

# Principatí

oktatójáték



A Principati egy stratégiai társasjáték, melynek az a célja, hogy minden játékos felépítse a saját hercegségét, megvédje a szomszédos hercegségektől, megszerezze a hercegi érdemrendeket, illetve a többiek előtt meghódítsa a tenger közepén található szigetet.

**Az oktató játék** megismerteti a hercegség szabályaival, lehetőségeivel, a hercegségek világával.

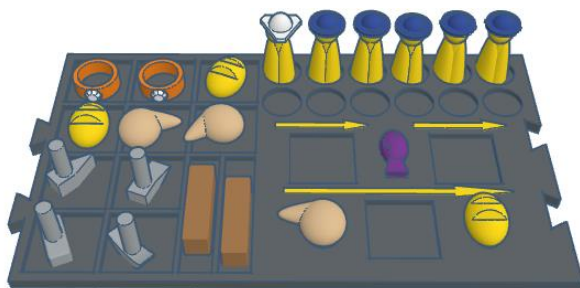
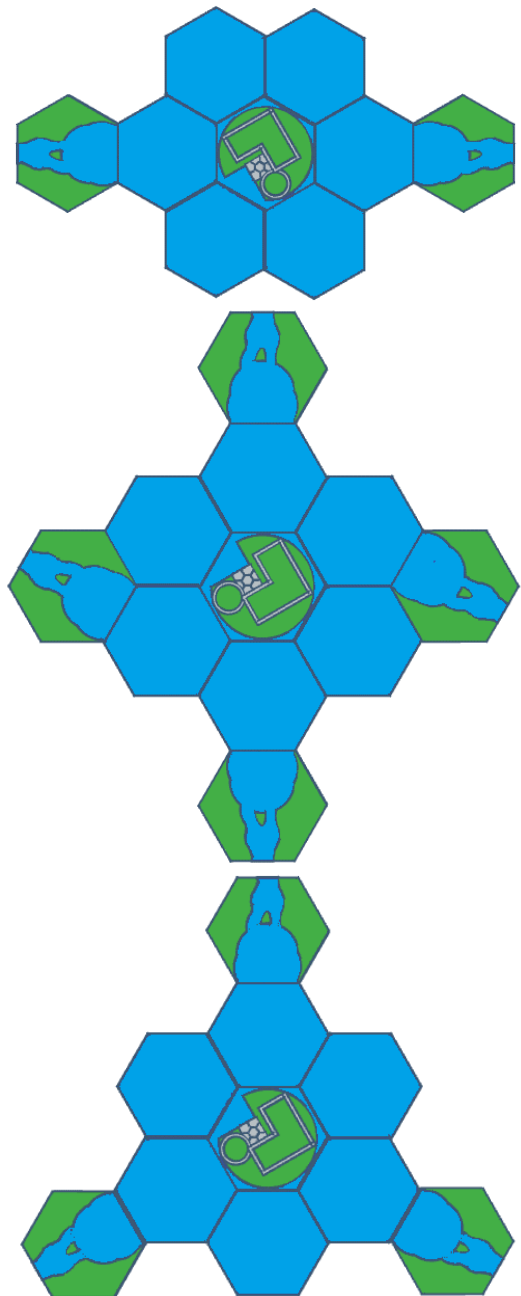
Az oktatójáték (mint mindegyik játékváltozatnak) alapeleme az induló világ felépítése. Mindegy, hogy milyen alakú és méretű az asztal, amin játszani fogtok (túl kicsi azonban nem jó), az asztal méreteihez fognak igazodni a hercegségek területei.

Vegyétek ki a játék dobozából a következőket:

- Hat darab tengerlapka (kék lapkák) {18}
- Egy darab sziget területlapka {18}
- Játékosonként szükség van még egy-egy torkolatlapkára {18}.

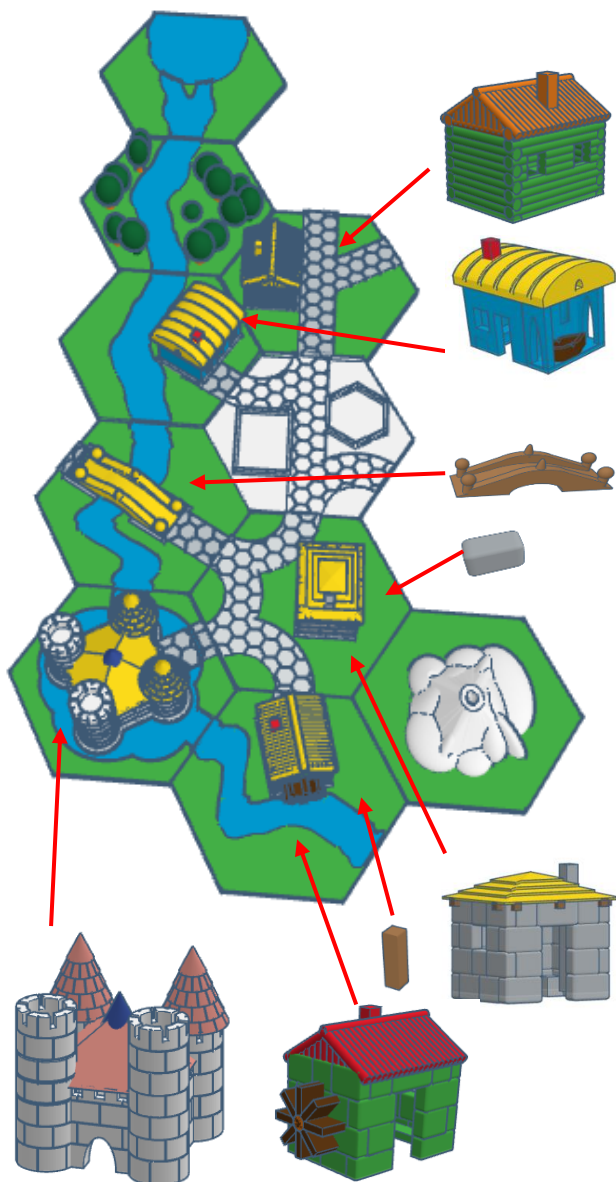
A játéktér közepére helyezétek el a szigetet, eköré tengerlapkákat, majd kettő, három, vagy a négy folyótorkolatot, játékoszámtól függően.

Vegyétek ki egy erdei-folyó területlapkát {19}, halásztükör-ház alaplapkát {15}, hídtükör alaplapkát {17}, vízi-vár alaplapkát {13}, fűrész-ház alaplapkát {15} és a torkolat területlapka után sorban helyezétek le ezeket is a játéktérre. (A lapkák a hátoldalukon játékosonként jelölve vannak, a tenger és a sziget területlapka kivételével.) Szükség lesz még játékosonként egy triplaív-ház {15}, egy raktár-bánya {17} egy ág-ház lapkára {15} és egy Fehér-vulkán vagy Márvány-csúcs területlapkára {20}. A fűrészmalom, a halász, a kőfejtő és a favágó területlapkáin található alaprajzok téglalap alakúak. A fűrészmalom csak a folyópartra építhető, úgy, hogy a malom kereke a vízbe érjen. A halásznak a folyópartra, a favágónak pedig az erdő mellé kell kerülnie. A palota alaprajzra több hadi épülethez megfelelő. A híd alaprajzára csak hidat lehet felépíteni. Az alaplapok színe jelenleg nem számít.



