

Principati

játékszabály



A játék fázisai:

A játék körökből áll, minden kör tíz fázisból áll. Minden fázist külön sorban hajtják végre a játékosok, azaz az első fázist minden játékos sorban elvégzi, majd a következő fázist ugyanolyan sorrendben hatják végre. Az első kör kezdőjátékosát együttesen választják ki, és az első kezdő játékos magához veszi a fázistárcsát. A következő körben a kezdő játékos mindig az előzőtől jobbra vagy balra tolódik, attól függően, hogy a játék elején melyik irányban állapodtak meg. (Két játékos esetében az irány közömbös.) A kör végén a kezdőjátékos jelölő, azaz a fázistárcsa a következő kezdőhöz kerül. A kezdő játékos a fázistárcsa forgatásával biztosítja, hogy egy fázis se maradjon ki.



Játékfázisok:

- Szövetséges szabályok alkalmazása,
- Területlapkák lehelyezése,
- Hercegségi mesterek kihelyezése, visszahívása, áthelyezése,
- Kereskedés,
- Hajók mozgatása,
- Szállítás,
- Élelmezés
- Építés-bontás,
- Termelés
- Hadsereg mozgatása, támadások végrehajtása, ütközetek lejátszása

Szövetségi szabályok:

A négyszemélyes játékban lehetőség van szövetségek kötésére, a meglévő szövetségek felbontására, illetve újabb szövetségek kötésére. A szövetség két olyan játékos között jöhet létre, aki nincs szövetségben, illetve rendelkezik legalább 20 pecuniával.

A szövetség kötésére a soron lévő játékos, a területlapka lehelyezése előtt tesz indítványt, egy másik játékos számára, aki azt elfogadhatja, vagy visszautasíthatja.

Visszautasítás esetén az indítványozó játékos öt arany pecuniát fizet be a játék készletébe, mely a szövetségkötés előkészítésének költsége. Ebben a körben az indítványozó játékos már nem kezdeményezheti újabb szövetség megkötését. A szövetségből kimaradt játékosok, illetve a visszautasító játékos újabb szövetség kötését indítványozhatja. A szövetségre felkért játékosok közül nincs kizárva az előbbi ajánlattevő játékos sem.

Amennyiben a szövetségre felkért játékos elfogadja a felkérést, és szövetségre lép, akkor mindkét játékos 20 arany pecuniát fizet a játék készletébe, mely a szövetségkötés lebonyolításának költsége.

A szövetségre lépett játékosok hadi épületeinek romboló és védelmi ereje a szövetség alatt úgy funkcionál, mintha a hadi épületek egy játékoshoz tartoznának. A szövetségesek ugyanakkor a közös épületeik után a hercegi érdemrendek megszerzésére nem jogosultak, a megszerzésükre

vonatkozó szabályok a szövetségre lépéssel nem változik. A Fürkész-toronyhoz tartozó szabályok szintén nem változnak. A hercegségek két hadserege egyesül.

A szövetség fennállása alatt a szövetségesek a saját vagy a szövetségesük hatáskörébe tartozó területre is helyezhetnek le területlapkát a saját készletükből. Építeni csak a saját területükre építhetnek.

A szállítás során mindkét szövetséges játékos úgy jár el, mintha a sajátja lenne az összes területlapka, azaz szállíthatnak a saját területükről a szövetségesük területére, vagy onnét a sajátjukra. A szövetségesek a játéktáblájuk raktárait továbbra is önállóan használják. Termékek eladása esetén a bevételt elosztják, amennyiben az páratlan, akkor az éppen értékesítő játékos kap egy arany pecuniával többet. Az értékesítő szövetséges játékos a szövetséges területéről is értékesíthet árut, de a szövetséges játéktábláján lévő raktárából nem. A vásárlás során csak a saját raktárába helyezheti a megvásárolt terméket. A szövetségesek egymással nem kereskedhetnek. A kereskedelemre vonatkozó többi szabály változatlan.

A semleges területlapkajelzőt az a játékos kapja, akinek az épülete a semleges területlapka felett fennhatóságot szerzett.

A játék végén a szövetségben lévő játékosok pontjait össze kell adni. Amennyiben páratlan szám jön ki, akkor eggyel növelni kell az értéket, majd azt kettővel kell elosztani. Mindkét játékos ezt a pontszámot kapja a játék végén.

A szövetség bármikor felbontható, amit a soron lévő játékos a területlapka lehelyezése előtt jelent be. A szövetség felbontásának költségét neki kell állnia, ez öt arany pecunia. A szövetség felbomlása esetén minden visszaáll az alaphelyzetbe. Minden nyersanyag, minden termék azé, akinek a területlapkáján található, amit a fennhatósági szabályok határoznak meg. A szövetség felbontása esetén azonnal, még a területlapkák lehelyezése előtt vizsgálni kell a hadi épületek egymásra gyakorolt hatását, és alkalmazni kell a szabályokat.

Területlapkák lehelyezése:

Az a játékos, akinek van lehetősége területlapkát lehelyezni, annak ez a lépés kötelező. Az a játékos helyezhet le területlapkát, akinek van olyan terület a fennhatósága alatt, melyre még nem tett le területlapkát.

A területlapkák lehelyezésének alapszabályai:

- Az összes szomszédos lapka úthálózatával érintkeznie kell a lehelyezendő lapka úthálózatának.
- A területlapkák folyó oldala csak folyóval érintkezhet. A tengerből csak tenger területlapkával érintkezhet.
- Az új területlapkának legalább egy oldalával kapcsolódnia kell a már lehelyezett területlapkák egyikéhez.
- A játékos csak a fennhatósága alá tartozó területre helyezhet le területlapkát. Ez egyes játékváltozatokban módosulhat, illetve a vadászra (kiegészítő) más szabály vonatkozik.

A lehelyezett természeti erőforrásokat tartalmazó lapkák minden játékos számára elérhetők, függetlenül attól, hogy azt melyik játékos helyezte le. Például a kék játékos által lehelyezett Fehér-hegység lapka szabad oldala mellé a zöld játékos által épített bánya termelni fog, függetlenül attól, hogy a Fehér-hegység a zöld játékos felségterületéhez tartozik-e, vagy sem. A

semleges területen elhelyezkedő erőforrás területlapka ugyanúgy hatással van a mellette elhelyezkedő épületekre, mintha valamelyik játékos fennhatósága alá tartozna.

Nem tilos úgy lehelyezni területlapkát, hogy azzal a másik játékos hátráltassuk, akadályozzuk.

Hercegi mester kihelyezése, áthelyezése, visszahívása:

Az iskola felépítésével hat szállítóból lehet mester, a játékos maximum hat keménykalapos szállítót cserélhet le cilindres mesterre. Az alapjátéktábla csak hat bábú helyét tartalmazza, így ekkor még maximum csak öt cilindres mester állítható be. Kastélyok, várak építésével lehet növelni a mesterek a számát. A mester kihelyezését, áthelyezését és visszahívását a soron lévő játékos területlapkák lehelyezését követően teheti meg. Egy körben a hercegi mester csak az egyik funkciójában járhat el, vagy szállít, vagy a termelést irányítja.

A fokozni kívánt termelő lapkára kihelyezünk egy mestert, aki ekkor nem szállítani fog, hanem a termelést közvetlenül irányítja. Ebben az esetben a területlapkán megduplázódik a termelés.

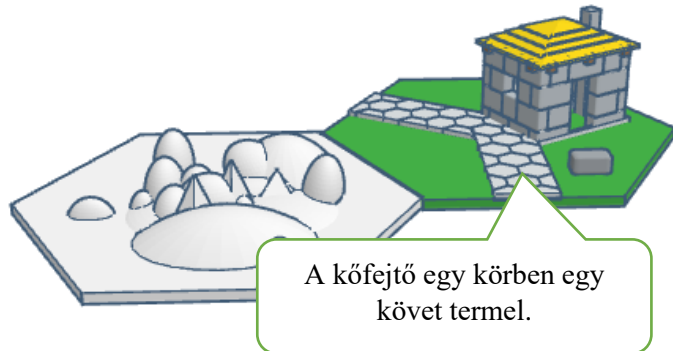
A mester ekkor a szállításban nem vehet részt. A kihelyezett mestert nem kell élelmezni ilyenkor a területlapka gondoskodik erről. A szállítók kihelyezése mesternek azonban csak akkor lehetséges, ha ehhez megfelelő szaktudást szereztek, amit az iskola felépítésével lehet elérni.

A két termelés fokozás nem kombinálható. Olyan területlapkán, melyen már fokozott termelés folyik, a hercegi mesternek már nincs hatása.

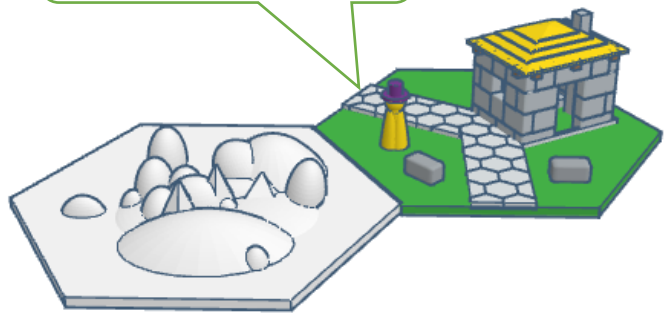
Kereskedelem:

A kereskedésnek két formája van, lehet távoli világokból érkezett karavánokkal, illetve egy másik játékosal.

