

Principatí

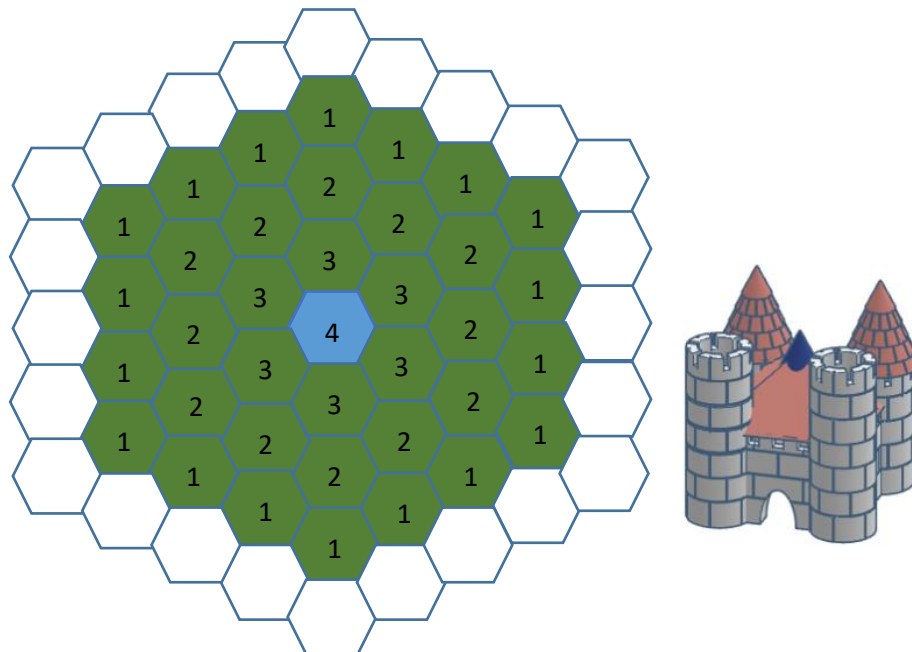
épületek
területlapkák



Épületek:

Hercegi-palota:

A Hercegi-palota a hercegség székhelye. Ebből az épületből minden játékos csak egyet építhet. Hat szállítómunkás ellátására alkalmas. A Hercegi-palota hatásköre a lapkájától minden irányba három sor további területlapka. A felépítéséhez 6 ékszer, 6 kő, 6 gerenda, és 5 szerszám szükséges. Elbontása során 3 gerenda és 3 kő marad vissza.



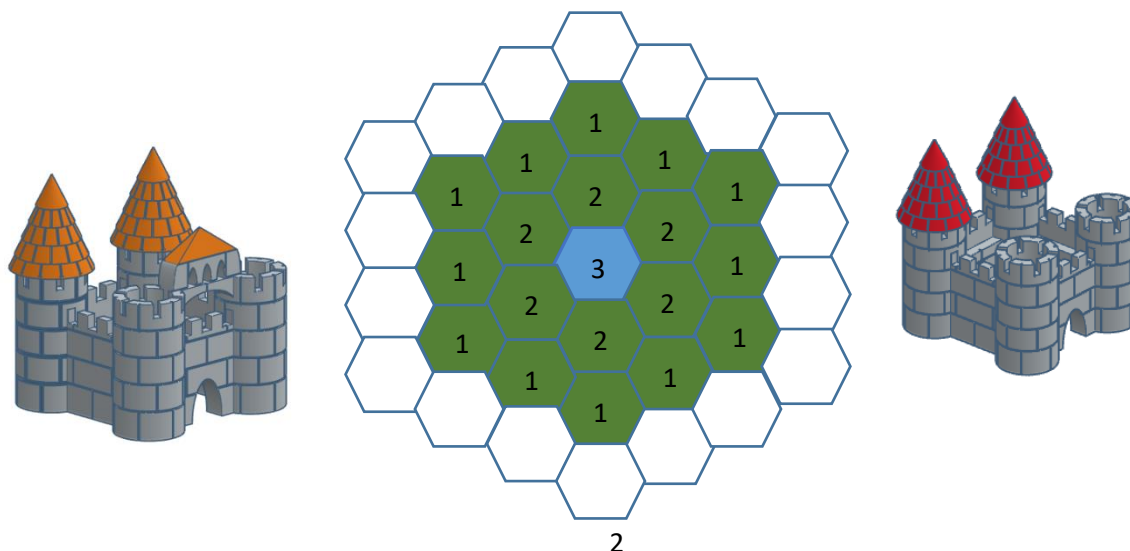
A kék területlapkán elhelyezkedő Hercegi-palota felség területét az alábbi térképen látható zöld színű területek jelölik. Az így birtokolt területre tud az adott játékos területlapkát lehelyezni, illetve ezen a területen belüli területlapkákra lehet építkezni.

Kastély:

Kettő szállítómunkás ellátására alkalmas. A kastély hatásköre a területlapkájától minden irányba két sor további területlapka. Ebből az épületből minden játékos maximálisan kettőt építhet.

A felépítéséhez 2 ékszer, 4 kő, 3 gerenda, és 2 szerszám szükséges. Elbontása során 2 kő és 2 gerenda marad vissza.

A kék területlapkán elhelyezkedő kastély az alábbi térképen látható zöld területek felett rendelkezik hatáskörrel. A vár azonos terület tulajdonságokkal bír.



Vár:

Egy szállító munkás ellátására alkalmas. A vár hatásköre a lapkájától minden irányba két sor további lapka (Azonos a kastélyéval.). Ebből az épületből minden játékos maximálisan kettőt építhet.

A felépítéséhez 1 ékszer, 3 kő, 3 gerenda, 1 szerszám szükséges. Elbontása során 2 kő és 2 gerenda marad vissza.

A vár területlapkák feletti hatásköre teljesen megegyezik a kastélyéval.

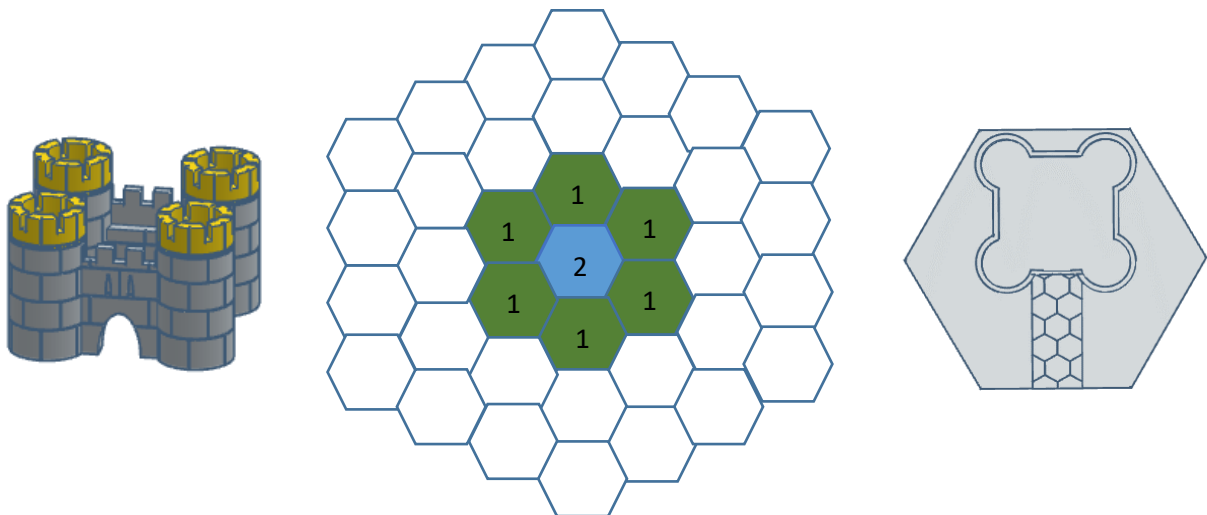
A Hercegi-palota, a kastély és a vár felépítését követően a játékos azonnal elveszi az épület után járó szállítókat a dobozból, és a szükséges segéd játéktáblát, majd erre elhelyezi a szállítókat. A szállítók számának növekedésével a hercegi mesterek száma is növekedhet, ha már felépítette az iskolát, és még csak az alap játéktáblája volt meg. A hercegi mesterek maximális száma hat.

Erőd:

Az erőd hatásköre a lapkájától minden irányba egy sor további lapka. Ebből az épületből minden játékos maximálisan négyet építhet. Az erődökben képezik ki a hercegség katonáit. Erődönként két-két katonája lehet a játékosnak. Az erődökbe elszállásolható egy-egy katona.

A felépítéséhez 3 kő, 3 gerenda, és 1 szerszám szükséges. Elbontása során 2 kő és 2 gerenda marad vissza.

A kék területlapkán elhelyezkedő erőd az alábbi térképen látható zöld területek felett rendelkezik hatáskörrel.



A Hercegi-palota, a kastély, a vár és az erőd speciálisan csak a nekik megfelelő alaprajzot tartalmazó területlapkára építhetők fel. Ezek alapszíne zöld, szürke, fehér, sárga és fekete lehet, illetve folyóra is építhetők.

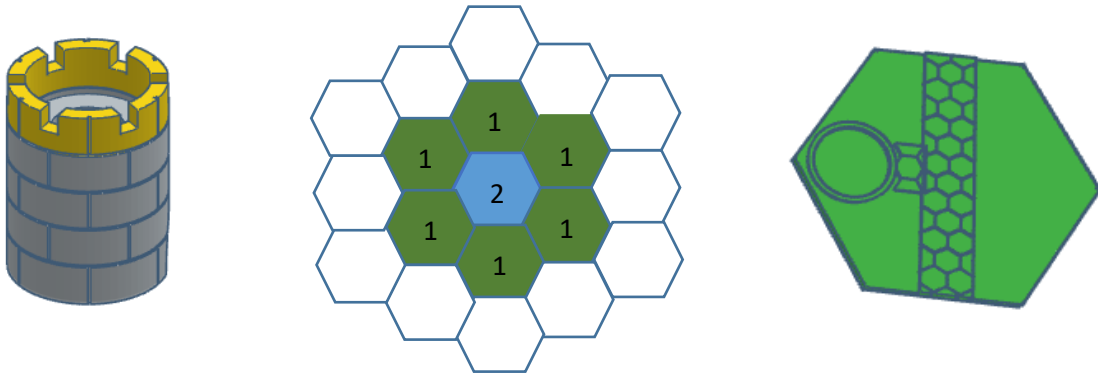
Őrtorony:

Az őrtorony hatásköre azonos a váréval. Ebből az épületből minden játékos maximálisan hetet építhet. Az őrtornyokba elhelyezhető egy-egy katona.

A felépítéséhez 3 kő, 1 gerenda, és 1 szerszám szükséges.

Elbontása során 1 kő és 1 gerenda marad vissza.

A kék lapkán elhelyezkedő őrtorony az alábbi térképen látható zöld területek felett rendelkezik hatáskörrel.



Az őrtorony kör alaprajzzal rendelkező területlapkára építhető fel.

A várak és az őrtornyok rendelkeznek még két tulajdonsággal, a védelmi erősséggel és a romboló erővel. A védelmi erősség, az, ami az ellenséges hercegségekkel szembeni védekező erőt testesíti meg. Egy vár vagy őrtorony csak akkor rombolható le, ha az ellenséges hercegség hadi épületeinek romboló ereje meghaladja a védelmi erősségét. A romboló erő a legközelebbi szomszédos területlapkákra a legerősebb és minden távolabbi sorban csökken. Az őrtornyok és az erődök védelmi erejét a hercegség katonái erősíthetik.

