Principati duello

Városok

A játék célja:

Egy működő, rendezett, gazdag, középkori, itáliai várost kell felépítenie minden játékosnak, amivel győzelmipontokat szerez. A városok központjai a Hercegi-paloták, innét indulnak a játékosok. A városok hadi, termelő és városfejlesztő épületekből épülnek fel.

Minden hercegséget a hercegek teljhatalmú megbízottjai, a fehér háromszög kalapos kardinálisok irányítanak. A kardinálisok két feladat ellátására is képesek, vagy a termelésben polgárként vesznek részt, vagy mint hercegi mester működnek.
A hercegség iparát és mezőgazdasását a kardinális, hercegség polgárai és a hercegi mesterek működtetik.
A polgárok a megépített, működőképes épületekben állítják elő a terméket. A hercegi mesterekkel a termelés növelhető. Egy működő épület annyiszor több terméket állít elő, ahány hercegi mester van az épület területlapkáján.

A város mezőgazdasági és ipari termelését a felépített épületekkel lehet beindítani.
A termékeket előállító épületek működése a nyersanyag termelő épületektől függ. Például a fűrészmalom nem fog gerendát előállítani, ha még nem épült meg a favágó épülete. A nyersanyag termelő épületek működése pedig a szükséges nyersanyagot tartalmazó területlapka lehelyezésétől függ. Például a favágó nem tud fát vágni, ha nem egy erdő területlapka mellé került felépítésre. Az épületek működésének részletes szabályai az épületeknél találhatók.

A városban előállított termékek: kenyér, sonka, hal, gerenda, kőtömb, ékszer, arany pecunia, szerszám, szekér, szalmabála, hajó és víz.

Azok az épületek, melyek termelése egy másik épület termelésétől függ több pontot érnek, ha közvetlenül egymás mellé kerülnek felépítésre. Például a mezőgazdász, a szélmalom, a pék egyenként öt győzelmipontot ér a játék végén. Amennyiben ezek az épületek egymás mellett állnak, akkor további tizenöt győzelmipontot biztosítanak a városnak.

A hadi épületek közül a Hercegi-palota, a kastélyok és a várak a polgárok szállásai. A Hercegi-palotában a kardinális és öt polgár, a kastélyokban két-két polgár, a várakban egy-egy polgár él.
Az őrtornyokkal és erődökkel lehet a másik játékos játékterét befolyásolni. Egy őrtorony vagy erőd közvetlen szomszédságába a másik játékos nem helyezhet le területlapkát, tehát ott nem is építkezhet. Egy erőd felépítésével ezenkívül a többi játékos közvetlenül mellette lévő területlapkán lévő épületei megsemmisülnek (ezeket újra lehet építeni).
Azok az őrtornyok, amelyek egymás mellett úgy épülnek meg, hogy csak egy területlapka van közöttük, akkor további öt győzelmipontot érnek.

A városfejlesztő épületek részben feltételei más épületek felépítésének, részben a polgárok fejlődését eredményezik, illetve a felépített épületek győzelmipont értékét növelik meg.

A játékosok a játék során hercegi érdemrendeket szerezhetnek, amelyek különböző előnyöket biztosítanak a számukra, és/vagy győzelmipontokat érnek a játék során.

(Megjegyzés: {} zárójelek közötti szám oldalszámot jelöl.)

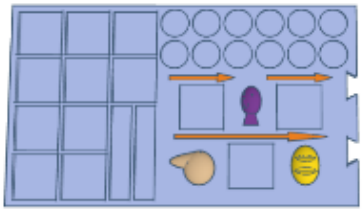
A játék elemei:

2 X 16 hadi épület, 2 X 20 termelő épület, 2 X 9 városfejlesztő épület és az általuk termelt 16 féle termék (20 hal, 20 szerszám, 18 sonka, 18 kenyér, 16 gerenda, 16 kőtömb, 12 szalmabála, 12 ékszer, 12 vödör víz, 12 kordé, 12 vasérc, 12 aranyérc, 12 szén, 12 gyémánt, 12 gabona, 12 malac, 12 vasrúd) leírása az épületek **{12}**, a 2 X 66 + 19 db területlapka leírása pedig a területlapka részen található meg **{18}**.

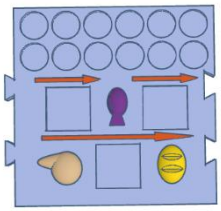
A város polgárai: 2x1 fehér kalapos kardinális, 2x6 barna kalapos lovász, 2x6 lila cilinderes hercegi mester, 2x11 kék kalapos városi polgár.

A városok fizetőeszköze a pecunia. A pecunia készlet 24 egy pecuniás, 14 öt pecuniás és 8 húsz pecuniás érméből áll.

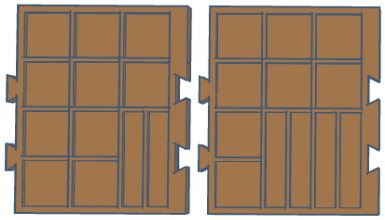
A játéktáblákból három féle találató a játékban.



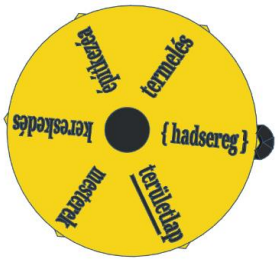
2 db kezdő játéktábla



2 db kiegészítő játéktábla



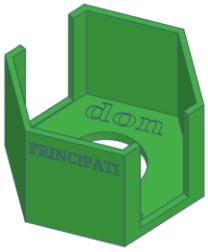
1 pár raktártábla



Fázistárcsa.

3 pár súgó kártya

6 start kártya

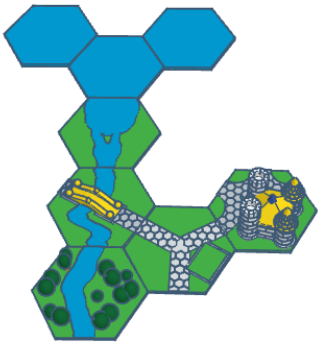


játékosonként 5 lapkatartó

A 12 hercegi érdemrend **{9}**.

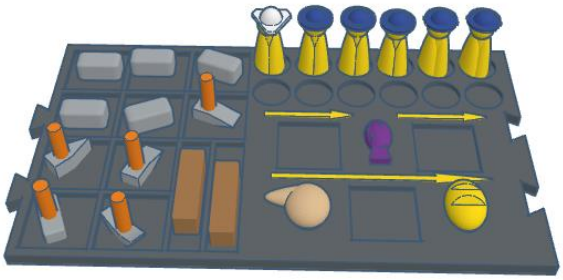
A játék indítása:

Az induló világ felépítése: Elsőnek az asztal közepére helyezzétek el a szigetet, eköré tengerlapkákat kell elhelyezni, majd annyi folyótorkolatot, ahány játékos játszik. Ezután helyezzétek le az egyik híd területlapkát, utána egy folyó, vagy erdei-folyó területlapkát, a híd elé egy Y-ház területlapkát, mellé a tenger felé pedig egy Sarok-vár



területlapkát. Öt vagy hat személyes játék esetében a híd előtt még egy folyó lapkát kell lehelyezni. A Hercegi-palotát és a hidat tegyétek a területlapkákra.

Játékelemek elhelyezése: A raktárába tegyetek két gerendát, 5 követ és 5 szerszámot. Minden játékos vegyen el 55 arany pecuniát.



Állapodjatok meg a kezdő játékosban, és a játékirányban. A kezdő játékos vegye magához a kezdő játékos jelző fázistárcsát. Minden játékos vegye magához a színének megfelelő területlapka készletet. A termékeket vegyétek ki, a kezdő játékos lesz a nyersanyag kiszolgáló (persze vállalhatja másik játékos is).

Kezdő draftolás: Osszatok minden játékosnak két kezdő területlapka kártyát. Minden játékos vegye magához a kártya betűjelének megfelelő kezdő alaplapkáját **{21}** (rózsaszín területlapka). A kártyákat tegyétek vissza a játék dobozába. A kezdő területlapkák közül egyet tartson meg minden játékos, egyet adjon tovább a játékirányban lévő játékosnak. Minden játékos az így hozzá került két kezdő területlapkából egyet tartson meg, a másikat tegye vissza a dobozba. Minden játékos válassza ki a területlapkákkal lehelyezni kívánt épületeket, azt helyezze rá a területlapkára. A kezdő lapka bármelyik kör kezdetén lehelyezhető, a hozzá tartozó épülettel együtt építési költségek nélkül. Ezután választ egy területlapkát, és azt a szabályok szerint lehelyezi.

Játékfázisok lejátszása: Ezután a kezdő játékos megkezdi a körét.

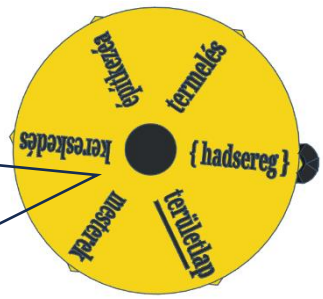
A játék fázisai:

A játék körökből áll, minden kör hat fázisból áll. A fázisokat a játékosok sorban hajtják végre, azaz az első fázist minden játékos sorban elvégzi, elhelyezi a területlapkáját, majd a következő játékos, és így tovább. Ezután következik a második fázis. A következő körben a kezdő játékos mindig az előzőtől jobbra vagy balra tolódik, attól függően, hogy a játék elején melyik irányban állapodtak meg. (Két játékos esetében az irány közömbös.) A kör végén a kezdő játékos jelölő, azaz a fázistárcsa a következő kört kezdő játékoshoz kerül. A kezdő játékos a fázistárcsa forgatásával biztosítja, hogy egy fázis se maradjon ki.

