

# Principati

## épületek, területlapkák



## Épületek:



területlapka. A felépítéséhez 6 ékszer, 6 kő, 6 gerenda, és 5 szerszám szükséges. Elbontása során 3 gerenda és 3 kő marad vissza.

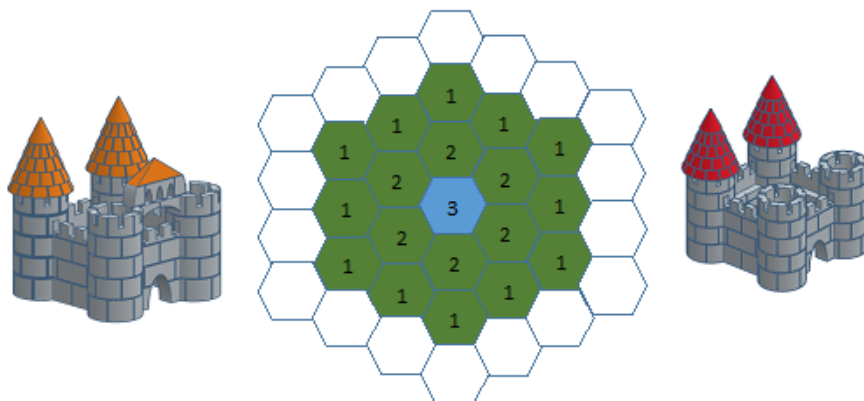
A kék területlapkán elhelyezkedő Hercegi-palota felség területét a fenti térképen látható zöld színű területek jelölik. Az így birtokolt területre tud az adott játékos területlapkát lehelyezni, illetve ezen a területen belüli területlapkákra lehet építkezni. A zöld hatszögletű mezőkben lévő számok a kastély védelmi erjét mutatják.

**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, 3 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.

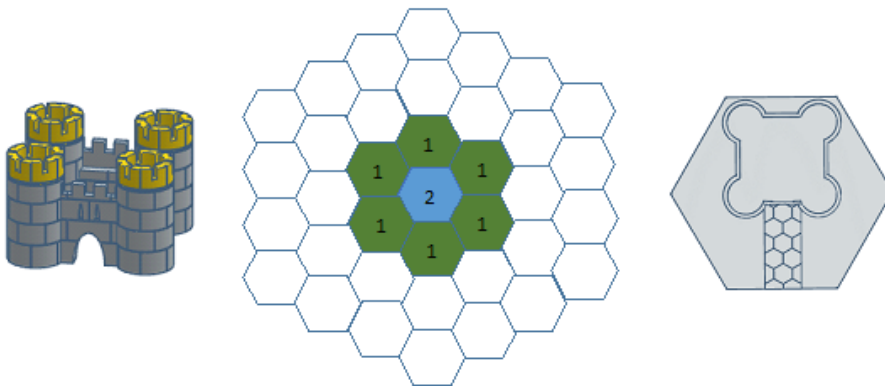


A felépítéséhez 1 ékszer, 3 kő, 3 gerenda, 1 szerszám szükséges. Elbontása során 2 kő és 2 gerenda marad vissza.

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.



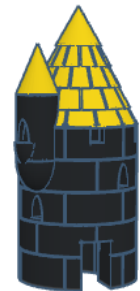
A felépítéséhez 3 kő, 3 gerenda, és 1 szerszám szükséges. Elbontása során 2 kő és 2 gerenda marad vissza.

A 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.

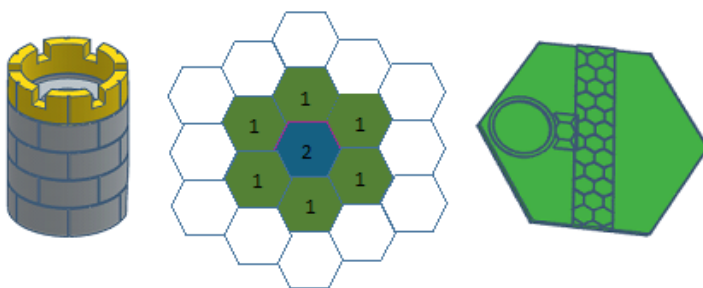
A Hercegi-palota, a kastély, a vár és az erőd speciálisan csak a nekik megfelelő alaprajzot tartalmazó területlapkára építhetők fel. Ezek alapszíne zöld, szürke, fehér, sárga és fekete lehet, illetve folyóra is építhetők.

**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.

**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 védekezőerővel és a támadóerővel. A támadóerő egy hadi épület, vagy katona támadó erejét jelenti, amelyet egy ellenséges épület vagy katona megtámadására használhat fel. A védekezőerő egy hadi épület vagy egy katona védekező képességét jelöli, amelyet az ellenséges támadások ellen használhat fel. Egy vár vagy őrtorony csak akkor rombolható le, ha az ellenséges hercegség hadi épületeinek és

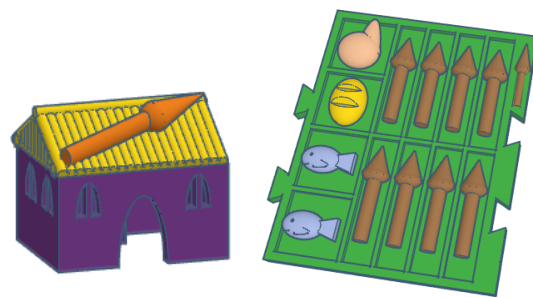
katonáinak támadó ereje meghaladja annak védekezőerejét. A várak és az őrtornyok támadóereje a legközelebbi szomszédos területlapkákra a legerősebb és minden távolabbi sorban csökken, védekezőerejüket a hercegség katonái erősíthetik.

A hadi épületek védekezőereje: 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 védekezőereje, és támadóereje 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 támadóereje 3,2,1. A kastélyoké és a váraké 2,1, Az őrtoronyé és az erődé 1. (A hatáskör ábrákon, a területlapkákon lévő számok mutatják a támadóerőt.)

A kék színnel jelzett védekezőerőt egy katona bevonulása eggyel növeli, mivel a katona védekezőereje egy. A generális esetén kettővel nő ez az érték, mivel a generális védekezőereje kettő. Az erőd és az őrtorony támadóereje azonban ettől nem változik.

A folyóra, tavakra, sziklába vagy tengerre épített hadi épület védekezőereje eggyel nő. Például az így épített őrtorony védelmi ereje ötre növelhető a generális bevonulásával.

