



1885-ben járunk. A kormányzat újabb területeket bocsát a telepesek rendelkezésére, és neked meg a feleségednek is sikerült tulajdonotokba vennetek egy házhelyet a környező földekkel. A szomszéd városban - Walnut Grove-ban - mindent be tudtok szerezni, amit a farm igényen. Csak ezek a kenyér, hideg, havas telek ne lennének - vigyáznod kell, hogy legyen elég tüzelőtök meg ételetek.

A játék célja

A játék 8 fordulóból áll, mindegyik forduló egy évet jelképez. Tavasszal kiterjesztitek birtokotokat, nyáron arattok, ősszel bevásároltok, télen pedig meghúzzátok magatokat a kályha mellett. Az utolsó év után kerül sor az értékelésre. Az győz, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjti össze.

Előkészületek

- Mind véletlenszerűen elvesztek egy farmtáblát, lerakva azt magatok elé. Emellett mind kaptok:
 - 1 (fekete) farmert, valamint 1 kék vagy sárga munkást **A** (aszerint, hogy a farmtáblátokon milyen színű a kis bábu az első ponyvásszekérnél); ezeket rakjátok le farmtáblátokra.

- 2 rézpénzt (0-s) **B**, ezeket rakjátok le képpel lefelé¹ farmtáblátok első két csűrmezőjére; valamint 1 barna kockát **C** (fát), amit rakjátok le farmtáblátok egyik barna raktármezőjére (a farmtábla bal felső sarkában).

- 1 feleséget (kalapos, színes ruhában) **D**, egyelőre csak rakjátok a várostábla mellé.



- 2) A farmlapkákat szórjátok a nagyobb vászonzsákba, a megmaradt érméket a kisebb vászonzsákba.



- 3) Az évkorongokat hátoldaluk (A és B) szerint válogassátok szét és külön-külön keverjétek meg. Először a B korongokat rakjátok le, képpel lefelé **E** a várostábla közepére, majd rájuk, szintúgy képpel lefelé, az A korongokat. Végül a legfelső korongot forgassátok képpel felfelé.

- 4) A megmaradt kék, fehér és sárga munkásokat véletlenszerűen rakjátok fel a Hotelra, a Saloonra és a Lodge-ra:
 - 1-2 játékos esetén épületenként 2-öt; **F**
 - 3 játékos esetén épületenként 3-at;
 - 4 játékos esetén épületenként 4 munkást rakjátok fel.

- 5) Keverjétek meg az épületlapkákat, majd véletlenszerűen rakjátok fel a Johansen's Mill-re és a Carpenter-re:
 - 1-2 játékos esetén 2-t; **G**
 - 3 játékos esetén 3-at;
 - 4 játékos esetén 4-et mindkét épületre.

- 6) Keverjétek meg a fejlesztéslapkákat, majd véletlenszerűen rakjátok fel a Svenson's-ra és a Soebuck's-ra:
 - 1-2 játékos esetén 2-t; **H**
 - 3 játékos esetén 3-at;
 - 4 játékos esetén 4-et mindkét épületre.

- 7) A kockákat (sárga=búza, kék=hal, fehér=bárány, barna=fa, szürke=kő) és a kölcsönlapkákat készítsétek a várostábla mellé - ez lesz a készlet.

- 8) A felesleges bábuakat és lapkákat rakjátok vissza a dobozba.



Az első forduló előtt

- A legfiatalabb játékos kezd.
- Sorban, az óramutató járása szerint rakjátok a templom **I** ill. a városháza **J** elé színes (kalapos) bábuakat. Mindkét épület előtt, már a téren van három üres hely, ezekre rakjátok bábuikat - méghozzá a járdához közelebbi helyeket töltve be először.

¹ A hivatalos szabály szerint a pénzek képpel lefelé vannak a csűrben, azonban a tervezők eredetileg képpel felfelé játszották (teljes információs játék). A játékosok döntésén múlik.