Játékfázisok:

- Területlapkák lehelyezése,
- Hercegi mesterek mozgatása
- Kereskedés,
- Építés-bontás,
- Termelés,
- {Hadsereg}

A fázistárcsa a fázisok jelölésével. A {hadsereg} fázis a Hadikapu kiegészítővel kerül játékba.



Területlapkák lehelyezése:

Az a játékos, akinek van lehetősége területlapkát lehelyezni, annak ez a lépés kötelező.
A területlapkák lehelyezésének alapszabályai:

- Az új területlapkának legalább egy oldalával kapcsolódnia kell a már lehelyezett területlapkák egyikéhez.
- A lehelyezendő lapka úthálózatának érintkeznie kell az összes szomszédos lapka úthálózatával és összeköttetésben kell, hogy álljon a játékos Hercegi-Palotájával.
- A területlapkák folyó oldala csak folyóval érintkezhet. A tengeröböl területlapka öböl oldala csak tenger, tengeröböl vagy hegység területlapkával érintkezhet.
- A tenger legalább egy tengerlapkából és két tengeröböl területlapkából áll. Az egyik tengeröböl lehet folyótorkolat is.
- Másik játékos erődje és őrtornya mellé nem helyezhető le területlapka.

A lehelyezett természeti erőforrásokat tartalmazó lapkák minden játékos számára elérhetők, függetlenül attól, hogy azt melyik játékos helyezte le. Például a sárga játékos által lehelyezett Fehér-hegység lapka szabad oldala mellé a piros játékos által épített kőbánya is termelni fog.

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

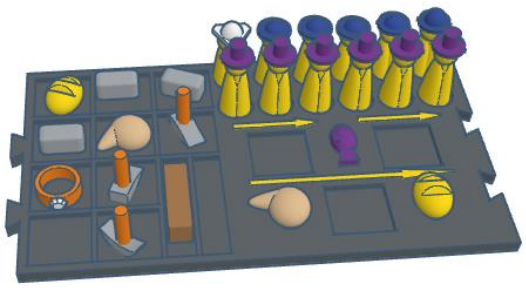
A területlapkák elhelyezésénél arra is törekedni kell, hogy a fehér, a fekete, a zöld és a szürke színű területlapkák egy-egy játékosnál összefüggő területet alkossanak **{11}**.

A területlapkák úthálózatát minden játékos használhatja.

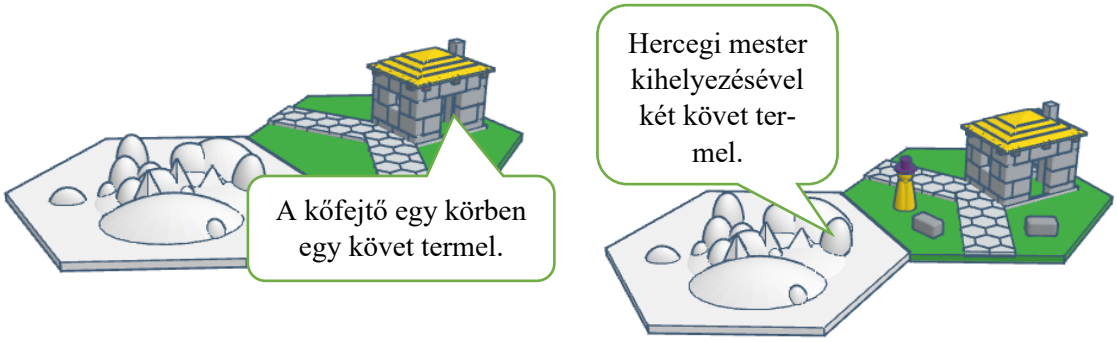
Ha egy játékos nem tud lehelyezni területlapkát, akkor a kört még befejezik, és a záró kör következik, amiben a játék végét előidéző játékos a területlapka lehelyezést a záró körben is kihagyja, a többi fázist azonban a többi játékossal együtt sorban elvégzi.

Hercegi mester kihelyezése, áthelyezése, visszahívása:

Minden hercegséget a hercegek teljhatalmú megbízottjai, a fehér háromszög kalapos kardinálisok irányítanak. A kardinális a termelésben is részt vesz, vagy polgárként termel egy terméket, vagy mint hercegi mester működik. Az iskola felépítésével **{17}** hat cilinderes hercegi mesterre tesz szert a játékos. A hercegi mestereket a megszerzésükkor a játéktábla polgárok elhelyezésére szolgáló kerek helyek második sorába kell elhelyezni. A mestereket innét lehet kihelyezni a területlapkára.



A területlapkára lehelyezett hercegi mester az azon lévő épület termelését eggyel megnöveli. A hercegi mester a visszahívásakor a játéktáblára kerül vissza, a területlapkáról ide helyezi vissza a játékos. A játéktáblán lévő hercegi mesternek nincs hatása.



A hercegi mester áthelyezése egy másik területlapkára történő áttételt jelent.

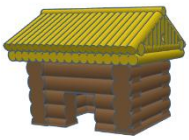
Hercegi mester azokra a területlapkákra helyezhető, amelyeken a hentes, a pék, a kőfejtő, a kovács, az ékszerész, a pénzverde, a fűrészmalom vagy a halász épülete van felépítve.

A kardinálist, mint hercegi mestert ugyanilyen szabályokkal lehet alkalmazni.

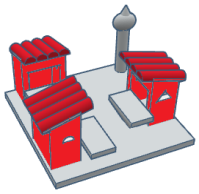
Egy területlapkára legfeljebb három hercegi mester helyezhető el.

Kereskedelem:

A kereskedés során minden megtermelt terméket el lehet adni egy pecuniáért a távolról érkező karavánoknak. Az eladott termékeket a játék készletébe kell visszarakni, a termékek eladásáért kapott pecuniát pedig innét kell elvenni.
A fukar karaván kereskedők az ékszert 10 pecuniáért, a többi terméket 5 pecuniáért árusítják. A megvásárolt terméket a közös készletből kell elvenni, és azt a játékosnak a játéktáblán lévő raktárába, vagy raktáraiba kell elhelyeznie. Egy körben annyi termék vásárolható, amennyi elfér a játékos raktáraiban.
A kezdeti raktár 12 terméket fogad be. A raktárakban kétféle raktározási hely van, téglalap alakú és négyzet alakú. A téglalap alakúra a gerenda helyezhető, a négyzet alakúra a többi termék.

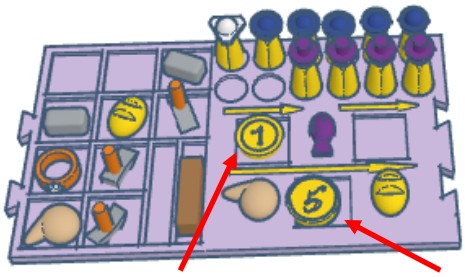


A raktár {17} épület felépítésével a játékos megszerzi a kiegészítő raktártáblát. Ez további 12 termékkel növeli a raktározható termékek számát, azaz összesen 24 termék raktározására van lehetőség. A kiegészítő raktártáblából kétféle van. A raktár felépítésekor választhat a játékos a kétféle kiegészítő raktár közül, amennyiben még maradt mindkét fajtából. Mivel a kezdeti raktártáblán csak két gerenda részére van hely, ezért azok az épületek, amelyek felépítéséhez kettőnél több gerenda szükséges, megkövetelik a raktár felépítését.



A piac {17} felépítésével a termékek eladási értékét növeli a játékos. A piac felépítése után a karaván kereskedői két pecuniát adnak minden eladott termék után.

A kereskedés fázisban növelheti a játékos a raktáraiban lévő halak, cipók és sonkák győzelmipont értékét. A játéktáblán és a kiegészítő játéktáblán a polgárok és a hercegi mesterek, illetve lovászok alatt található egy hal, egy kenyér, és egy sonka. A halak sorában lévő mezőkre egy-egy pecuniát, a kenyér és a sonka közé pedig öt pecuniást lehet elhelyezni a kereskedés fázisban az utolsó kört kivéve. Az utolsó (záró) körben



nem helyezhető le pontnövelő arany pecunia. A raktárban lévő halak, kenyerek és sonkák annyi győzelmipontot érnek, ahány pecunia van a sorukban elhelyezve. A hal, a sonka és a kenyér maximum 4 győzelmipontot érhet.
A képen lévő játéktáblán elhelyezett pecuniák a játék végén a raktárban lévő sonka és a kenyér győzelmipont értékét kettőre, a halét egyre növelik.