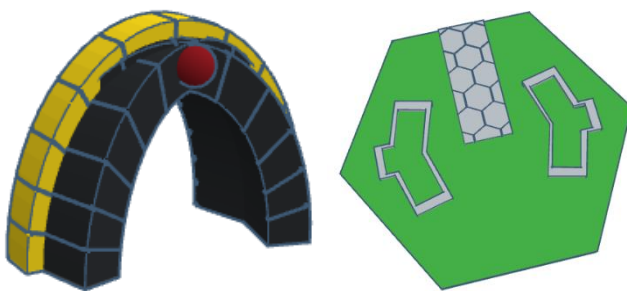
**Fegyvertár:** A fegyvertár megépítése az ostrom indításához szükséges. Felépítéséhez egy kő egy gerenda és egy szerszám szükséges, lerombolása után egy kő marad vissza. A fegyvertárból egy építhető meg, azonos szabályok alapján, mint a raktár.



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 átvihetők a szállítók ételmezésére, 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. A kapun átlépés egy lépésnek minősül. Egy körben a kapu csak azonos másik területlapkára nyitott, azaz minden a kapun átlépő katona ugyanarra a területlapkára léphet.

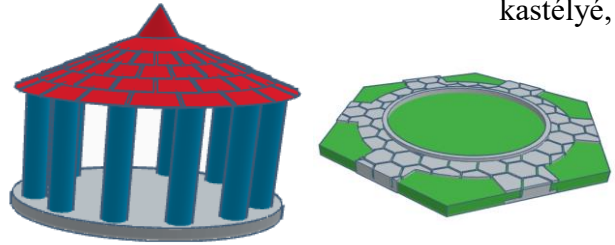


A Hadikapu építése csak a Fürkész-torony megépítését követően lehetséges. Felépítéséhez két rubin, három szerszám, és négy kötömbre van szükség. Lerombolása esetén nem marad vissza semmi.

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.

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



Felépítésnek feltétele a Fürkész-torony megléte.

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

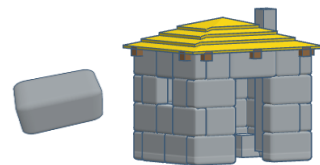
Lerombolása esetében kettő kötömb marad vissza, és a hadi épületek védelmi ereje visszaáll az Oszlopok-csarnoka felépítését megelőző állapotba.

Speciális alaprajzzal rendelkező területlapkára építhető fel.



## Bányák:

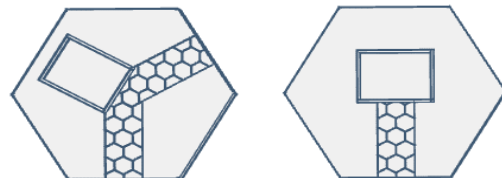
**Kőfejtő:** A kőfejtő nyílt színű kőbányából bányássza a követ, melyekből kötömböket készít. Ebből az épületből egyet építhet fel egy-egy játékos. A kőfejtőt Fehér-hegység mellé kell építeni, ha két Fehér-hegység is szomszédos a kőfejtő épületével, akkor egy körben két kötömböt tud készíteni.



A termelés fokozása hercegi segéddel is lehetséges, ekkor a kőfejtő egy körben kettő kötömböt termel.

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

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



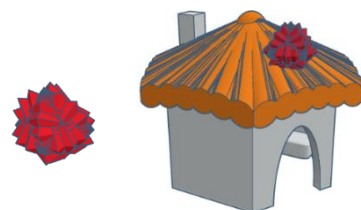
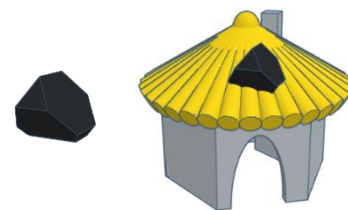
**Szénbánya:** A szénbányász a Fekete-hegységből bányássza a szenet. Ebből az épületből kettőt építhet fel egy-egy játékos. A szénbányát a Fekete-hegység mellé kell építeni, ha két Fekete-hegység is szomszédos a szénbányász épületével, akkor egy körben két szenet tud kibányászni.

Termelés fokozása hercegi segéddel is lehetséges.

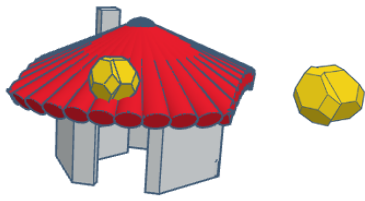
**Vasércbánya:** A vasércbányász a Fehér-hegységből bányássza a vasércet. Ebből az épületből egyet építhet fel egy-egy játékos. A vasércbányát a Fehér-hegység mellé kell építeni, ha két Fehér-hegység is szomszédos a vasércbányász épületével, akkor egy körben két vasércet tud kibányászni.

Termelés fokozása hercegi segéddel is lehetséges.

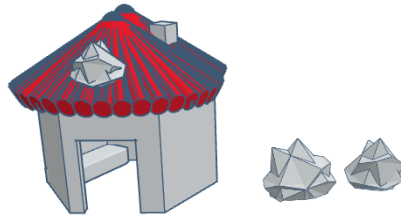
Ezek a szabályok érvényesek az aranybányára, a gyémántbányára és a rubint bányára is.



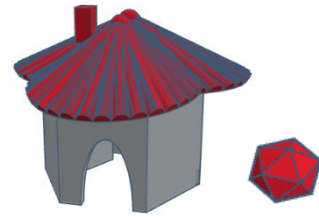
**Aranybánya:**  
(Fehér-hegység)



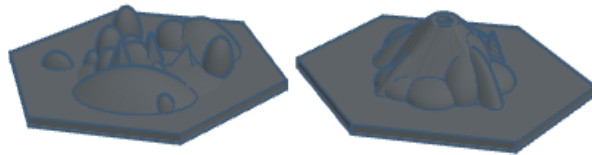
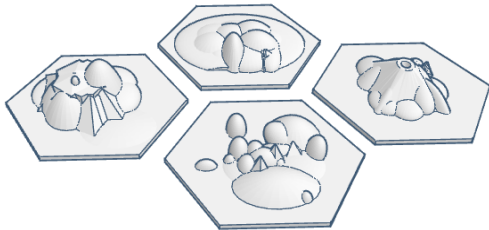
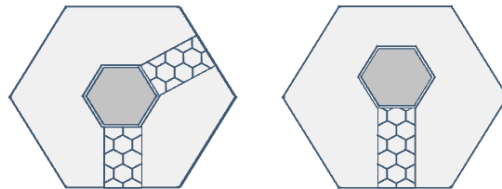
**Gyémántbánya:**  
(Fekete-hegység)



**Rubintbánya:**  
(Fehér vagy Fekete hegység)



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



Fehér-hegység területlapkák.