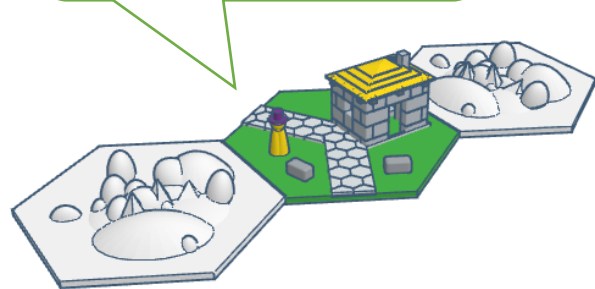
Amennyiben felesleges terméke van a játékosnak, vagy csak arany pecuniát (pekunia) szeretne, akkor a karavánoknak értékesítheti bármilyen termékét, nyersanyagát. A karavánok mindent egy arany pecuniáért



Hercegi mester kihelyezésével két követ termel.



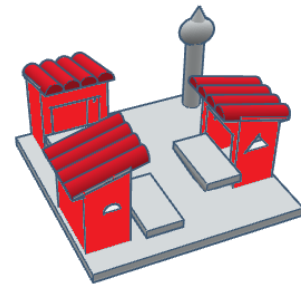
A kihelyezett hercegi mester nem növeli tovább a két területlapka miatti fokozott termelést.



vásárolnak meg. Az eladott termékeket a játék készletébe kell visszarakni. Az eladott terméket a raktárból vagy bármelyik területlapkáról el lehet venni. A karavánokkal történő kereskedés során az ékszer hat, a fegyver húsz arany. minden más megvásárolt termék négy pecuniába kerül. Annak a játékosnak, aki felépítette a piacát, a karavánok a fegyvert tizenöt, az ékszert öt, a többi terméket három arany pecuniáért adják. A megvásárolt termékeket a játék készletéből kell elvenni, és azt a játékosnak a raktárába (játéktáblán) kell elhelyeznie. Egy körben annyi termék vásárolható, amennyi elfér a raktárban.

Másik játékosal történő kereskedelem, olyan hercegséggel lehetséges, ahol szintén felépült a piac. Ebben az esetben minden termék kettő, az ékszer és a rubin négy, a fegyver tíz arany pecuniába került.

Amelyik játékosnak már felépítette a piacát, kereskedhet egy másik piaccal rendelkező játékosal, vagy játékosokkal, illetve a távoli hercegségekből érkezett karavánokkal is. Anyagilag célszerű másik játékosal üzletelni, de taktikai okokból, karavánokkal is lebonyolíthatja az üzletet.



Az éppen soron lévő játékos először előadja, hogy mely termékeket, nyersanyagokat szeretne értékesíteni. Eldönteni, hogy kinek, mit, és mennyit értékesít. Dönthet úgy, hogy bármelyik játékos számára megtagadja az értékesítést, és a karavánoknak adja azt el, de azt is megteheti, hogy mindenkitől vásárol valamennyit, meg még a karavánoktól is.

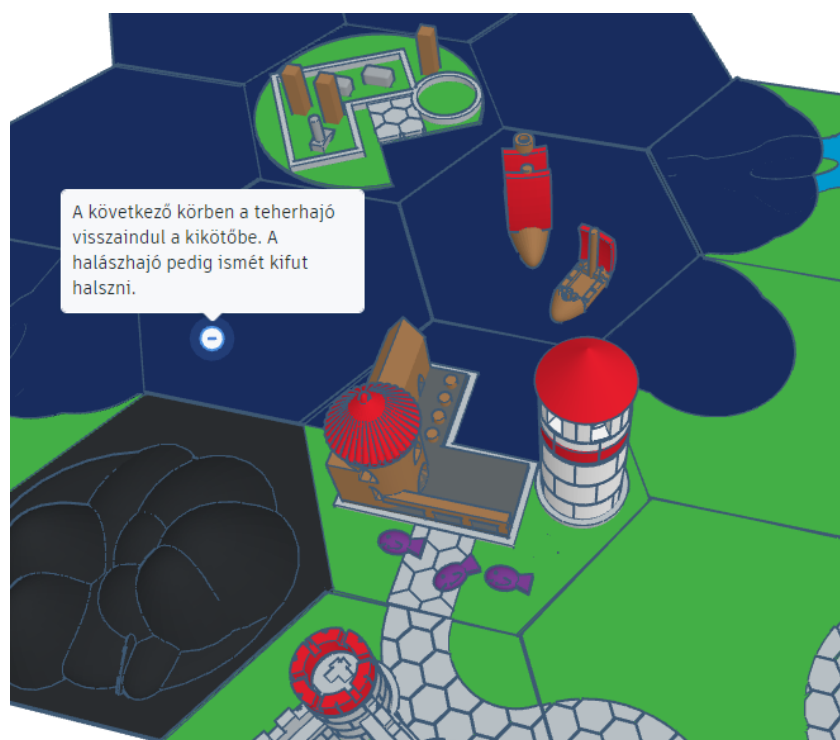
Az értékesítést követően a vásárlás következik. Ekkor közli, hogy mire van szüksége, és megkérdezi a kereskedésre képes játékosokat, hogy tudnak-e, hajlandók-e részére eladni. Ha több játékos is rendelkezik a keresett termékkel, és hajlandók eladni, számára, akkor eldönti, hogy kitől veszi meg a terméket. Dönthet úgy is, hogy a szükséges mennyiséget több játékostársától vásárolja meg, de megveheti a karavánoktól is. Amennyiben több különböző termék adás-vételéről van szó, úgy a fenti játékmenet, minden különböző nyersanyagnál, terméknél újra kezdődik.

A megvásárolt terméket az eladó játékos a játéktáblája raktárából, vagy bármelyik lapkájáról elveheti, a megvásárolt termékeket a raktárába kell elhelyeznie.

A kétfajta kereskedelmi módon szerzett áruk száma összességében sem lehet több mint ami elfér a játéktáblája raktárában, raktáraiban.

Vizet, vagy malacot nem lehet vásárolni, mert nem lehet a raktárba elhelyezni, de a karavánoknak el lehet adni ezeket is.

A fegyver csak a fegyverraktárban helyezhető el,



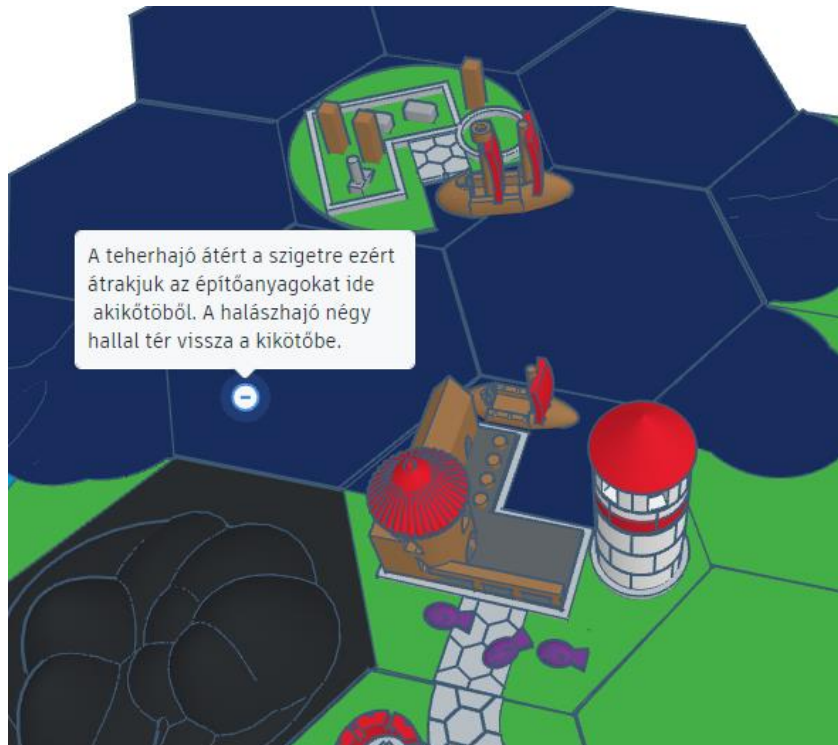
vagyis, ha nincs fegyverraktára a játékosnak, vagy az tele van, akkor nem vásárolhat újabb fegyvert. A fegyvereket a fegyverraktárból, vagy a kovács területlapjáról is el lehet adni.

A hajók mozgatása.

A teherhajó a tengerparti kikötőből indul, és a sziget kikötőjéhez hajózik. A tengerparti kikötőbe kell szállítani a sziget kikötőjéhez, vagy a sziget világítótornyához szükséges nyersanyagot és szerszámot. A teherhajó maximum hat nyersanyagot szállíthat egyszerre. Egyszerre egy területlapkányit hajózhat. Miután kikötött a szigeten, azaz a sziget tengerlapka kikötőjébe ért, azonnal át kell rakni a tengerparti kikötőben felhalmozott nyersanyagokat és szerszámokat a sziget kikötőjére. Az újabb nyersanyagok, vagy szerszámok szállításához vissza kell hajóznia a tengerparti kikötőbe, és onnét újra kell indulnia.

A teherhajóval lehet a katonákat szállítani a tengeren és a folyókon. A katonák a partokon is felvehetők és itt ki is szállhatnak, egyszerre hat katonát lehet szállítani. Nincs kizárva, hogy nyersanyagot és katonát is szállítson egyszerre a hajó, de összesen nem lehet rajta több mint hat a termékből és a katonából együttesen.

A halászhajó szintén egy tengerlapkányit mozoghat egy körben. A felépített halászhajónak legalább egy tengerlapkával el kell távolodnia a kikötőjétől, hogy az azt követő körben halászhaszon. A halászást követő körben visszatér a kikötőbe, és ott lehelyezi a kifogott halakat (három). Azaz a halászat minden második körben következhet be. A halászhajó a sziget felépített kikötőjébe is lerakhatja a halakat, de onnét később el kell szállítania a teherhajónak. A kikötőkre is vonatkozik, hogy maximum csak hat termék lehet a területlapján, ezért ezt a szabályt a halászhajónak is be kell tartania. A kikötőbe visszatérve csak annyi halat helyezhet a területlapra, amennyivel kevesebb termék (nyersanyag) van, mint hat. A többi hal elveszik. Ha úgy ér be a kikötőbe, hogy ott már hat termék (nyersanyag) található, akkor a teljes fogása kárba vész, nem viheti át a következő körre. Célszerű ezt figyelembe venni a halászhajó mozgatásánál.