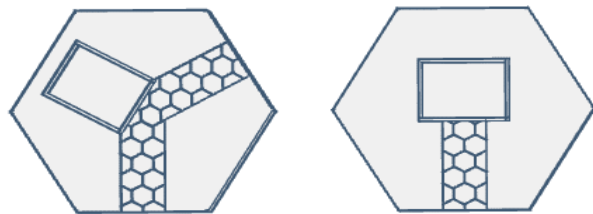
A hadi épületek védelmi erőssége: őrtorony 2, Fürkész-torony 2, erőd 2, vagy 3 (attól függően, hogy a Fürkész-torony felépült-e), vár 3, kastély 3, Hercegi-palota 4. A hadi épületek védelmi erőssége, és romboló ereje összeadódik azon a területlapkán, melyre több hadi épület hatása kiterjed. Az azonos hercegség hadi épületei erősítik, az ellenséges hercegség hadi épületei csökkentik ezt az erőt. Ha a két erő azonos, a területlapka semlegessé válik. A Hercegi-palota romboló ereje 3,2,1. A kastélyoké és a váraké 2,1, Az őrtoronyé és az erődé 1. (A hatáskör ábrákon, a területlapkán lévő számok mutatják a romboló erőt.)

A kék színnel jelzett belső védelmi erőt egy katona bevonulása eggyel növeli, mivel a katona védelmi ereje egy. A generális esetén kettővel nő ez az érték, mivel a generális védelmi ereje kettő. Az erőd és az őrtorony romboló ereje azonban ettől nem változik.

A folyóra, tavakra, sziklába vagy tengerre épített hadi épület védelmi erőssége tovább nő eggyel. Az őrtorony védelmi ereje így maximum ötre növelhető tóra építéssel és a generálissal.

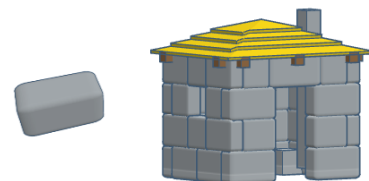
Kőfejtő:

A kőfejtő nyílt színű kőbányából bányássza a követ, melyekből kőtömböket készít. Ebből az épületből egyet építhet fel egy-egy játékos. A kőfejtőt Fehér-hegység mellé kell építeni, ha két Fehér-hegység is szomszédos a kőfejtő épületével, akkor egy körben két kőtömböt tud készíteni.



Termelés fokozása hercegi segéddel is lehetséges, ekkor duplán fog termelni, azaz kettő kőtömböt termel egy körben.

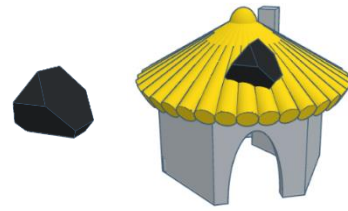
Felépítéséhez egy kőtömb, egy gerenda és egy szerszám szükséges. Lebontása után egy kőtömb marad vissza a területlapkán.



A kőfejtő téglalap alapú épület, így ennek megfelelően téglalap alaprajzzal rendelkező területlapkára építhető fel.

Szénbánya:

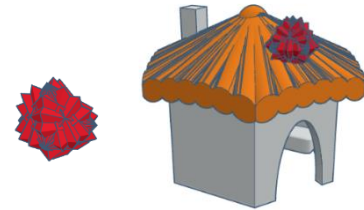
A szénbányász a Fekete-hegységből bányássza a szenet. Ebből az épületből kettőt építhet fel egy-egy játékos. A szénbányát a Fekete-hegység mellé kell építeni, ha két Fekete-hegység is szomszédos a szénbányász épületével, akkor egy körben két szenet tud kibányászni.



Termelés fokozása hercegi segéddel is lehetséges.

Vasércbánya:

A vasércbányász a Fehér-hegységből bányássza a vasércet. Ebből az épületből egyet építhet fel egy-egy játékos. A vasércbányát a Fehér-hegység mellé kell építeni, ha két Fehér-hegység is szomszédos a vasércbányász épületével, akkor egy körben két vasércet tud kibányászni.

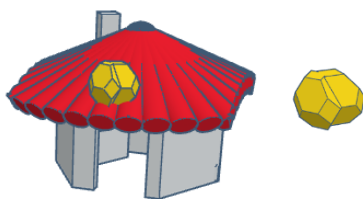


Termelés fokozása hercegi segéddel is lehetséges.

Ezek a szabályok érvényesek az aranybányára, a gyémántbányára és a rubint bányára is.

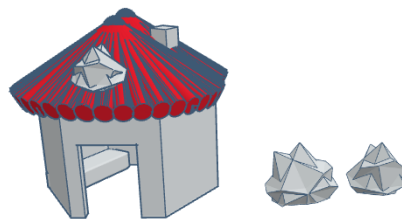
Aranybánya:

(Fehér-hegység)



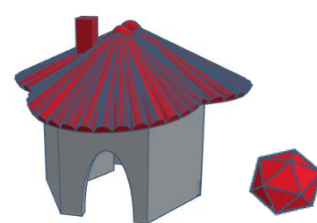
Gyémántbánya:

(Fekete-hegység)

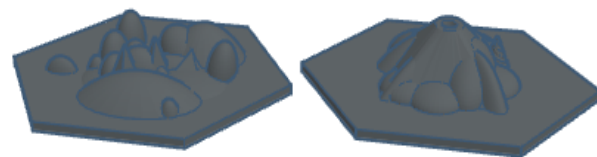
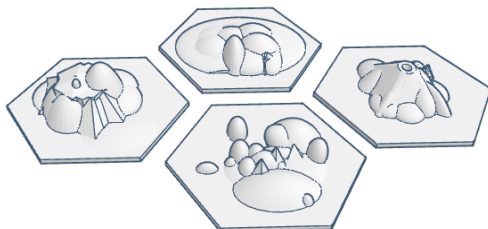
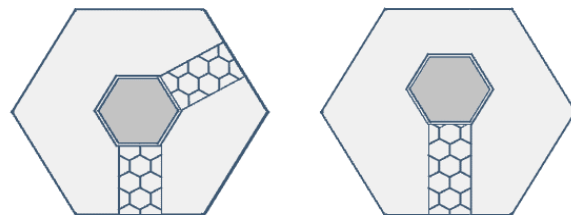


Rubintbánya:

(Fehér vagy Fekete hegység)



A bányák hatszögletű épületek, ezért csak hatszögletű alaprajzot tartalmazó területlapkára építhetők fel.



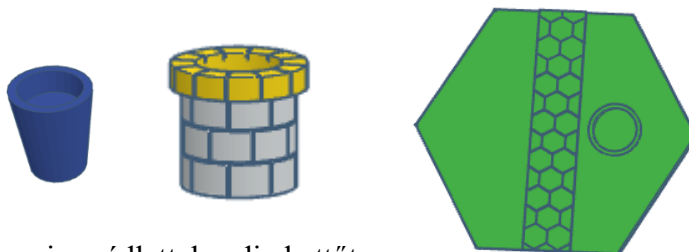
Fehér- hegység területlapkák.

Fekete-hegység területlapkák:

Minden bánya felépítéséhez 1 kőre, 1 gerendára és 1 szerszámra van szükség. Lebontás esetén: 1 kő marad vissza a területlapkán.

Kút:

A kút, funkcionalitását figyelembe véve a bányákhoz tartozik, felépítéséhez egy kőtömbre és egy szerszámra van szükség, lebontása esetén azonban nem marad utána nyersanyag. A kút körönként egy vödör vizet termel, hercegi segédlettel pedig kettőt.



A kezdő területlapkák között vannak bő forrásvízű kút-területlapkák, melyekre akár két kutat is lehet építeni. Ekkor a kutak egy lapkán körönként két vödör vizet termelnek, azonban ezek termelése hercegi segédlettel nem duplázzható meg.

Az a kút amelyik olyan területlapkán került felépítésre, mely egy mezőgazdász, sertéstenyésztő, vadász vagy egy hentes szomszédja, akkor az a kút nem termel külön vizet, azonban (akár mind a három) területlapkát automatikusan ellátja vízzel. Ezekre a kutakra nincs hatása a hercegi mestereknek, ez a duplakutas területlapkákra is érvényes.

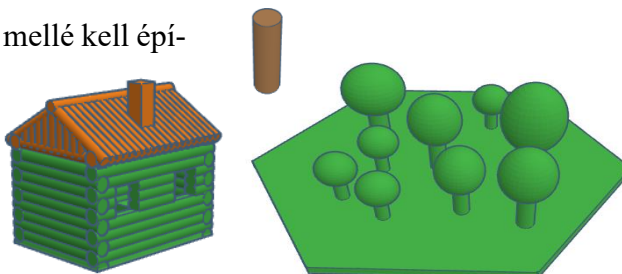
A duplakutas területlapkák vagy kettő vödör vizet termelnek, vagy egy vödör vizet és ellátják a szomszédos vízigenyes épületeket. A Kék-forrás mellé épített kutak azonos ódon működnek.

Felépítéséhez egy szerszám és egy kő szükséges, elbontása esetén nem marad vissza semmi. Egy játékos maximum három kutat építhet fel.



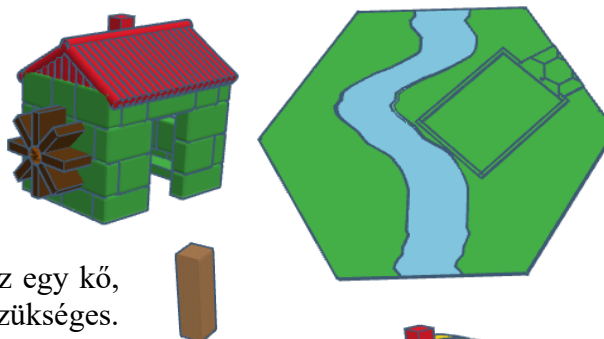
Favágó:

A favágó épületét egy erdő területlapka mellé kell építeni, hogy tudjon onnét fát vágni. Két erdőlapka közvetlen szomszédágában két farönköt termel egy körben. Egy játékos maximum kettő favágó kunyhót építhet. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges. Lebontásakor egy kő marad vissza a területlapkán.



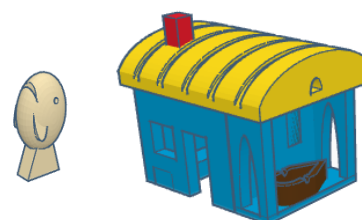
Fűrészmalom:

A fűrészmalom a farönköt dolgozza fel gerendává. Egy körben egy farönkből egy gerendát készít. A fűrészmalom egy vízimalom, így folyó mellé kell építeni, hogy működjön. Ebből az épületből egy építhető egy-egy játékos részéről. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges. Lebontásakor egy kő marad vissza a területlapkán.



Halász:

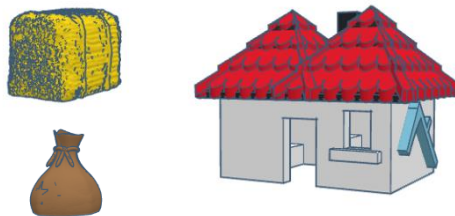
A halász épületét folyó, tenger, vagy tó területlapka mellé kell építeni, hogy legyen, honnét halat fognia a halásznak.



Ha két ilyen (akár vegyesen) területlapkával is szomszédos, akkor egy körben két halat termel. Ebből az épületből egy-egy játékos maximum egyet épületet húzhat fel. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges. Lebontásakor egy kő marad vissza a területlapkán.