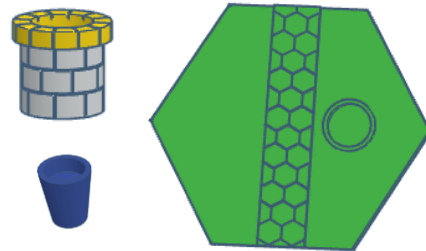
Fekete-hegység területlapkák:

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



### Élelmezés:

**Kút:** 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.

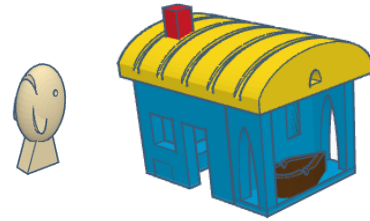
A kezdő területlapkák között vannak bő forrású kút-területlapkák, melyekre akár két kút is lehet építeni. Ekkor a kutak egy lapkán körönként két vödör vizet termelnek, azonban ezek termelése hercegi segéddel tovább már duplázható.



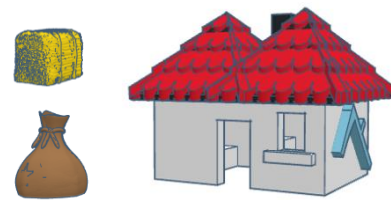
Az a kút amelyik olyan területlapkán került felépítésre, mely egy mezőgazdász, sertéstenyésztő, vadász vagy egy hentes szomszédja, akkor az a kút nem termel külön vizet, azonban (akár mind a három fajta) területlapkát automatikusan ellátja vízzel. Ezekre a kutakra nincs hatása a hercegi mestereknek,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

A duplakutas területlapkák, ha nem vízigényes területlapka mellett vannak, kettő vödör vizet termelnek. A Kék-forrás mellé épített kutak azonos módon működnek, mint a két kutassak.

**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 mind-egyikből 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 felépíteni.



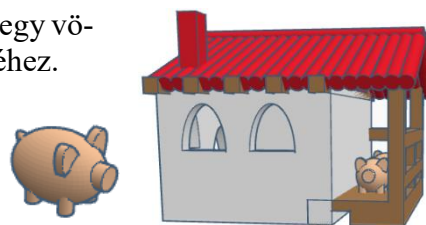
**Szélmalom:** A szélmalom készíti a gabonából a lisztet, ami a kenyérhez szükséges. Egy játékos egy szélmalmot építhet. A szélmalom bárhová építhető, olyan területlapkára, melyen az alaprajz megfelel a szélmalom alapjának. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges. Lebontása esetén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



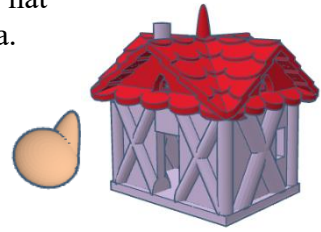
**Pék:** A pék készíti a kenyeret, amihez egy zsák liszt, egy vödör víz, és a sütéshez egy fáröng, vagy egy szalmabála kell. A kenyér hat hercegi szállító élelmezésére alkalmas. Bárhová építhető, egy játékos egy ilyen épületet építhet fel. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges. 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.



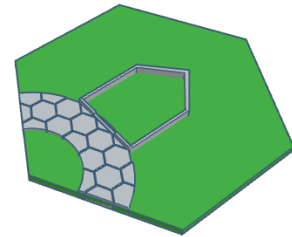
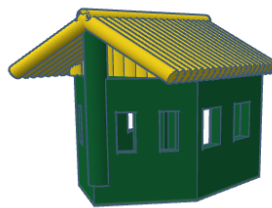
**Hentes:** A hentes egy vízből és egy malacból készít sonkát, mely hat hercegi szállító élelmezésére elég. Bárhová építhető a hentes háza. Egy játékos egy hentest foglalkoztathat. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges. Lebontásakor egy kő marad vissza a területlapkán.



**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 szomszédságába kell felépíteni, ami mellett nem lehet egyetlen favágó sem.

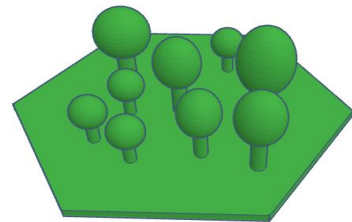
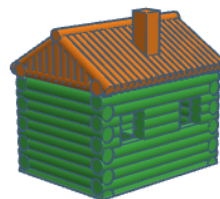
A vadász épülete speciális, ötszögletű ház, ami csak a vadász alaplakára építhető fel. A vadász épületlapka egy területlapkányival a felségterületen kívül is megépíthető, a hozzá tartozó erdő azonban nem.

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



### **Fafeldolgozás:**

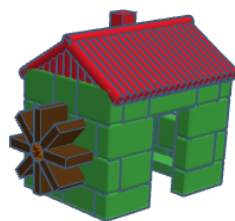
**Favágó:** A favágó épületét egy erdő területlapka mellé kell építeni, hogy tudjon onnét fát vágni. Két erdőlapka



közvetlen szomszédságában két farönköt termel egy körben. Egy játékos maximum kettő favágó kunyhót építhet. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges.

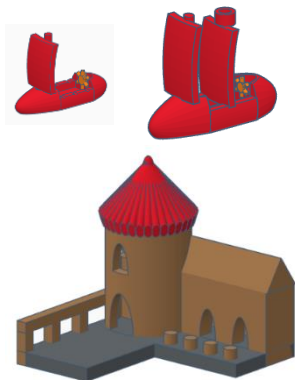
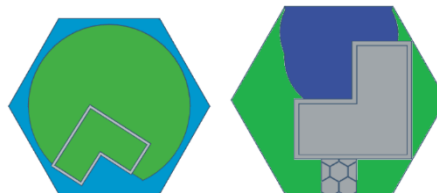
Lebontásakor egy kő marad vissza a területlapkán.

**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.





**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.

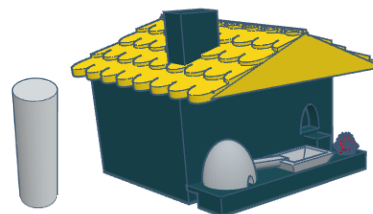
Felépítéséhez 3 gerenda és 1 szerszám szükséges.

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.