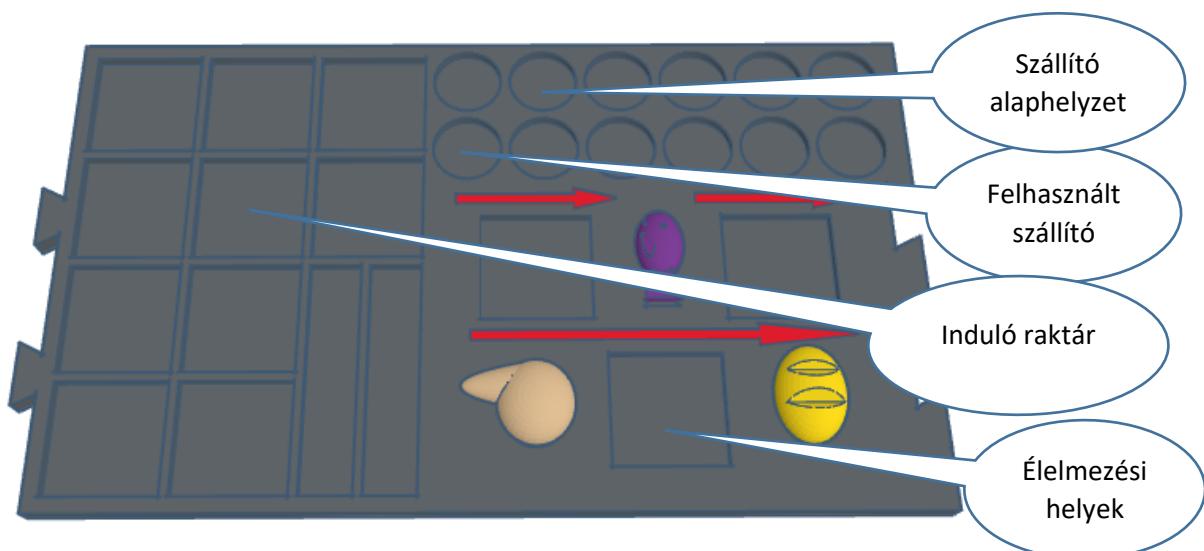
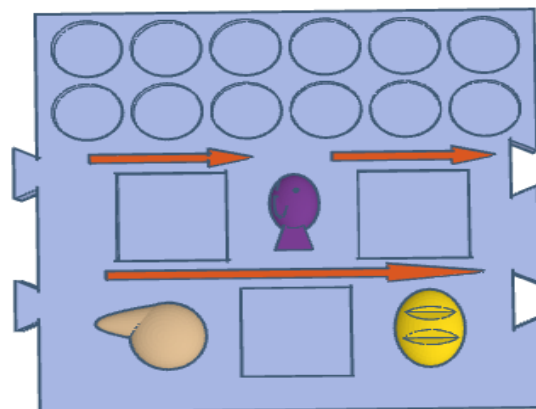
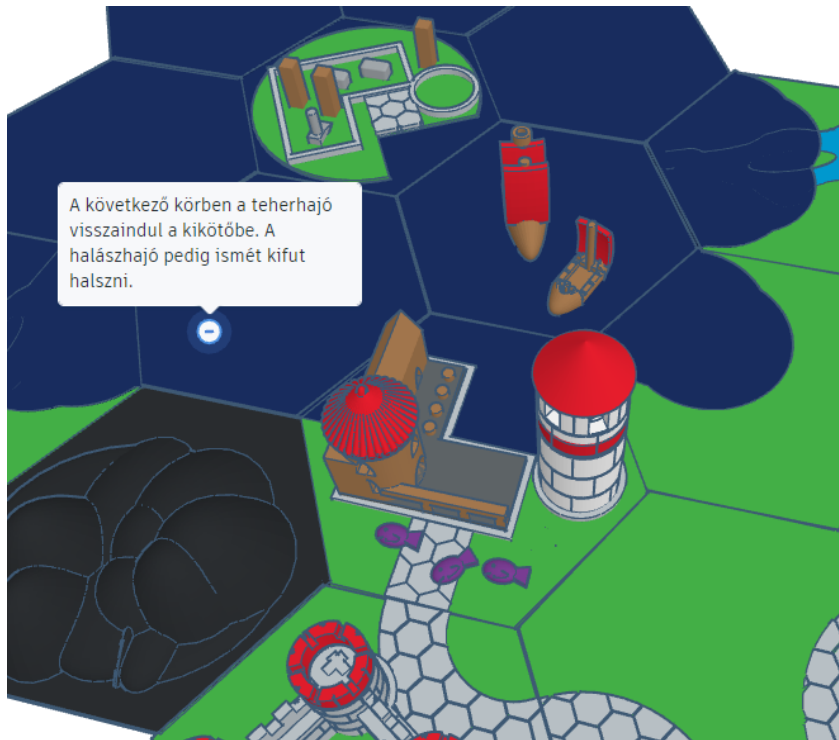
Szállítás-raktározás:

A nyersanyagokat, illetve a termékeket el kell szállítani a feldolgozó épületekhez, vagy a raktárakhoz, a termékeket szintén a raktárakban lehet elhelyezni, kivéve az arany pecuniát, ami a játékos pecunia készletébe kerül. Nem kerülhet raktárba a malac és a víz.

Nyersanyagok: víz, szén, fa, kő, vasérc, aranyérc, gyémánt.

Termékek: szerszám, gabona, szalma, malac, sonka, hal, gerenda, liszt, aranyrúd, vasrúd, ékszer, fegyver és az arany pecunia.

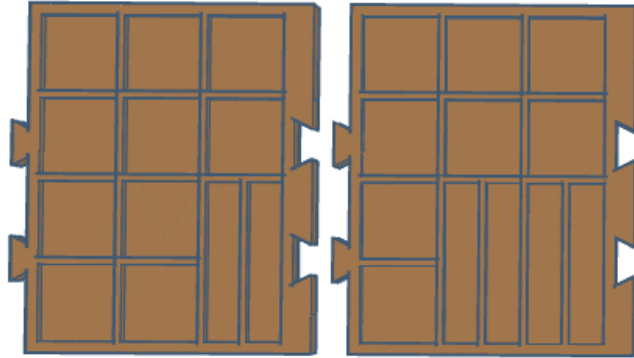
Egy körben annyi nyersanyag, vagy termék szállítható, ahány élelmezett szállító munkása van a játékosnak. A szállító munkások számát a felépített Hercegi-palota, kastély, illetve vár határozza meg. A Hercegi-palota hat, a kastély kettő, a vár egy szállítót tud ellátni. Mivel az alapjáték kezdetén a főépület már áll, így minden játékos a Kardinálissal és öt szállítóval rendelkezik. Amint felépít egy kastélyt, vagy egy várat, azonnal megkapja az épülethez járó szállítókat.



A játékosok a saját játéktáblájukon a játék, illetve a körök elején balról jobbra elhelyezett szállítók alá teszik a szükséges élelmet. Amint a szállításnál egy terméket elszállítottak, a szállító játékoszt a felső sorba állítják, ezzel biztosítva, hogy a megfelelő számú terméket szállították el (gyakorlott játékosok ezt kihagyhatják). Az élelmet a raktárakból veszik el.

A pénzverdében készített arany pecunia elvétele egy szállításnak felel meg.

Csak azok a szállítók tudnak terhet cipelni, akik élelmezése megoldott, azaz rendelkezésre áll a szükséges élelmiszer. Egy hal három, egy kenyér, egy sonka hat szállító élelmezéséhez elég. Ezt a játékos tábla felosztása is mutatja. Annak a játékosnak, akinek egyáltalán nincs raktárban élelme, csak a kardinális dolgozhat, azaz egy anyag szállítására van lehetősége. Amennyiben a körben nem használta fel az összes élelmezett szállítót, akkor az az élelem a játéklapon marad, és a hozzá tartozó szállítók nem kerülnek le az alsó sorba. A fennmaradó élelmezett szállítókat a következő körben felhasználhatja.



Ekkor azonban a már élelemmel ellátott szállítók felhasználását követően ezt az élelemdobozt nem töltheti fel újra. Például fennmaradt két élelmezett szállító melyek hallal voltak ellátva. A következő körben ez a két szállító használható fel ebből a trióból. A többi élelmezési hely természetesen újra tölthető. Úgy is dönthet azonban a játékos, hogy nem tartja meg a fennmaradt élelmet, hanem azt visszahelyezi a játék központi raktáraiba és fennmaradt szállítóit alaphelyzetben állítja. A szállítás irányulhat a termelőktől a feldolgozókhöz, vagy a raktárakba, illetve a raktárakból a feldolgozókhöz.

Vizet és malacot nem lehet raktárban elhelyezni. A fegyvert csak a fegyverraktárban lehet raktározni. A kezdeti raktár 12 terméket fogad be. A raktár felépítésével ez további 12 termékkel növelhető, azaz összesen 24 termék raktározására van lehetőség. A raktárakban két féle raktározási hely van, téglalap és négyzet. A téglalap alapúra a fa, a vasrúd és a gerenda helyezhető, a négyzet alakúra a többi termék. A raktár felépítésekor választhat a játékos a kétféle kiegészítő raktár közül, amennyiben még maradt mindkét fajtából.