Mezőgazdász:

A mezőgazdász gabonát termel, ehhez egy gabonamező, és egy kút (felépített kúttal) területlapka mellé kell építeni. Kút területlapka helyett víz szállítása is termelést eredményez. A mezőgazdász egy körben egy zsák gabonát, vagy egy szalmabálát termel, szükség szerint. Amennyiben két gabonamező is szomszédos a mezőgazdász farmjával, akkor két zsák gabonát, vagy két bála szalmát termel, vagy akár mindegyikből egyet-egyet. Egy játékos maximum kettőt építhet a farmból. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges. Lebontása esetén egy kötömb marad. Kettőt lehet belőle flépíteni.



Szélmalom:

A szélmalom készíti a gabonából a lisztet, ami a kenyérhez szükséges. Egy játékos egy szélmalmot építhet. A szélmalom bárhová építhető, olyan területlapkára, melyen az alaprajz megfelel a szélmalom alapjának. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges. Lebontása esetén egy kötömb marad vissza a területlapkán.



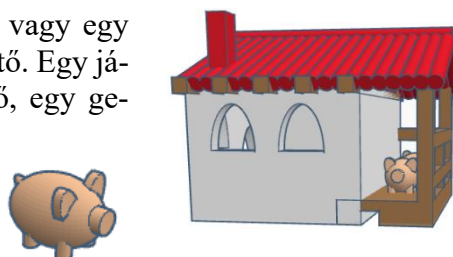
Pék:

A pék készíti a kenyeret, amihez egy zsák liszt, egy vödör víz, és a sütéshez egy farönk, vagy egy szalmabála kell. A kenyér hat hercegi szállító élelmezésére alkalmas. Bárhová építhető, egy játékos egy ilyen épületet építhet fel. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges. Lebontása esetén egy kötömb marad vissza a területlapkán.



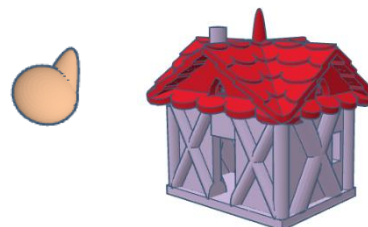
Sertéstenyésztő:

A sertéstenyésztőnek egy zsák gabona és egy vödör víz vagy egy szalmabála kell egy malac felneveléséhez. Bárhová építhető. Egy játékos egy disznófarmot építhet fel. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges. Lebontásakor egy kő marad vissza a területlapkán.



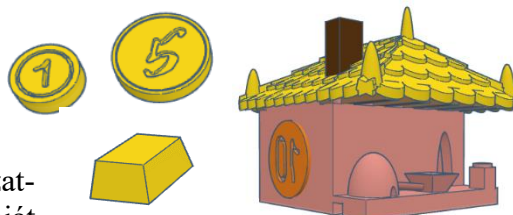
Hentes:

A hentes egy vízből és egy malacból készít sonkát, mely hat hercegi szállító élelmezésére elég. Bárhová építhető a hentes háza. Egy játékos egy hentest foglalkoztathat. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges. Lebontásakor egy kő marad vissza a területlapkán.



Pénzverde:

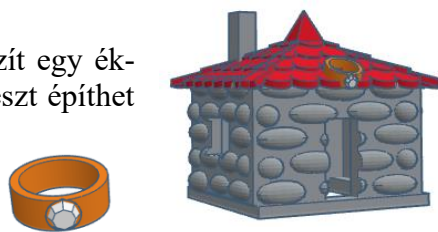
A pénzverde több terméket tud előállítani. Egy aranyrögből és egy szénből vagy 2 pecuniát készít, vagy aranytömbbe olvasztja azt. Két aranyrögből és egy szénből 5 pecuniát készít. Némelyik játékváltozatban képes három aranyrögből és egy szénből 20 pecuniát



készíteni. Egyetlen pénzverdét építhet minden játékos. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges. Lebontásakor egy kő marad vissza a területlapkán.

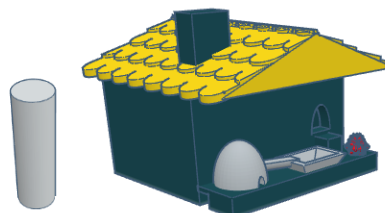
Ékszerész:

Az ékszerész egy aranytömbből, egy gyémántból készít egy ékszert, amihez szüksége van egy szénre is. Egy ékszerészt építhet fel egy játékos. Bárhová építhető. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges. Lebontásakor egy kő marad vissza a területlapkán.



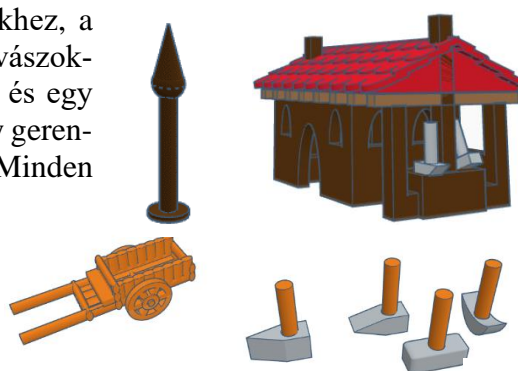
Kohász:

A kohász egy vasércből készít vasrúd, amihez egy szénre van még szüksége. Bárhová építhető, és egy játékos egyet építhet a kohászból. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges. Lebontásakor egy kő marad vissza a területlapkán.



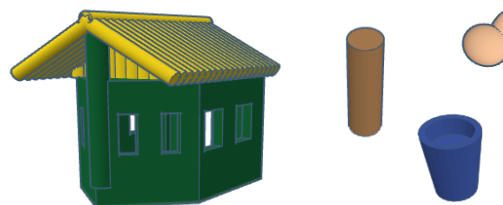
Kovács:

A kovács készíti a szerszámokat az építkezésekhez, a fegyvereket a katonáknak, és a szekereket a lovászoknak. Egy szerszám elkészítéséhez egy vasrúdra és egy szénre van szüksége. A fegyvert és a szekeret egy gerendából egy szénből és egy vasrúdból készíti el. Minden játékos egy kovácsot építhet. Bárhová építhető. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges.

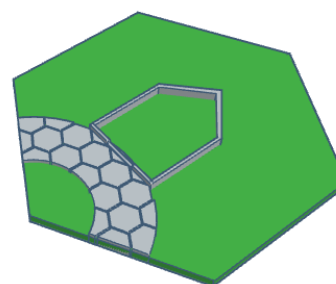


Vadász:

A vadász egy körben egy sonkát készít a levadászott vadból, amihez szüksége van egy vödör vízre és egy farönkre. A vadász mellé épített kút automatikusan ellátja a vadászt vízzel. A vadásznak a vadászathoz egy háborítatlan erdőre van szüksége, azaz olyan erdő területlapka szomszéd-ságába kell felépíteni, ami mellett nem lehet egyetlen favágó sem.



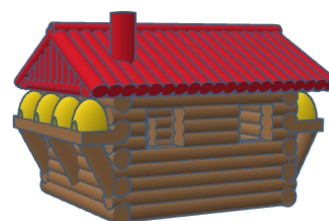
A vadász épülete speciális, ötszögletű ház, ami csak a vadász alaplakára építhető fel. A vadász épületlapka egy területlapkányival a felségterületen kívül is megépíthető, a hozzá tartozó erdő azonban nem.



Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges. Lerombolása után egy kő marad.

Méhész:

A méhész mézet készít, amiből méhsert állít elő. A méhsert a katonák fogyasztják előszeretettel. A méhész felépítésével növekszik a katonai műveletek sebessége, a katonákkal egy körben nyolc lépés helyett tíz lépést lehet megtenni. A katonai erő is növekszik, egyel több katona képezhető ki, összesen kilenc (1 generális, 8 katona).



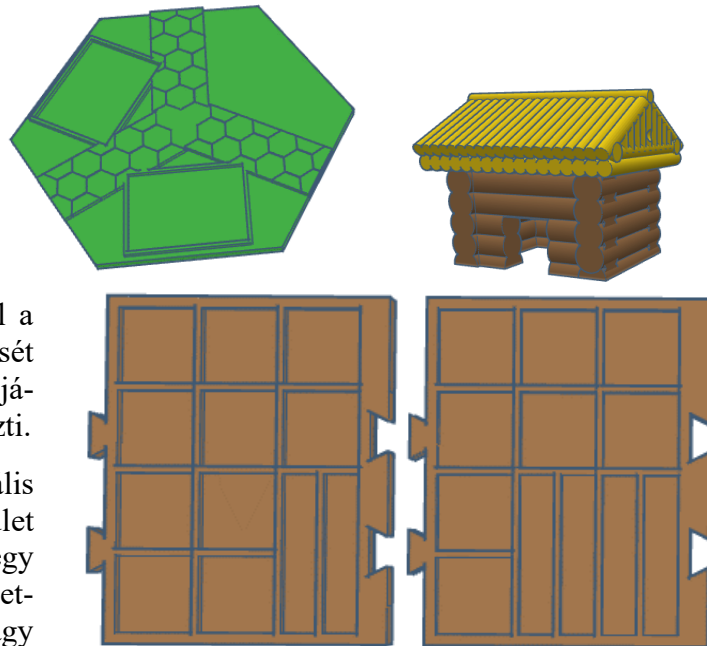
Lerombolása esetén a katonai műveletek sebessége visszaáll az alaphelyzetbe, azaz csak nyolc lépésre van lehetősége a játékosnak egy körben, és újra csak nyolc katonát képezhet ki. A meglévő kilencedik katona fennmarad a játéktéren, halála esetében nem pótolható.

A méhész ház alaplapra építhető fel.

Építéséhez három gerenda, egy kötömb és egy szerszám szükséges. Lerombolása után egy gerenda marad vissza.

Raktár:

A raktárból egy építhető fel. A raktár felépítésével növekszik a raktározási képessége a játékosnak tizenkettő helyel. A raktár bárhová építhető. A raktár lebontásával tizenkettő raktározási hely elveszik, a rajta lévő nyersanyagokkal együtt. Újra építése esetén visszaáll a raktár kapacitása. Egy raktár felépítését követően a játékos elvesz egy raktár játéklapot és a kezdő játéklaphoz illeszti.

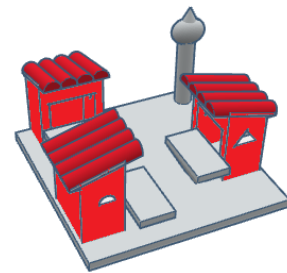


A raktárakhoz tartozik kettő speciális területlapka. Az egyiket két épület alaprajza, a másikon egy bánya és egy épület alaprajza található. Erre a területlapkára egy raktár, és egy épület vagy egy raktár és egy bánya építhető fel.

Felépítéséhez 1 kő, 1 gerenda, és 1 szerszám szükséges. Elbontása esetén 1 kő marad, a raktárban tárolt élelmiszerek megsemmisülnek, a tárgyak az alaplapra kerülnek. Két raktárlap esetén a játékos dönt szabadon, hogy melyiket választja.

Piac:

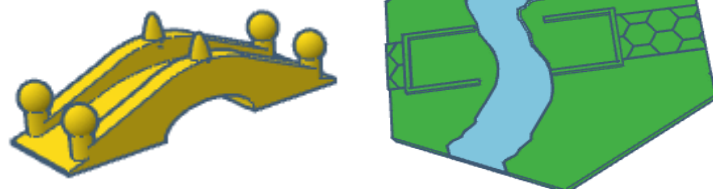
A piac felépítésével válik lehetővé a játékos számára, hogy olcsóbban kereskedjen, akár másik olyan játékosal is, akinek szintén van, felépített piaca. A piacból csak egy építhető meg. A piac lebontásával a kereskedés ezen módja elvész, amíg újra meg nem építi azt a játékos. A piachoz egyedi területlapka tartozik, mivel az alaprajza eltér a többi épületétől.