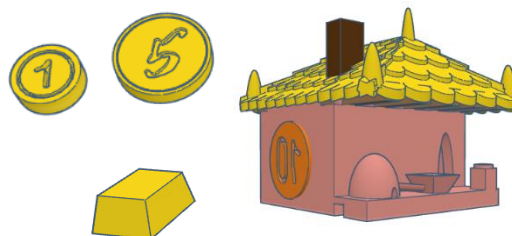
### **fémfeldolgozás:**

**Kohász:** A kohász egy vasérből 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.



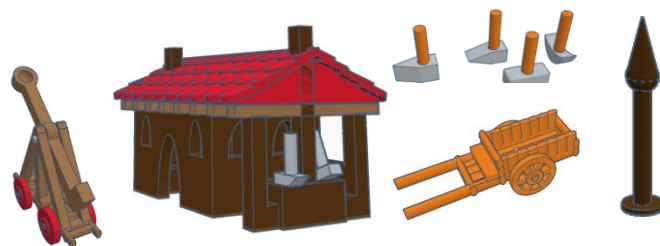
**Pénzverde:** A pénzverde több terméket tud előállítani. Egy aranyrögből és egy szénből vagy 2 pecuniát készít,

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.

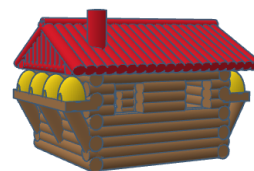
**Kovács:** A kovács készíti a szerszámokat az építkezésekhez, a fegyvereket a katonáknak, a kőhajítót és a szekeret a lovászoknak. Egy szerszám elkészítéséhez egy vasrúdra és egy szénre van szüksége. A fegyvert, a kőhajítót és a szekeret egy gerendából egy szénből és egy vasrúdból készíti el. Minden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



## Fejlesztés:



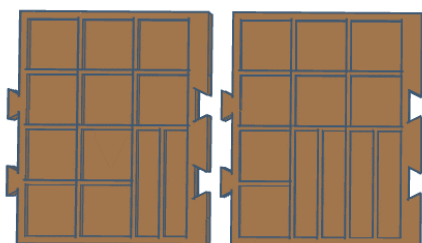
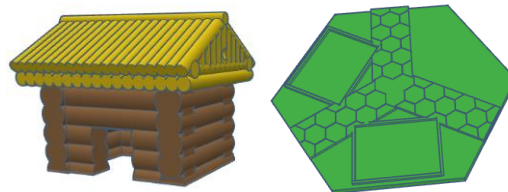
**Méhész:** A méhész mézet készít, amiből méhsert állít elő. A méhsert a katonák fogyasztják előszeretettel. A méhész felépítésével növekszik a katonai művelet sebessége, a katonákkal egy körben nyolc lépés helyett tíz lépést lehet megtenni. A katonai erő is növekszik, egyel több katona képezhető ki,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



Lerombolása esetén a katonai művelet 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 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.

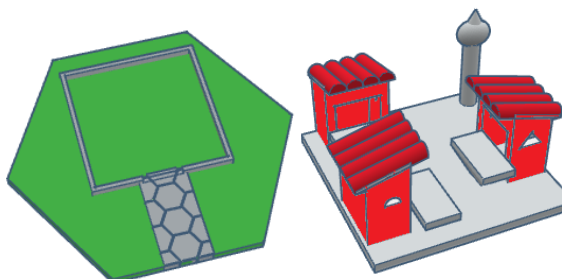


A raktárakhoz tartozik kettő speciális területlapka. Az egyikén két épület alaprajza, a másikon egy bányás és egy épület alaprajza található. Erre a területlapkára egy raktár, és egy épület vagy egy raktár és egy bányás építhető fel.

Felépítéséhez 1 kő, 1 gerenda, és 1 szerszám szükséges. Elbontása esetén 1 kő marad, a raktárban tárolt élelmiszerek meg-

semmisülnek, a tárgyak az alaplapra kerülnek. Két raktárlap esetén a játékos dönt szabadon, hogy melyiket választja.

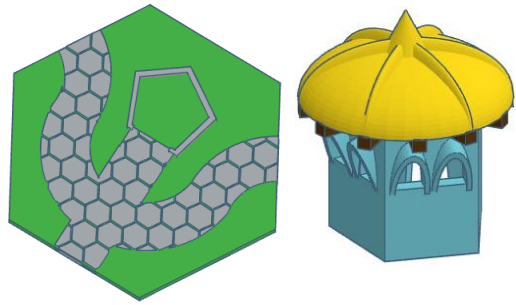
**Piac:** A piac felépítésével válik lehetővé a játékos számára, hogy olcsóbban kereskedjen, akár másik olyan játékosal is, akinek szintén



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.

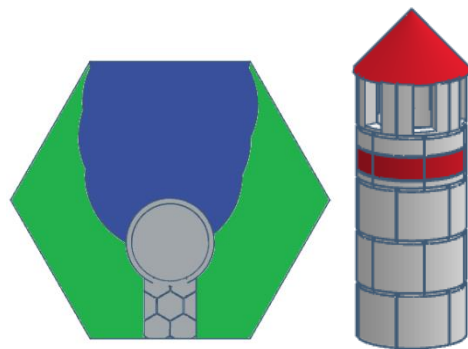
**Iskola:** Az iskola a hercegi mesterek kiképzésére, oktatására szolgál. Felépítését követően lehet kihelyezni a cilindres hercegi mesterek. Egyedi alaprajzú (ötszögű) területlapkára építhető fel. Felépítését követően a játékos maximum hat szállítót kicserélhet hercegi mesterre. Elbontása esetén a mesterekből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



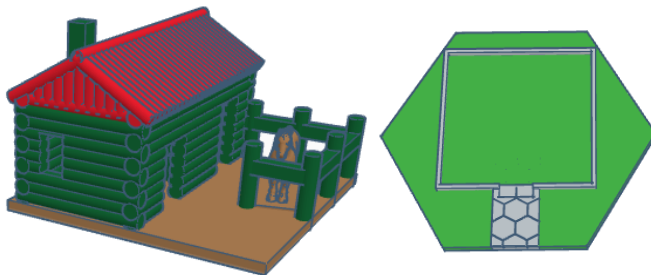
Felépítéséhez 1 kő, 1 gerenda, és 1 szerszám szükséges. Elbontása esetén 1 kő marad a területlapkán.

**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.



**Lovarda:** Saját alaprajza van. Felépítéséhez szükség van a felépített iskolára. Felépítésével lovászok (barna háromszög kalapos) képezhetők. A lovarda mellé egy mező, vagy borókás területlapka lehelyezésével lehet lovászra cserélni két szállítót. A második mező területlapka, vagy borókás területlapka mellé helyezésével további három



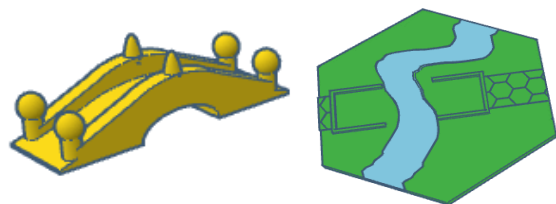
lovász szerezhető. A kardinálist és a lovászokat nem kell tovább élelmezni, azokat automatikusan a lovardák élelmezik. A lovászok és a kardinális számára a kovács kordét készíthet, ehhez egy gerenda egy vasrúd és egy szén kell. A kordét a lovardához, vagy a mellette lévő mezőre kell szállítani. Minden lovarda hat kordé be-

fogadására képes. A kordéjjal (szekérrel) rendelkező kardinális és lovász egy körben a szállítás során két terméket vagy nyersanyagot tud szállítani.