Élelmezés:

A szállítást követően a szállítók által elfogyasztott élelmeket vissza kell tenni a játék központi raktáraiba, a szállítókat vissza kell állítani a kezdő helyükre (kivéve a még el nem fogyasztott élelmeket, és az ezekhez tartozó szállítókat).

Kezdetben 1 Kardinális (fehér háromszög kalapos), és 5 szállító áll egy játékos rendelkezésére, azonban a kastélyok, és a várak felépítésével újabb szállítókat tud szerezni. Alapesetben összesen 1 Kardinális, és 11 szállító vethető be a játékba. Az újonc szállítókat kiegészítő játéktáblára helyezi a játékos. A szállítók tulajdonságainak fejlesztésére különböző épületek felépítésével van lehetőség.

Építés-bontás:

Építés: Az épületeket olyan, a játékos fennhatósága alatt lévő lapkára építheti, mely az épület alaprajzát tartalmazza. Az épületeket csak az összes szükséges anyagnak az épületlapkára történő szállítását követően lehet felépíteni. Egy körben bármennyi épület felépíthető. Az építkezés nem kötelező, azaz, nem kötelező felépíteni azt az épületet, ahol rendelkezésre áll az összes szükséges anyag, ez csak lehetőség. Nincs meghatározva, hogy az építőanyagokat (kötömb,




















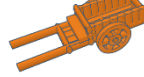



gerenda, szerszám) hány körben kell az alaplapra szállítani, egy-egy szállítás között akár több kör is eltelhet. Az sem tilos, hogy az egyik, még fel

nem épített alaplapra már elszállított építő anyagot tovább szállítsa a játékos, egy másik, számára fontosabb, vagy sürgősebben felépíteni kívánt épület területlapkájára

Az egyes épületek felépítéséhez szükséges alaplap leírása az épületek részben található.

A lehelyezett alaprajzzal rendelkező területlapkákra nem kötelező bármit felépíteni, ez is csak lehetőség. Az alaprajzzal ellátott területlapkák csupán út területlapkaként is használhatók. Azokra az alaprajzzal rendelkező területlapkákra, melyek speciális területen kerülnek elhelyezésre, nem csak a speciális épület, hanem bármilyen azonos alappal rendelkező épület felépíthető. Például a gabonamező területlapka mellé nem kötelező farmot építeni, vagy a folyóparton

				
: 	4/0	0	2	3
	4/2	1/0	0	3
	3/0	0	0	3
	3/0	0	0	3
	3/0	0	0	3
	0	3/1	0	1

				
: 	6/3	6/3	6	5
	3/2	3/2	2	2
	3/2	3/2	1	1
	3/2	3/2	0	1
  	3/1	1/1	0	1
	1/0	0	0	1
 	1/1	3/1	0	1
	2/1	1/1	0	1
	3/1	1/1	0	1
	3/0	2/0	0	1
	0	3	0	1
	0	2	0	1
Egyéb épület	1/1	1/0	0	1
				0

A **fekete** az építéshez szükséges nyersanyagok, szerszámok mennyisége, a **piros** a bontás vagy a lerombolás után a területlapkán maradó építési anyag.

lévő építési területre nem kötelező fűrészmalmot építeni, bármilyen más, azonos alapterülettel rendelkező egyéb más épületek is felépíthetők. A játék utolsó körében megváltoznak az építési szabályok. {17}

Épületek bontása: Az épületeket az építési-bontási fázisban lehet lebontani. A lebontott épület után visszamaradó anyagok a területlapon maradnak, azok elszállítása a szállítási fázisban lehetséges, az ott megadott módon.

Főépület, kastély, vár, őrtorony elbontása esetén minden olyan területlapkán lévő épület leomlik, melyet csak a lebontott épület tartott fennhatósága alatt. Az itt visszamaradt anyagok a területlapkán maradnak. A semleges területlapkáról azonban csak az a játékos szállíthatja el a visszamaradt anyagokat, aki legközelebb a területlapka feletti fennhatóságot megszerzi. (A fennhatóság nélkül maradt lapkák útvonala továbbra is beleszámít az úthálózatba.)

Hadi épület építése, vagy ledöntése után ellenőrizni kell a felségterületek megváltozását.

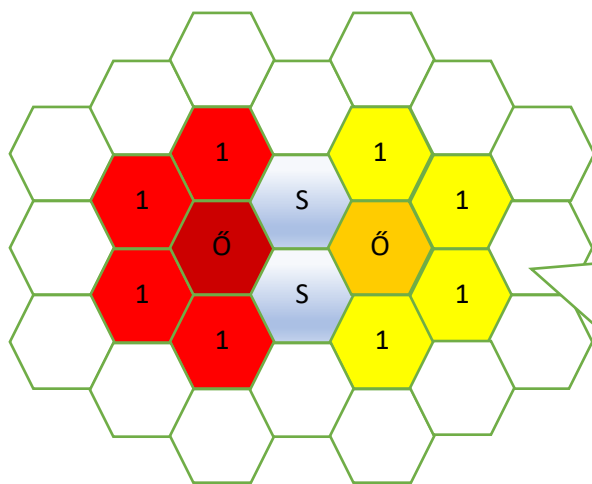
Területlapkák elhódítása építkezéssel:

Ahol azonos két játékos közötti felségterülethatás, az a területlapka semleges lesz, és egy semlegesjelzőt kell rajta elhelyezni. Az ilyen területen lévő épületek elpusztulnak, és visszakerülnek a játékoshoz. A semleges lapon visszamaradnak a bontás utáni építőanyagok (kötömb, genda) illetve területlapkákön lévő megtermelt nyersanyagok, termékek.

A semleges területlapka útjai továbbra is beleszámítanak a játék úthálózatába.

A lerombolt épületeket a játékos máshol újra építheti.

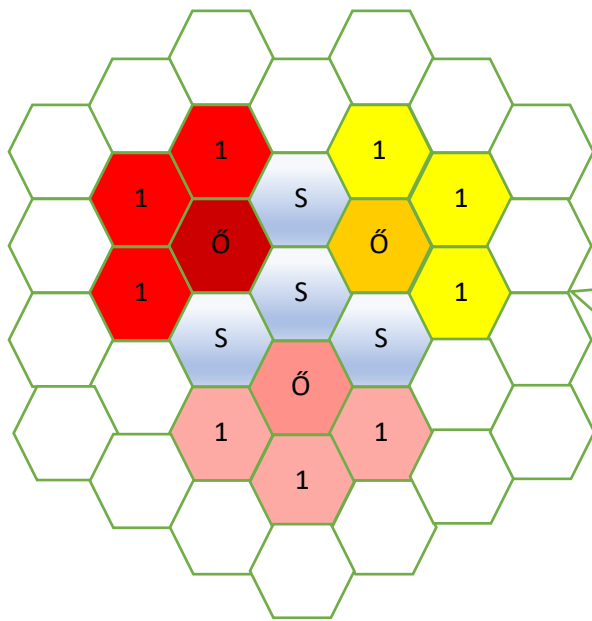
A semleges területlapka feletti fennhatóság megszerzésével a tulajdonába kerül a semlegesjelző és a területlapkán lévő építőanyagok, nyersanyagok, illetve termékek. Minden megszerzett semleges területlapka jelző négy győzelmi pontot ér. Ha ez nem következik be, akkor a semleges területlapka jelző és a nyersanyagok a területlapkán maradnak a játék végéig.



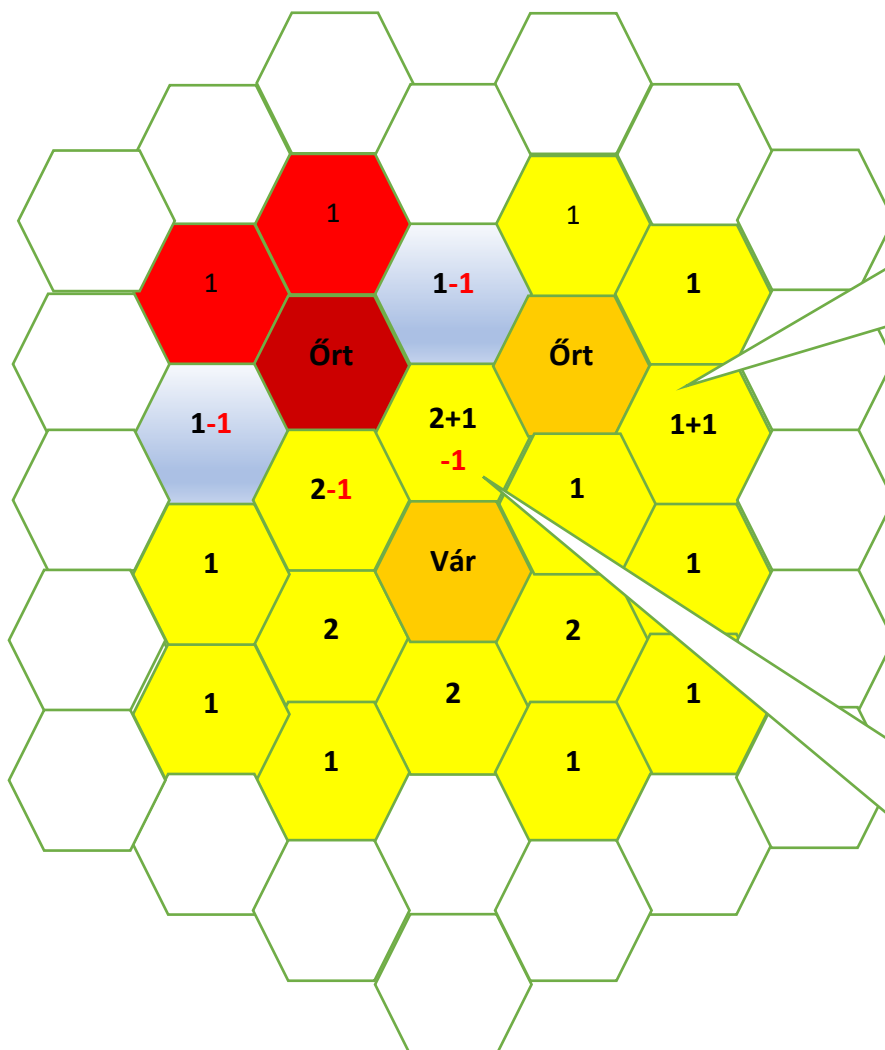
Két játékos őrtornyának fennhatósági ütközése. Az S területlapkára mindkét játékos őrtornya azonos erővel hat, így azok semlegessé válnak. Mindkettőre semlegesjelzőt kell helyezni, az ott lévő épületek megsemmisülnek. (Ő=örtorony, S=semlegessé vált terület, 1=felsőterülethatás értéke)