A piac felépítéséhez 2 kő, 1 gerenda, és 1 szerszám szükséges. Elbontása esetén 1 kő és 1 gerenda marad.

Híd:

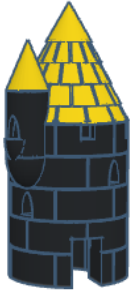
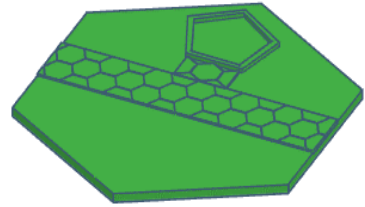
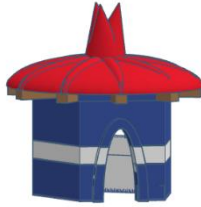
A híd segítségével lehet az utakat a folyó felett összekötni. Egy játékos két hidat építhet fel. Lebontható, de annak gyakorlati jelentősége nincs, mivel csak a híd területlapkára építhető fel. A hidat, akár csak az utakat, bármelyik játékos használhatja.



A híd felépítéséhez 3 kő, 2 gerenda, és 1 szerszám szükséges. Elbontása esetén nem marad vissza semmi.

Iskola:

Az iskola a hercegi mesterek kiképzésére, oktatására szolgál. Felépítését követően lehet kihelyezni a cilindres hercegi mesterek. Egyedi alaprajzú (öt-szögű) területlapkára építhető fel. Felépítését követően a játékos maximum hat szállítót kicserélhet hercegi mesterre. Elbontása esetén a mesterekből nem lesznek ismét szállítók, a már felépített Fürkész-torony és a lovarda ettől nem változik, nem kerül lebontásra, hatásuk is megmarad.



Felépítéséhez 1 kő, 1 gerenda, és 1 szerszám szükséges. Elbontása esetén 1 kő marad a területlapkán.

Fürkész-torony:

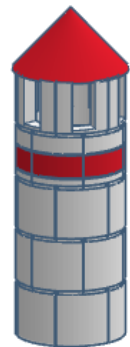
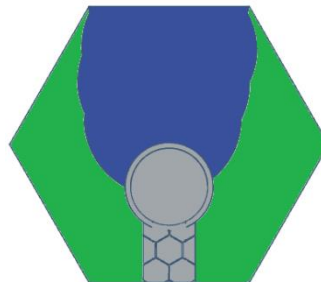
A Fürkész-torony felépítését csak akkor lehet elvégezni, ha már az iskola felépült. A felépítésével az összes (már felépített, vagy a jövőben felépítendő) erőd hatásköre megnő, két sor területlapkára terjed ki. A fürkész torony hatásköre azonos az őrtorony hatáskörével, illetve ugyanakkora támadó ereje, illetve védelmi ereje van.

A felépítéséhez 3 kő 1 gerenda és 1 szerszám kell. Elbontása esetén 1 kő és 1 gerenda marad vissza.

Világító torony:

Megépítéséhez egy kész kikötő szükséges. Felépítésével lehetővé válik a kereskedelmi szállító hajók építése.

A felépítéséhez 3 kő 1 gerenda és 1 szerszám kell. Elbontása esetén 1 kő és 1 gerenda marad vissza.

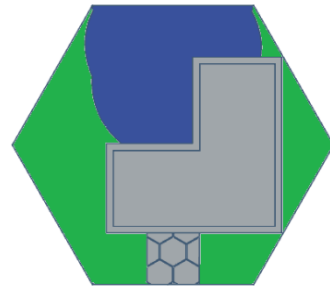
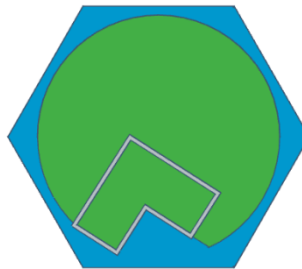


Kikötő:

A kikötőt a tengerpartra, illetve a szigetre lehet építeni. A felépítésével lehetővé válik a halászhajó és a világítótorony megépítése.

A kikötő és a világítótorony közös területlapkára, a tengerpart területlapkára, vagy a sziget területlapkára építhető fel. Két kikötőt, és két világító tornyot csak az a játékos tud építeni, aki elsőként szállít árut a Viktória-szigetre.

A felépítéséhez 3 kő 1 gerenda és 1 szerszám kell. Elbontása esetén 1 kő és 1 gerenda marad vissza. Lerombolásával, elbontásával a hajók nem semmisülnek meg.



Halászhajó:



Kettőt lehet belőle felépíteni. Három halat tud egyszerre kihalászni. Felépítéséhez 2 gerenda és 1 szerszámra van szükség.

Teherhajó:

Áruk szállítására alkalmas, a szigetre csak ezzel lehet terméket szállítani. Egyszerre maximum hat terméket és/vagy katonát tud szállítani. Egy építésére van lehetősége egy játékosnak.

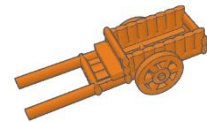
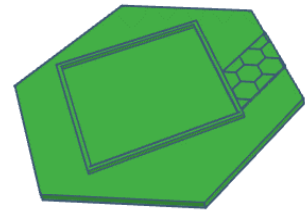
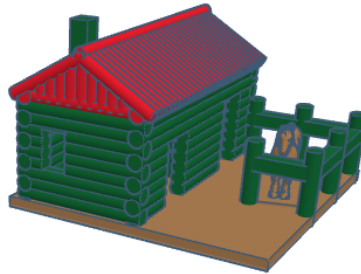


Felépítéséhez 3 gerenda és 1 szerszám szükséges.

A teherhajó a tengerparton, a kikötőben épül fel, ide kell felhalmozni a megépítéséhez szükséges anyagokat. A hajókkal egyszerre egy területlapkát lehet lépni. A halászhajó szintén a kikötőben a parton épül fel, de fel lehet építeni a szigeten is, ha már ott is van felépült kikötő. A halászhajó a folyókba nem, de a folyótorkolatokba behajózhat.

Lovarda:

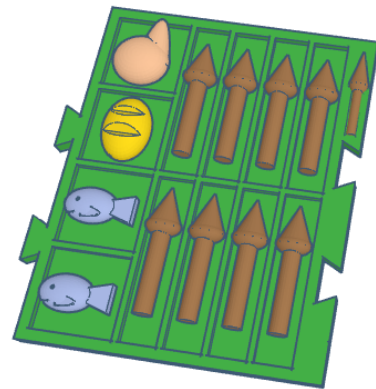
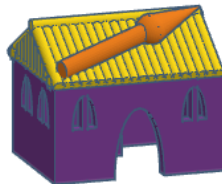
Saját alaprajza van. Felépítéséhez szükség van a felépített iskolára. Felépítésével lovászok (barna háromszög kalapos) képezhetők. A lovarda mellé egy mező, vagy borókás területlapka helyezésével lehet lovászra cserélni két szállítót. A második mező területlapka, vagy borókás területlapka mellé helyezésével további három lovász szerkezhető. A kardinálist és a lovászokat nem kell tovább élelmezni, azokat automatikusan a lovardák élelmezik. A lovászok és a kardinális számára a kovács kordét készíthet, ehhez egy gerenda egy vasrúd és egy szén kell. A kordét a lovardához, vagy a mellette lévő mezőre kell szállítani. Minden lovarda hat kordé befogadására képes. A kordéjjal rendelkező kardinális és lovász egy körben a szállítás során két terméket vagy nyersanyagot tud szállítani azonos területlapkáról, egy másik vagy két másik területlapkára. A raktárból szintén szállíthatnak két azonos dolgot egyszerre, vagy két különbözőt egy területlapkára.



A lovarda felépítéséhez 1 kő 3 gerenda és 1 szerszám kell. Elbontása esetén 1 kő és 1 gerenda marad vissza.

Fegyvertár:

A fegyvertár megépítése az ostrom indításához szükséges. Felépítéséhez egy kő egy gerenda és egy szerszám szükséges, lerombolása után egy kő marad vissza. A fegyvertárból egy építhető meg, azonos szabályok alapján, mint a raktár.

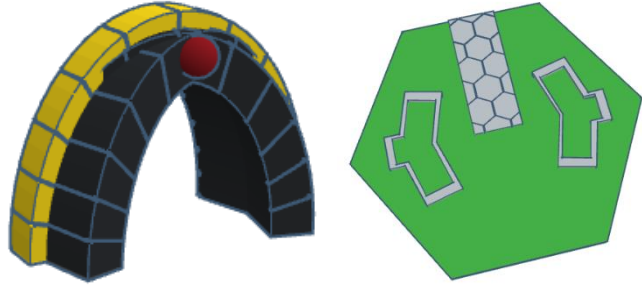


A fegyvertár megépítésével egy kiegészítő raktárlapot is kap a játékos, melyen fegyvereket, és a katonák harci cselekményeihez szükséges tartalék élelmiszereket lehet raktározni (bármelyik lehet, akár vegyesen is). A fegyverek a többi raktárlapon nem tárolhatók. A fegyvertárban elhelyezett élelmiszerek szabadon átvihetőek a szállítók élelmezésére, de ostromot indítani csak akkor lehet, ha a teljesen fel van töltve. Az ostrom indításhoz azonban nem szükséges, hogy legyen fegyver a raktárban.

A fegyvertár megsemmisülése esetén a benne tárolt élelmiszerek megsemmisülnek, a fegyverek a területlapkára kerülnek.

Hadi kapu:

A Hadikapu a katonák mozgását befolyásoló építmény. A kapu területlapkájára lépő katona a kapun keresztül bármilyen másik területlapkára átléphet, legyen az a saját vagy másik játékos területlapkája. Egy kapun átlépés is egy lépésnek minősül. Egy körben a kapu csak azonos másik területlapkára nyitott, azaz minden a kapun átlépő katona ugyanarra a területlapkára léphet.



A Hadikapu építése csak a Fürkész-torony megépítését követően lehetséges. Felépítéséhez két rubin, három szerszám, és négy kötömbre van szükség. Lerombolása esetén nem marad vissza semmi.

Speciális alaprajzzal rendelkező területlapkája van. Minden játékos egyet építhet belőle.

Obeliszkok:

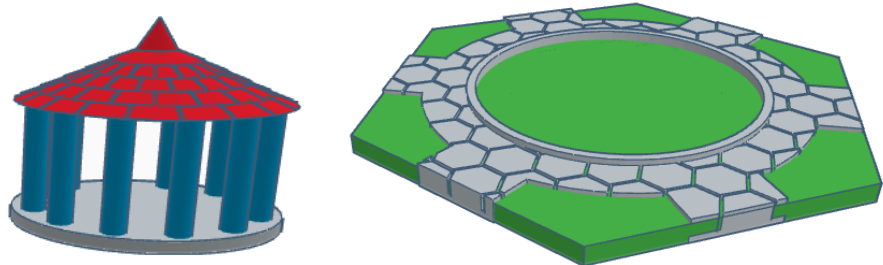
Az obeliszkok felépítésével győzelmi pontokat lehet szerezni. Egy obeliszk felépítése 3 győzelmi pontot, kettő felépítése, 9 győzelmi pontot, három felépítése 18 győzelmi pontot ér. Az első obeliszk az őrtornyok alaprajzzal rendelkező, a második a ház alaprajzzal, a harmadik a bányák alaprajzzal rendelkező területlapkára építhető fel. Felépítésük feltétele az iskola megléte.



Felépítésükhöz három szerszám, egy gerenda és három kötömb szükséges, lerombolásuk után nem marad vissza semmi.