Építés-bontás:

Építés: A játékosok csak olyan területlapkára építkezhet, amelyek úthálózata összeköttetésben áll a Hercegi-palotájával. A saját úthálózataikat a játékosok összeköthetik bármelyik másik játékos úthálózatával. Az így összekötött úthálózatot az összeköttetésben érintett mindegyik játékos használhatja. Ez azt jelenti, hogy az összeköttetésben érintett másik játékos területlapkája mellé is tehet le a saját területlapkájából, és arra építkezhet is a játékos. Ez főleg a természeti erőforrások kihasználása, másrészt az erődök és az őrtornyok építkezése során lehet hasznos, ugyanakkor ezzel a játékos a saját városa értékét csökkenteni fogja.
Az épületeket olyan területlapkára lehet felépíteni, mely az épület alaprajzát tartalmazza.
A játékos egy körben annyi épületet építhet, amennyihez szükséges nyersanyaggal (kőtömb, gerenda, szerszám, ékszer) rendelkezik. A lehelyezett alaprajzzal rendelkező területlapkákra nem kötelező bármit felépíteni, ez csak lehetőség. Az alaprajzzal ellátott területlapkák csupán út területlapkaként is használhatók.
Az egyes épületek felépítéséhez szükséges alaprajzot tartalmazó területlapkák leírása és a felépítéshez szükséges nyersanyagok mennyisége az épületek részben található **{12}**.

Speciális területen (pl. gabonamező, folyópart) lévő, alaprajzzal rendelkező területlapkára a jelzett épület (pl. farm, fűrészmalom) helyett bármilyen más, azonos alapterülettel rendelkező épület is építhető. Például az erdő mellé nem csak favágót, a folyóparton lévő építési területre nem csak fűrészmalmot vagy a halász házát lehet felépíteni, bármilyen más, azonos alapterülettel rendelkező épület is felépíthető oda.

Városfejlesztés: Az iskola felépítését követően lehet megépíteni a Fürkész-tornyot, a Kikötőt és a Lovardát. A kikötő felépítését követően lehet a világító tornyot megépíteni.

Termelési sorban lévő épületek trióban vagy párban történő egymás mellé építése győzelmipontokat hoz a játékos számára. Épület triók: Pék-Szélmalom-Mezőgazdász, Hentes-Sertéstenyésztő-Mezőgazdász, Ékszerész-Pénzverde-Gyémántbánya, Kovács-Vasöntöde-Vasércbánya, Kikötő-Fűrészmalom-Favágó, Vadász*-Fűrészmalom-Favágó. Épületpárok: Pénzverde-Aranybánya, Hadikapu*-Rubintbánya*, Mágus*-Halász vagy az épülettriók első kettő, vagy utolsó kettő párosa. (* A Principati különböző kiegészítőiben található épületek.)

A Viktória-szigetre egy kikötő építhető fel. A kikötő felépítését követően még egy kört (záró kör) játszanak a játékosok, és a játék véget ér. A Viktória-szigeten való építés feltétele egy tengerparti kikötőben felépített szállítóhajó megléte. A szállítóhajó a felépítését követő körben építheti fel annak a tulajdonosa a szigeten a kikötőt. Amennyiben egy körben több játékos is megépítette a hajóját, akkor a következő körökben az építési jog sorrendjében jogosultak a játékosok a sziget kikötőjét megépíteni. A kikötő megépítése nem kötelező, csak lehetőség.

Épületek, hajók nyersanyag szükséglete:

	6	6	6	0	5
	4	3	2	0	3
	3	3	1	0	2
	3	3	0	0	2
	3	1	0	0	2
	1	0	0	0	1
	2	2	0	0	2
	2	2	0	0	1

Épületek, hajók nyersanyag szükséglete:

	3	2	0	0	1
	4	0	0	2	3
	4	1	0	0	3
	3	1	0	0	3
	1	3	0	0	1
	0	3	0	0	2
	0	2	0	0	2
Egyéb épület	1	1	0	0	1

Épületek bontása: A saját épületeit a játékos az építési-bontási fázisban bonthatja le. Egy épület lebontása öt arany pecuniába kerül. A lebontott épületeket a játékos máshol újjáépítheti.

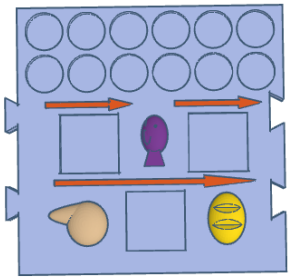
Hercegi-palotát **{12}** és a hidakat **{18}** nem lehet lebontani.

Termelés:

A városokban a felépített és működő épületek tudnak termékeket előállítani.

A fűrészmalom gerendát, a kőfejtő kőtömböt, a pékség kenyeret, a hentes sonkát, az ékszerész ékszert, a pénzverde pecuniát, a kovács szerszámot, a lovarda kordét, a mezőgazdász szalmabálát, a kút vödör vizet, a halász és a halászhajó halat, a kikötő pedig hajókat készít.

Minden játékos annyi terméket tud gyártani, ahány kék keménykalapos polgára van, illetve a kardinális is terméket állít elő, ha az adott körben nem hercegi mesterként dolgozik.



A játéktáblán lévő kardinális polgárként dolgozik, a területlapkára kihelyezett kardinális pedig hercegi mesterként segíti a várost. A polgárok és a kardinális bármelyik már felépített, és működőképes épületben tud terméket gyártani.

A játék kezdetén öt polgár és a kardinális áll rendelkezésére a játékosoknak, akik a Hercegi-palotában laknak. A Játéktábla felső sorába kell őket elhelyezni.
A játék folyamán a polgárok száma a kastélyok és a várak felépítésével növelhető, összesen további hat polgárral. Az első kastély, vagy vár felépítésekor a játékos birtokába kerül egy kiegészítő játéktábla. Itt lehet elhelyezni a további polgárokat.

A hercegi mesterrel szabályozott termelő épületek terméke annyiszor újra választható, ahány hercegimester van az épület területlapkáján, de összesen ekkor sem termelhet több terméket, a játékos, mint a polgárai száma.
Például a játékosnak van egy halásza, akkor abban a körben egy halat választhat. A következő körben egy hercegi mestert ráhelyez a halász házának területlapkájára és ekkor választhat két halat. Ha ide kettő hercegi mestert helyezett volna el, akkor foghatott volna három halat.

Hercegi érdemrendek:

Hat különböző érdemrendet szerezhet egy játékos.

Hadi érdemrend: Kettő erőd **{3}** felépítésével szerezhető meg.
Tornyok érdemrend: Legalább négy torony (fürkész-torony **{3}**, világítótorony **{11}**, őrtorony **{3}**) felépítése után jár.
Kereskedelmi érdemrend: pénzért lehet megvásárolni. Két típusa van. A 30 arany pecuniába kerülőből mindig egy van (kétszínű), a 20 arany pecuniába kerülőből (egyszínű) játékosszám -1.
Bányász érdemrend: A bányákból és a kőfejtőből **{13}** legalább hármat fel kell építeni az érdemrend elnyeréséhez. Az érdemrendet megszerezve egy bánya a játék során bármikor építési költség nélkül elhelyezhető egy bánya területlapkán, az építkezés fázisban. Az érdemrendet ez esetben vissza kell adni, de az új bánya beindításához jár 15 arany pecunia.
Építész érdemrend: A lovarda, híd, iskola **{11}** és a piac **{10}** felépítése után jár. Az érdemrendet megszerezve egy épület tetszés szerint áthelyezhető egy másik azonos és üres alaprajzzal rendelkező területlapkára bármikor a játék folyamán az építkezés fázisban. Ebben az esetben az érdemrendet vissza kell adni, de áthelyezési költségként 15 arany pecunia jár.
Gazdász érdemrend: A halász, a mezőgazdász, a sertésfarm, sertéstenyésztő és a malom **{14}** épületéből legalább hármat fel kell építeni. Az érdemrendet megszerezve bármikor a játék folyamán egy esetben, a területlapkák lehelyezési fázisban egy területlapka-lehelyezése helyett egy tetszőleges területlapkát (bármelyik játékosét, nem csak a sajátját) szabadon áthelyezhet a játékos, a területlapka lehelyezés szabályainak figyelembevételével. Az áthelyezendő lapkán minden rajta marad. Az érdemrendet ez esetben vissza kell adni, de áthelyezési költségként a játékos kap 15 arany pecuniát.
A kétszínű kereskedelmi érdemrend 30, a többi érdemrend 20 győzelmipontot ér.

A Hadi-, a Tornyok-, és a Kereskedelmi érdemrendet megszerző játékos választhat egyet az érdemrend területlapkák közül (sárga színűek). Az érdemrend területlapka bármelyik kör területlapka lehelyezési fázisban lehelyezhető egy őrtoronnyal vagy egy erőddel (ha van még a

játékosnak felépíthető őrtornya vagy erődje) építési költség nélkül, azt nem kell azonnal a megszerzésekor elhelyezni. Ez után választ területlapkát a játékos és azt lehelyezi.

A játék vége: A játék a következő események bekövetkezése során a zárókörhöz ér:

- Egy játékos 15 db hadi épületet megépített;
- Egy játékos öt érdemrendet megszerzett;
- Egy játékos elfoglalta a Viktória-szigetet, azaz felépítette a szigeten a kikötőt;
- Egy játékos nem tud további területlapkát lehelyezni;
- Egyéb, a játékosok által előre meghatározott esemény;

A játék végét jelentő esemény bekövetkezését követően a kört befejezik a játékosok, majd a záró kör következik, amit a játék végét generáló játékos kezd, függetlenül az előző kör sorrendjétől. Ebben a körben az élelmiszerek értékét már nem lehet pecuniával növelni.

