nem használható, amíg tulajdonosa az 5. akciót nem használja.

## A hírnévépületek

**Lerakási költségek:**

**5** = 5 dénár

**2** = 2 dénár és egy tetszőleges I., II. vagy III. szintű kártya eldobása a kézből vagy a saját városnegyedből, vissza a pakli aljára.

A városnegyedben létrehozható így üres hely.

= 1 adott színű (itt éppen sárga) városlakó visszarakása (a főteréről, a főter mellől vagy egy épületről) a közös készletbe.

<b>Harangtorony:</b>	Annyiszor 4/2 győzelmű pont, ahány készlet van a játékos városnegyedében. Egy készlet három látható I. vagy II. szintű kártya (épület vagy személy): egy-egy fehér, sárga és vörös.
<b>Takácsécb:</b>	Annyiszor 2/1 győzelmű pont, ahány látható I. vagy II. szintű sárga kártya (épület vagy személy) van a játékos városnegyedében.
<b>Pénzverde:</b>	Annyiszor 2/1 győzelmű pont, ahányszor 4 dénárja van a játékosnak.
<b>Városháza:</b>	Annyiszor 2/1 győzelmű pont, ahány polgára van a játékosnak.
<b>Tour des Six:</b>	Annyiszor 2/1 győzelmű pont, ahány személykártya látható a játékos városnegyedében.
<b>Katedrális:</b>	8 győzelmű pont annak, aki megépítette; másnak semmi.
<b>Saint-Quentin:</b>	Annyiszor 2/1 győzelmű pont, ahány klerikusa van a játékosnak.
<b>La Madeleine:</b>	Annyiszor 2/1 győzelmű pont, ahány hírnévépület látható a játékos városnegyedében (beleértve ezt is).
<b>Saint-Brice:</b>	Annyiszor 4/2 győzelmű pont, ahány készlet van a játékos városnegyedében. Egy készlet három látható I. vagy II. szintű kártya (épület vagy személy): egy-egy fehér, sárga és vörös.
<b>Saint-Nicolas:</b>	Annyiszor 3/1 győzelmű pont, ahány készlet városlakója van a játékosnak. Egy készlet három városlakó: egy-egy polgár, klerikus és katona.
<b>Saint-Jacques:</b>	Annyiszor 2/1 győzelmű pont, ahány I. és II. szintű fehér kártya (épület vagy személy) látható a játékos városnegyedében.
<b>Pont des Trou:</b>	Annyiszor 3/1 győzelmű pont, ahány készlet városlakója van a játékosnak. Egy készlet három városlakó: egy-egy polgár, klerikus és katona.
<b>Porte de la Vigne:</b>	Annyiszor 2/1 győzelmű pont, ahány katonája van a játékosnak.
<b>Tour d'Arras:</b>	Annyiszor 2/1 győzelmű pont, ahány I. és II. szintű fehér vagy sárga épület látható a játékos városnegyedében.
<b>VIII. Henrik tornya:</b>	Annyiszor 2/1 győzelmű pont, ahány városfalat épített a játékos.
<b>Szent György-torony:</b>	Annyiszor 2/1 győzelmű pont, ahány I. és II. szintű vörös kártya (épület vagy személy) látható a játékos városnegyedében.