Oszlopok-csarnoka:

A felépítése a játékos hadi épületeinek védelmi erejét növeli egy értékkel. A hercegi palota védelmi ereje 4-ről ötre, a kastélyé, a váré és az erődé háromról négyre, az őrtornyé kettőről háromra emelkedik. Ehhez hozzáadódik az épületben lévő katona védelmi ereje, illetve a speciális alaplapok által adott többlet védelmi erő.



Felépítésnek feltétele a Fürkész-torony megléte.

Felépítéséhez három szerszámra egy gerendára és négy kötömbre van szükség. Egy játékos csak egy Oszlopok-csarnokát építhet fel.

Lerombolása esetében kettő kötömb marad vissza, és a hadi épületek védelmi ereje visszaáll az Oszlopok-csarnoka felépítését megelőző állapotba.

Speciális alaprajzzal rendelkező területlapkára építhető fel.

Mágus:

A mágus házának felépítésével a játékos számára lehetővé válik a halászok által kifogott halak mágiával történő átalakítása nyersanyagokká. A halak nyersanyagokra változnak a bűvöletében.

A mágus két varázslatot képes elvégezni.

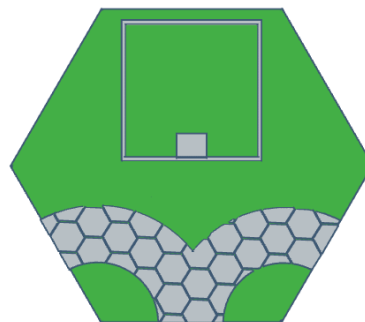
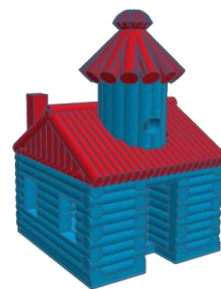
A mágus csak a varázsló alaprajzzal rendelkező alaplapára építhető fel.

Felépítéséhez egy kötömb, három gerenda és egy szerszám szükséges. Lerombolása után egy kötömb marad vissza a területlapkán.

A mágus kétféle varázslatra képes.

Kuruzslás: ennek során képes kettő halat egy kötömbbé, vagy egy vasrúddá, vagy egy gerendává bűvölni.

Szemfényvesztés: három halból egy arany rögöt, vagy egy gyémántot, vagy egy szerszámot tud varázsolni.



Megjegyzés: Az épületek színei eltérhetnek a leírásban szereplő képek színeitől.

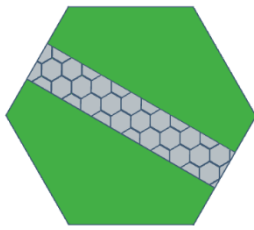
Játékoszín: 1-es játékos piros, 2-es játékos sárga, 3-as játékos narancssárga, 4-es játékos barack színű, 5-os játékos rózsaszín, 6-os játékos lila.

A leírás tartalmazza az alapkészletet, és a kiegészítő készletek épületeit is. Kiegészítő épületek: vadász, méhész, rubint bányá, Hadi-kapu, Oszlopok-csarnoka és az Obeliszek.

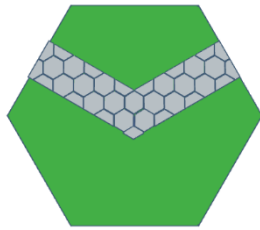
Területlapkák:

A területlapkák színe lehet zöld, fekete, fehér, szürke, sárga, rózsaszín vagy többszínű. Ennek csak egyes játékváltozatok esetében van jelentősége, egyébként teljesen egyenrangúak.

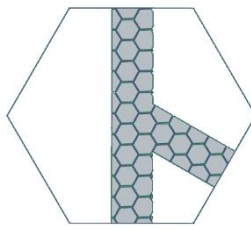
Útlapkák:



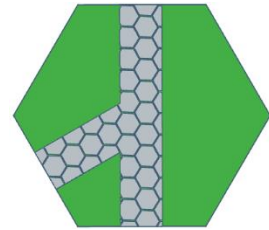
Egyenes út



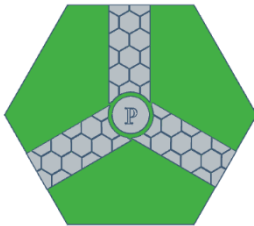
Terpesz-út



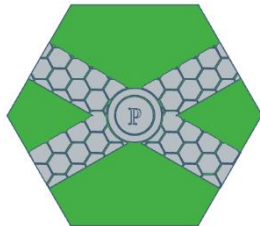
Ág-út



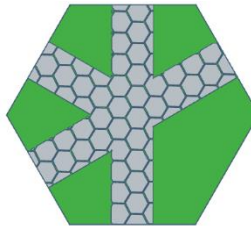
Ágtükör-út



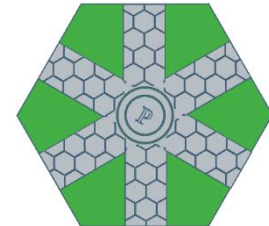
Y-út



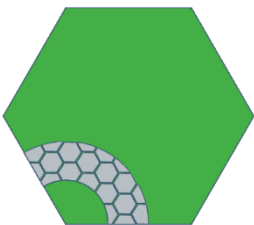
X-út



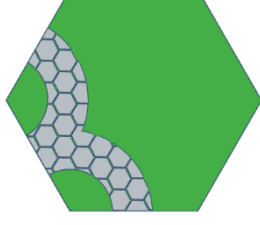
Szitakötő-út



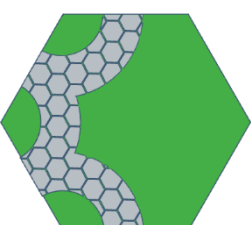
Csillag-út



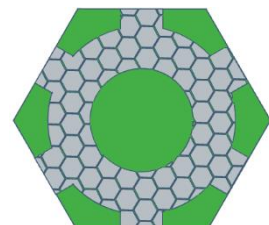
Ív-út



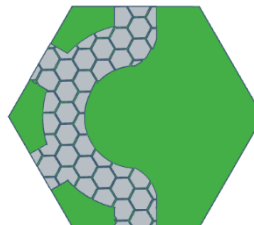
Duplaív-út



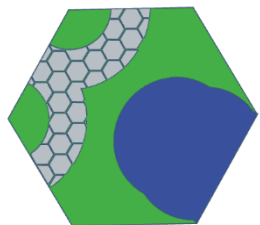
Triplaív-út



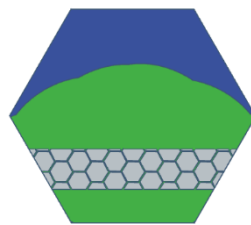
Körút



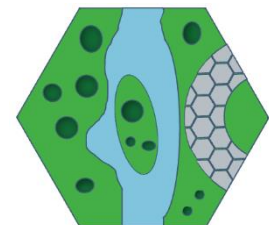
Félkör-út



Tenger-kanyar



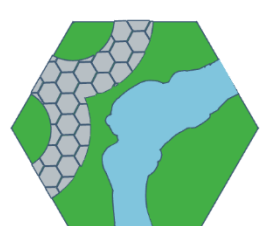
Tenger-egyenes



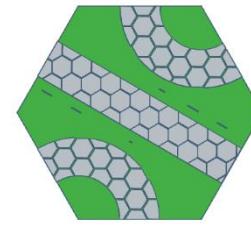
Sziget-kanyar



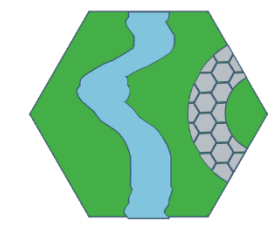
Parti kanyar



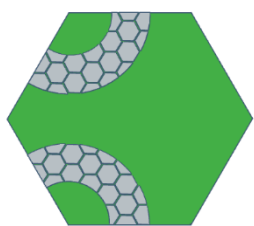
Parti-út



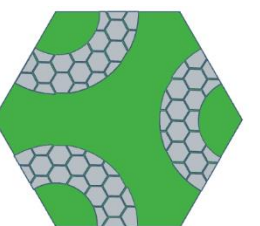
Három-út



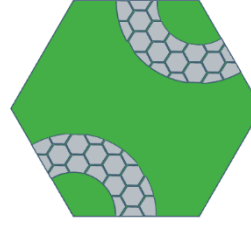
Folyami-kanyar



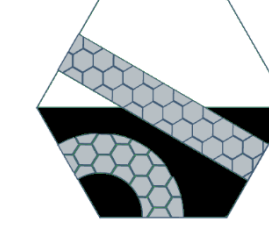
Két-kanyar



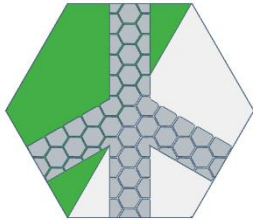
Három-kanyar



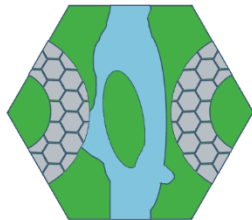
Szembe-kanyar



Felemás-út



Béke-út

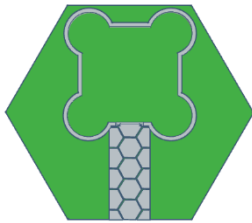


Sziget-kanyarokkal

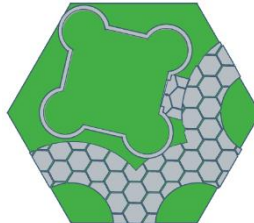
Kastély területlapkák:



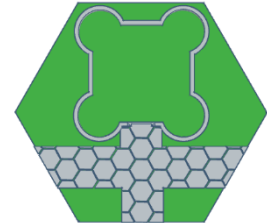
Ív-vár



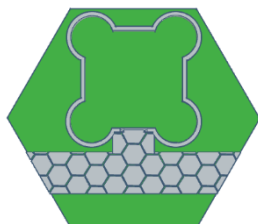
Zsák-vár



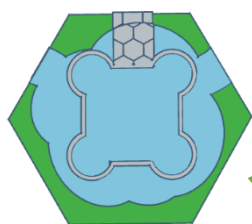
Sarok-vár



Út-vár



Egyenes-vár

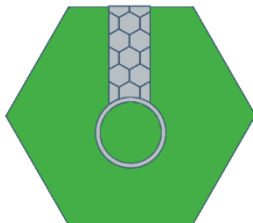


Vízi-vár

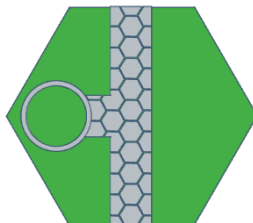
A vízi-vár területlapka a rá épített hadi épület védelmi erejét eggyel növeli.

A sziget-őr és a Tavi-őr területlapka az őrtorony védelmi erejét eggyel növeli.