Az induló világ alaplapjai így a helyükre kerültek, de még nincsenek rajtuk épületek. Szükség van halászsra {6} fűrészmalomra {6}, kőfejtőre {4}, favágóra {6}, Hercegi -palotára {2} és egy hídra {9}. Ezeket helyezétek el a megfelelő alapokra, a fűrészmalom alulcsapott vízkereke legyen a folyó felett. A kőfejtő

lapkájára tegyetek egy kötömböt, a fűrészmalomlapkájára pedig egy gerendát. A hercegi palota lehelyezésével a játékosok megkapják a Kardinálist {8} és öt szállítómunkást {8}. A kezdő játékos tábla {7} két részből áll, egy raktár részből, és egy élelmezési részből. A raktárt az ábra alapján töltsétek fel kettő ékszerrel, két kenyérrel, két sonkával, négy szerszámmal és kettő gerendával. A Kardinálist, és a szállítómunkásokat helyezétek a felső sorba.



Minden játékos vegyen magához 66 pecuniát, és a színének megfelelő területlapka készletet.

A nyersanyagokat tegyék a játék dobozába úgy, hogy azokat elérje az egyik játékos, aki kiszolgálja a többit. (A kiszolgáló játékos célszerű időnként váltogatni.)

Állapodjatok meg a kezdő játékosban, és a játékirányban. A kezdő játékos vegye magához a fázistárcsát {2}.



Az oktatójáték célja bemutatni a játékot, nem követ stratégiát, vagy egyéb a játék megnyeréséhez szükséges taktikát. Nem törekszik az élelmezés megoldására vagy termékek előállítására.

#### 1. kör:

A tárcsát állítsátok a **szövetség** {2} feliratra, minden kör ezzel a fázissal kezdődik, de most még ezt a fázist átlépjük. (Kétszemélyes játék esetében nem használható.)

A következő játékfázis a **területlap** {3} lehelyezés, ez kötelező fázis, ha egy játékos már nem tud területlapkát lehelyezni a játék véget ér. A területlapka lehelyezését meg kell terveznetek, figyelembe kell venni a következő lehelyezendő területlapkákat.

A területlapkák lehelyezésének szabályai:

- Minden körben kötelező területlapka lehelyezése, amit azonban csak olyan helyre lehet elhelyezni, amely a játékos felségterületén belül van. Ezt jelenleg a Hercegi-palota biztosítja, minden irányban három területlapkányi távolságra.
- Az új területlapkának legalább egy oldalával kapcsolódnia kell a már lehelyezett területlapkák egyikéhez.
- A lehelyezett területlapka nem mozgatható, nem távolítható el. (Kivéve a gazdász érdemrend megszerzését követően {15}.)
- Az összes szomszédos területlapka úthálózatával érintkeznie kell a lehelyezendő területlapka úthálózatának.
- A területlapkák folyó oldala folyóval, tengerből pedig csak tengerrel érintkezhet.

Válasszátok ki a Feketemező-hegyet vagy a Fekete-vulkánt, ezt a raktár-bánya és az ág-ház területlapka közé tegyék le. Ezzel biztosítjuk, hogy a raktár-bánya területlapra felépítendő szénbánya szent termeljen.

A tárcsa következő játékfázisa a **mesterek** kihelyezése {3}, visszavonása vagy áthelyezése, amely azonban most még nem elérhető fázis, ezért lépjete tovább a **kereskedés** {4} fázisra.

A **kereskedés**nek két formája van, lehet kereskedni távoli világokból érkezett karavánokkal, illetve egy másik játékosal. Jelenleg csak a távoli karavánokkal tudtok kereskedni.

Amennyiben felesleges termékek van, vagy csak arany pecuniát (pekunia) szeretnétek, akkor a karavánoknak értékesíthettek bármilyen terméket, nyersanyagot. A karavánok mindent egy arany pecuniáért vásárolnak meg. Az eladott termékeket a játék készletébe kell visszarakni. Az eladott terméket a raktárból vagy bármelyik területlapkáról elvehetitek.

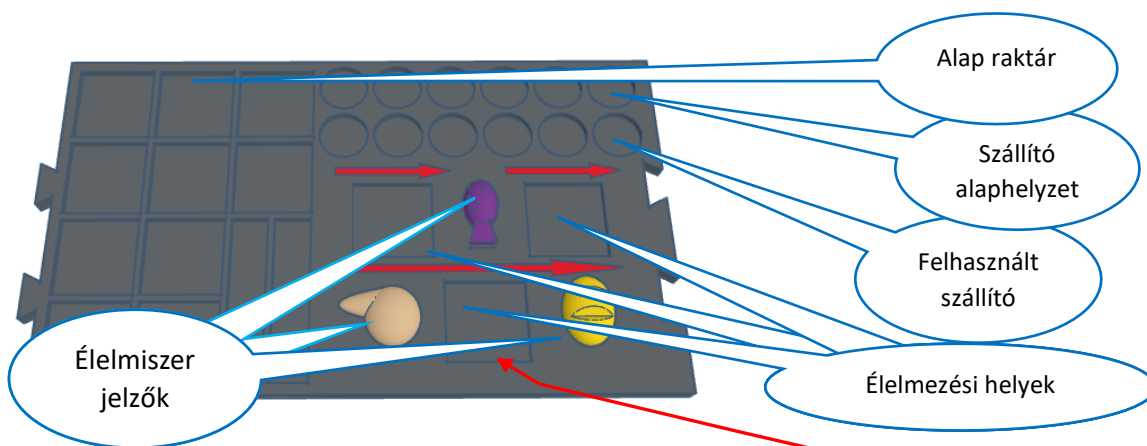
A karavánoktól vásárolni is lehet bármilyen terméket, nyersanyagot. Mivel még nincs piacotok, ezért minden megvásárolt termék 4, az ékszer 6, a fegyver 20 arany pecuniába kerül. Az a játékos, aki felépíti a piacát, minden termék 3, az ékszer 5, a fegyvert 15 pecuniáért veheti meg a karavánoktól. Azok a játékosok kereskedhetnek egymással, akiknek van piacuk. Másik játékos minden terméket 2, az ékszert 4, a fegyvert pedig 10 arany pecuniáért értékesít.

A megvásárolt dolgokat a játék készletéből kell elvenni, és azt a játékosnak a raktárába (játéktáblán) kell elhelyeznie. Egy körben annyi termék vásárolható, amennyi elfér a raktárban.