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

Győzelmipontok számítása:

A játékos győzelmipontjait az épületek, ezek elhelyezése, a játékos pecunia készlete, érdemrendek után járó pontjai, polgárok által szerzett győzelmipontok, a területlapka színcsoportjai, a körbezárt üres területlapkák negatív értéke és a termékek értéke adja.

Épületek győzelmipontjai:
+30 győzelmipont: Viktória-sziget elfoglalása.
+20 győzelmipont: kastély, vár, erőd,
+10 győzelmipont: őrtorony, Fürkész-torony, lovarda, kikötő, világítótorony
+5 győzelmipont: az összes többi épület
+2 győzelmipont: kút
-6 győzelmipont: Amelyik játékos nem tudott területlapkát lehelyezni a játék végén.

Termelési sorba épített épületek: a triók + 25 győzelmipontot, a párok + 10 győzelmipontot jelentenek a játékosoknak.

A kút közelsége: A kút mellé épített mezőgazdász, sertéstenyésztő, pék, hentes, lovarda plusz 2 győzelmipontot ér épületenként.

Őrtornyok: Azokért az őrtornyokért, melyek között csak egy területlapka van még jár 5 győzelmipont őrtornyonként. A Fürkésztorony minden őrtorony győzelmipont értékét további 2 győzelmiponttal növeli.

Távoli épületek: Azok az épületek, melyek csak egy másik játékos úthálózatán keresztül érhetőek el, - 6 győzelmipont levonást eredményeznek.

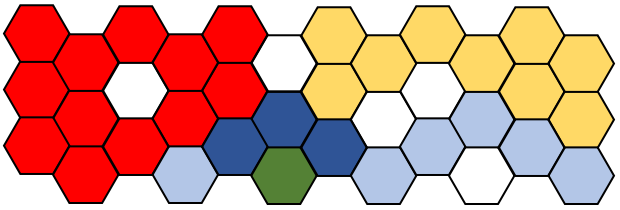
A játékosok pecunia készlete: Minden pecunia 1 győzelmipontot ér, a játéktáblára helyezett pecuniák kivételével. (Az egy egyet, az öt ötöt, a húsz húszat.)

Hercegi érdemrendek: A kétszínű kereskedelmi érdemrend 30, a többi 20 győzelmipontot ér.

Polgárok által szerzett győzelmipontok: A kardinális, a hercegi mester, a lovászok és a polgárok 10 győzelmipontot érnek.

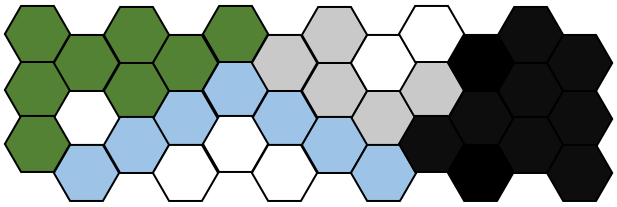
Körbezárt üres területek győzelmipont értéke: Két pont levonást eredményez minden játékos által teljesen körbezárt területen lévő, üres területlapka A tenger vagy a folyó és a játékos által körbezárt területen lévő üres területlapka ugyanígy két pont levonást eredményez.

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



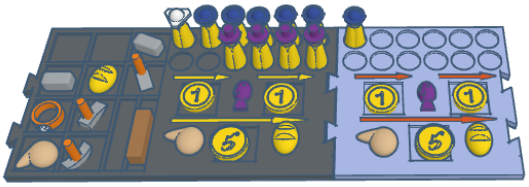
Színek csoportjai: A területlapkák elhelyezésénél a játékosoknak törekedniük kell, hogy a különböző színű területlapkák összefüggő területet alkossanak. A Fekete-láp területlapkák **{18}** feketének számítanak, a Kék-forrás területlapka **{15}** pedig zöldnek. A folyólapkák és a tengerlapkák által elválasztott azonos színű területlapkák önálló területnek számítanak. A tenger- és a folyólapkák nem tartoznak egyik színhez sem. A kétszínű területlapkákat mindkét színtartományhoz hozzá kell adni. Minden összefüggő színcsoport a táblázatban lévő pontokat adja.

A területlapka pontok értéke:



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

Termékek győzelmipont értéke: Húsz győzelmipontot érnek a hajók és a kordék. A hal, a kenyér és a sonka alapból nem ér pontot, de értékük növelhető a sorukba lerakott pecuniákkal. A hal összesen négy 1 pecuniással (1:1 arányban), a sonka és a kenyér 2 öt pecuniással 4 győzelmipontra növelhető (1 öt pecuniással 2 győzelmipontra). Az ide lehelyezett pecuniák nem érnek pontot, csak a termékek értékét növelik.



Principati bányászai játékverzió (az alapjátékot kiegészítő játék, tartozéka az alapjátéknak)**:**

A bányák által termelt szenet, vasércet, aranyércet és a gyémántot, a szélmalomban készült lisztet, a sertéstenyésztő által nevelt malacot, és a vasöntödében termelt vasrudat is értékesítheti a város. A bányák, a szélmalom, a sertéstenyésztő, és a vasöntöde addig termelnek értékesíthető nyersanyagokat, amíg fel nem épül az általuk termelt nyersanyagot használó ipari épület. A hercegi mestereknek is csak eddig van hatásuk ezeknek az épületeknek a termelésére.

- A szénbánya a kohász vagy a pénzverde megépítéséig bányászik értékesíthető szenet.
- Az értékesíthető érctermelés a vasércbánya esetében a kohász felépítéséig tart.
- A gyémántbánya az ékszerész épületének megépítéséig termel eladható gyémántot.
- Az aranybánya csak a pénzverde felépítéséig termel értékesíthető aranyércet.
- A szélmalom a pék felépítését követően csak a péknek termel lisztet.
- A sertéstenyésztő a hentes épületének megépítését követően nem tenyészt eladható malacokat.
- A vasöntöde eladható vasrudat a kovács épületének elkészítéséig tud gyártani.

A szenet, a vasércet, az aranyércet, a gyémántot, a lisztet, a malacot és a vasrudat azonos áron lehet értékesíteni, mint a többi terméket. A karavánok nem árusítják ezeket a termékeket, így ezeket nem lehet megvásárolni. A játék végén ezek a terméke sem jelentenek győzelmipontot.

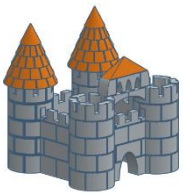
Épületek, területlapkák

Épületek:

Hadi épületek:

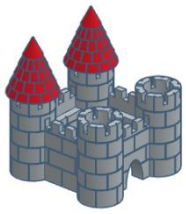
Hercegi-palota: A Hercegi-palota a hercegség székhelye. Ebből az épületből minden játékos csak egyet építhet. A kardinális és öt polgár ellátására alkalmas.

A felépítéséhez 6 ékszer, 6 kő, 6 gerenda, és 5 szerszám szükséges. Felépíteni a vár alaprajzzal rendelkező területlapkákon lehet.



Kastély: Két polgár ellátására alkalmas. Ebből az épületből minden játékos kettőt építhet fel.

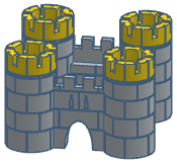
A felépítéséhez 2 ékszer, 3 kő, 3 gerenda, és 2 szerszám szükséges. Felépíteni a vár alaprajzzal rendelkező területlapkákon lehet.



Vár: Egy polgár ellátására alkalmas. Ebből az épületből minden játékos kettőt építhet.

A felépítéséhez 1 ékszer, 3 kő, 3 gerenda, 1 szerszám szükséges. Felépíteni a vár alaprajzzal rendelkező területlapkákon lehet.

A kastély és a vár felépítését követően a játékos azonnal elveszi az épület után járó polgárokat a dobozból, és a szükséges kiegészítő játéktáblát, majd erre elhelyezi a megszerzett polgárokat. Egy játékosnak maximum 11 polgára lehet.

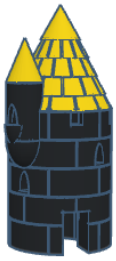


Erőd: Az erőd felépítéséhez 3 kő, 3 gerenda, és 1 szerszám szükséges.

Fontos szabályok:
- Az erőd területlapkája mellé másik játékos nem tehet le területlapkát;
- Másik játékos ide lehelyezett területlapkáit vissza kell vennie az épületeket együtt, azokat máshol újra le lehet helyezni és meg lehet építeni.

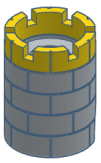
Ha már rendelkezel a Hadikapu kiegészítővel, akkor az erődben lehet kiképezni a katonákat és a generálist. (Ennek részletes szabályai a Hadikapu kiegészítőben van leírva.)

Fürkész-torony: A Fürkész-torony felépítését csak akkor lehet elvégezni, ha már az iskola felépült. A felépítésével az összes őrtorony győzelmipontja két ponttal növekszik.



A felépítéséhez 3 kő 1 gerenda és 1 szerszám kell. Felépíteni az őrtorony alaprajzzal rendelkező területlapkákon lehet.

Őrtorony: Ebből az épületből minden játékos hatot építhet.



A felépítéséhez 3 kő, 1 gerenda, és 1 szerszám szükséges. Felépíteni a vár alaprajzzal rendelkező területlapkákon lehet.