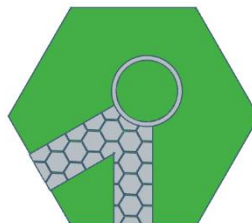
Őrtorony területlapkák:



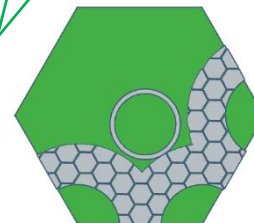
Zsák-őr



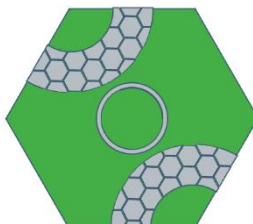
Egyenes-őr



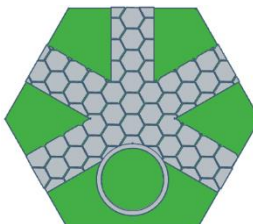
V-őr



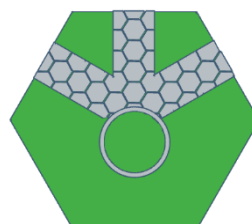
Ívek-őr



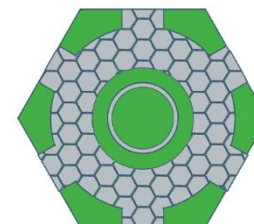
Kanyarok-őr



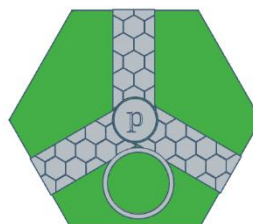
Szitakötő-őr



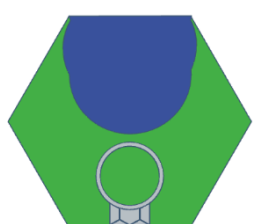
Béke-őr



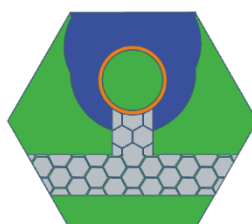
Központi-őr



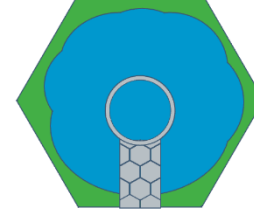
Y-őr



Tenger-őr

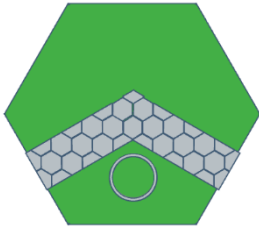


Sziget-őr

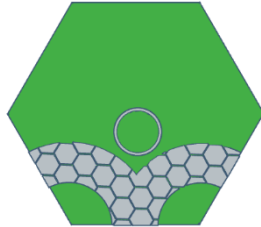


Tavi-őr

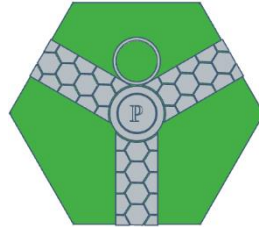
Kút területlapkák:



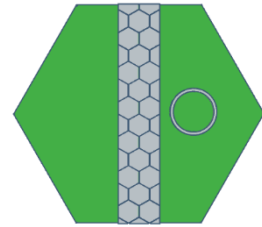
Terpesz-kút



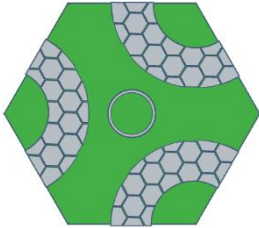
Duplaív-kút



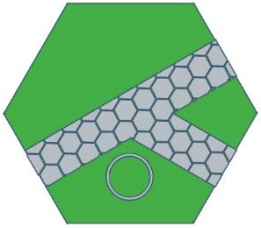
Y-kút



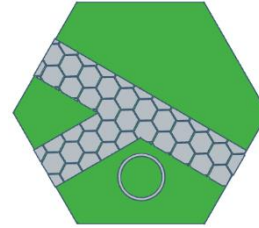
Egyenes-kút



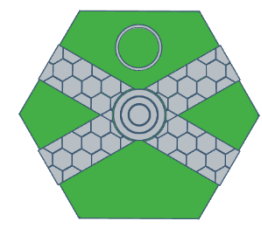
Háromkanyar-kút



Ág-kút

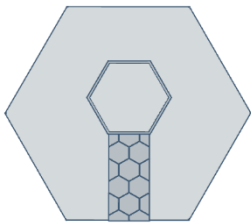


Ágtükör-kút

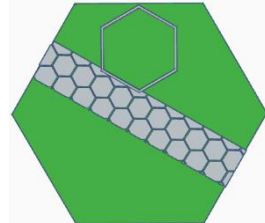


X-kút

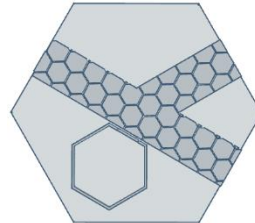
Bánya területlapkái:



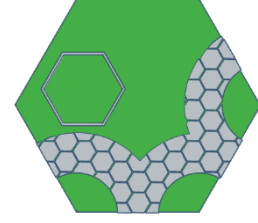
Zsák-bánya



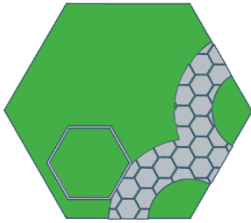
Egyenes-bánya



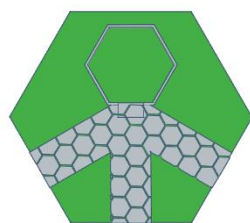
Ág-bánya



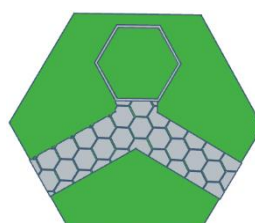
Triplaív-bánya



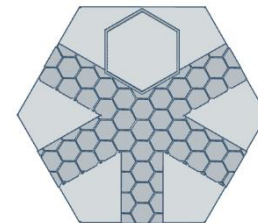
Duplaív-bánya



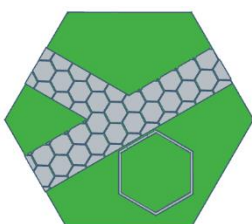
Béke-bánya



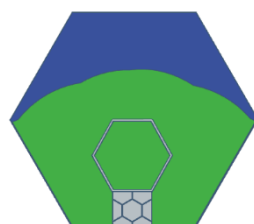
Terpesz-bánya



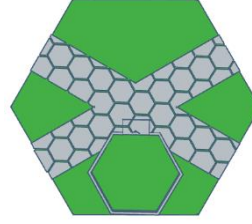
Szitakötő-bánya



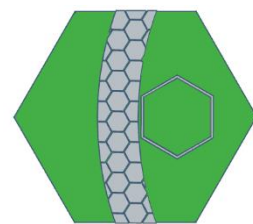
Tükörág-bánya



Tengeri-bánya

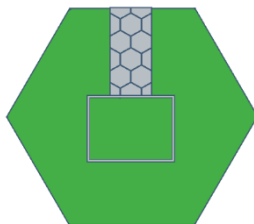


X-bánya

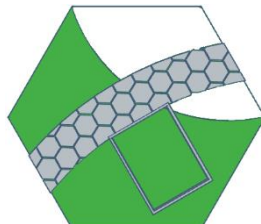


Görbe-bánya

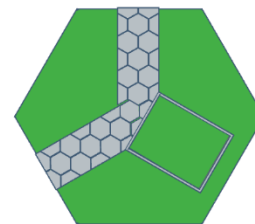
Ház alaplapkák:



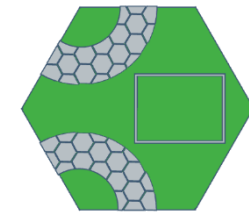
Zsák-ház



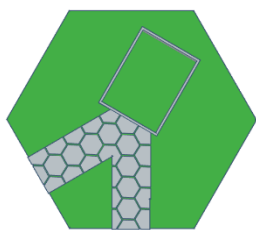
Görbe-ház



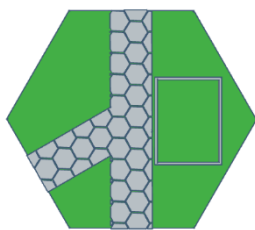
Terpesz-ház



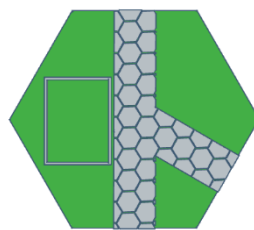
Kétkanyar-ház



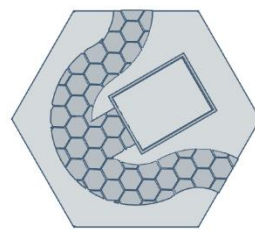
V-ház



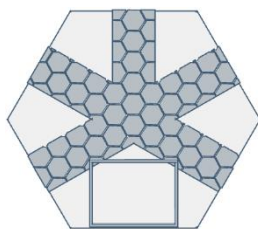
Ág-ház



Ágtükör-ház



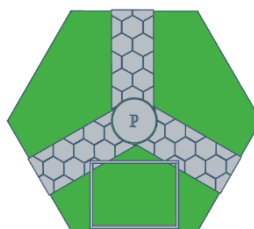
Lant-ház



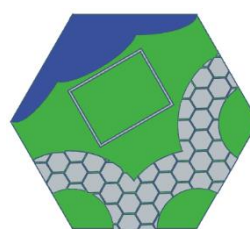
Szitakötő-ház



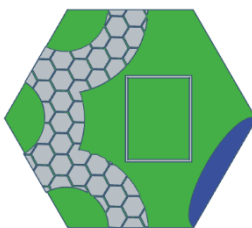
Béke-ház



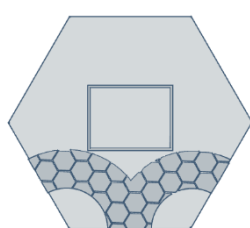
Y-ház



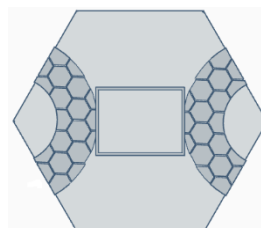
Parti-ház



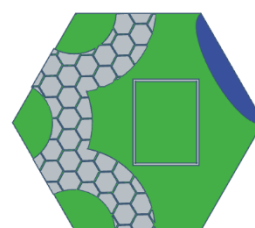
Tenger-ház



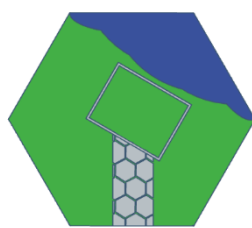
Duplaív-ház



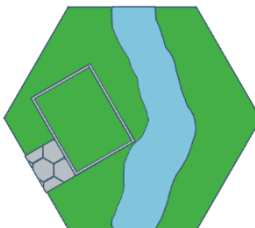
Szembeív-ház



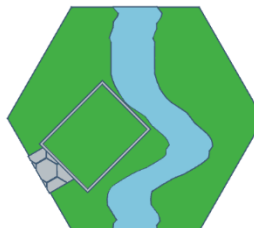
Tükörtenger-ház



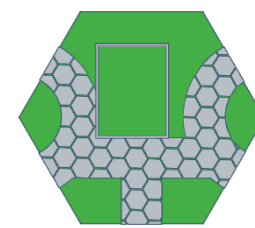
Zsáktenger-ház



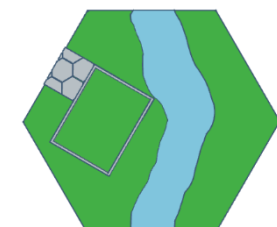
Halász-ház



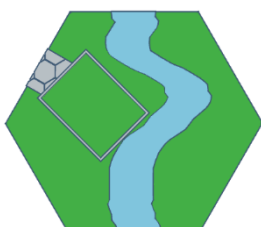
Fűrész-ház



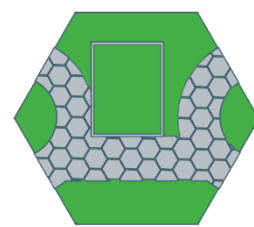
Szitakötő-ház



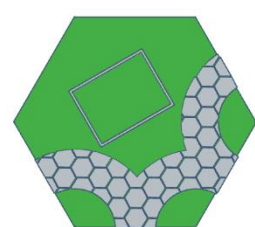
Tükörhalász-ház



Tükörfűrész-ház

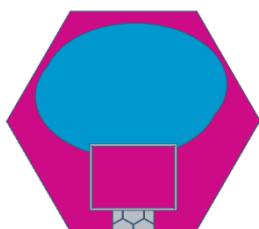


X-ház

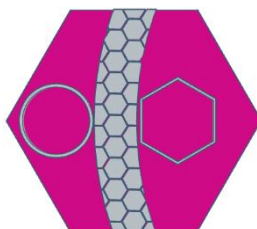


Triplaív-ház

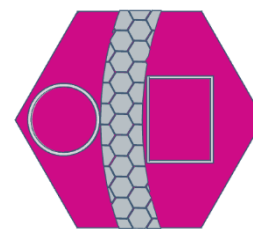
Kezdő területlapkák: Működési elvük a játék előkészítésénél van részletezve. Rózsaszínek, vagy az alsó részük rózsaszín.