Jelenleg nincs olyan termékek, ami felesleges lenne, és a raktáratok is tele van, így a kereskedelembe csak a következő körtől fogunk belevágni.

A következő játékfázis a **hajózás {6}**, amihez azonban hajót kell építenetek. Ezt a fázis is át kell lépni.

A következő a **szállítás**-raktározás fázis **{7}**. Ebben a fázisban tudjátok a hercegi szállítókkal a nyersanyagokat a kívánt helyre elszállítani.



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

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

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 még csak a Hercegi-palota áll, így mindenkinek egy Kardinális és öt szállító munkása van. Minden szállítómunkás és a Kardinális jelenleg csak egy tárgyat tud elszállítani.

A termékek és a nyersanyagok a termelő épületektől a feldolgozó épületekhez, vagy a raktárba szállíthatóak, illetve a raktárból a feldolgozó épületekhez. Az arany pecunia a pénzverdétől {7} a játékos aranykészletébe kerül, ami szintén egy szállításnak felel meg. Minden termék, nyersanyag csak olyan feldolgozó épülethez szállítható, ahol azt feldolgozzák, illetve a raktárba. Például a lisztet nem lehet a kőbányába szállítani, vagy a követ a már felépített halászhoz.

Minden játékos helyezzen el egy kenyeret az alsó élelmezési helyre, ezzel mind a hat szállító munkását ellátja a szükséges élelemmel.

Célszerű elsőnek a szénbányát megépíteni, ha már lehelyeztük a Korom-hegységet. A szent még nem fogjátok tudni felhasználni, de értékesíteni lehet. Minden alapépület és bánya felépítéséhez egy gerenda, egy kötömb és egy szerszám szükséges. Tehát szállítatok egy kötömböt a kőbányából, egy gerendát a fűrészmalomtól, egy szerszámot a raktárból a raktár-bánya alaplapkára. Ezzel három szállítómunkást elhasználtatok, helyeztéltek őket az alsó sorba. Marad még három élelmezett szállítómunkás. A raktárból szállítatok egy gerendát és egy szerszámot a raktár-bánya alaplapkára, és két szállítómunkást helyeztetek át az alsó sorba. Maradt még egy szállítómunkás, de most nem tudjátok felhasználni.

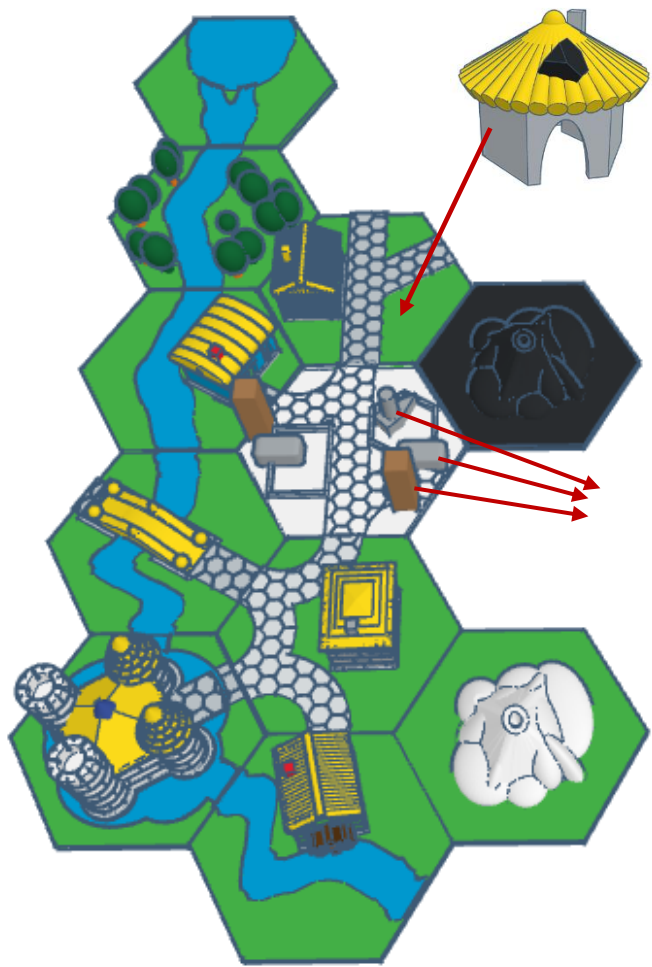
Nem szükséges a játék folyamán a szállító munkásokat egyesével lejjebb helyezni, elégséges azt figyelembe venni mindenkinek, hogy egyszerre mennyi terméket szállíthat. Az alsó sorba helyezett szállítómunkásoknak akkor lesz jelentősége, ha kevesebb szállítást végez a játékos, mint amennyi élelme rendelkezésre áll. Ekkor a fennmaradt élelmiszer a felső sorban maradt szállítókkal a következő körbe átvihető. Most ez nem célszerű, mert a következő körben csak a felső sorban maradt utolsó szállítómunkás tudna szállítani.

Minden játékos elvégezte a szállítást. Lépjetek át a következő fázisra, ami az **élelmezés {8}**. Ez a fázis arra figyelmeztet, hogy a szállítók által elfogyasztott élelmiszert a játéktáblátok élelmezési helyéről közös készletbe tegyétek vissza.

Az **építkezés {8}** fázis következik, vegyétek ki a készletből a szénbányát, a raktár-bánya területlapkáról egy követ, egy gerendát és egy szerszámot tegyétek a központi raktárba, a szénbányát pedig a területlapkára.

A **termelés {12}** fázisra tekerjétek át a fázistárcsát. Ez mindenkit érinteni fog. Alapvetően minden gazdász, iparos, bányász, erőd, illetve a kút automatikusan termel egy-egy terméket vagy nyersanyagot (az erőd katonát). Egy-egy területlapkán hat nyersanyagnál és/vagy terméknel több nem lehet. Amennyiben a területlapkán már van hat nyersanyag, vagy termék, a további termelés leáll, amíg onnét nem kerül elszállításra vagy értékesítésre valami. Az ilyen területlapkára szállítás sem irányulhat.

A termelés mennyisége megduplázható a halász {6}, a favágó {6}, a mezőgazdász {7} és a bányák {4} kétszer annyit termelnek egy körben, ha a működésükhöz szükséges területlapkából kettővel állnak szomszédságban. Mindegyik halász két (sőt három) folyó területlappal is szomszédos, így minden halász duplán termel, ezért tegyétek a halász háza mellé 2 halat. A kőbányász háza mellé egy követ, a favágó



A favágó egy farönköt termel, mert egy erdővel szomszédos, a halász pedig két halat, mert kettő folyólapkával szomszédos.



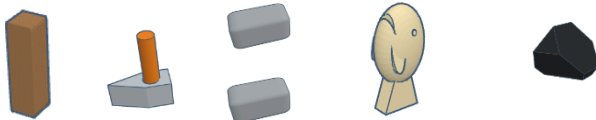
háza mellé egy farönköt, a szénbányász kunyhója mellé egy szenet. Ezeket a közös készletből kell elvennetek.