A játék menete

A játék **nyolc fordulóból** áll - minden forduló egy év. Minden év **négy évszakra** oszlik, vagyis minden évben tavasz, nyár, ősz és tél követi egymást. Az egyes évszakokban más-más akciókat hajtottok végre:

- Tavasz** Terjeszkedés: Farmlapkákat húztok, és egy vagy két farmlapkával megnövelitek farmotokat.
Nyár Munka és aratás: Farmereteket, munkásaitokat kikülditek dolgozni, betakarítjátok a termést.
Ősz A város: A városban mozogtok, végrehajtottok egy ottani akciót.
Tél Hó és hideg: Behúzódtok lakhelyeitekre. Élelemre és tüzfára lesz szükségetek.

Megjegyzés: Tavasszal, nyáron és télen egyidejűleg cselekedhettek; a sorrendnek csak ősszel van szerepe.

Tavasz

Tavasszal kibővíthetitek farmotokat.

Mind:

- 1) Annyi farmlapkát húztok a zsákból, amennyi az évkorong tavaszai (lila) részén látható (2-t, 3-at vagy 4-et).
- 2) Ezek közül kiválasztotok annyit, amennyi az évkorongot látható (1-et vagy 2-t), lerakva farmtáblátok vagy farmlapkáitok mellé.
- 3) A ki nem választott farmlapkákat visszaszórjátok a vászonzsákba.

Megjegyzés: A lapkákon parcellák, kerítések és raktármezők vannak. Nem kötelező a lapkákat úgy leraknotok, hogy azonos parcellák kerüljenek egymás mellé, vagy hogy a kerítések összeérjenek - habár célszerűbb. Legelső farmlapkáitokat a farmtáblátokon látható öt parcella valamelyike mellé kell leraknotok, a többit pedig vagy farmtáblátok mellé, vagy már lerakott farmlapka mellé.



Nyár

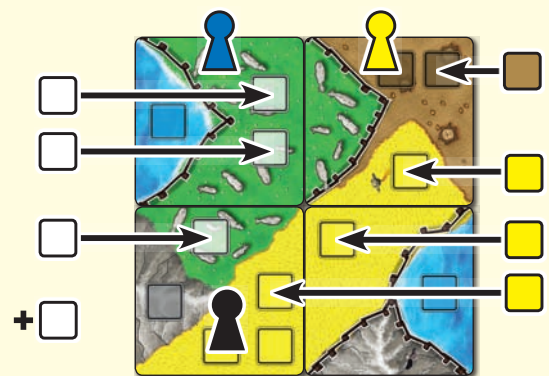
Nyáron farmeretek és munkásaitok dolgoznak és aratnak.

- 1) Farmeretek, munkásaitok bábuil rakjátok farmotok birtokrészeire. A birtokrész a farmnak azon része, amelyet ugyanolyan típusú, szomszédos parcellák alkotnak. Egy birtokrész állhat egyetlen parcellából, de sokból is. A farmtáblátokon lévő parcellák is lehetnek birtokrészek vagy birtokrészek részei.

Megjegyzés: Egy birtokrészre csak egy bábu rakható. Egy farmlapkán több bábu is lehet - ha mind másik birtokrészen vannak. Több ugyanolyan típusú birtokrészre is lerakható bábu (pl. két erdőre, amik ugyebár nem érnek össze). A birtokrészek színe és a bábuk színe között nincs semmiféle összefüggés, mind a farmer, mind a kék/fehér/sárga munkás bármilyen birtokrészre lerakható.

- 2) Farmeretek, munkásaitok azonnal árut állítanak elő azon a birtokrészen, ahová le lettek rakva. Minden bábu pontosan annyi árut állít elő, ahány parcella az adott birtokrészt (a farmtáblátokon lévő parcellák is számítanak). Az évkorong nyári (zöld) részén látható árufajtából jobb a termés - minden bábutok, aki ilyen árut állít elő, plusz egy árukockát termel.