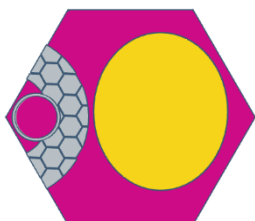
Tavihalász alaplap
(Egyéb épület is építhető rá)



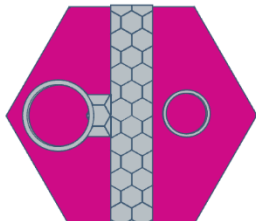
Őr-bánya alaplap



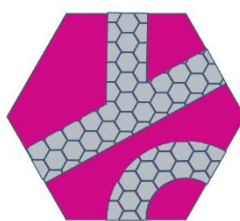
Őr-ház alaplap



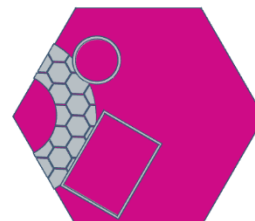
Gabona-kút



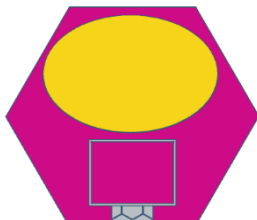
Őr-kút.



Ágív-út

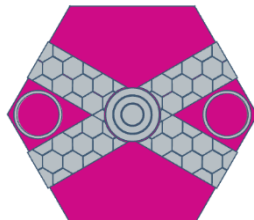


Ház kút



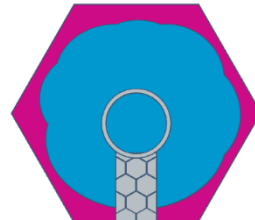
Gabona-ház

(Bármilyen épület építhető rá.)



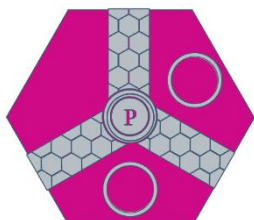
Dupla-kút.

Két vödör vizet termel, vagy ellátja a vízigényes termelőket és egy vödör vizet termel. A termelése nem fokozható.

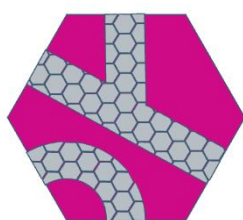


Tavi őr

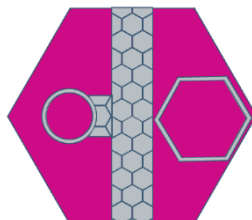
A rá épített őrtorony védelmi erejét egyel növeli.



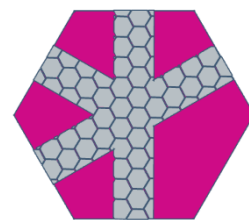
Y-duplakút



Tükörágív-út

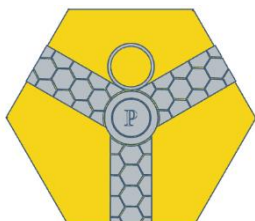


Bánya-kút

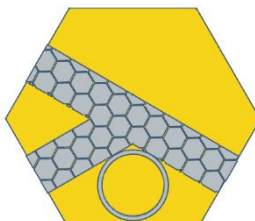


Bíbor-szitakötő

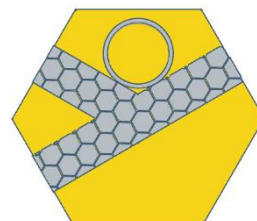
Érdemrend területlapkák: Az érdemrendeknél van részletezve a szerepük. Az érdemrend területlapkák a Kék-mocsár területlapka kivételével sárga színűek, vagy az alsó részük sárga színű. Minden érdemrendhez jár egy szabadon választott érdemrend területlapka. (Egyes játékváltozatoknál egy-egy típusból az első érdemrendet megszerző játékosnak jár a hozzá tartozó épület is, a többi azonos érdemrendet megszerző játékos csak a területlapkát kapja meg.) A területlapka (a hozzá tartozó épülettel) bármikor lehelyezhető, nem kell a megszerzésekor lehelyezni.



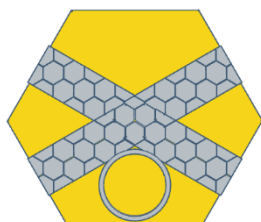
Sárga Y-kút



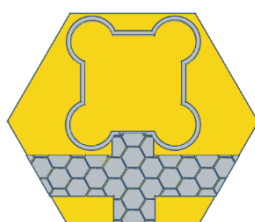
Sárga ág-őr



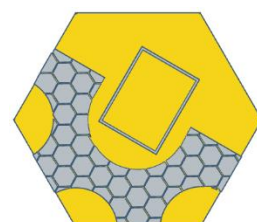
Sárga ágtükör-őr



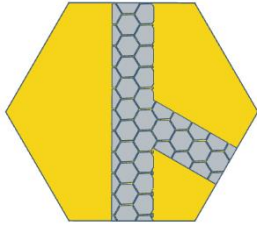
Sárga X-őr



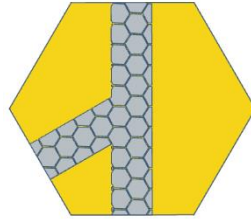
Sárga-erőd



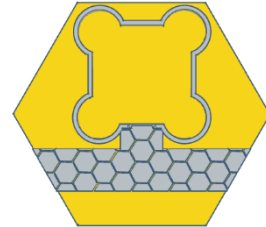
Sárga-ház



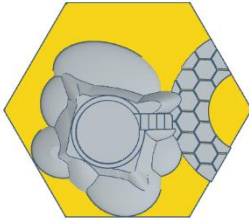
Sárga ág-út



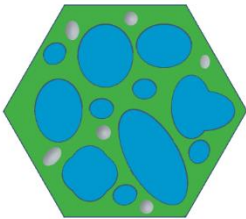
Sárga tükörág-út



Sárga egyenes-erőd

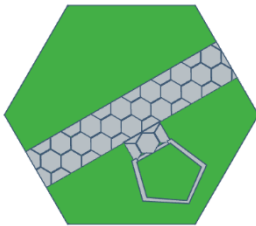


Sárga szikla-ór: A rá épített őrtorony védelmi erejét egy egységgel növeli, azaz három lesz. Ehhez hozzáadódik további egy egység, ha egy katona is tartózkodik az őrtoronyban.

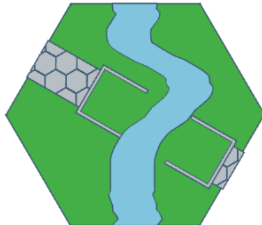
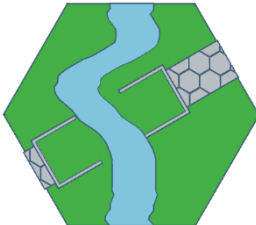


Kék-forrás: A területlapon kék színű tavacsák találhatók. A játékban egy van belőle. Az a kút területlapka, amelyik a Kék-mocsár területlapka szomszédságában van, dupla mennyiségű vizet termel, vagy ellát víz igényes épületeket és egy vödör vizet termel. Katona nem léphet erre a területlapkára. További tulajdonságai azonosak a természet területlapkákkal.

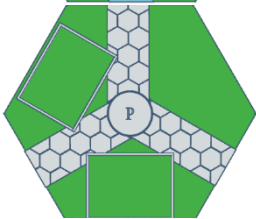
Speciális épület alaplakák:



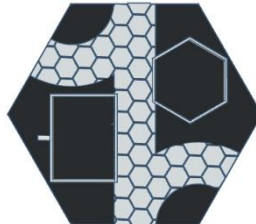
Iskola területlapka: speciális szabálytalan ötszög alakú alaprajzzal rendelkező területlapka, a területlapkán keresztülhaladó egyenes úttal. Minden játékos számára egy van belőle. Csak az iskola építhető rá. A területlapka színe minden esetben zöld.



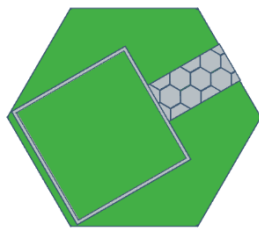
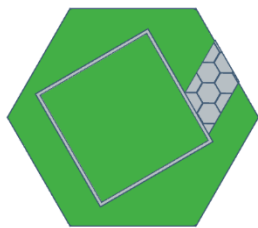
Híd területlapkák: Minden játékos kettő híd alaprajzzal rendelkező területlapkával rendelkezik. Csak a híd építhető rá. A területlapka alapszíne zöld vagy szürke. A két híd alaplapka egymás tükörképe.



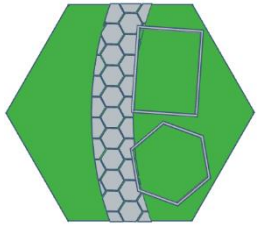
Raktár-ház területlapka: A két alaprajzra egy vagy két raktár, és egy bármilyen másik ház építhető. Lehetséges csupán egy házat is építeni a területlapkára, nem kötelező raktárt is építeni, de ebben az esetben csak ez az egy ház lehet a területlapkán. Az építés sorrendje nem szabályozott. A raktár fegyverraktár is lehet. Az alapszíne zöld, fekete, fehér vagy szürke. Játékosonként három van belőle.



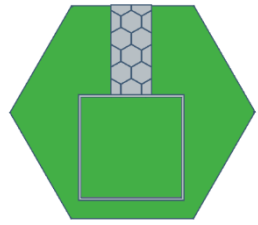
Raktár-bánya területlapka: A két alaprajzra egy és egy bármilyen bánya építhető. Lehetséges csupán egy bányát is építeni a területlapkára, nem kötelező raktárt is építeni, de ebben az esetben csak ez az egy bánya lehet a területlapkán. Az építés sorrendje nem szabályozott. A raktár lehet fegyverraktár is. Az alapszíne lehet fehér vagy fekete. Játékosonként egy van belőle.



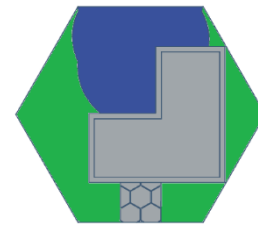
Lovarda területlapka: Csak a lovarda építhető rá. Mindkét fajtából egy-egy áll az összes játékos rendelkezésére. A kovács által készített kordékat erre a lapra kell elhelyezni. Egy lapra legfeljebb három kordét kerülhet. Az alaplapka alapszíne mindig zöld.



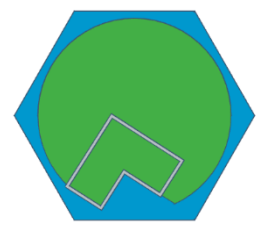
Ház-bánya területlapka: A területlapkára vagy ház, vagy bánya építhető, de csak az egyik. Alapszíne zöld.