A következő fázis a **hadsereg {13}** mozgatása, ami még nincs, így az első körnek vége.

## 2. kör:

A tárcsát a sorban következő játkos kapja, aki azt a **szövetség** fázist átlépve a **terület** fázisra állítja. A két hegység közé helyeztetek el egy ágtükrö-bánya területlapkát {14}. Erre egy bányát tudtok majd felépíteni, bármelyiket lehet, mert mindkét hegység mellett áll.

A következő elérhető fázis a **kereskedés**. Mindenkinek vannak üres helyei a raktárban, egy gerenda, a kenyér és a két szerszám helye. Vásároljatok egy gerendát, egy szerszámot és kettő kötömböt. 16 pecuniát fizettek érte. Adjatok el egy halat és a szenet. Kaptok érte kettő pecuniát. Nem valami jó vásár, de karavánok kereskedőivel nem lehet alkudni.



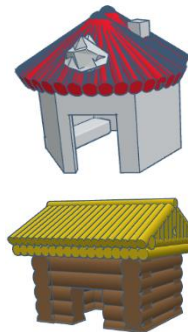
Ismét a **szállítás** fázishoz értek. Helyeztetek át egy sonkát a raktárból az alsó élelmezési helyre, a Cardinálit és az öt szállítómunkást a felső sorba.

A kőfejtőtől szállítsatok el egy követ a raktár-bánya alaprajzához, a raktárakból pedig egy követ, egy szerszámot és egy gerendát az újonnan lehelyezett alaplapkára. A halásztól vigyétek a megmaradt halat a raktárba. A farönköt a favágótól szállítsatok el a fűrészmalomba. Több szállításra nincs lehetőség.

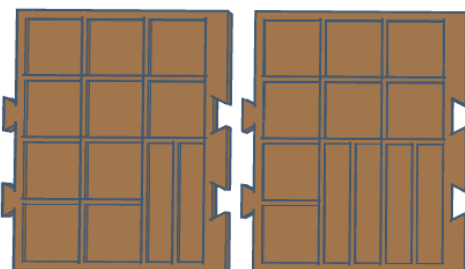
A következő fázis az **élelmezés**. A sonkákat tegyétek a közös készletbe.

Az **építkezés** fázis következik. Az épületeket olyan, a fennhatóságok alatt lévő területlapkákra építhetitek, melyek az épület alaprajzát tartalmazzák. Az épületeket csak az összes szükséges építőanyag az épületlapkára történő szállítását követően lehet felépíteni. Egy körben bármennyi épületet felépíthettek. Az építkezés nem kötelező, azaz, nem kötelező felépítenetek azt az épületet, ahol rendelkezésre áll az összes szükséges építőanyag, ez csak lehetőség.

A lehelyezett alaprajzzal rendelkező területlapkákra egyébként sem kötelező bármit felépítenetek, ez is csak lehetőség. Az alaprajzzal ellátott területlapkákat csupán út területlapkaként is használhatjátok.



Vegyétek ki a gyémántbányát {5}, és a raktárt (8). A területlapkákon lévő köveket, gerendákat és szerszámokat helyeztetek a közös készletbe. A gyémántbányát helyeztetek rá a ágtükrö-bánya alaplapkára, a raktárt pedig a raktár-bánya területlapkára.



A raktár felépítésével a játékos azonnal megkapja játéktábla kiegészítő raktárát. A kiegészítő raktárakból kétféle van, ezek közül a játékosok sorrendben választhatnak. A kiegészítő raktárt a játéktábla bal oldalához illesszétok. A kiegészítő raktárral további 12 nyersanyag, vagy termék tárolására van lehetőség.

A második kör **termelés** fázisa következik. Az épületek mellé tegyete két halat, egy kötömböt, egy farönköt. A fűrészmalom a farönkből egy gerendát készít. Cseréljétek ki a farönköt egy gerendára. A szénbányász egy szenet, a gyémántbányász pedig egy gyémántot termel.

## 3. kör:

A fázistárcsa a következő játékosé.

**Területlap** lehelyezés következik. Előre kell gondolni a felségterület növelésére, mert különben nem lesz hová területlapkát lehelyezni. Ezért helyeztetek le a gyémántbánya mellé egy sarok-vár területlapkát {13}.

A **kereskedés** a következő elérhető játékfázis. Adjatok el egy halat, egy szenet és egy gyémántot. Három pecuniát kaptok érte a karavánok fukar kereskedőitől. Vegyetek egy gerendát, kettő szerszámot és egy kötömböt 16 pecuniáért.

A **szállítás** fázisban a kenyeret a raktárakból **helyezzétek** át az alsó élelmezési helyre. Szállítsátok el az ékszert a sarok-vár területlapkára, a fűrészmalomtól a gerendát, a kőfejtőtől a követ, a raktárból egy szerszámot ugyanide. A farönköt a favágótól a fűrészmalomhoz. Egy halat a halásztól a raktárba. A Kardinális és az öt szállítómunkás elvégezte a dolgát.

Az **élelmezés** fázisban a kenyeret tegyétek a közös tárolóba.

Az **építkezés** következik. Most nem tudtok felépíteni semmit. A kastély {3} felépítéséhez még kell egy szerszámot, egy ékszert, két követ és két gerendát elszállítani a sarok-vár területlapkára.

A **termelés** következik. A halász két halat, a favágó egy farönköt, a kőfejtő egy követ, a szénbányász egy szenet, a gyémántbányász egy gyémántot termel. A fűrészmalom pedig a farönkből egy gerendát állít elő.

#### 4. kör:

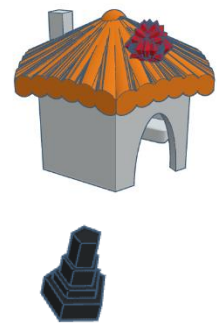
Adjátok tovább a fázistárcsát. A következő kör **területlap** lehelyezés fázisa következik. A sarok-vár és a Fehér-vulkán hegység közé helyeztetek le egy triplaív-bánya területlapkát.

A **kereskedés** fázisban adjátok el egy halat, egy szenet és egy gyémántot. Ezét kaptok három arany pecuniát. A kereskedés nem sorrendfüggő, de készlethiány esetében a sorrendet figyelembe kell venni. Minden játékos ismét eladhat, vagy vásárolhat, amíg mindenki úgy nem dönt, hogy befejezte a kereskedést. Most nem vesztek semmit.

A **szállítás** fázisban **helyezzétek** át a megmaradt sonkát az élelmezési helyre. Szállítsátok egy halat a raktárba, a favágótól a gerendát a fűrészmalomba. A raktárból vigyetek egy követ a sarok-vár alaplapra, egy szerszámot a triplaív-bánya területlapkára. Ugyanide szállítsátok a kőfejtőből a követ, a fűrészmalomból pedig a gerendát.