Az árukockákat vegyétek el a készletből és rakjátok le az **adott birtokrészek** üres raktármezőire. Egy raktármezőn csak egy árukocka lehet. Ha nincs elég üres raktármezőtök, a többi árukockát farmtáblátokra, az üres csűrmezőkre rakjátok. Csűrötökből bármikor visszarakhattok a készletbe árukockákat vagy a vászonzsákba pénzt, hogy helyet csináljatok árukockáknak. Ha egy vagy több árukockát nem tudtok elhelyezni, azokat rakjátok vissza a készletbe.



Megjegyzés: A parcellákról bármikor átrakhattok árukockákat csűrötökbe; azonban csűrötökből **sosem** rakhattok át árukockát parcellára. Az azonos típusú parcellák raktármezői között sem mozgathattok árukockákat.

Tanács: Általában célszerűbb, ha ősszel és télen előbb a csűrötökben lévő árukockáktól szabadultok meg, és csak után a raktármezőkön lévőktől.

Példa: A sárga munkás egy egyparcellás erdőben dolgozik, így 1 fát termel, ami a birtokrész két üres raktárhelyének egyikére kerül. A kék munkás egy háromparcellás legelőn van, vagyis 3 fehér kockát kapna - azonban ebben az évben a bárány szaporább (plusz 1 kocka), így 4 fehér kockát kap. Mivel a legelőn csak három üres raktárhely van, a negyedik a csűrbe kerül. Maga a farmer szántón dolgozva 3 sárga árukockát kap, lerakva ezeket három ottani üres raktárhelyre.

A városban mozogtok, majd árukat adtok el, munkásokat fogadtok fel vagy vásároltok.

1 A játéksorrendet bábitok helyzete határozza meg. Az a bábu kezd, amelyik az óramutatóval ellentétes irányban a legközelebb van a városházához, majd az, amelyik a második legközelebb, és így tovább. Az első évben így a templom előtt lévő bábuk lépnek először, utána a városháza előttiék (ezen belül az számít, minél közelebb vannak a gyalogjáróhoz).

2 Mindenkire csak egyszer kerül sor. Ha épp rajtad van a sor, az óramutató járása szerinti irányban haladsz körben a gyalogjárón, míg meg nem állsz egy tetszőleges épület előtt az ottani üres helyen (ha foglalt, nem állhatsz ott meg), és végrehajtod az ottani akciót. Ha az akciónak költsége is van (az épület előtti fatáblán látható), csak akkor állhatsz meg ott, ha ki tudod fizetni ezt. Az épület képességét csak egyszer használhatod.

Megjegyzés: Megkerülheted az egész várost, hogy ugyan-oda lépj, ahonnan indultál. Passzolhatsz is - ilyenkor nem mozogsz, viszont nem is használhatod az épület képességét. Egy épületnél csak egy bábu lehet - kivéve Svenson's-nál és Soebuck's-nál, ahol kettő (ha mindkét hely üres ezeknél, eldöntheted, melyikre rakod bábudat - ha például a másodikra, a következő évben előreléphetesz az elsőre).

3 Adó és 4 játékonysági vásár: Ha bábuddal elhatsz akár a városháza, akár a játékonysági vásár (Church Bazaar) előtt, csűrődből vissza kell raknod a vászonzsákba **egy érmét** (0-st, 1-est vagy 2-est). Ha nem tudsz vagy nem akarsz fizetni, a készletből vegyél el egy kölcsönlapkát, 3 árus oldalával lerakva azt magad elé. Ezt bármikor visszarakhatod a készletbe, három tetszőleges árukockával együtt. Ha már van nálad kölcsönlapka, és újabbat veszel el, az előzőt át kell forgatnod - ezt már nem adhatod vissza. Ez azt jelenti, hogy bárhány kölcsönlapka lehet előtted, de mindig csak az utoljára elvett fizethető vissza, a többi már sosem. A játék végén ezek az átforgatott kölcsönlapkák -2 pontokat fognak jelenteni.