Egy területlapka feletti felségterülethatás erőssége a hadi épület típusától, és az attól lévő távolságtól függ. Az őrtorony, a Fűrésztorony és az erőd alaphelyzetben minden a közvetlen mellette lévő területlapkára egy felségterülethatás erősséggel hat. A vár, a kastély alaphoz és az

erőd a Fürkésztorony felépítését követően a közvetlen mellette lévő területlapkára kettő felségterület erősséggel hat, a második sorban lévő lapkákra egy felségterület erősséggel. A hercegi



Három játékos őrtornyának fennhajtósági ütközése. Az S területlapokra mindhárom játékos őrtornya azonos erővel hat, így azok semlegesessé válnak. Mind a négyre semlegesjelzőt kell helyezni, az ott lévő épületek megsemmisülnek. (Ő=őrtorony, S=semlegesessé vált terület, 1= felségterület hatás értéke)



A sárga játékos őrtornyának és várának felségterületheatása összeadódik.

A sárga játékos összeadódott felségterületheatásából kivonódik a piros játékos felségterületheatása.

palota a közvetlenül mellette lévő területlapkákra három felségterület erősséggel, az eggyel kijebb lévő területlapkára kettő, míg a harmadik sorban lévő területlapkára egy felségterület erősséggel hat.

Három vagy négy játékos felségterületi ütközése esetén azonos módon kell számolni, mint a hadsereg esetében, azaz mindenki mindenkire hatással van, de két ellenséges felségterület hatás nem adódik össze a harmadik, vagy a negyedik játékosal szemben. Ez alól kivétel, ha szövetséget kötött a két játékos.

Egy területlapkára egy játékos több hadi épülete is hatással lehet, ilyenkor a játékos hadi épületeinek hatása összeadódik. Előadódhat olyan helyzet, hogy a játékos hadi épületét körbevevő összes területlap másikkal játékos felségterületéhez tartozik, azonban hadi épület hadiépület hatására nem pusztul el, nem dől romba.

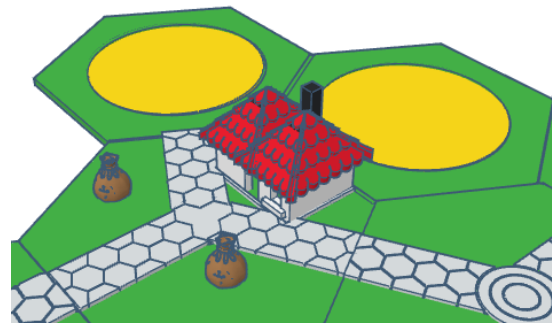
A Fürkésztorony ledöntése esetében az erődökre vonatkozó hatása megszűnik, azaz az erődök területlapkák feletti fennhatósága, védelmi és támadó ereje visszaáll az alaphelyzetbe. Ez esetleg ismételt számításához vezethet.

Termelés:

Alapvetően minden gazdász, iparos, bányász, illetve a kút automatikusan termel egy-egy terméket, vagy nyersanyagot, azonban egy-egy területlapkán hat nyersanyagnál és/vagy terméknel több nem lehet, kivéve, ha az építendő épülethez ennél több nyersanyagra van szükség. Amennyiben a területlapkán már van hat nyersanyag, vagy termék, a további termelés leáll, amíg onnét nem kerül elszállításra valami. Az ilyen területlapkára szállítás sem irányulhat.

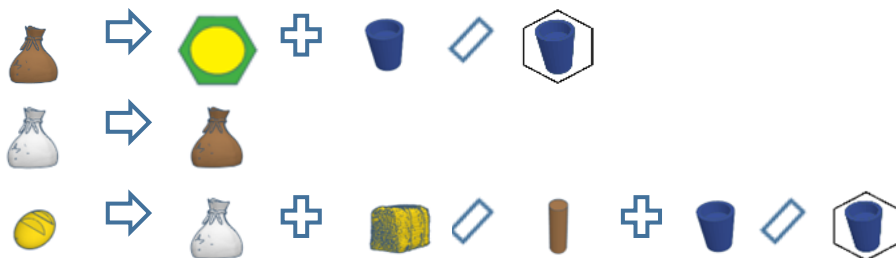
A mezőgazdász a játékos döntése alapján egy körben gabonát vagy szalmabálát termel, illetve fokozott termelés esetében mindkettőből előállíthat egyet-egyét.

A termelés fokozása: két módja van. Megfelelő területlapka elhelyezése, illetve hercegi mester kihelyezése.



A termelést fokozásának alapvető módja a bányáknál, a kőfejtőnél, a mezőgazdásznál, a halásznál és a favágónál: amennyiben a felsorolt épületek házának lapkája több mint egy, a termeléséhez szükséges lapkával van közvetlen szomszédságban, akkor automatikusan kettő nyersanyag termelődik. Egy, a termeléshez szükséges lapkához több termelő is kapcsolódhat, vagyis egy erdővel, egy hegyvel, egy gabonamezővel, egy tóval, vagy folyóval, illetve egy kőfejtővel több termelő is szomszédos lehet, mindegyik termelni fog. Fokozott termelés esetén a mezőgazdász egyszerre termelhet egy gabonát és egy szalmát is.

Termékek gyártásához szükséges alapanyagok, és területlapkák:



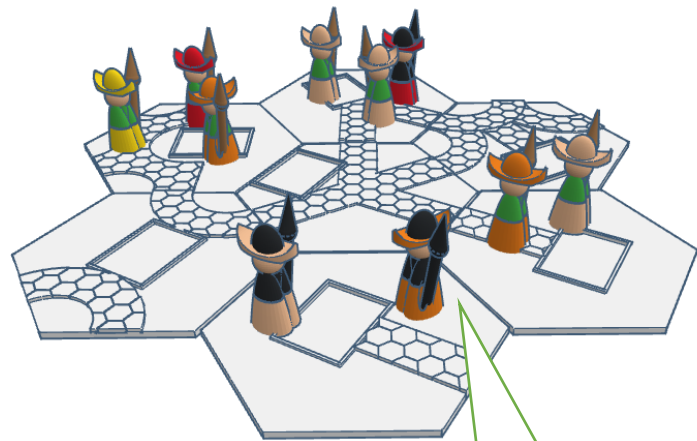


Hadsereg:



A hercegségeknek egy generálisa (fekete köpenyes) és hét katonája (zöld köpenyes) lehet. Erődönként kettő-kettő, azaz egy erőd esetében kettő, két erős esetében négy, három erőd esetében hat és négy erőd esetében nyolc katona, amiből az egyik a generális. A katonákat és a generálist az erődökben képezik ki (bármelyik erődben), de csak ha már felépült a Fürkész-

torony. A katonák kiképzéséhez a kovács által elkészített fegyvert (lándzsát) el kell szállítani az egyik erődhez, itt a termelési fázisban egy katona vagy a generális kiképzése történik meg. A generálishoz 25 pecuniát, a katonához 10 pecuniát kell feláldozni a hercegségnek. A fegyver a kiképzést követően a közös készletbe kerül vissza. Bármelyik féle katona bármikor kiképezhető. Az erődben kiképzett első katona vagy generális automatikusan a kiképző erődbe, a többi kiképző erőd területlapkájára kerül. Ha már nem képezhető ki katona, akkor az erődökhöz nem lehet fegyvert szállítani, az csak a fegyverraktárba lehet elhelyezni, vagy a kovács területlapkáján marad.

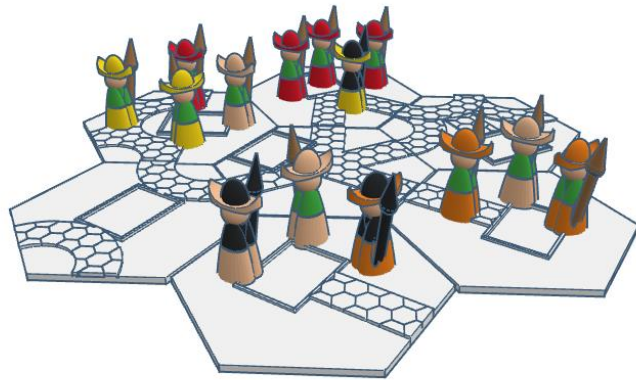


Mindegyik területlapkán csak a egy katona marad életben.

Egyik területlapkán sem **marad életben** senki.

A katona egy védelmi és egy támadó erővel, a generális kettő védelmi és kettő támadó erővel rendelkezik.

Egy körben maximum nyolc lépést hajthat végre a játékos, amit bármilyen módon eloszthat a katonái között. Például léphet mindegyikkel egyet, vagy eggyel nyolcat, vagy négyel kettőt stb.