Az **élelmezés** során a sonkát tegyétek a közös készletbe.

Az **építkezés** fázisban építsétek fel a vasérbányát {5} a triplaív-bánya alaplapra, az építkezéshez szükséges nyersanyagokat pedig a közös raktárba tegyétek vissza. Ez a negyedik bányátok (a kőfejtővel együtt). Négy bánya felépítésével megszereztétek a Bányák-hercegi érdemrendet. 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.



A **termelés** következik. Minden épület mellé tegyétek oda a megtermelt dolgokat: kötömb, kettő hal, egy farönk, egy gerenda, egy gyémánt, egy szén és egy vasérc. A fűrészmalomból ne felejtsetek el a központi tárolóba visszarakni a farönköt.

#### 5. kör:

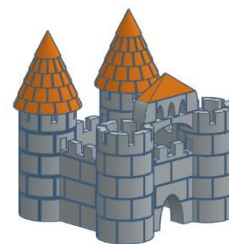
Adjátok tovább a fázistárcsát. **Területlap:** Helyezzétek le a Havas-csúcs hegységet a Fehér-vulkán hegység, és a triplaív-bánya területlapka mellé.

A **kereskedés** során adjatok el egy halat, egy szenet, egy gyémántot és egy vasércet, négy arany pecuniáért. Négy arany pecuniáért vegyetek egy szerszámot.

A **szállítás** elején a raktárban lévő két halat **helyezzétek** át a felső élelmezési helyekre. A raktárból szállítsatok el egy gerendát a sarok-vár területlapkára, valamint egy halat a raktárba, a farönköt a fűrészmalomba. A fűrészmalomból szállítsatok el a gerendát, a köfejtőtől pedig a követ, a raktárból egy ékszert a sarok-vár területlapkára.

Az **élelmezés** fázisban a két halat tegyétek vissza a tárolókba.

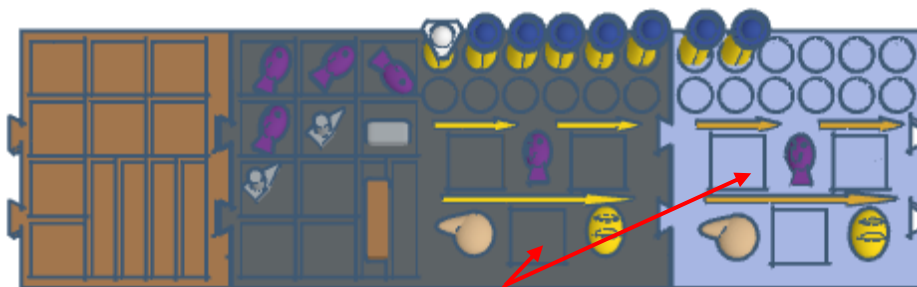
Az **építkezés** fázisban fel tudjátok építeni az egyik kastélyt {3}. Az építéshez szükséges három követ, három gerendát, két szerszámot és a két ékszert tegyétek a közös tárolóba. A kastéllyal együtt azonnal megkaptok egy kiegészítő játéktáblát, és mivel a kastély két szállítómunkás elszállásolására képes, kettő szállítómunkást is kaptok. A kiegészítő játéktáblát illesszétek a játéktábla jobb oldalához, a két szállítót pedig balról jobbra az



első két helyre. Most már nyolc tárgy szállítására lesz lehetőségetek a további körökben.

A kastély felépítésével megnöveltetek a hercegségetek felségterületét. A kastélynak két lapkányi távolságra van hatásköre, ennyivel nő a hercegség felségterülete.

Ismét a **termelés** fázis következik. A vasércbányátok dupla termelési tulajdonságra tett szert, mert két olyan hegység is a szomszédja lett, melyek a vasérc termeléshez szükségesek. Ezért a vasércbánya egy körben ezentúl kettő vasércet fog termelni. A termelés során tehát két vasércet, egy gyémántot, egy szenet, egy követ, egy farönköt és két halat fogtok előállítani. A fűrészmalom pedig a farönkből gerendát fűrész.



## 6. kör:

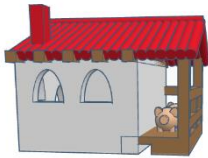
Adjatok tovább a fázistárcsát. **Területlap** lehelyezés során egy Y-ház {15} területlapkát helyezzétek le a híd túlsó oldalára.

A **kereskedés** során adjatok el egy szenet, két vasércet, egy gyémántot. Vegyetek egy sonkát.

A **szállítás** során a sonkát és egy halat **helyezzétek** át az élelmezési helyre. Vigyetek el egy szerszámot a Y-ház területlapkára, ugyanide egy kötömböt a köfejtőtől, a fűrészmalomból pedig egy gerendát. Szállítsatok el a farönköt a fűrészmalomba, és két halat a raktárba.

Az **élelmezés** során a sonkát tegyétek a tárolóba, a hal marad, mivel csak hat szállítást végeztetek. A két új szállítómunkásnak nem akadt dolga.





**Építkezés.** Minden nyersanyag rendelkezésre áll a sertésenyésztő {7} felépítéséhez az Y-ház területlapkán.

A **termelés** fázisban ugyanazokat a nyersanyagokat termelitek, mint az előző körben.

A kör végén adjátok tovább a fázistárcsát.

## 7. kör:

Adjátok tovább a fázistárcsát. **Területlap:** Helyeztetek le egy sarok-vár területlapkát {13} az Y-ház területlapka {15} és a halász-ház területlapka {15} mellé a folyó túloldalán.

A **kereskedés** során adjátok el két vasércet, egy szenet, egy gyémántot két halat. Hat arany pecuniát kaptok érte. Vegyetek egy kenyeret, három követ, kettő szerszámot és kettő gerendát, Harminckettő arany pecuniát fizettek.

A **szállítás** során **helyeztetek** át két halat a raktárból az első felső élemtárolóba, ezzel együtt az első hat szállítómunkást a felső sorba helyezitek el, így most nyolc dolgot szállíthatnátok el. A farönköt vigyétek el a fűrészmalomba. A raktárból vigyetek egy szerszámot, kettő gerendát, három kötömböt a sarok-vár területlapkára. A fűrészmalomból vigyétek el a gerendát a sarok-vár területlapkára.

Az **élelmezés** során vegyétek el a három halat, a bábukat tegyétek a felső sorba.

Fel tudjátok **építeni** az erődöt. Az erőd felépítésével ismét növeltétek a hercegség területét. Az erőd minden irányban egy területlapka hatókörrel rendelkezik. Az erőd felépítésével egyben lehetőség nyílik a katonaság kiképzésére.



A **termelés** során a halász két halat, a kőfejtő egy kötömböt, a favágó egy farönköt, a bányák kettő vasércet, egy szenet és egy gyémántot termelnek. A fűrészmalom feldolgozza a farönköt gerendává.