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

A lovarda elbontásával, vagy lerombolásával a lovászokból újra szállítók lesznek, és csak egy terméket tudnak szállítani élelmezés ellenében. A megépített szekerek (kordék) nem semmisülnek meg. Azokat a lovarda ismételt felépítése után azonnal használni lehet.

**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, akárcsak az utakat, bármelyik játékos használhatja.



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

**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 és három kőtömb szükséges, lerombolásuk után nem marad vissza semmi.

**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 alaplappára építhető fel.

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

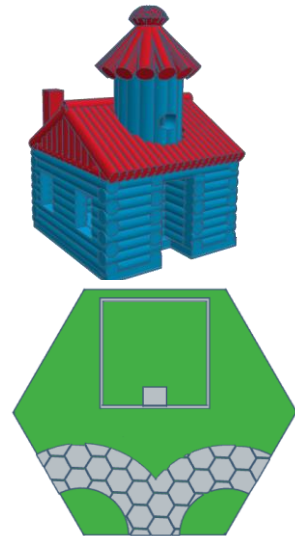
A mágus kétféle varázslatra képes.

Kuruzslás: ennek során kettő halat egy nyersanyaggá bűvöli át. Ezek a nyersanyag lehet kőtömb, vasérc, szén, aranyrög, vasrúd vagy gerenda.

Szemfényvesztés: három halból egy rubintot, vagy egy szerszámot, vagy egy fegyvert vagy egy szekeret tud varázsolni.

**Megjegyzés:** Az épületek színe eltérhetnek a leírásban szereplő képek színétől.

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



# Területlapkák:

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

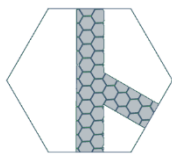
## Útlapkák:



Egyenes-út



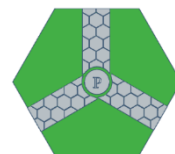
Terpesz-út



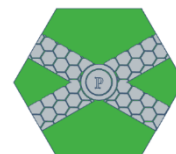
Ág-út



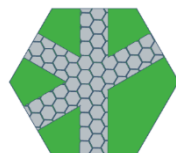
Ágtükör-út



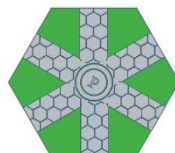
X-út



Y-út



Szitakötő-út



Csillag-út



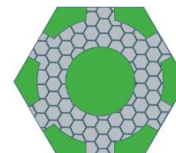
Ív-út



Duplaív-út



Triplaív-út



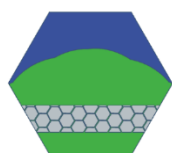
Körút



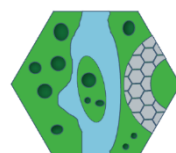
Félkör-út



Tenger-kanyar



Tenger-egyenes



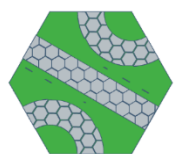
Sziget-kanyar



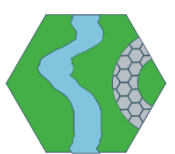
Parti kanyar



Parti-út



Három-út



Folyami-kanyar



Két-kanyar



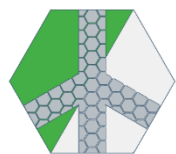
Három-kanyar



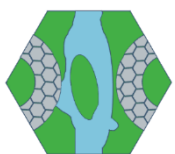
Szembe-kanyar



Két-út



Béke-út



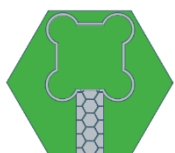
Sziget-kétkanyar

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

## Kastély területlapkák:



Ív-vár



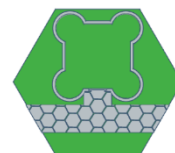
Zsák-vár



Sarok-vár



Út-vár



Egyenes-vár

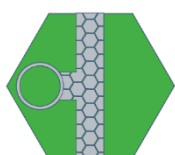


Vízi-vár

## Őrtorony területlapkák:



Zsák-őr



Egyenes-őr



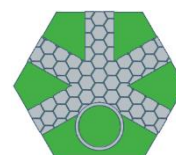
V-őr



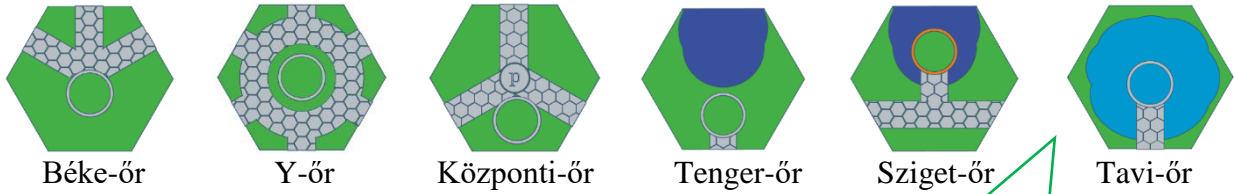
Ívek-őr



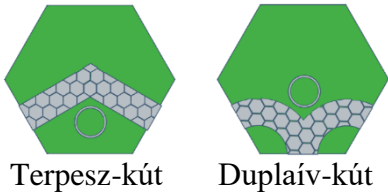
Kanyarok-őr



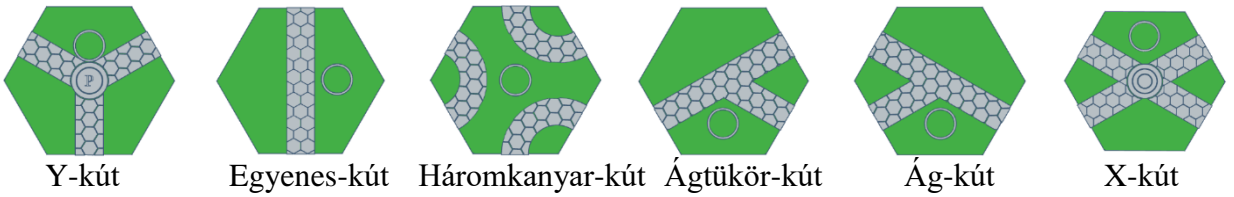
Szitakötő-őr



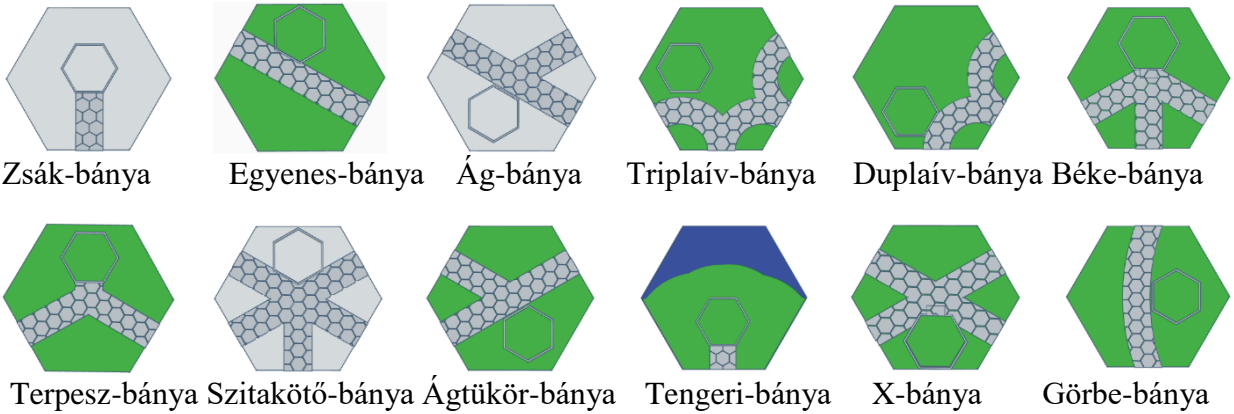
**Kút területlapkák:**



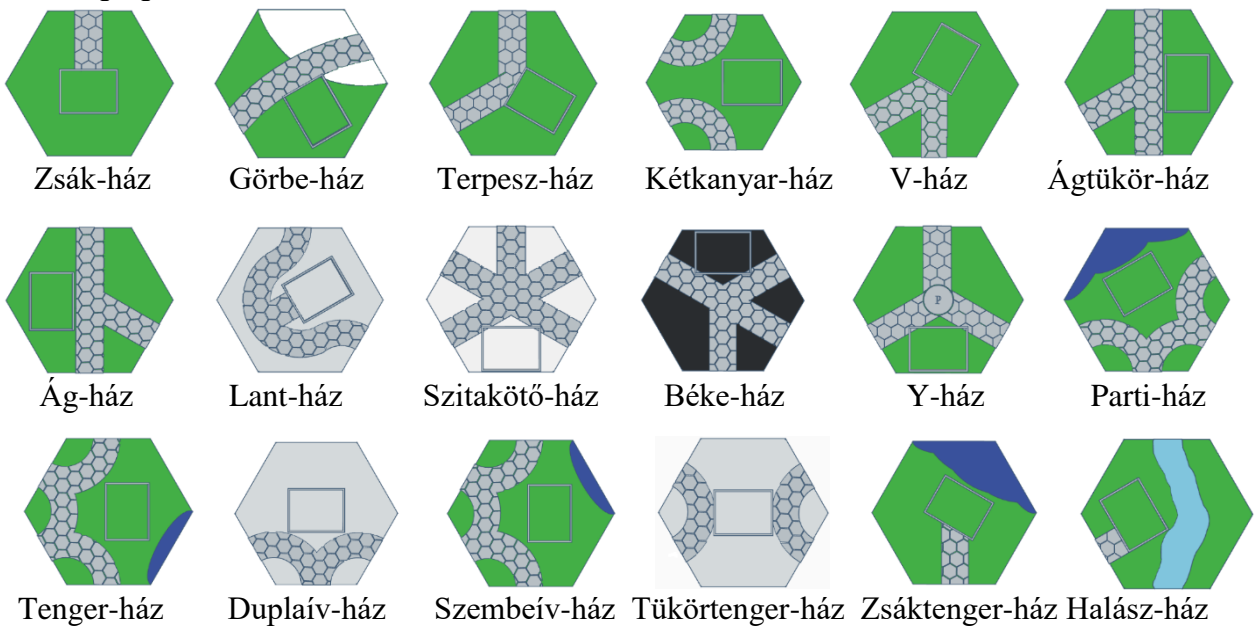
A sziget-őr és a Tavi-őr területlapkára épített örtorony védelmi erejét a területlapka eggyel növeli.

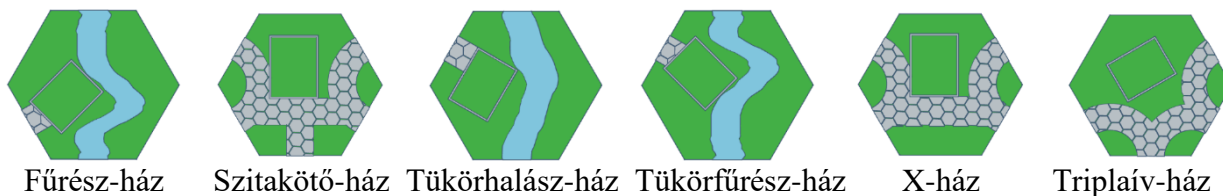


**Bánya területlapkái:**



**Ház alaplappák:**





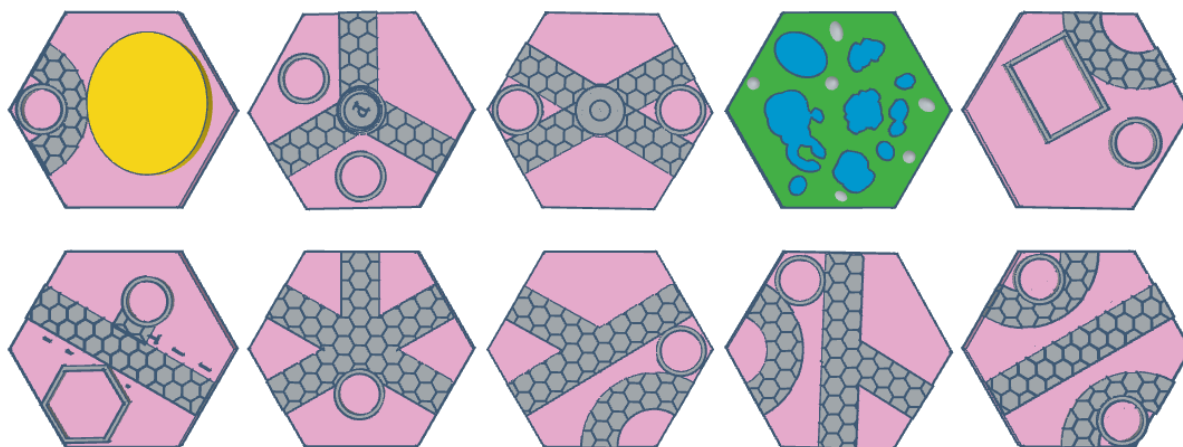
**Kezdő területlapkák:** Működési elvük a játék előkészítésénél van részletezve. A hátoldaluk rózsaszínű és egy betű található a hátoldalukon.