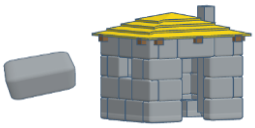
Fontos szabályok:

- Az őrtorony területlapkája mellé másik játékos nem tehet le területlapkát;

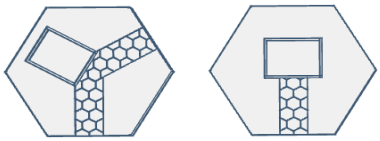
- A már ott lévő másik játékos a területlapkájára építkezhet.
- A már felépített épületek a helyükön maradnak, és ugyanúgy működnek, mint az őrtorony megépítése előtt.

Bányák:

Kőfejtő: A kőfejtő nyílt színű kőbányából bányássza a követ, amelyekből kőtömböket készít. A kőfejtőt egy Fehér-hegység mellé kell építeni.



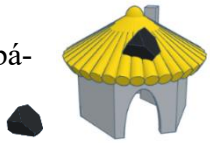
Felépítéséhez egy kőtömb, egy gerenda és egy szerszám szükséges.



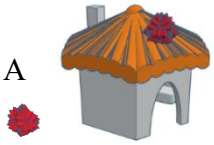
Ház alaprajzzal rendelkező területlapkára lehet felépíteni.

A kőfejtő által termelt kőtömbök az épületek építéséhez szükségesek.

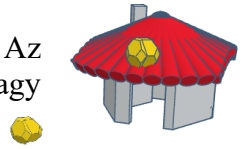
Szénbánya: A szénbányász a Fekete-hegységből bányássza a szenet. A szénbányát a Fekete-hegység mellé kell építeni, hogy működhessen.
A szénbánya nélkül a kohász, a kovács, a pénzverde és az ékszerész nem működik.



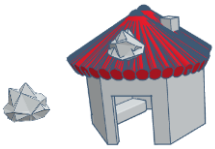
Vasércbánya: A vasércbányász a Fehér-hegységből bányássza a vasércet. A vasércbányát a Fehér-hegység mellé kell építeni.
A vasércet a kohász dolgozza fel, vasércbánya hiányában nem üzemel.



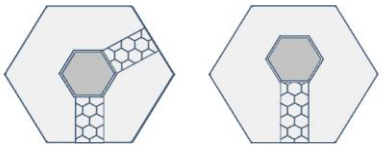
Aranybánya: Az aranybányát egy Fehér-hegység mellé kell felépíteni. Az aranybánya által termelt aranyat a pénzverde dolgozza fel aranypecuniává vagy aranytömbbé. Az aranytömb az ékszerész működéséhez szükséges.



Gyémántbánya: A gyémántbányát a Fekete-hegység mellé szükséges felépíteni. A gyémántot az ékszerész dolgozza fel.

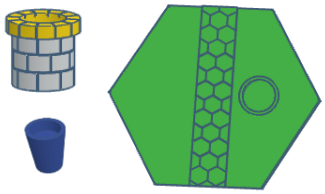


A bányák felépítéséhez egy kőtömb, egy gerenda és egy szerszám szükséges.
A bányák hatszögletű épületek, ezért csak hatszögletű alaprajzot tartalmazó bánya területlapkára építhetők fel.



Élelmezés:

Kút: A kutak egy vödör vizet termelnek, és ellátják a vízigényes épületeket vízzel (mezőgazdász, sertéstenyésztő, hentes, pék). Az a kút, amelyik olyan területlapkán került felépítésre, mely mezőgazdász, sertéstenyésztő, hentes, lovarda vagy pék szomszédja, akkor ezek a mellette lévő épületek győzelmipont pont értékét két ponttal növeli.

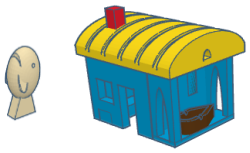


A kutakra nincs hatása a hercegi mestereknek.

A kezdő területlapkák között vannak bő forrású kút-területlapkák, amelyekre akár két kutat is lehet építeni. Ekkor a kutak egy lapkán körönként két vödör vizet termelnek.

A Kék-forrás mellé épített kutak azonos módon és azonos szabályokkal működnek, mint a két kutas területlapkák.

Egy játékos három kutat építhet fel. Felépítéséhez egy kőtömbre és egy szerszámra van szükség. A kút szükséges a mezőgazdász, a pék, a hentes, a lovarda és a sertéstenyésztő működéséhez.



Halász: A halász épületét folyó, tenger, vagy tó területlapka mellé kell építeni, hogy legyen, honnan halat fognia a halásznak. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges.

Mezőgazdász: A mezőgazdász gabonát és szalmabálát termel, ehhez egy gabonamező mellé kell építeni. Működéséhez szükség van egy kútra. A szalmabála termelését a mezőgazdász területlapkájára lehelyezett minden hercegi mester egy szalmabálányival növeli. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges.

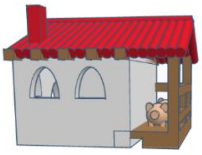
A szélmalom és a sertéstenyésztő működéséhez szükséges a mezőgazdász.

Szélmalom: A szélmalom készíti a gabonából a lisztet, ami a kenyérhez szükséges. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges. A szélmalom által termelt liszt a pék számára szükséges.

Pék: A pék készíti a kenyeret, amihez egy zsák liszt, egy vödör víz, és a sütéshez fa (favágó) kell. Tehát a kenyér termeléséhez szükséges egy mezőgazdász, egy kút, egy szélmalom és egy favágó felépítése, vagyis addig nem tud kenyeret sütni.

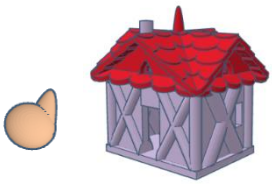
Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges.

Sertéstenyésztő: A sertéstenyésztőnek egy zsák gabona és egy vödör víz kell egy malac felneveléséhez. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges.



Működéséhez szükség van egy kútra és egy mezőgazdászra.

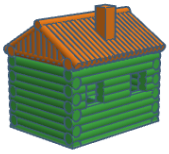
Hentes: A hentes egy vízből és egy malacból készít sonkát. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges.

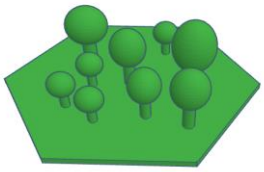


A hentes működéséhez szükség van egy felépített kútra, és a sertéstenyésztőre.

Fafeldolgozás:

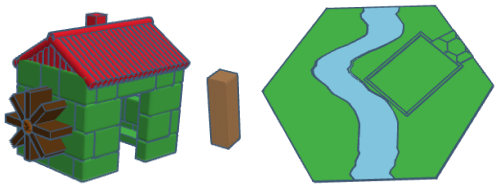
Favágó: A favágó épületét egy erdő területlapka mellé kell építeni, hogy tudjon onnan fát vágni. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges.





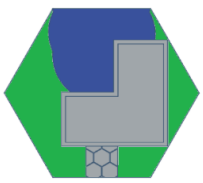
A favágó által kivágott farönköket a pék vagy a fűrészmalom dolgozza fel.

Fűrészmalom: A fűrészmalom a farönköt dolgozza fel gerendává. Egy körben egy farönkből egy gerendát készít. A fűrészmalom egy alulcsapott vízimalom, így folyó mellé kell építeni, az egyik vízimalom, vagy halász alaplapra, ezekből összesen négy van. Kizárólag ezeken a területlapkákon működik. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges. A gerendát az épületek építéséhez használja a játékos, illetve a kikötő számára szükséges a hajók építéséhez. A fűrészmalom addig nem termel gerendát, amíg nem működik a favágó.



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

A kikötő tengerpart területlapkára, vagy a sziget területlapkára építhető fel. Csak a teherhajóval rendelkező játékos építheti meg a Viktória-szigeten a kikötőjét.
A felépítéséhez 3 kő, 1 gerenda és 1 szerszám kell.
A kikötő lebontásával a megépített hajók a helyükön maradnak, de a halászhajók nem tudnak halat fogni.
Működéséhez szükség van fűrészmalomra.



Halászhajó: Kettőt lehet belőle felépíteni. Két halat tud egyszerre egy körben kifogni.

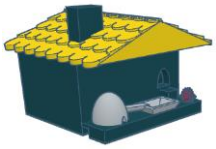
Felépítéséhez 2 gerenda és 1 szerszámra van szükség.

Teherhajó: Áruk szállítására alkalmas. A Viktória-szigetre tudja az építőanyagot átszállítani. Megépítését követő körben van lehetőség a szigeten a kikötő felépítésére, ez csak lehetőség, nem kötelező, kihagyhatja a játékos. Ha több játékos is megépítette a teherhajóját, akkor a következő körökben az kikötő építési jog sorrendje azonos a kör játékos sorrendjével.

Megépítéséhez 3 gerenda és 1 szerszám szükséges és a felépített világítótorony.

Fémfeldolgozás:

Kohász: A kohász vasércből készít vasrudat, amihez egy szénre van még szüksége. A Principati bányászai játékváltozatban az értékesíthető vasrudat a raktárak téglalap alakú rekeszeiben lehet tárolni. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges. A vasrudat a kovács használja fel. Működéséhez szükség van vasércbányára és szénbányára.