## 8. kör:

Adjátok tovább a fázistárcsát. **Területlap lehelyezés:** Keressétek ki a duplaív-kút {14} alaplapkát vagy a terpesz-kút {14} alaplapkát, és helyezzétek le az Y-ház területlapka mellé. Ezen a területlapkára épített kút a jövőben automatikusan ellátja majd vízzel a sertésenyésztőt, nem kell majd ide szállítani a vizet a szállítómunkásoknak.

A **kereskedés** Adjátok el kettő vasércet, egy szenet és egy gyémántot. Vásároljatok egy szerszámot.

A **szállítás** során egy halat és egy kenyeret **helyeztetek** át a felső élelmezési helyekre. Megint megtörtént mind a nyolc szállítómunkás élelmezése. A farönköt vigyétek el a fűrészmalomba. Egy kötömböt vigyetek el a kút alaplapkához a kőfejtőből. Egy szerszámot is szállítsatok ide a raktárból. Egy gerendát és kettő halat szállítsatok a raktárba.

Az **élelmezés** körben most csak a kenyeret kell visszarakni a közös tárolóba, mert csak hat szállítást végeztek a munkásaid.

Az **építkezés** során építsétek fel a kutat {6}, az duplaív-kút területlapkára, és az erődöt {3} a sarok-vár területlapkára.



A fázistárca ismét a **termelés**hez ért. Két vasércet, két halat, egy kötömböt, egy szenet, egy gyémántot, egy farönköt és egy gerendát termeltek. A kút is termel egy vödör vizet, mert a dísznófarm még nem működik, még nincs oda szállítva gabona és szalmabála.

### 9. kör:

Adjátok tovább a fázistárcsát. **Területlap:** Helyezzétek le az iskola területlepkát {17} a kastély mellé, úgy, hogy a z iskola szembe nézzen a kastély bejáratával.

A **kereskedés** során adjátok el két vasércet, egy szenet, egy gyémántot és egy vödör vizet. öt arany pecuniát kaptok érte. Most nem vásárlunk semmit.

A **szállítás** során **helyeztetek** át kettő halat a raktárból az első felső élelemtárolóba, ezzel összesen nyolc szállítást végezhetek. A farönköt vigyék el a fűrészmalomba. Két halat szállítanak a raktárba. A raktárból vigyetek egy szerszámot az iskola területlapra. Ugyanide szállítsatok el egy gerendát a fűrészmalomból, és egy követ a kőbányásztól. Ez hat szállítás.



Az **élelmezés** során vegyetek el kettő halat, a bábukat tegyétek a felső sorba, ha lehelyeztétok azokat.

Most fel tudjátok **építeni** az iskolát. Az iskola felépítésével hat szállítómunkást kiképezhetek hercegi mesterré. Hat szállítómunkást cseréljétek le hat cilinderes hercegi mesterre. A cilinderes hercegi mesterek két fleadatot látnak el. Vagy szállítanak, vagy tudásukkal növelik a termelést.



A **termelés** során a halász két halat, a kőfejtő egy kötömböt, a favágó egy farönköt, a bányák kettő vasércet, egy szenet és egy gyémántot termelnek. A kút ismét előállít egy vödör vizet. A fűrészmalom feldolgozz a farönköt gerendává.



### 10. kör:

A fázistárca átadását követően helyezzétek le a favágó területlapkája és az erdei folyó területlapkája mellé egy Ívek-ör **területlap**kát {13}.

A **mesterek** kihelyezése, áthelyezése, visszavonása fázis következik {3}. 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 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 két termelés fokozás nem kombinálható. Olyan területlapkán, melyen már fokozott termelés folyik, a hercegi mesternek már

nincs hatása. Azaz hiába tennétek egy mestert a halász vagy a vasércbányász területlapjára, nem lenne hatása, mert azok már fokozott termelést végeznek. Tegyétek az utolsó hercegi mestert a kút területlapjára, az előtte lévő mestert a kőbányász területlapjára.

A **kereskedés** során adjatok el egy halat két vasércet, egy gyémántot, egy szenet és egy vödör vizet. Ezért hat arany pecuniát kaptok. Vegyetek két szerszámot nyolc arany pecuniáért.

A **szállítás** során az utolsó helyen lévő halat tegyétek eggyel előrébb, és az első élelmezési helyre tegyetek egy másik halat. Mivel két hercegi mestert kihelyeztünk az területlapkákra, így csak hat szállításra van lehetőség. Vigyétek el a farönköt a fűrészmalomba. A kőfejtőtől egy követ, a fűrészmalomból egy gerendát a szitakötő-ör területlapkára. Ugyanide kell szállítani egy szerszámot és egy követ a raktárból. Egy halat szállítsatok a raktárba.

Az **élelmezés** fázisban tegyétek a két halat a közös tárolóba.

Most az **építési** fázisban nem tudtok felépíteni semmit, mert a Fürkész-torony {9} felépítéséhez szükség van mér egy kőtömbre.

A **termelés** következik. A favágó kivág egy fát. A hercegi mesterrel az oldalán a kőbányász két követ termel. A fűrészmalom egy gerendát készít. A halász fog két halat, a kút pedig kettő vödör vizet termel a hercegi mesternek köszönhetően. A bányák kitermelnek egy szenet, egy gyémántot és két vasércet.

## 11. kör:

A fázistárca átadását követően helyezétek le a piac **területlap**kát {18} az iskola területlapkája mellé, a jobbra kanyarodó út folytatásába.

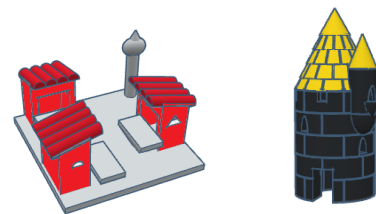
A hercegi **mestereket** hagyjátok a helyükön.

A **kereskedés** során állapítsuk meg, hogy mi kell a piac {9} felépítéséhez, és hogy van-e hozzá alapanyagunk. A piac felépítéséhez kettő kő, kettő gerenda és egy szerszám kell. Szükségünk lesz még egy kőre a Fürkész-torony felépítéséhez. A raktárunk majdnem üres, két hal, két gerenda és egy szerszám van benne. Kőből rendelkezésretekre áll kettő, tehát ebből kell egyet venni. Gerendából kettő van, az elég. Miután a követ megvettük, eladhatjuk a két vasércet, a két vödör vizet, a szenet és a gyémántot. A biztonság kedvéért vegyetek még egy kenyeret, később jól jöhetnek még a halak.

A **szállítás** megkezdésekor a kenyeret **helyezzétek** át ez élelmezési helyre. A piac alaplapjára szállítsatok el egy gerendát, két követ és egy szerszámot. A Fürkész-torony terület lapkához pedig egy követ. A farönköt szállítsatok el a fűrészmalomhoz.

Az **élelmezés** fázisban a kenyeret helyezétek a közös tárolóba.