Ötféle épület van a városban, mind másféle képességgel:

- A Postahivatal (Post Office), templom:** Kapsz két árukockát. A készletből vegyél el két tetszőleges árukockát, lerakva azokat csűrődbe.
- B Lodge, Hotel, Saloon:** Fizesd ki a költséget, hogy elvegyél onnét egy munkást, lerakva azt farmtáblád mellé. Ezt a munkás ténylegesen csak tavasszal jön meg (akkor rakod majd farmtábládra), így most télen még nem kell neki sem étel, sem tűzifa.
- C Carpenter, Johansen's Mill:** Fizesd ki a költséget, hogy elvegyél onnét egy épületlapkát (kunyhót vagy csűrt). Ha csűrt veszel el, farmtáblád egy csűrőhelyére rakd - így több mindent tudsz majd eltárolni. Ha kunyhót veszel el, a saját kunyhóhoz legközelebbi ponyvás szekeret takard le vele - így csökkentheted a tűzifaigényt.
- D Svenson's és Soebuck's:** Fizesd ki a költséget, hogy elvegyél onnét egy fejlesztéslapkát, lerakva azt farmtábládon egy üres fejlesztés-helyre. Legfeljebb három fejlesztéslapkát vásárolhatsz (ennyi hely van farmtábládon), és ezek között lehetnek ugyanolyanok. A játék végén a fejlesztéslapkákért győzelmi pontokat kapsz majd.
- E Szatócsbolt:** Az adott boltban látható árukockák adhatók el ott, mindegyikből legfeljebb egy (tehát egy, kettő vagy három különböző árukockát adhatsz el). Az árukockákat csűrődből vagy raktármezőidről rakd vissza a készletbe, majd húzz ennyi érmét a zsákból, és rakd le ezeket csűrődre. Ha a csűrődben nincs elég hely, a maradékot rakd vissza a zsákba. Az évkorong őszi (sárga) részén látható árukocka eladásáért plusz 1 pénzt kapsz (vagyis 2-öt).



Fizetésnél (ideértve télen az étel és a tűzifa beadását) mindig fizethetsz árukocka helyett pénzzel is, egy érmét adva egy árukockáért. Az érme értéke lényegtelen (bár persze célszerűn a 0-sokkal fizetni, aztán az 1-esekkel, és csak a legvégső esetben a 2-esekkel). A szatócsboltokban eladás történik, nem vásárlás, így ott nem adható be árukocka helyett pénz (érmecserre céljából).

A kölcsönlapka annyiban különbözik, hogy az csak akkor vehető el, amikor fizetésre kényszerültök - azaz a városban csak a városházánál és a játékonysági bazárnál fizetéskor, valamint télen az étel és a tűzifa beadásakor. (Ha valakinek télen két tűzifája hiányzik, de van pl. 3 felesleges hala, az szabályos, ha elvesz az egyik hiányzó tűzifa miatt egy kölcsönlapot, a három hallal nyomban vissza is fizeti, majd elvesz a másik hiányzó tűzifa miatt egy másik kölcsönlapot - így nem kellett az egyiket átforgatnia.)



Pénzzel fizetve az értékük lényegtelen - viszont dzsókerek.

Tél

Minden farmer és munkás visszatér a kunyhójába vagy a tábortüéhez.

Farmereiteket és munkásaitokat rakjátok a kunyhóikra/ponyvas szekereireikre.

1) Étél

Minden munkás megeszik egy magával egyező színű árukockát (a sárga munkásnak sárga kocka (búza) kell, a kéknek kék kocka (hal), a fehérnek fehér kocka (báránny)). A fekete farmert nem kell külön etetni. Az évkorong téli (fehér) részén látható, hogy melyik színű munkásoknak kell két árukocka helyett.

Az árukockákat a raktármezőkről vagy a csűrűből vissza kell rakni a készletbe. Minden hiányzó árukocka helyett egy érmét kell beadni vagy egy kölcsönlapkát kell elvenni.

2) Tűzifa

Az évkorongon látható minden tábortűzért egy tűzifát (barna árukockát) kell visszaadni a készletbe; továbbá még egyet minden olyan ponyvas szekér miatt, amelynél van munkás. Az árukockákat a raktármezőkről vagy a csűrűből kell visszaadni. Minden hiányzó árukocka helyett egy érmét kell beadni vagy egy kölcsönlapkát kell elvenni.