A: Gabona-kút B: Y-út dupla kúttal, C: X-út dupla kúttal D: Kék-forrás területlapka E: Ház kúttal, F: Bánya kúttal G: Pillangó-út kúttal, H: Két-út kúttal, I: Tükör két-út kúttal, J: Háromút duplakúttal.

A dupla kutas területlapkák vagy kettő vödör vizet termelnek, vagy ha egy, vagy több vízigényes területlapka szomszédjában van azt vagy azokat ellátja vízzel és még egy vödör vizet is termel minden körben. Termelésük nem fokozható.

A ház alaprajzzal rendelkező területlapkára bármilyen ház alapú épület felépíthető. A bánya alaprajzzal rendelkező területlapkára bármelyik bánya felépíthető. A területlapkához a játék elején ki kell választani az épületet. A kezdő területlapka bármelyik körben lehelyezhető a választott épülettel együtt.

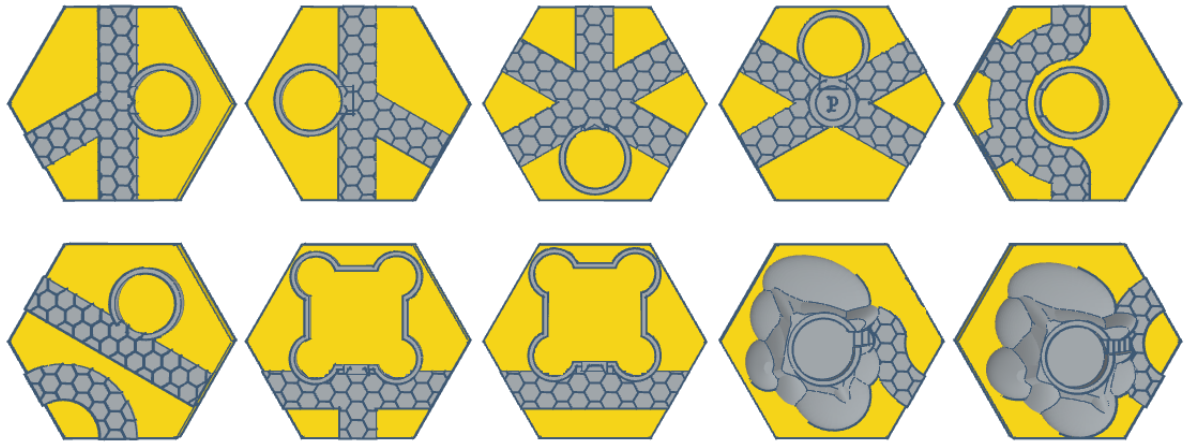
A Kék-forrás területlapkán kék színű tavacsok találhatók. Az a kút területlapka, amelyik a Kék-forrás területlapka szomszédságában van, ugyanolyan tulajdonságokat vesz fel, mint egy dupla kutas területlapka. Ezenkívül katona nem léphet erre a területlapkára, át sem haladhat rajta.



A képen a területlapkák rózsaszínűek, de a játék lapkáinak csak a hátulja rózsaszín, a felső része zöld, szürke, fehér vagy fekete színű.

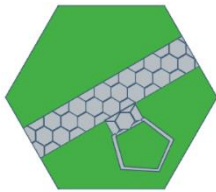
**Érdemrend területlapkák:** Az érdemrendeknél van részletezve a szerepük. Az érdemrend területlapkáknak csak a hátoldala sárga színű, a felső része lehet zöld, fehér vagy fekete. Bizonyos hercegi érdemrendekhez jár egy szabadon választott érdemrend területlapka. (Egyes játékváltozatoknál egy-egy típusból 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) bármelyik körben lehelyezhető, nem kell egyből a megszerzéskor lehelyezni.

A szikla-őr és az Orom-őr a rá épített őrtorony védelmi erejét egy egységgel növeli, azaz három lesz az őrtorony védelmi ereje. A támadóerőt nem befolyásolja a területlapka.

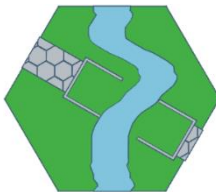
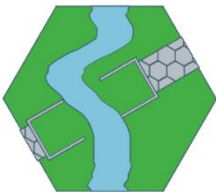


Ág-őr, Tükör ág-őr, Szitakötő-őr, X-őr, Félkörút-őr, Kétút-őr, Háromút-vár, Egyenes-vár, Szikla-őr, Orom-őr

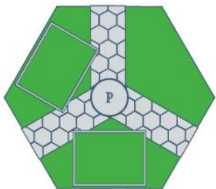
### **Speciális épület alaplappák:**



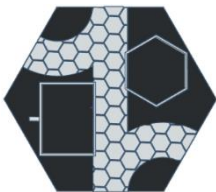
**Iskola területlapka:** speciális szabálytalan ötszög alakú alaprajzzal rendelkező területlapka, a területlapkán keresztülhaladó egyenes úttal. Minden játékos számára egy van belőle. Csak az iskola építhető rá. A területlapka színe minden esetben zöld.



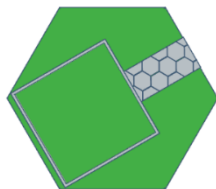
**Híd területlapkák:** Minden játékos kettő híd alaprajzzal rendelkező területlapkával rendelkezik. Csak a híd építhető rá. A területlapka alapszíne zöld vagy szürke. A két híd alaplappka egymás tükörképe.



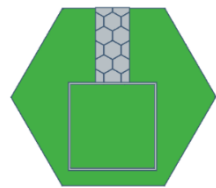
**Raktár-ház területlapka:** A két alaprajzra egy vagy két raktár, és egy bármilyen másik ház építhető. Lehetséges csupán egy házat is építeni a területlapkára, nem kötelező raktárt is építeni, de ebben az esetben csak ez az egy ház lehet a területlapkán. Az építés sorrendje nem szabályozott. A raktár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



**Raktár-bánya területlapka:** A két alaprajzra egy raktár és egy bármilyen bánya építhető. Lehetséges csupán egy bányát vagy egy épületet is építeni a területlapkára. Nem kötelező raktárt építeni, de ebben az esetben csak egy bánya vagy egy épület lehet a területlapkán. Az építés sorrendje nem szabályozott. A raktár lehet fegyverraktár is.