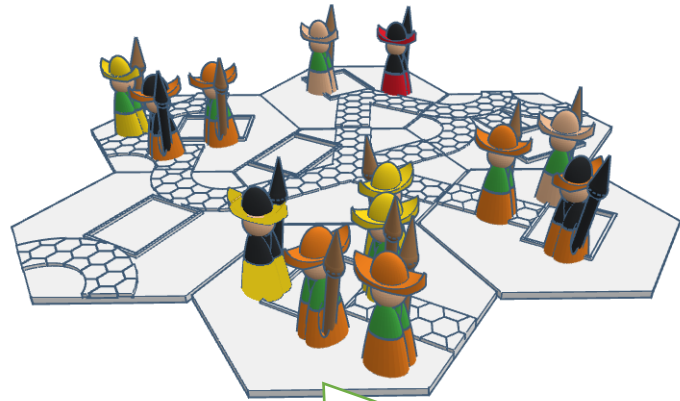


Szabadon mozgatható bármelyik katona, bármilyen sorrendben. Egy katona ismételt mozgására is lehetőség van. A katonák csak a területlapokon, de ott bármilyen irányban mozoghatnak. A folyón csak a hídon kelhetnek át, a tengeren pedig csak a szállítóhajóval tudnak közlekedni. A szállítóhajóra történő felszállás azonos a szállító hajóra történő tárgyak rakodásával, egy egységnyi árunak felelnek meg, azonban a katonák nem csak a kikötőkben, hanem bármelyik parton be és kiszállhatnak a hajóból. A Fekete-mocsár területlapkára, és a Kék-forrás területlapkára nem léphetnek, azokon nem haladhatnak át. Egy lapkán lévő katonák száma nem korlátozott.

A katonák áthaladhatnak az ellenfél területlapkáján. Az ellenfél területlapkáján történő megállás azonban támadásnak minőrül és ez csatához vagy ostromhoz vezet.

A katonák és a generális bevonulhatnak egy-egy erődbe vagy egy-egy őrtoronyba. Ekkor fizikailag bele helyezük őket a hadi épületbe. Egyszerre csak egy katona vagy a generális lehet az erődben vagy az őrtoronyban. A be- és a kivonulás egy mozgásnak felel meg, a kivonuláskor az épülettel azonos területlapkára kerül az épületen kívülre a katona. Bevonuláskor az épületen kívülről az épület területlapkájáról az épületbe kerül a katona.

Csata: Kettő vagy több különböző játékos katonája egy területlapkán áll meg. Minden játékos összeadja a katonáinak a támadóerejét. Az a játékos nyeri a csatát, akinek a legnagyobb a támadóereje, és annyi katonája marad meg amennyivel több volt a támadóereje bármelyik játékosnál. Ha a fennmaradó támadóerő kettő vagy több mint kettő, akkor a generális marad életben (ha a csatában részt vett), és a fennmaradó érték utáni katona.



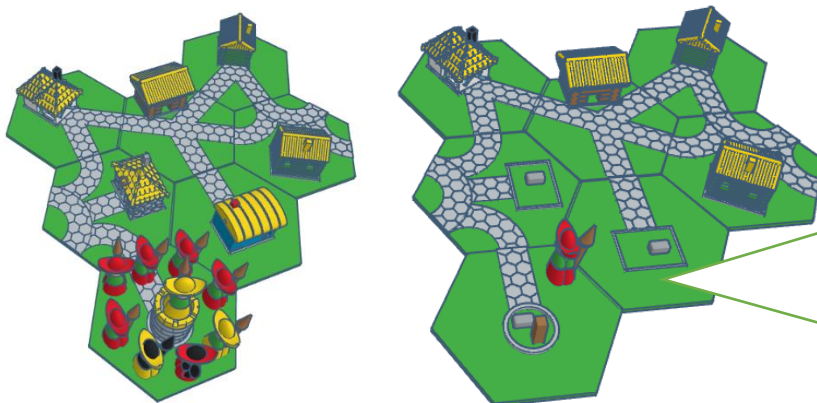
Mindegyik területlapkán egy generális éli túl a csatát.

Az erődben vagy az őrtoronyban lévő katona nem vesz részt a szabadtéri csatában, csak az épület védelmét erősíti.

Ostrom: Csak a felépített, és élelmiszerrel teljesen feltöltött fegyvertár esetében indítható. Az ostrom akkor kezdődik, amikor az agresszor első katonája az ellenfél hadi épülettel rendelkező területlapkáján áll meg (az áthaladás nem számít az ostrom megindításának).

A támadást követően a támadott fél azonos módon védekezhet, azaz a támadott lapkára annyi katonát mozgat amennyit tud, vagy szándékozik a védelemre felhasználni, de ő is csak nyolcat lépet.

A két lépés sort követően a kvartettben, trióban, párban lévő katonákat le kell venni a lapról, azok elpusztulnak. Az agresszor fennmaradt katonái akkor tudják lerombolni a cél épületet, ha annak belső védelmi ereje (hozzáadva a benn állomásozó katona védelmi erejét) kevesebb mint az életben maradt támadó katonák összesített támadó ereje. Ebben az esetben az épület ledől, a támadó katonák közül a támadott épület belső védelmierejének megfelelő támadóerőjű katona elpusztul.



A piros játékos ostromot indított a sárga játékos ellen. Az ostrom során egy támadóerővel győz, így a sárga őrtorony ledől, a felségterülete alá tartozó halászlás és ékszerész elpusztul.

A lerombolt katonai épület miatt a felségterületeket ellenőrizni kell.

A harc eredményétől függetlenül a támadó játékos katonái a fegyvertára élelmiszerkészletét felérték, az ott lévő összes élelmiszert vissza kell adnia a közös tárolóba.

A megsemmisült katonák helyére a játék folytatása során újakat lehet képezni.

Érdemrendek:

Hat különböző érdemrendet szerezhet egy játékos.



- Hadi érdemrend. Három erőd felépítésével lehet megszerezni.
- Tornyok érdemrend: Legalább négy torony (fűrkész-torony, világító torony, őrtorony) felépítése után jár.
- Kereskedelmi érdemrend. Pénzért lehet megvásárolni. Két típusa van. A 40 arany pecuniába kerülő típusból egy van (kétszínű), az 30 arany pecuniába kerülőből három.
- Bányász érdemrend. A bányákból és a kőfejtőkből legalább négyet fel kell építeni az érdemrend elnyeréséhez. Megszerzését követően egy bánya a játék során bármikor építési költség nélkül elhelyezhető egy bányász területlapkán, az építkezés fázisban. Az érdemrendet ez esetben vissza kell adni, de az új bánya beindításához jár 15 arany pecunia.
- Építész érdemrend: A lovarda, híd, iskola és a piac felépítése után jár. Megszerzését követően egy esetben egy épület tetszés szerint áthelyezhető egy másik azonos és üres alaprajzzal rendelkező területlapkára bármikor a játék folyamán az építkezés fázisban. Ebben az esetben az érdemrendet vissza kell adni, de áthelyezési költségként 20 arany pecunia jár.
- Gazdász érdemrend: A mezőgazdászból, sertésfarmból, és malomból összesen legalább hármat fel kell építeni. Megszerzését követően bármikor a játék folyamán egy esetben, a területlapkák lehelyezési fázisban egy területlapka lehelyezése helyett egy tetszőleges területlapkát szabadon áthelyezhet a játékos, a területlapka lehelyezés szabályainak figyelembevételével. Az áthelyezendő lapkán minden rajtamarad. Az érdemrendet ez esetben vissza kell adni, de áthelyezési költségként a játékos kap 15 arany pecuniát.

A kétszínű kereskedelmi érdemrend 15, a többi érdemrend 10 győzelmi pontot ér.

A Hadi-, a Tornyok. és a Kereskedelmi érdemrendet megszerző játékos választhat egyet az érdemrend területlapkák közül (sárga színű területlapkák). A területlapkához választhat egy bástyát, vagy egy erődöt, ha még van belőle felépítetlen. A kiválasztott területlapka bármikor lehelyezhető a bástyával vagy az erőddel, a játék folyamán a területlapka lehelyezési fázisban a játékos felségterületén belül.

Alapjáték:

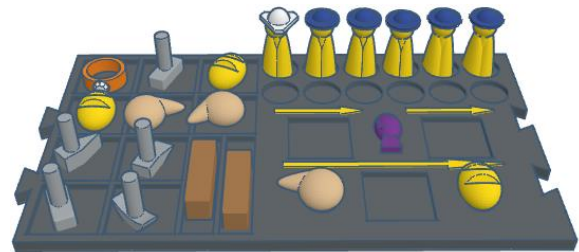
Az induló világ felépítése: Elsőnek az asztal közepére helyezték el a szigetet, eköré tengerlapkákat kell elhelyezni, majd annyi folyótorkolatot, ahány játékos játszik. Ezután helyezték le a folyó területlapkákat úgy, hogy körülbelül azonos területekre ossza fel a felépíthető világot. A folyó ne haladjon egészen a játékterület végéig, legyen hely további folyólapka lehelyezésére. A tengertől azonos távolságra helyezték el egy-egy folyóval körbevett várat. A vár előtti területlapkán legyen a híd alaprajzával rendelkező területlapka, utána pedig a fűrészmalomhoz tartozó területlapka. (A kettő sorrendje felcserélhető.) A vár előtt legyen egy épület területlapka, amellel egy másik épület területlapka. Kell még egy Fehér hegység területlapka a fűrészmalom mellé. A Hercegi-palotát, a hidat, a fűrészmalmot, a kőfejtőt és a halászt tegyék a területlapkákra.



Játékelemek elhelyezése: Minden játékos vegyen el egy kezdő játéktáblát, arra helyezzen a jobb első helyre egy kardinálist (fehér háromszög kalapos), a további öt helyre pedig szállító munkást (keménykalapos).