Megjegyzés: Az olyan ponyvas szekerekért, ahol nincs munkás, nem kell tűzifát beadni.

A téllal az év is véget ér, most kerülnek a farmtáblákra az előző ősszel felfogadott munkások. Az évkorongot rakjátok vissza a dobozba, és forgassátok képpel felfelé a következő évkorongot. A nyolcadik év után kerül sor a végső értékelésre.

Ezen a télen a kék munkások jóval éhesebbek, és fejenként 2 kék kockát (halat) esznek meg.

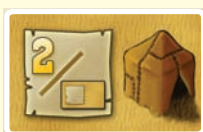


A fekete farmer és a kék munkás kunyhóban lakik. A sárga munkás tábortűz mellett alszik, így miatta be kell adni egy barna árukockát.

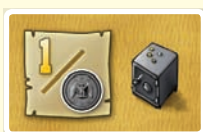
A játék vége és a végső értékelés

A nyolcadik évvel a játék is véget ér, és győzelmi pontokat kaptok aszerint, mennyire jó farmot alakítottatok ki:

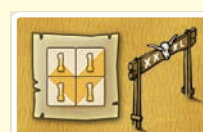
- 1 győzelmi pont jár minden olyan területért, ami teljesen be van kerítve (nem szükséges, hogy ugyanolyan típusú parcella legyen csak ott).
- 2 győzelmi pont jár minden munkásért (a fekete farmert is ideértve).
- 1 győzelmi pont jár minden kunyhóért és csűrűért (a farmer kunyhója, valamint a kezdőcsűr is számít).
- 2 győzelmi pontot ér minden 2-es érme, 1 győzelmi pontot ér minden 1-es érme. A 0-s érmék értéktelenek.
- A fejlesztéslapkákért is győzelmi pontok járnak:



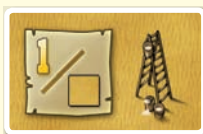
Sátor: Minden fejlesztéslapkádért (a sátrat magát is beleértve) 2 győzelmi pontot kapsz.



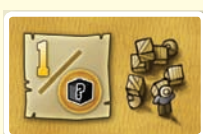
Széf: Minden érmédért (függetlenül értéküktől) kapsz plusz 1 győzelmi pontot.



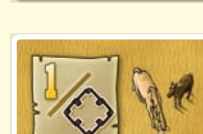
Kapu: Legnagyobb birtokrészedért (tehát összefüggő ugyanolyan parcellákért) annyi pontot kapsz, ahány farmlapka alkotja.



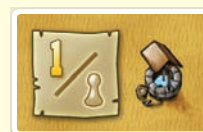
Létra: Minden kunyhóért és csűrűért (a farmer kunyhójáért és a kezdőcsűrűért is) plusz 1 győzelmi pontot kapsz.



Raktár: Minden, a csűrűreidben lévő árukockáért kapsz 1 győzelmi pontot.



Lovak: Minden teljesen bekerített területedért plusz 1 győzelmi pontot kapsz.



Kút: Minden munkásodért (a farmeredet is ideértve) plusz 1 győzelmi pontot kapsz.

- -2 győzelmi pont jár minden (átforgatott vagy át nem forgatott) kölcsönlapkáért.

Az győz, aki közületek a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte össze. Egyenlőség esetén az győz, akinek az érintettek közül több árukockája maradt (csűrűreidben és raktármezőidben összesen).

Paszziánsz

A játék egyedül, paszsiánszként is játszható. A győzelemhez legalább 25 pontot kell szerezni; tapasztalt játékosnak legalább 30-at, profinak pedig legalább 35-öt.

Credits

Tervezők: Touko Tahkokallio és Paul Laane
Szerkesztő: Hanno Girke
Illusztrátor: Klemens Franz | atelier198
Magyar szabály: Thaur (thaur@freemail.hu)

© 2011 Lookout Games
Kérdések, panaszok, problémék esetén:
buero@lookout-games.de