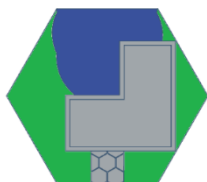


**Lovarda területlapka:** Csak a lovarda építhető rá. Mindkét fajtából egy-egy áll az összes játékos rendelkezésére. A kovács által készített kordékat erre a lapra kell elhelyezni. Egy lapra legfeljebb három kordét kerülhet. Az alaplappka alapszíne mindig zöld.



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

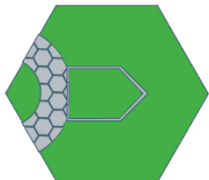




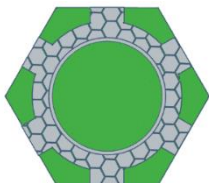
**Kikötő területlapka:** Csak a kikötő építhető erre az alaplapkára. Minden játékos részére egy áll rendelkezésre. Innét futnak ki a hajók. Innét szállítja el a teherhajó a termékeket, a halászhajó pedig ide rakja ki a fogását (három hal).



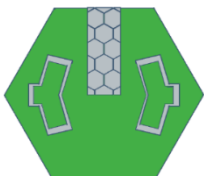
**Sziget területlapka:** Az alapjátékban csak egy van belőle. Minden oldalát tenger veszi körül. Funkcióját tekintve azonos a kikötő területlapkával. Kikötő építhető rá.



**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.



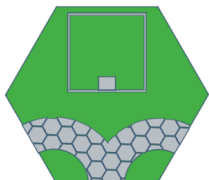
**Csarnok területlapka:** Csak a csarnok épületét lehet ráépíteni. Minden játékos részére csak egy áll rendelkezésre ebből a területlapkából. Alapszíne zöld.



**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.



**Mágus területlapka:** csak a mágus háza építhető rá.

**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.

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



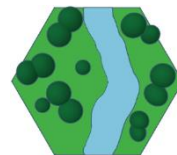
Szélesöböl



Egyenes-folyó



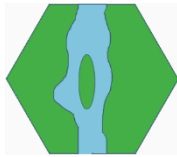
Görbe-folyó



Erdei-folyó



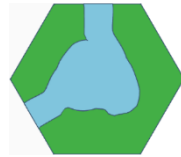
Dombos-folyó



Folyó-sziget



Folyókanyar



Tavaskanyar

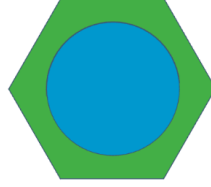
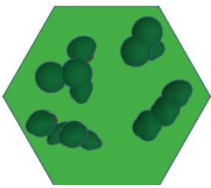
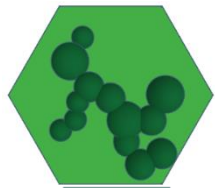
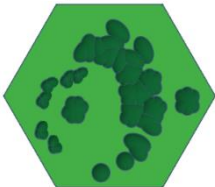
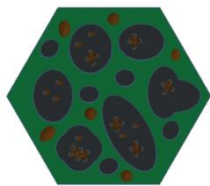


Széles-torkolat



Keskeny torkolat

**Fekete-láp területlapka:** Mellé közvetlenül egyetlen épület sem építhető, de a már felépített épületekre nincs hatása. Szomszédságában csak út vagy természeti területlapka helyezhető le. Amennyiben alaprajzot tartalmazó üres területlapka mellé kerül elhelyezésre, akkor arra a területlapkára már nem építhető épület. Alkalmazásával gátolható a többi játékos építkezése. A katonák nem léphetnek rá, nem haladhatnak át rajta. Nem válik semleges területté.



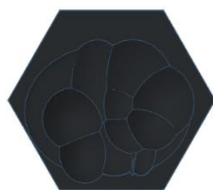
**Borókás területlapka:** Bárhová lehelyezhető, hatása azonban csak a lovarda szomszédságában van a lovardára. A lehelyezett borókás bármelyik játékos használhatja. Borókás területlapkákat nem lehet elhódítani. Minden játékosnak egy-egy van.

**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.

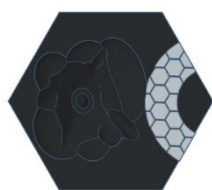
**Tó területlapkák:** Bárhová elhelyezhető, hatása a halászra van, amennyiben annak a szomszédságában áll. A lehelyezett tó területlapkákat bármelyik játékos használhatja. A tó területlapkákat nem lehet elhódítani. Kiegészítő készlethez tartozik.

**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.

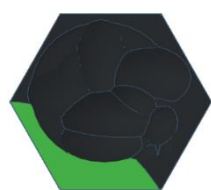
**Fekete-hegység területlapkák:** A fekete-hegység területlapkákból lehet szenet, rubint és gyémántot bányászni.



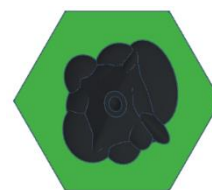
Korom-hegy



Feketeút-hegy

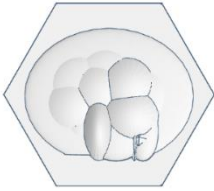


Mező-Feketehegy

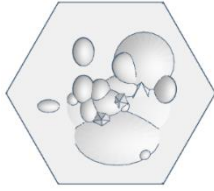


Fekete-vulkán

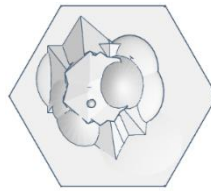
**Fehér-hegység területlapkák:** A fehér-hegység területlapkákból lehet kőtömböt, vasércet, rubint és aranyat bányászni.



Havas-csúcs



Hófödte-hegy



Fehérmárvány-csúcs



Fehér-vulkán

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



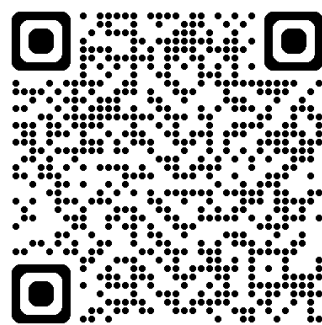
**Gabonamező területlapka:** A mezőgazdász működéséhez szükséges területlapka. Csak a lehelyező játékos használhatja. Semleges területté válhat, illetve el is hódítható. A katonák ráléphetnek, áthaladhatnak rajta.



**Megjegyzés:** A leírás tartalmazza az alapkészletet, és a kiegészítő készletek alaplapkait is.



**don Gioco**  
Carlo Rátkai



A Príncipati játékról mindent megtalálsz a [www.don-gioco.hu](http://www.don-gioco.hu) oldalon.