A raktárába tegyetek két gerendát, két sonkát, egy ékszert, öt szerszámot, két kenyeret. A kőfejtő lapkájára tegyetek egy követ, a fűrészmalomhoz egy gerendát. Minden játékos vegyen el 55 pecuniát. Állapodjatok meg a kezdő játékosban, és a játékirányban. A kezdő játékos vegye magához a kezdő játékos jelző fázistárcsát. Minden játékos vegye magához a színének megfelelő területlapka készletet. A nyersanyagokat vegyétek ki, a kezdő játékos lesz a nyersanyag kiszolgáló (persze vállalhatja másik játékos is).

Kezdő draftolás: Osszatok minden játékosnak két kezdő területlapka kártyát. Minden játékos vegye magához a kártya betűjének megfelelő kezdő alaplapkáját (rózsaszín és a Kék-forrás területlapka). Ezek közül egyet tartson meg, egyet adjon tovább a játékirányba. A játékosok ekkor megint két kezdő területlapkával rendelkeznek, ebből egyet tartson meg mindenki, a másikat tegyék vissza a tartóba. A kezdő lapka bármelyik kör építési fázisában lehelyezhető, a hozzá tartozó épülettel együtt. Az épület lehelyezése nem jár költségekkel.



Játékfázisok lejártsága: Ezután a kezdő játékos megkezdi a játékot.

A játék vége: A játék alapesetben a következő események bekövetkezése során ér véget:

- Egy játékos minden hadi épületet megépített,
- Egy játékos öt érdemrendet megszerzett,
- Egy játékos elfoglalta a Viktória-szigetet, azaz felépítette a szigeten a kikötőt és a világitó tornyot (plusz öt pontot ér),
- Egy játékos nem tud további területlapkát lehelyezni (mínusz öt pontot jelent),
- Másik játékos feletti hadi győzelem. Bármelyik másik játékos Hercegi-palotájának lemondása (plusz öt győzelmi pont).
- Egyéb, a játékosok által előre meghatározott esemény, vagy játékidő letelte.

A játék végét jelentő esemény bekövetkezését követően még a befejező kör következik, amit a játék végét generáló játékos kezd, függetlenül a kezdeti sorrendtől. Az utolsó körben minden épület felépíthető egyel kevesebb nyersanyagból is (gerenda, téglá, ékszer).

A játék végén össze kell adni a győzelmi pontokat, és a legtöbbet elért játékos a győztes.

Győzelmi pontok számítása:

+18 győzelmi pont: Hercegi-palota, 3 db obeliszk.

+9 győzelmi pont: 2 db obeliszk

+6 győzelmi pont: megszerzett semleges területlapkajelző, hadi győzelem, Viktória-sziget elfoglalása.

+5 győzelmi pont: kastély, vár, erőd,

+4 győzelmi pont: hajók, Oszlopok-csarnoka, Hadi-kapu

+3 győzelmi pont: őrtorony, Fürkész-torony, lovarda, kikötő, 1 db obeliszk.

+2 győzelmi pont: az összes többi épület, minden 20 pecunia, ékszer, katona, kordé

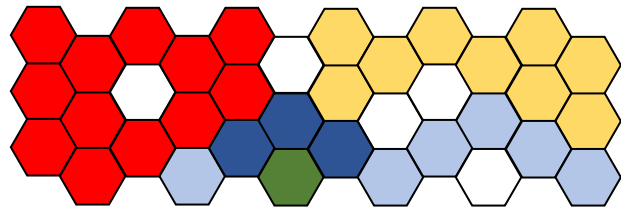
+1 győzelmi pont: kút, fegyver

-5 győzelmi pont: Amelyik játékos nem tudott területlapkát lehelyezni a játék végén.

Ehhez hozzá kell adni az érdemrendekkel megszerzett győzelmi pontokat.

Az így kiszámított pontokból le kell vonni az egy-egy játékos által teljesen körbezárt, üres területlapka helyek számának kétszeresét. A tenger vagy a folyó és a játékos által be nem zárt terület azonos pont levonást eredményez.

A képen a piros játékos egy területlapkát (fehér) nem helyezett le, a sárga játékos pedig kettőt, így a piros játékostól kettő, a sárga játékostól négy pontot kell levonni. (Világoskék = folyó, sötétkék = tenger, zöld = sziget) Két vagy több játékos által be nem zárt terület nem számít.

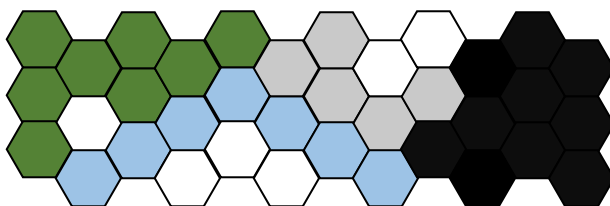


Játékváltozatok:

Színek csoportjai: A szabályok az alábbi kiegészítésekkel azonosak az alapszabályokkal, és az induló világot is azonos módon kell megépíteni.

A területlapkák elhelyezésénél arra kell törekedni, hogy a fehér, a fekete, a zöld és a szürke területlapkák egy-egy játékosnál összefüggő területet alkossanak. Ebben a változatban a Fekete-mocsár területlapkák feketének számítanak, a Kék-forrás területlapka pedig zöldnek. A folyólapkák és a tengerlapkák által elválasztott azonos színű területlapkák önálló területnek számítanak, ezek nem tartoznak egyik színhez sem. A sárgaszínű és a rózsaszínű területlapkák bármelyik színű területlapkához tartozhatnak, de csak egy színhez. A kétszínű területlapkákat mindkét színtartományhoz hozzá kell adni.

A területlapka pontok értéke:



három területlapka	1 gyp
négy területlapka	2 gyp
öt területlapka	5 gyp
hat területlapka	10 gyp
hét területlapka	15 gyp
hét + területlapka	20 gyp
egyedül álló területlapka	-2 gyp
kettő területlapka	-1 gyp

Ezt az értéket hozzá kell adni az alapjátékban megadott pontokhoz. Például a rajzon a zöld területek száma +20, a szürke terület +5, a fekete terület +20, a fehér -2 győzelmi pontot ér.

Idegen világ: A szabályok az alábbi kiegészítésekkel azonosak az alapszabályokkal, és az induló világot is azonos módon kell megépíteni.

Amikor egy játékos már nem tud területlapkát elhelyezni a saját területén, akkor egy másik - szabadon választott – játékos fennhatósága alá tartozó szabad területre kell elhelyeznie egy, a saját készletébe tartozó területlapkát, a lehelyezésre vonatkozó szabályok betartásával.

A játéknak akkor van vége, ha a szigetet elfoglalta valamelyik játékos, vagy öt érdemrendet megszerzett egy játékos, vagy ha már egy játékos sehová sem tud lehelyezni területlapkát. Véget vet a játéknak az is, ha az egyik játékos mindent felépített.

Építések: A szabályok az alábbi kiegészítésekkel azonosak az alapszabályokkal, és az induló világot is azonos módon kell megépíteni.

A Hercegi-palota, a kastély, illetve a vár nem építhető közvetlenül egymás mellé, így az ilyen alaprajzot tartalmazó területlapkák sem helyezhetők egymás mellé.

Amennyiben a játékos nem tud lehelyezni területlapkát, de még van lehetősége építkezni (épületet vagy hajót), akkor a területlapka lehelyezés fázisban kimarad. Akkor van vége a játéknak, ha már van olyan játékos, aki területlapkát sem tud lehelyezni, és építkezni sem fog tudni.

A Viktória-sziget elfoglalása nem vet véget a játéknak, a többi befejezési mód azonban igen.

Stratégák: A szabályok az alábbi kiegészítésekkel azonosak az alapszabályokkal, és az induló világot is azonos módon kell megépíteni.

A játék induló felülete azonos, azonban a területlapkák közül csak az iskola, a piac, kikötő, a lovarda és a Fekete-láp területlapkákból kap minden játékos egyet. Az összes többi területlapka közös, azaz az éppen soron lévő játékos bármelyik területlapkát szabadon elveheti, és lehelyezheti.

A Fűrész-torony megépítése után az azt megépítő játékos a területlapka lehelyező fázisában bármikor bármelyik játékos által birtokolt szabad területre is lehelyezhet egy általa szabadon választott területlapkát, ahelyett, hogy azt önmaga felségterületére tenné le.

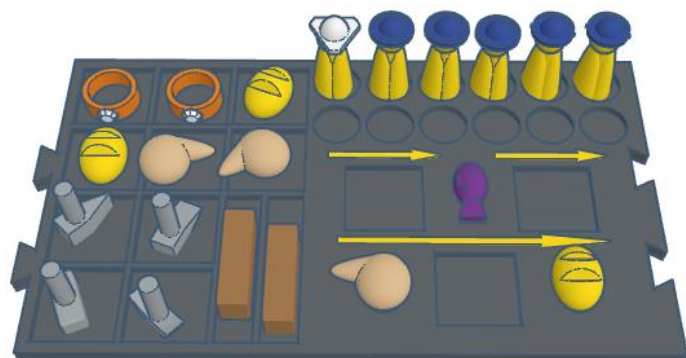
Az aranykohász ebben a játék változatban képes 20 arany pecuniát is önteni.

A játék csak valamelyik játékos hadi győzelmével ér véget.

Villámjáték: A játékosok nem egy, hanem két területlapkát helyeznek le egy, egy körben.

A Fekete-láp területlapkák nem kerülnek játékba.

A kezdő világ felépítésénél a folyótorkolat, és a Hercegi-Palota között maximum három folyólapka lehet, ezek közül az egyik a halász területlapka, egy a híd területlapka, egy pedig az erdős folyó területlapka. Helyeztetek le még egy kút-, egy fűrészmalom-, egy erőd-, egy mezőgazdász-, egy favágó- és egy gabonamező területlapkát. A területlapkára. Minden épületet kössön össze az úthálózat. A Hercegi-palota alaplapra a generálist, az őrtoronyba



pedig egy katonát kell elhelyezni. A kút kivételével mindegyik mellé három nyersanyagot is tegyetek le.