Az **építkezés** fázisban vegyétek ki a piacot és a Fürkész-tornyot, és helyezétek azokat a területlapkákra. A Fürkész-torony felépítésével megnöveltétek az erőd hatókörét egy területlapkányiról kettő területlapkányira. A Fürkész-torony az őrtornyok hatókör tulajdonságával is rendelkezik, azaz egy területlapkányi hatóköre van. A piac felépítésével megváltoznak a kereskedelmi értékek. A távoli kereskedőktől mindent olcsóbban tudtok vásárolni, a fegyver tizenöt, az ékszer öt, minden más három arany pecuniába kerül. Viszont továbbra is csak egy arany pecuniát adnak mindenért. Kereskedhettek továbbá másik olyan játékkal, aki szintén felépítette a piacát. Ekkor a fegyver tíz, az ékszer négy, minden más termék kettő arany pecuniába kerül. A kétfajta vásárlás kombinálható.



**Termelés** fázisban két halat, két kötömböt, két vasércet, két vödör vizet, egy gyémántot, egy szenet és egy farönköt termeltek. A fűrészmalom egy gerendát készít a farönkből.

## 12. Kör

Adjátok tovább a fázistárcsát. Állítsátok a tárcsát a **szövetség** fázisra {2}. Ha nem négyen játszótok, akkor a szövetség nem jöhetne létre a játékszabályok alapján, de ebben az oktatójátékban két, vagy három játékos is alkalmazhatja, csupán a szabályok megértése miatt. A tárcsát birtokló válassza ki azt a játékost, akivel szövetségre kíván lépni, és ezt közölje a többi játékosal. A szövetségre felkért játékos ezt elfogadhatja, vagy visszautasíthatja. Visszautasítás esetén az indítványozó játékos öt arany pecuniát fizet be a játék készletébe, mely a szövetségekötés előkészítésének költsége. Ebben a körben az indítványozó játékos már nem kezdeményezheti újabb szövetség megkötését. Amennyiben a szövetségre felkért játékos elfogadja a felkérést, és szövetségre lép, akkor mindkét játékos 20 arany pecuniát fizet a játék készletébe, mely a szövetségekötés lebonyolításának költsége. Négy személyes játék esetében a szövetségből kimaradt játékosok, illetve a visszautasító játékos újabb szövetség kötését indítványozhatja. A szövetségre felkért játékosok közül nincs kizárva az előbbi ajánlattevő játékos sem. A szövetség létrejötte esetében a szövetségi szabályokat kell alkalmazni, amit a szövetség részben olvashattok {2}. Most azonban visszautasítják a szövetséget, így a szövetséget felajánlónak öt arany pecuniát kellene befizetnie. Ez a szövetség előkészítésének díja. Ezt az öt arany pecuniát azonban most nem fizetjük be, mert ez egy elméleti szövetségesi ajánlat volt.

A **területlap** lehelyezés következik. Tegyétek a lovarda {17} alaplapját tartalmazó területlapkát az iskola szabadon végződő útvonálának a folytatásába.

A **mestereket** most sem mozgatjuk.

A **kereskedés** során kell vásárolni egy kenyeret a karavánoktól három pecuniáért, mivel már van piacotok. Adjátok el két vödör vizet, két vasércet, egy szenet, egy gyémántot. Adjátok el egy halat is.

A **szállítás** során a kenyeret tegyétek át az élelmezési helyekre. Három halat szállítsatok a raktárba. A farönköt a fűrészmalomba. Egy követ a kőfejtőtől, egy gerendát a fűrészmalomtól vigyetek el a lovarda épületéhez.

Az **élelmezés** során a kenyeret tegyétek közös tárolóba.

Most nem tudtok **építkezni**.

A **termelés** fázisban mindegyikötök a korábbiak alapján járjon el.

## 13. Kör:

Adjátok tovább a fázistárcsát. A **szövetséget** lépjétek át.

A **területlap** lehelyezésnél egy mező területlapkát tegyetek a lovarda és a Fekete-hegység közé. Ezzel biztosítjuk, hogy a lovarda felépülése esetén azonnal működhessen.

A **mesterek** mozgását lépjétek át, azok maradjanak a helyükön.

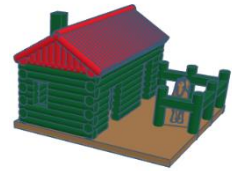
A **kereskedés** során adjátok el kettő vasércet, kettő vizet, egy szenet és egy gyémántot, Vásároljatok kettő szerszámot.

A **szállítás** fázisban kettő halat **helyeztetek** át a felső élelmezési helyre. A farönköt vigyetek el a fűrészmalomba, egy szerszámot a raktárból és egy gerendát a fűrészmalomtól a lovarda területlapkájára. A kőfejtőtől egy követ vigyetek a lovarda területlapkájára. Egy halat szállítsatok a raktárba és még egy gerendát vigyetek a lovardához.

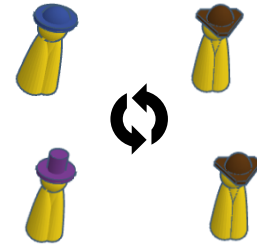


Az **élelmezés** során a felhasznált élelmet tegyék a tárolókba.

Az **építés** fázisban fel tudjátok építeni a lovardát. {10}, az építéshez szükséges anyagokat tegyék vissza a központi raktárba. A lovarda felépítésével két szállítómunkást, illetve egy szállítómunkást és egy hercegi mestert lecserélhetnek lovászra. (Egy mező területlapka szomszédsága miatt.) A két lovászt, és a Kardinálist a jövőben mér nem kell élelmezned, mert ezt a lovarda látja el automatikusan.



A **termelés** fázis következik. Két vasércet, két vödör vizet, egy gyémántot, egy szenet, kettő kötömböt, kettő halat, és kettő farönköt termeltek (Ide került át a hercegi mester). A fűrészmalomban készül egy gerenda a farönkből.



#### 14. Kör:

A fázistárcsát adjátok át a következő játékosnak.

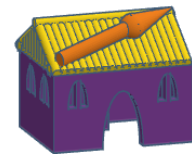
A **szövetséget** lépjétek át.

A **területlap** lehelyezésnél az ívek-ör és a mező közé (mellé) tegyék le egy ág-ház vagy egy V-ház területlapkát, a Fekete-vulkán mellé.

A kútnál lévő **mestert** helyezzétek át a favágó mellé.

A **kereskedés** során adjátok el kettő vasércet, kettő vizet, egy szenet és egy gyémántot, valamint kettő halat. Vásároljátok kettő szerszámot.

A **szállítás** fázisban egy halat **helyezzétek át** a második élelmezési helyre (a Kardinálist, és a két lovászt már nem kell élelmezned). A farönköt vigyék el a fűrészmalomba, egy szerszámot a raktárból a Ágtükör-ház területlapkára. Ugyanide szállítsatok egy követ a kőbányából, és egy gerendát a fűrészmalomból.



Az **élelmezés** során a felhasznált halat tegyék a tárolókba.