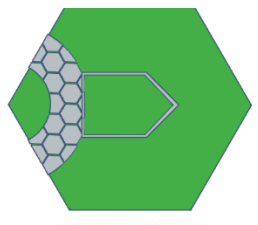
Piac területlapka: A piac alaprajzát tartalmazó, zöld alapszínű területlapka. Minden játékos számára egy van.



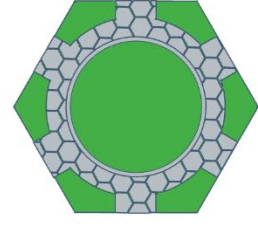
Kikötő területlapka: Csak a kikötő építhető erre az alaplapkára. Minden játékos részére egy áll rendelkezésre. Innét futnak ki a hajók. Innét szállítja el a teherhajó a termékeket, a halászhajó pedig ide rakja ki a fogását (három hal).



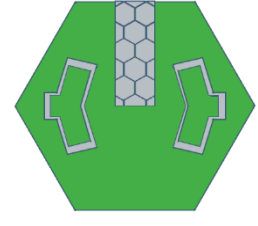
Sziget területlapka: Az alapjátékban csak egy van belőle. Minden oldalát tenger veszi körül. Funkcióját tekintve azonos a kikötő területlapkával. Kikötő építhető rá.



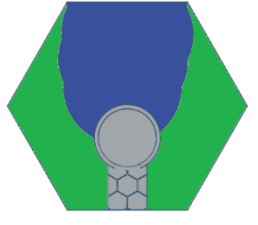
Vadász-területlapka: Csak a vadász háza építhető rá. Különleges tulajdonsága, hogy a játékos felségterületén kívül is építhető, egy területlapkányival. Egy van belőle minden játékos részére. Alapszíne zöld.



Csarnok területlapka: Csak a csarnok épületét lehet ráépíteni. Minden játékos részére csak egy áll rendelkezésre ebből a területlapkából. Alapszíne zöld.



Hadikapu területlapka: Csak a Hadikapu építhető erre a területlapkára. Egy Hadikaput építhet fel minden játékos. Alapszíne zöld.

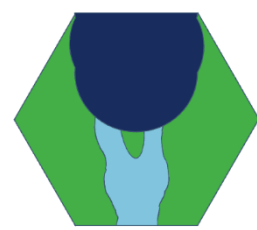


Világító torony területlapka: Kizárólag a világító torony építhető fel erre a területlapkára. Egyet lehet belőle felépíteni.

Tenger és folyó területlapkák: A legkisebb tenger is tartalmaz legalább egy tengerlapkát, és legalább két tengerpart területlapkát. Az egyik tengerpart területlapka azonban lehet torkolat is.

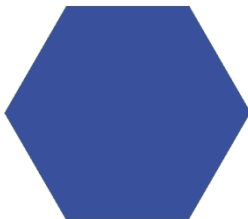


Széles-torkolat



Keskeny torkolat

A lehelyezett tengerlapkákat bármelyik játékos használhatja hajózásra. A tenger, a tengerpart, öböl, és a folyó területlapkákat nem lehet elhódítani.



Tengerlapka



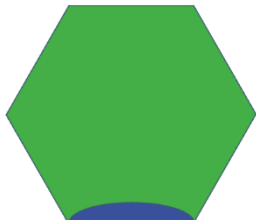
Tükörpart



Keskeny part



Mélyöböl



Minipart



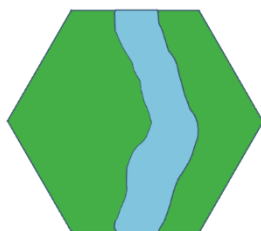
Hosszúpart



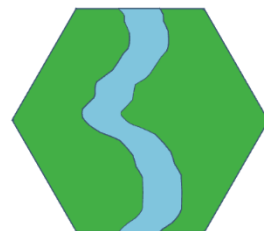
Öböl



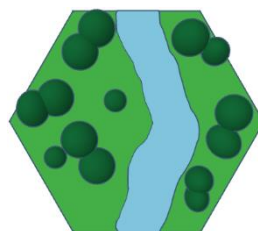
Szélesöböl



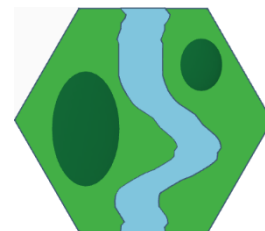
Egyenes-folyó



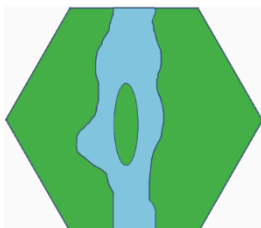
Görbe-folyó



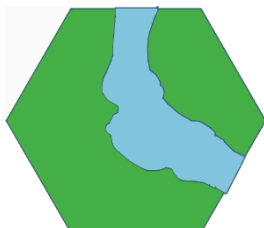
Erdei-folyó



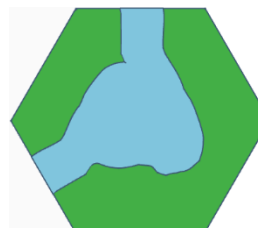
Dombos-folyó



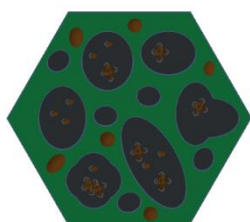
Folyó-sziget



Folyókanyar



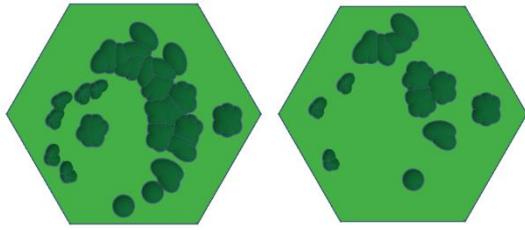
Tavaskanyar



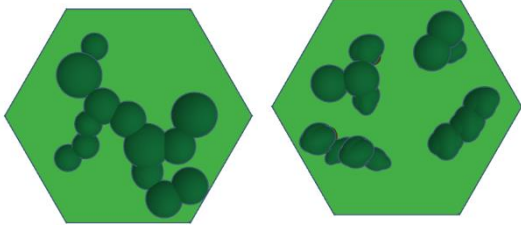
Fekete-láp területlapka: (4x2)

Olyan speciális területlapka, mely mellé közvetlenül egyetlen épület sem építhető. Szomszédságában csak út vagy természeti területlapka helyezhető le. Amennyiben olyan területlapka mellé kerül elhelyezésre, ami alaprajzot tartalmaz, akkor arra a területlapkára nem építhető épület. Minden játékos számára kettő áll rendelkezésre. Alkalmazásával

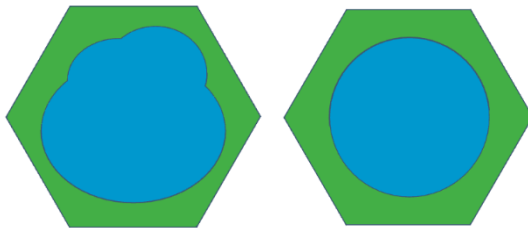
meggátolható másik játékos számára bizonyos terület elfoglalása. A katonák nem léphetnek rá, nem haladhatnak át rajta.



Borókás területlapka: Bárhová lehelyezhető, hatása azonban csak a lovarda szomszédságában van a lovardára. A lehelyezett borókás bármelyik játékos használhatja. Borókás területlapkákat nem lehet elhódítani. Minden játékosnak egy-egy van.

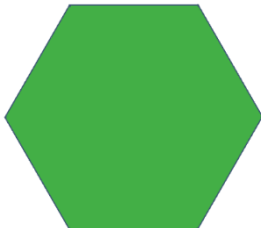


Erdő területlapka: Bárhová elhelyezhető, hatása a favágóra és a vadászra van, amennyiben a szomszédságukban áll. A lehelyezett erdő területlapkákat bármelyik játékos használhatja. Az erdő területlapkákat nem lehet elhódítani. Játékosonként egy-egy áll rendelkezésre. Alaplapja lehet zöld vagy szürke.



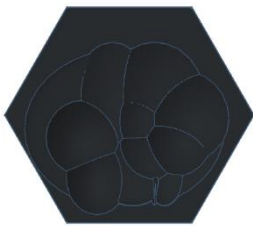
Tó területlapkák: Bárhová elhelyezhető, hatása a halászra van, amennyiben annak a szomszédságában áll. A lehelyezett tó területlapkákat bármelyik játékos használhatja. A tó területlapkákat nem lehet elhódítani. Játékosonként egyegy áll rendelkezésre.

Mező területlapkák:

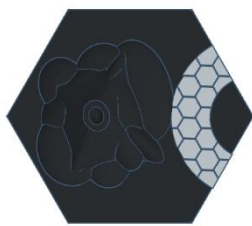


Bárhová elhelyezhető, hatása a lovardára van, amennyiben annak a szomszédságában áll. A lehelyezett mező területlapkákat bármelyik játékos használhatja. A mező területlapkákat nem lehet elhódítani. Játékosonként három áll rendelkezésre.

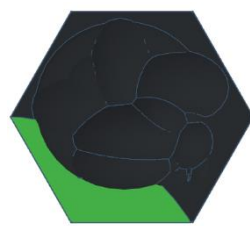
Fekete-hegység területlapkák: A fekete-hegység területlapkákból lehet szenet, rubint és gyémántot bányászni.



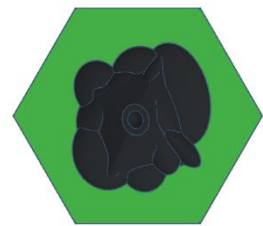
Korom-hegy



Feketeút-hegy

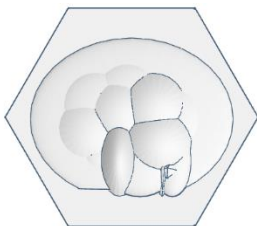


Mező-Feketehegy

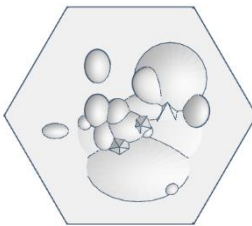


Fekete-vulkán

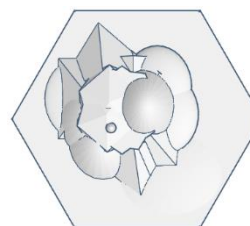
Fehér-hegység területlapkák: A fehér hegység területlapkákból lehet kőtömböt, vasércet, rubint és aranyat bányászni.



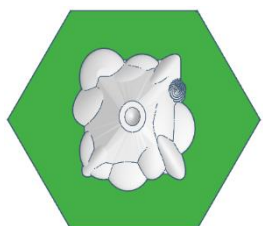
Havas-csúcs



Hófödte-hegy

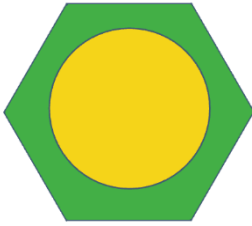


Fehérmárvány-csúcs



Fehér vulkán

A lehelyezett hegység területlapkákat bármelyik játékos használhatja, azokat nem lehet elhódítani. A Fekete-vulkán terület alapszíne lehet fekete vagy zöld. A Fehér-vulkán terület alapszíne lehet fehér vagy zöld.



Gabonamező területlapka: A mezőgazdász működéséhez szükséges területlapka. Csak a lehelyező játékos használhatja. Semleges területté válhat, illetve el is hódítható. A katonák ráléphetnek, áthaladhatnak rajta.

Megjegyzés: A leírás tartalmazza az alapkészlet, és a kiegészítő készletek alaplappáit is.

don Gioco

Carlo Rátkai

A Príncipati játékról mindent megtalálsz a www.don-gioco.hu oldalon.