Az aranykohász ebben a játék változatban is képes 20 arany pecuniát is önteni.

Minden játékos 80 pecuniát kap, a raktárába két ékszert, két kenyeret, két sonkát, két gerendát, és négy szerszámot, a készletébe pedig helyezzen el kettő kordét, ez a felépített lovardában azonnal használható.



A hercegi érdemrendek szabályai az alábbi módon változnak:

A kereskedelmi érdemrend kivételével a hercegi érdemrendekhez jár öt-öt arany pecunia is. A kétszínű kereskedelmi érdemrend 35 pecuniába, az egyszínű kereskedelmi érdemrend 25 pecuniába kerül.

A játék akkor is véget ér, ha 5 őrtornyot az egyik játékos felépített.

Az a játékos, akinél véget ér a játék 10 győzelmi pontot kap.

A játékra egyébként az alapjáték szabályai érvényesek.

Kétszemélyes játék: Az induló pályát két személyre kell megépíteni, azonban lehet négy folyót is elhelyezni, de minden folyón legalább egy híd alaprajzot tartalmazó folyólapkának lennie kell. Két szemben lévő folyón kell a kezdő területlapkákat lehelyezni (haladó játékosok egymás

mellett is kezdhetnek). Az induló világ felépítése azonos az alapjátékéval, de a tenger és a Hercegi-palota között nem lehet több három folyólapkánál.

Kezdekortól nem kettő, hanem három kezdő kártyát húz egy-egy játékos, és a három betűjelnek megfelelő kezdő alaplappát veszi magához (rózsaszín területlapkák, és a Kék-forrás területlapka). Hármat kiválaszt, ebből egyet eldob, egyet megtart, egyet pedig tovább ad. A továbbadást követően a kapott és a nála maradt területlapkák közül egyet ismét eldob.

Mindkét játékos 70 arany pecuniát kap.

Az aranykohász ebben a játék változatban képes 20 arany pecuniát is önteni.

Háromszemélyes játék: A kezdő terület felépítésénél három folyót kell felépíteni, a négy személyes játékban megadott módon. A játékteret három egyenlő részre ossza fel a három folyó.

Mindhárom játékos 60 arany pecuniát kap.

A játékváltozatok szabadon kombinálhatóak, akár több is. Az induló világ felépítése szintén módosítható azonban ez csak haladó játékosok számára ajánlott.

don Gioco

Carlo Rátkai

Villám kérdések, villám válaszok:

Melyik termék nem kerülhet a raktárba? A sertés, a víz és a pecunia érme.

Az élelmiszerek hány szállítómunkás ételmezésére elegendők? A kenyér és a sonka hat, a hal három szállítómunkás ételmezésére elegendő.

Kell a katonákat ételmezni? Nem kell, de az ostrom megindítása, csak az élelmiszerral feltöltött raktár esetében indítható.

Hány fegyvernek kell lenni a fegyverraktárban az ostrom elindításához? Nem kell fegyvernek lennie a fegyverraktárban az ostrom indításához.

Egy területlapkán hány katona lehet egyidőben? Bármennyi.

Melyik területlapkára nem léphet katona? Tenger, Kék-forrás, Fekete-láp területlapkákra.

Léphet területlapkán kívülre a katona? Nem.

Egy területlapkán hány termék vagy nyersanyag lehet? Az építkezéshez felhalmozott építési anyagok, és szerszámok esetében nincs határ. Egyébként maximum hat.

Mennyi a szállítási kapacitása a teherhajónak? Összesen hat nyersanyag és/vagy termék és/vagy katona.

Hány körből állhat maximum a játék? Az alapjáték maximum annyi körből állhat, ahány területlapkával rendelkezik egy játékos, de a játék ennél mindig rövidebb.

A kovács által elkészített pecunia hová kerül? A játékos pecunia készletébe. Egy pecunia érme elvétele a kovács területlapkájáról egy szállításnak felel meg. Vagyis, ha a kovács két pecuniát készített, akkor a két egy pecuniás érmét két szállítással lehet onnét elvenni.

Elakad a játékos, ha nincs élelmiszere? Nem, ekkor a Kardinális egy szállítást elvégezhet élelmiszer nélkül is.

Hány játékosal lehet játszani a játékot? Minimum kettő, maximum hat fő tud játszani.

Mi történik, ha nem fér el hat kordé a lovarda területlapkáján? A játékos a mellette lévő mező vagy bokros területlapkára teheti, akár mind a hatot, de kovácstól a szekér elvétele mindenképpen egy szállításnak felel meg.

Mikor köthető szövetség? Bármelyik körben a szövetség fázisban, de csak négy vagy hat játékos esetében.

Mikor bontható fel a szövetség? Bármelyik kör szövetség fázisában.

Egy kút hány épületet láthat el vízzel automatikusan? Ahányat közvetlenül mellé építenek.

A kút egy vízigényes épület mellett áll, termelhet vödörös vizet? Igen, de abban a körben nem látja el a mellette lévő épületeket.

A teherhajóra hol szállhatnak fel a katonák? A folyó, vagy tenger partján bárhol.

Áthajózhatnak a katonák a folyón úgy, hogy a hajó nem mozog? Igen, egy körben beszállnak az egyik parton, a következő körben túlparton kiszállnak.

El lehet adni a malacot és a vizet? Igen, de csak a karavánoknak.

Lehet vásárolni rubint a karavánoktól? Nem, csak másik játékostól.

Mi történik, ha elfogy a területlapka? Véget ér a játék, de az alapjátékban ez nem fog előfordulni.

Szükséges mozgatni a szállítókat a játéktáblán le és fel? Nem, de célszerű, hogy tudd követni a szállítások számát, akkor is, ha közben megzavarnának. Ez egy kissé növeli a játékidőt.

A játékos raktárából az élelmezési helyre áthelyezett élelmiszer egy szállításnak felel meg? Nem, ez nem szállítás, csak a raktáron belüli mozgatás.

A játékban melyik épületek számítanak bányának? A kőfejtő, a szénbánya, a vasércbánya, az aranybánya, a gyémánt bánya és a rubint bánya. A kút nem számít bányának.

A játékos mikor bonhat le egy épületet? Bármelyik körben, de csak az építési fázisban.

Elfoglalható-e másik játékos erődjé, vagy őrtornya? Nem, csak lerombolható.

A kiegészítő csomagok milyen sorrendben építhető be az alapjátékba? Nincs meghatározott sorrend, mindegyik önálló kiegészítő, egymástól függetlenek.

Mely területlapkák használhatóak közösen? Az összes természeti területlapka (tenger, tengerpart, sziget, folyó, mező, erdő, borókás, hegység, Fekete-láp, Kék-forrás, tó), kivéve a gabonamező területlapkát.

A megszerzett sárga színű érdemrend területlapkák mikor helyezhetőek le? A területlapka lehelyezés fázisban a megszerzést követően bármelyik körben. Az érdemrend területlapkák lehelyezése egy területlapka lehelyezésnek felel meg, azaz ekkor másik területlapkát nem kell lerakni (kivéve a villámjátékban). A választott épületet is ekkor kell rá letenni.

A dupla kutas épületek hogyan termelnek vizet? A dupla kutas épületek vagy kettő vödör vizet termelnek egy körben, vagy ellátják a szomszédos vízigényes épületeket, és termelnek egy vödör vizet. A Kék-forrás területlapka mellé épített kút úgy működik, mintha duplakutas területlapka lenne.

Mi történik akkor, ha egy területlapkán nem fér el az összes odairányított katona? A területlapka melletti területlapkára is elhelyezhetőek, a játék menete során úgyis tudják a játékosok, hogy hány katonát irányítottak a területlapkára, és mennyi volt eleve azon.

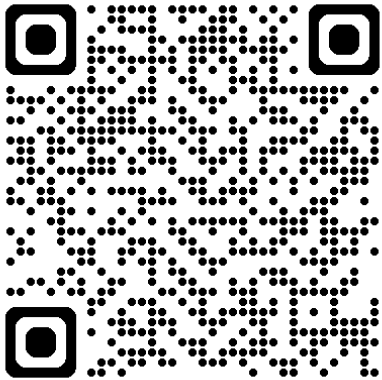
Mi történik, ha a játék folyamán elfogy valamely nyersanyag? Helyettesítsétek valamilyen kis tárggyal, és kérjük, hogy ezt a don-Gioco oldalon jelezd, hogy javítani tudjunk a játékon.

Mit tegyek, ha a játék valamelyik eleme elveszett, tönkre ment, eltörött? Bármikor pótolhatod a don-Gioco oldalon keresztül.

Lehet-e bővíteni a játékot a kiegészítő készleteken túl? Igen, a don-Gioco oldalon keresztül lépj velünk kapcsolatba!



A Príncipatíróól mindent megtalálsz a www.don-gioco.hu oldalon.



Figyelmeztetés:

A játék kis alkatrészei miatt kisgyermekre veszélyes, azok lenyelése és a fulladás veszélye miatt!

A játék alkatrészei a tűző napon, illetve hőszugárzásnak kitéve deformálódhatnak, vetemedhetnek.

A játék alapanyaga papír és újra hasznosított, 3D nyomtatott műanyag (PLA, PETG, ABS).

Amennyiben a játékot már nem kívánja megtartani, ne dobja a szemétkosárba, próbálja meg értékesíteni. Végző esetben a Don Gioco a postaköltség megtérítésével visszaveszi Öntől, és a hulladékkezelést díjmentesen elvégzi Ön helyett.