Az **építés** fázisban fel tudjátok építeni a fegyverraktárt {8}, az építéshez szükséges anyagokat tegyék vissza a központi raktárba. A fegyverraktár felépítésével a játékos megkapja a fegyverraktár kiegészítő játékosablát, ezt illesszék a többi játékosábla mellé, célszerű balra elhelyezni.

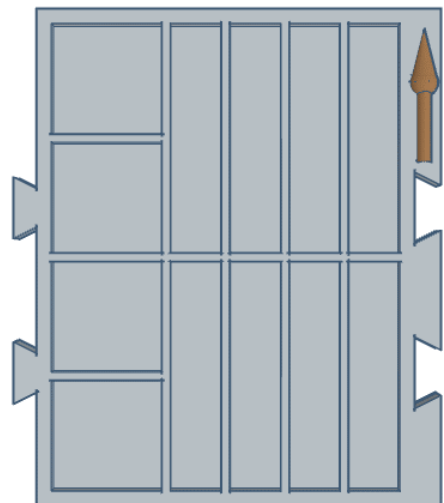
A **termelés** fázis következik. Két vasércet, egy vödör vizet, egy gyémántot, egy szenet, kettő kötömböt, kettő halat, kettő farönköt termeltek, és a fűrészmalomban készül egy gerenda a farönkből.

Az oktatójáték utolsó köre következik:

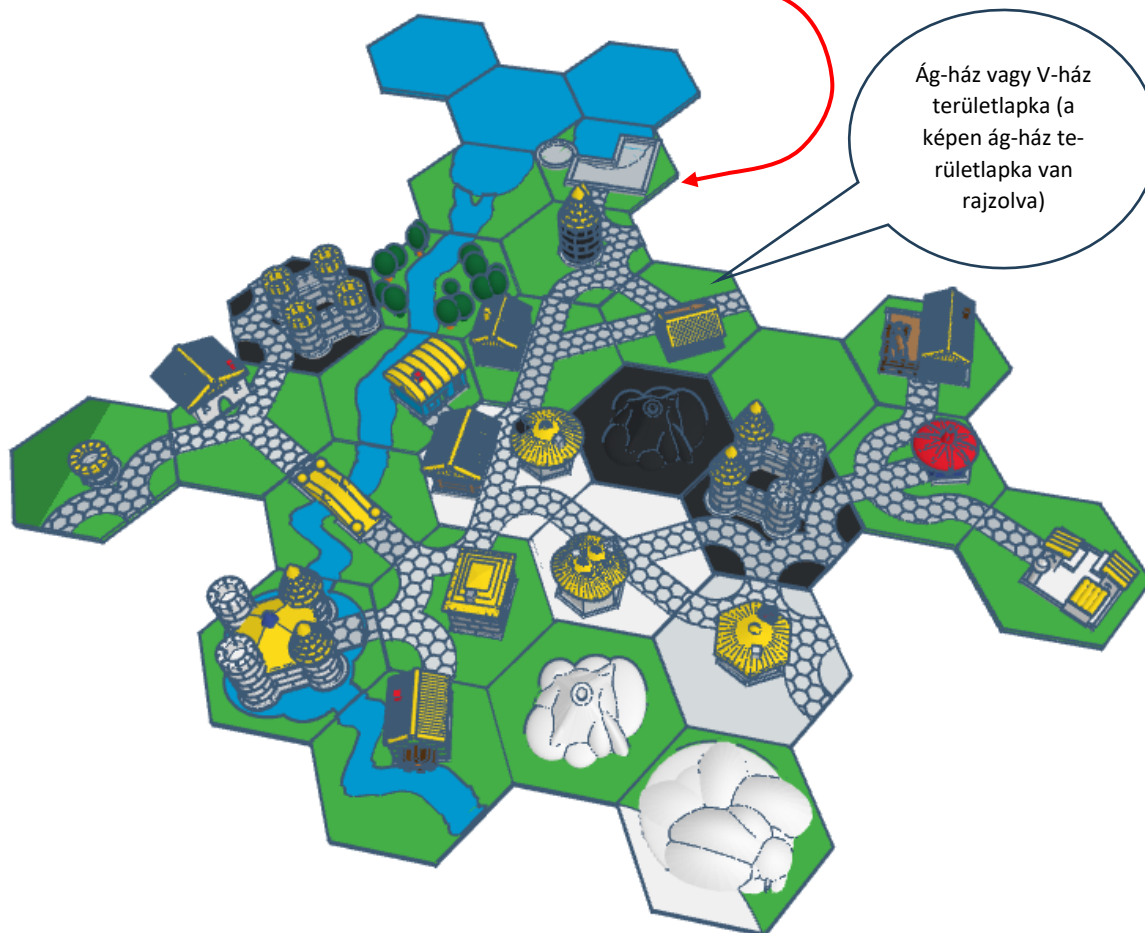
#### 15. Kör:

A fázistárcsát adjátok át a következő játékosnak.

A **szövetséget** lépjétek át.



A **területlap** elhelyezésnél a tenger és a Fürkész-torony közé helyezték le a keskeny kikötő területlapkát {10}.



A **mestereket** hagyjátok a helyükön.

A **kereskedés** során adjatok el kettő vasércet, egy vizet, egy szenet, egy gyémántot és egy halat. Vásároljatok egy szerszámot, és egy fegyvert, amit csak a fegyverraktárban lehet elhelyezni.

A **szállítás** fázisban egy halat tegyetek a második élelmezési helyre. A farönköt vigyék el a fűrészmalomba, egy szerszámot a raktárból a kikötőbe. A fegyvert a fegyverraktárból az erőd-höz. A kikötőbe szállítsatok kettő követ a kőfejtőtől, és egy gerendát a fűrészmalomból. Ugyanide szállítsatok egy követ a kőbányából.

Az **élelmezés** során a felhasznált halat tegyék a közös tárolókba.

Az **építés** fázisban már a kikötőt is fel tudjátok építeni {10}. A következő körben már készíthettek halászhajót is.

A **termelés** fázis következik. Két vasércet, egy vödör vizet, egy gyémántot, egy szenet, kettő kőtömböt, kettő halat, kettő farönköt termeltek, és a fűrészmalomban készül egy gerenda a farönkből. Az erőd képes kiképezni egy katonát, amihez 10 pecuniát be kell fizetni a közös kasszába {13}.



Az oktatójáték leírása itt véget ér, de ez nem jelenti azt, hogy nem játszhatjátok tovább szabadon, a már megismert szabályok alkalmazásával, illetve a további épületekhez és területlapokhoz tartozó szabályok alkalmazásával.

**Megjegyzés:** A területlapkák színei eltérhetnek a képeken lévő színektől. A játékosok készletei szándékosan nem teljesen azonos színű területlapkákat tartalmaznak, illetve a területlapkák összetétele sem teljesen azonos.

**Don Gioco**

Carlo Rátthai