Pénzverde: A pénzverde több terméket tud előállítani. Egy aranyrögből és egy szénből egy pecuniát készít, és/vagy aranytömbbe olvasztja azt.

A hercegi mesterek azonos módon hatnak a pénzverdére, mint a többi általuk szabályozható termelő, feldolgozó épületre, így tehát egy körben a pénzverde akár négy aranypecuniát is tud termelni. A megtermelt aranypecuniát nem a raktárba, hanem a játékos pénzkészletébe kell elhelyezni.

Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges.

Az aranytömböt az ékszerész használja fel. Működéséhez szükség van a szénbányára és az aranybányára.

Ékszerész: Az ékszerész aranytömbből és gyémántból készít ékszert, amihez szüksége van szénre is. Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám szükséges.

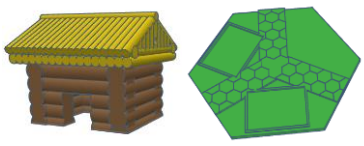
Működéséhez szükség van a szénbánya, a gyémántbánya és a pénzverde működésére. Az ékszer a kastély és a vár felépítéséhez szükséges, illetve a játék végén a raktárban lévő ékszerek győzelmipontokat érnek.

Kovács: A kovács készíti a szerszámokat az építkezésekhez. Egy szerszám elkészítéséhez vasrúdra és szénre van szüksége.

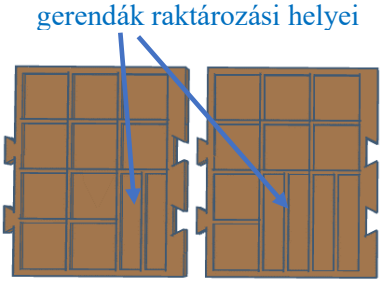
Felépítéséhez egy kő, egy gerenda és egy szerszám kell, működéséhez egy szénbánya és egy kohász szükséges.

Fejlesztés:

Raktár: A raktár felépítésével növekszik a raktározási képessége a játékosnak tizenkét hellyel. A raktár bárhová építhető. A raktár lebontásával tizenkét raktározási hely elveszik, a rajta lévő nyersanyagokkal együtt. Újjáépítése esetén visszaáll



gerendák raktározási helyei



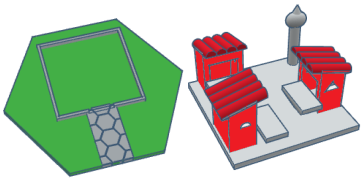
a raktár kapacitása. Egy raktár felépítését követően a játékos elvesz egy raktártáblát és a kezdő játéktáblához illeszti.

A raktárhoz tartozik egy speciális területlapka, amin egy bánya és egy épület alaprajza található. Erre a területlapkára egy raktár, és egy bánya építhető fel, vagy egy másik ház alaprajzzal rendelkező épület építhető fel, de ebben az esetben bánya nem építhető már erre a területlapkára. A raktár bármelyik ház alaprajzú területlapkára is felépíthető.

A raktár felépítése szükséges azokhoz az épületekhez, amelyek több mint kettő gerendából állnak, mivel kezdő játéktáblán csak kettő gerenda helyezhető el.

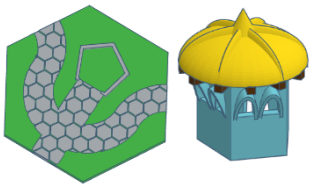
Felépítéséhez 1 kő, 1 gerenda, és 1 szerszám szükséges. Elbontása esetén, a raktártáblán tárolt termékek megsemmisülnek.

Piac: A piac felépítésével válik lehetővé a játékos számára, hogy minden terméket dupla áron, azaz két arany pecuniáért adjon el a karavánok kereskedőinek. A piac lebontásával ismét csak egy pecuniát kap minden termék után a játékos. A piachoz egyedi területlapka tartozik, az alaprajza eltér a többi épületétől.



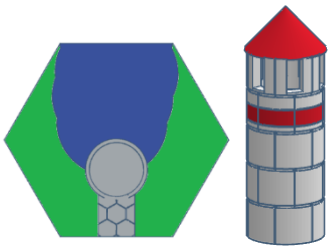
A piac felépítéséhez 2 kő, 1 gerenda, és 1 szerszám szükséges.

Iskola: Az iskola a hercegi mesterek kiképzésére, oktatására szolgál. Felépítését követően lehet a hat cilinderes hercegi mestert a játéktáblán elhelyezni. Egyedi alaprajzú (ötszögű) területlapkára építhető fel. Felépítését követően a játékos hat hercegi mestert helyezhet el a játéktábláján. Elbontása esetén a mesterek maradnak a játékos birtokában, a már felépített Fürkész-torony, a lovarda és a kikötő nem változik, nem kerül lebontásra, hatásuk is megmarad.



Felépítéséhez 1 kő, 1 gerenda, és 1 szerszám szükséges.

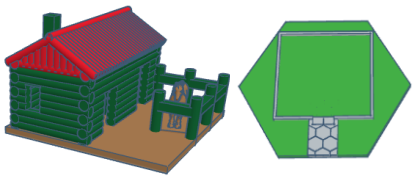
Világítótorony: Megépítéséhez egy kész kikötő szükséges. Csak a számára kialakított speciális területlapkára építhető fel. Mivel egy tengeröbölre kerül a világító torony, így az csak tengerparton építhető fel. A megépítését követően tud a játékos szállítóhajót gyártani.



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

Lovarda: Saját alaprajza van. Felépítésének feltétele a már megépített iskola. A működéséhez szükség van egy kútra. A lovardában lovászok képezhetők.

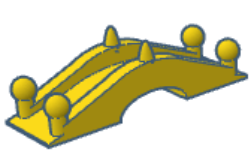
A lovarda mellé egy mező, vagy borókás területlapka lehelyezésével lehet három lovászt képezni. A második mező-területlapka, vagy borókás területlapka mellé helyezésével további három lovász szerezhető. (Összesen hat lovásza lehet egy játékosnak.) A lovászok a kiegészítő játéktába második sorában helyezhetők el (ha már van ilyen a játékosnak). A lovászok képesek kordét készíteni, ehhez két gerenda és egy szerszám kell. Minden játékos annyi kordét építhet, ahány lovásza van. A kordét nem a raktárban, hanem a lovarda területlapkáján kell elhelyezni. A kordék építéséhez szükség van működő szénbányára, fűrészmalomra és a kohászra.

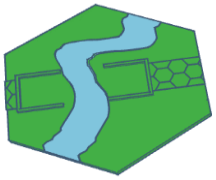


A lovarda felépítéséhez 2 kő, 2 gerenda és 2 szerszám kell.

A lovarda elbontásával a lovászok és a kordék a játékos birtokában maradnak.

Híd: A híd segítségével lehet az utakat a folyó felett összekötni. Egy játékos két hidat építhet fel. A hidat, akárcsak az utakat, bármelyik játékos használhatja.



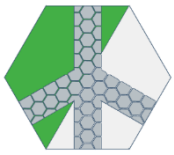


A híd felépítéséhez 3 kő, 2 gerenda, és 1 szerszám szükséges.

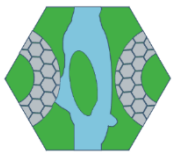
Területlapkák:

A területlapkák színe lehet zöld, fekete, fehér, szürke vagy többszínű.

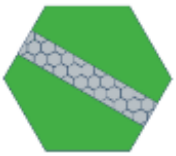
Útlapkák:



Béke-út

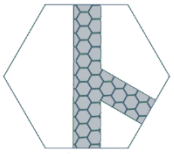


Sziget-kétkanyar

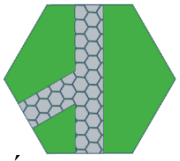


Egyenes-út

Terpesz-út



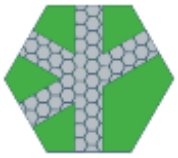
Ág-út



Ágtükör-út

Y-út

X-út



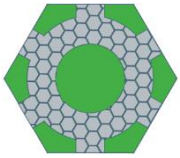
Szitakötő-út

Csillag-út

Ív-út

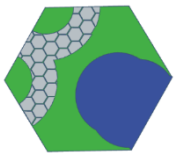
Duplaív-út

Triplaív-út

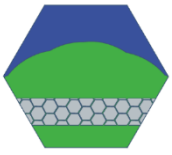


Körút

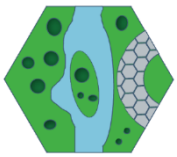
Félkör-út



Tenger-kanyar



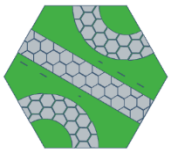
Tenger-egyenes



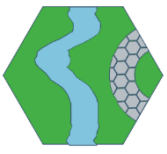
Sziget-kanyar

Parti kanyar

Parti-út



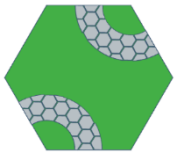
Három-út



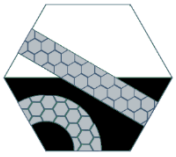
Folyami-kanyar

Két-kanyar

Három-kanyar



Szembe-kanyar



Két-út

Kastély területlapkák:

Ív-vár

Zsák-vár

Sarok-vár

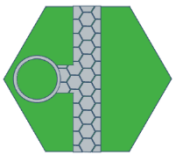
Út-vár

Egyenes-vár

Vízi-vár

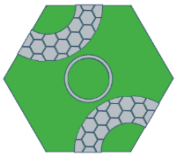
Őrtorony területlapkák:

Zsák-őr


Egyenes-őr

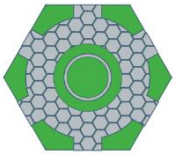
V-őr

Ívek-őr


Kanyarok-őr

Szitakötő-őr

Béke-őr


Y-őr

Központi-őr

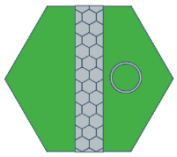
Tenger-őr

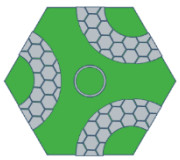
Sziget-őr

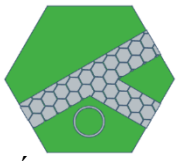
Tavi-őr

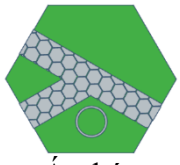
Kút területlapkák:

Y-kút


Egyenes-kút

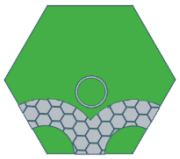

Háromkanyar-kút


Ágtükör-kút

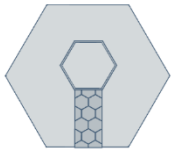

Ág-kút

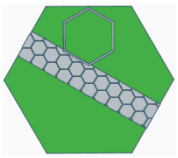
X-kút

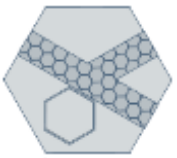
Terpesz-kút


Duplaív-kút

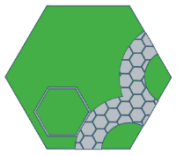
Bányák területlapkái:

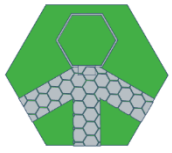

Zsák-bánya

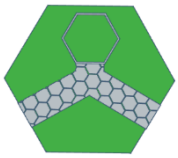

Egyenes-bánya

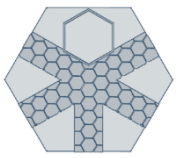

Ág-bánya

Triplaív-bánya

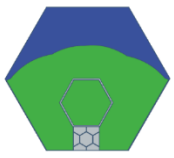

Duplaív-bánya

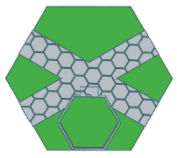

Béke-bánya

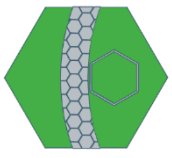

Terpesz-bánya


Szitakötő-bánya

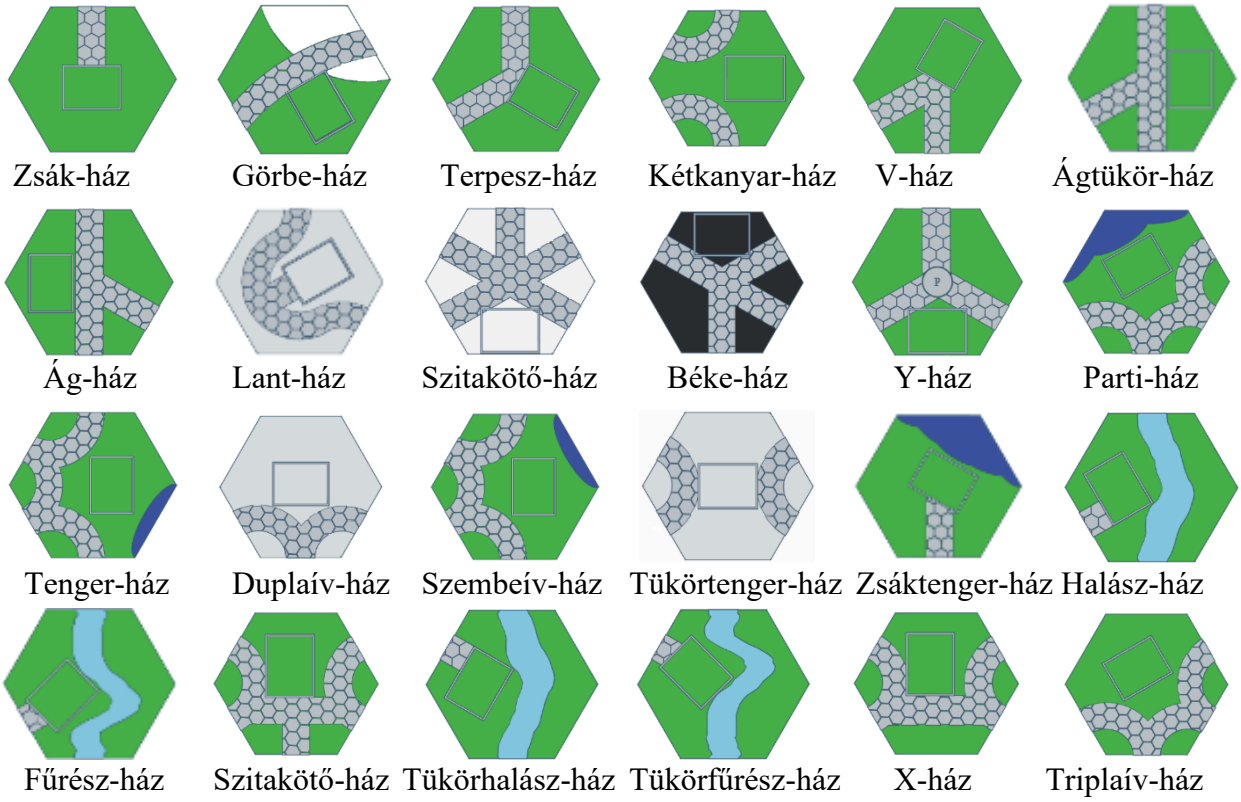
Ágtükör-bánya


Tengeri-bánya


X-bánya


Görbe-bánya

Ház területlapkák:

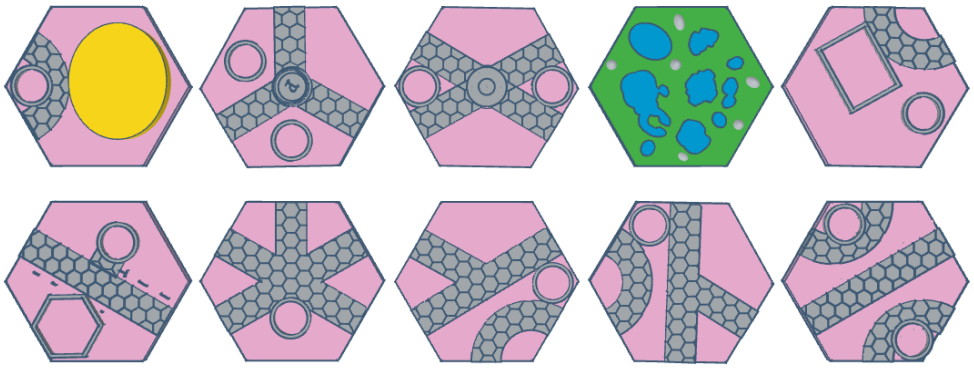


Kezdő területlapkák: Működési elvük a játék előkészítésénél van részletezve. A hátoldaluk rózsaszínű és egy betű található a hátoldalukon.

A: Gabona-kút B: Y-út duplakúttal, C: X-út duplakúttal 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 duplakutas területlapkák két vödör vizet termelnek, termelésük nem fokozható hercegi-mesterekkel.

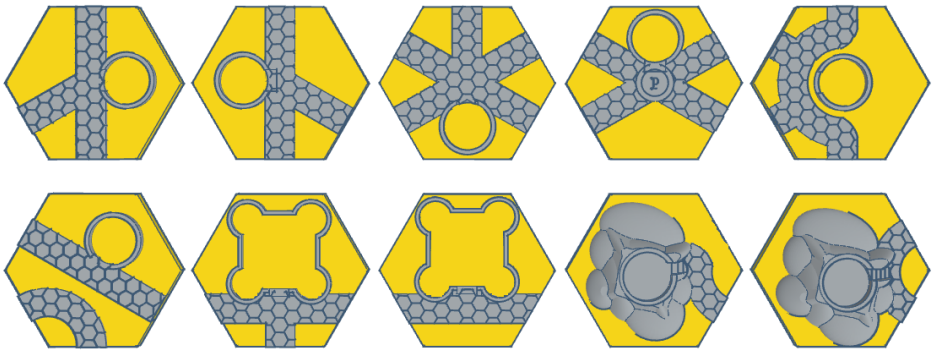
A ház alaprajzzal rendelkező területlapkára bármilyen ház alapú épület felépíthető. A bánya alaprajzzal rendelkező területlapkára bármelyik bánya felépíthető.



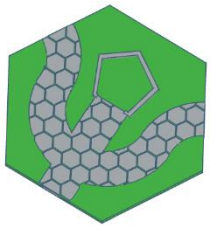
A Kék-forrás területlapkán kék színű tavacskák találhatók. Az a kút területlapka, amely a Kék-forrás területlapka szomszédságában van, ugyanolyan tulajdonságokat vesz fel, mint egy dupla kutas területlapka.

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. Három fajta hercegi érdemrendhez jár egy szabadon választott érdemrend területlapka.

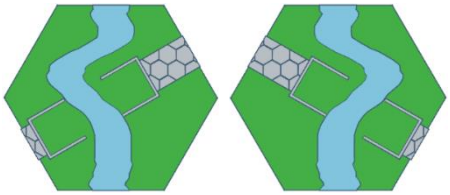


Ág-őr, Tükör ág-őr, Szitakötő-őr, X-őr, Félkörút-őr, Kétút-őr, Háromút-vár, Egyenes-vár, Szikla-őr, Orom-őr (A Principati Duello doboz hat érdemrend területlapkát tartalmaz.)



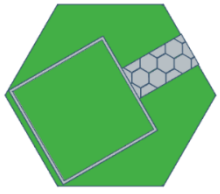
Speciális épület alaplapkák:

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

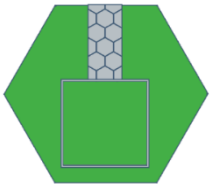


Híd területlapkák: Minden játékos két híd alaprajzzal rendelkező területlapkával rendelkezik. Csak a híd építhető rá. A területlapka alapszíne zöld vagy szürke. A két híd alaplapka egymás tükörképe.

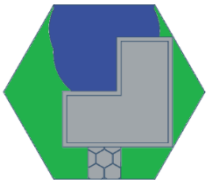
Raktár-bánya területlapka: A két alaprajzra egy raktár és egy bármilyen bánya építhető. Lehetséges csupán egy bányát vagy egy épületet is építeni a területlapkára. Nem kötelező raktárt építeni, ha nem raktárt épített ide a játékos, akkor bányát már nem építhet a területlapkán. Az építés sorrendje nem szabályozott.



Lovarda területlapka: Csak a lovarda építhető rá. A lovardában készített kordékat erre a lapra, vagy a mellette lévő mező és/vagy borókás területlapkára kell elhelyezni.



Piac területlapka: A piac alaprajzát tartalmazó, kizárólag a piac számára használható alaprajzot tartalmazó területlapka.

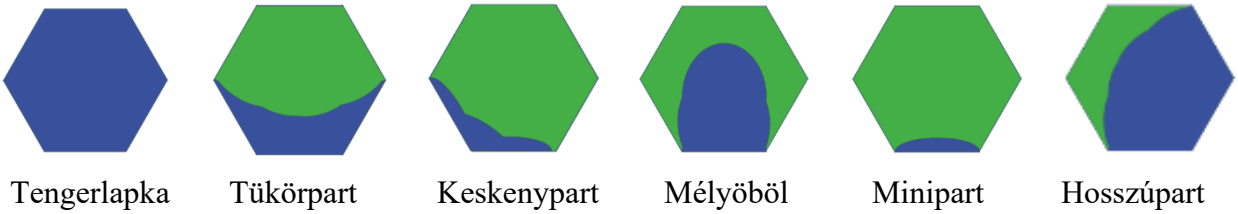


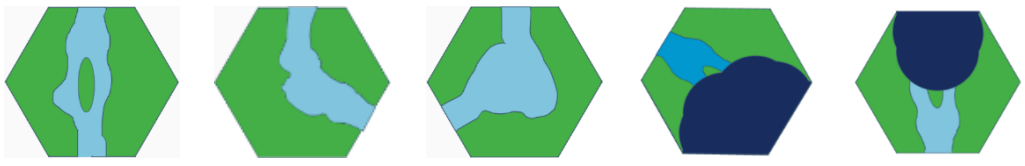
Kikötő területlapka: Csak a kikötő építhető erre az alaplapkára. Minden játékos részére egy áll rendelkezésre. Innét futnak ki a hajók. Innét szállítja el a teherhajó a termékeket, a halászhajó pedig ide rakja ki a fogását (két hal).

Sziget területlapka: Csak egy van belőle. Minden oldalát tenger veszi körül. Funkcióját tekintve azonos a kikötő területlapkával. Kikötő építhető rá. Egyik játékoshoz sem tartozik, meg kell szerezni.

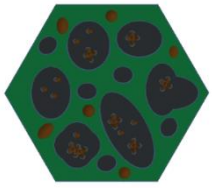
Világítótorony területlapka: Kizárólag a világítótorony építhető fel erre a területlapkára. Egy öböl területlapka, így az öböl része csak tengerrel érintkezhet.

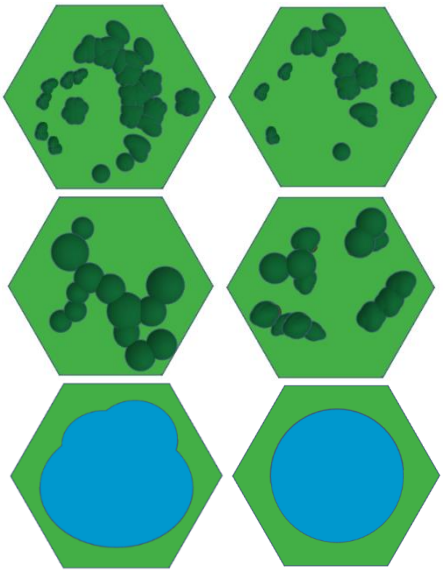
Tenger és folyó területlapkák: A legkisebb tenger is tartalmaz legalább egy tengerlapkát, és legalább két tengerpart területlapkát. Az egyik tengerpart területlapka lehet torkolat is.
A lehelyezett tengerlapkákat bármelyik játékos használhatja.





Fekete-láp területlapka: Minden játékosra (a lehelyezőre is) azonos hatása van. Szomszédságában csak út vagy természeti területlapka helyezhető le. Amennyiben alaprajzot tartalmazó üres területlapka mellé kerül elhelyezésre, akkor arra a területlapkára dupla mennyiségű alapanyagból (gerenda, kőtömb, szerszám) építhető épület. Alkalmazásával gátolható a többi játékos építkezése.





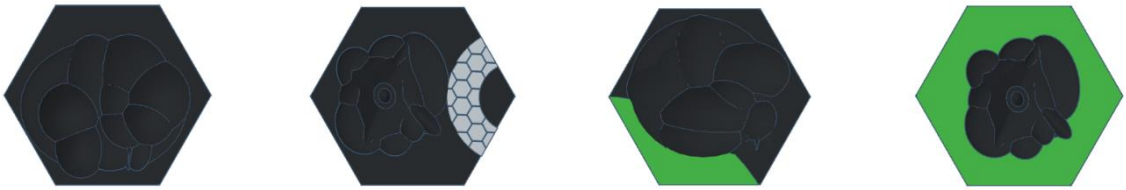
Borókás területlapka: Bárhová lehelyezhető, hatása azonban csak a lovarda szomszédságában van a lovardára. A lehelyezett borókás bármelyik játékos használhatja.

Erdő területlapka: Bárhová elhelyezhető, a favágó csak a szomszédságába építve tud fát vágni. A lehelyezett erdő területlapkákat bármelyik játékos használhatja. Alaplapja lehet zöld vagy szürke.

Tó területlapkák: Bárhová elhelyezhető, a halásznak van szüksége tóra, ha nem áll rendelkezésére folyó vagy tengerpart. A lehelyezett tó területlapkákat bármelyik játékos használhatja. Kiegészítő készlethez tartozik.

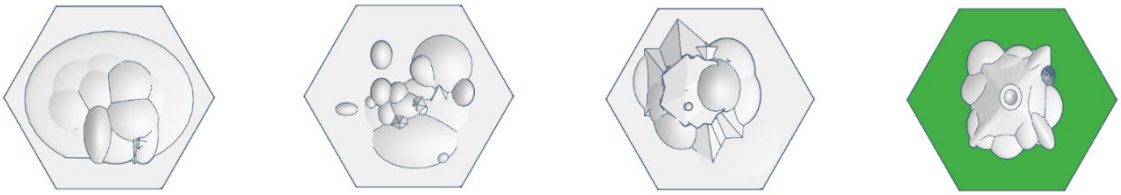
Mező területlapkák: Bárhová elhelyezhető, hatása a lovardára van, amennyiben annak a szomszédságában áll. A lehelyezett mező területlapkákat bármelyik játékos használhatja. Ide lehet elhelyezni a kordékat.

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. 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, azaz csak a lehelyező játékos mezőgazdásza termelhet rajta gabonát.

Több természeti elemet tartalmazó területlapkákra vonatkozó szabályok: Azok a területlapkák, melyek több természeti elemet tartalmaznak (Erdei-folyó területlapka, Erdei-tó területlapka) mindegyik területlapkára jellemző tulajdonságot felveszik. Például az Erdei-folyó mellé lehelyezett halász és a favágó, vagy a halász és a vadász is termelni fog.

A területlapkák és az épületek színei eltérhetnek a könyv színeitől. Az egyes játékosok területlapka készletei nem teljesen azonosak. A leírás nem csak a Principati Duello doboz területlapkáit, hanem a kiegészítők területlapkáit is feltünteti. A területlapkák hátoldalán számok jelölik, hogy melyik játékos készletéhez tartoznak.

A Principati játékról minden információt megtalálsz a www.don-gioco.hu oldalon.

Figyelmeztetés:

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

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

A műanyag alapú játékelemek langyos folyékonyszappanos vízzel tisztíthatók.

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

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

don Gioco

Carlo Rátkai