

Lovagok és Városok

Fejlesztési Kártya Almanach

Alkimista (2db)

Dobása előtt játssza ki ezt a kártyát. Állítsa be a két számkockán a kívánt értéket, dobjon a szimbólum kockával, majd folytassa körét a szabályok szerint.

Ez a kártya lehetővé teszi, hogy a játékos meghatározza a piros és a fehér kockák értékét. A játékos állítsa be a piros és a fehér kockákat a kívánt értékre, majd dobjon az eseménykockával, és hajtsa végre a kapott eseményt. A „dobás” eredményeképpen kapott nyersanyagokat és árukat ezután osztjuk ki. Ha a játékos dobott, akkor ezt a lapot már nem játszhatja ki.

Épületdaru (2 db)

Egy városfejlesztés (kolostor, vagy városháza felépítés) ebben a körben 1 db kereskedelmi áruval kevesebbe kerül.

Az Építődaru lap a kijátszás körében 1 kereskedelmi áru kedvezményt ad egy városfejlesztés megvásárlásakor. A kedvezmény az építési kalendárium egy lapjának egyszeri átlapozására vonatkozik, amely azonban akár az első fejlesztés is lehet (pl. Piac, Városháza stb. építése). Egy város felépítéséért viszont továbbra is ki kell fizetni a szükséges nyersanyagokat.

Bánya (2 db)

2 db érc nyersanyagkártyát kap minden olyan hegység (ércbánya) után, mellyel faluja, vagy városa határos.

Ha a játékos ezt a kártyát kijátssza, minden hegységért (ércet termelő játékmező), amely mellett települése van, két érc nyersanyagkártyát kap. Nincs jelentősége annak, hogy egy mező mellett hány, és milyen települése van. Példa: A játékosnak az egyik hegység mellett két faluja van, egy másik mellett pedig egy városa. A Bánya kijátszásakor ezért négy érc nyersanyagkártyát kap.

Vízellátás (2 db)

2 db gabona nyersanyagkártyát kap minden olyan szántóföld után, mellyel faluja, vagy városa határos.

Ha a játékos ezt a kártyát kijátssza, minden szántóföldért (gabonát termelő játékmező), amely mellett települése van, két gabona nyersanyagkártyát kap. Nincs jelentősége annak, hogy egy mező mellett hány, és milyen települése van.

Példa: A játékosnak az egyik szántóföld mellett két városa van, egy másik mellett pedig egy faluja. A Vízellátás kijátszásakor ezért négy gabona nyersanyagkártyát kap.

Könyvnyomtatás (1 db)

1 győzelmi pont

Ezt a győzelmi pontot azonnal, felfordítva magunk elé helyezzük. Győzelmi pontot a kiegészítő használata esetén nem lehet lefedve, a fejlesztés kártyák között tartalékolni. Ez a kártya – a többi fejlesztés-kártyához hasonlóan – nem számít kézben tartott lapnak hetes dobás esetén.

Feltaláló (2 db)

A 2,12,6 és 8 számkorongok kivételével felcserélheti két mező számkorongjait egymással.

A játékos javíthatja nyersanyag-termelési esélyeit, ha két választott számkorongot (kivéve a 6, 8, 2, 12 számúakat) kicserél egymással a táblán. Például, ha a 9-es és 11-es korongokat választott ki, akkor a kilencet mezőjéről felvéve, a 11-es helyére tesszük, a 11-est pedig a 9-es eredeti helyére. A játékos kicserélhet két korongot akkor is, ha az egyiket rabló áll.

Mérmű (1 db)

Ingyen építhet városához egy városfalat.

A játékos nagyobb védelmet élvez a rablóval szemben, ha a Mérművel elhelyez egy városfalat egy városa alá. Ha hetest a dobás eredménye, így kettővel több lapot tarthat a kezében következmények nélkül. Egy városhoz csak egy városfalat lehet építeni, és háromnál több városfalat egy játékos sem építhet. A városfalat a várossal együtt lerombolhatják a barbárok.

Orvostudomány (2 db)

2 db érc és 1 db gabona nyersanyagkártya megfizetésével települését várossá alakíthatja.

Ennek a kártyának a felhasználásával egyetlen város építésénél egy érc és egy gabona nyersanyagot takarít meg a játékos. Több kártyát nem lehet egyszerre (kombináltan) felhasználni egy építkezéshez.

Kovácsművészet (2 db)

2 lovagját ingyen felfejlesztheti egy-egy szinttel (a hatalmas lovagok vásárlási szabályait figyelembe véve).

E lap kijátszásakor két, aktív vagy passzív lovagját egy-egy szinttel fejlesztheti. Hatalmas lovagot csak a Vár (Politika – 3. fejlesztési szint) birtokában tehet a pályára! A lovagok állapota (aktív vagy passzív) a fejlesztéskor nem változik. Körönként egy lovagot csak egyszer lehet fejleszteni!

Útépités (2 db)

Költségmentesen építhet két utat (Tengeri Utazó kiegészítő használatakor: utat, vagy hajót) E lap kijátszásakor a játékos ingyen építhet fel két utat, akár két egymástól független helyen is. Hajók építésére csak akkor van lehetőség, ha a játékosok a Tengeri Utazó kiegészítőt is használják. Ebben az esetben természetesen egy út és egy hajó megépítésére is lehetőség van.

POLITIKA (kék)***Püspök (2 db)***

Minden olyan település, vagy város tulajdonosának a kezéből, mely a rabló új mezője mellett van 1-1 kártyát húzhat.

A kártyát kijátszva a rablót áthelyezzük, és mindegyik játékostól húzhatunk egy-egy lapot, akinek faluja, vagy városa van a mező körül. Ha valakinek 2 települése van, akkor is csak egy lapot lehet tőle elhúzni.

Diplomata (2 db)

Eltávolíthat egy tetszés szerinti "utolsó utat" mely nem csatlakozik ugyanolyan színű úthoz, vagy figurához. Saját levett útját ingyen visszaépítheti az építési szabályok betartásával.

„Utolsó útnak” azt a felépített utat (vagy hajót) nevezzük, amely egy kereskedelmi út elején, vagy végén található. Ennek az útnak a végéhez nem csatlakozhat azonos színből újabb út, vagy hajó, illetve település, vagy lovag.

Ellenfelünk útja lekerül a pályáról. Saját utunkat azonnal, és építési költség nélkül egy másik helyre tehetjük le (az építési szabályok betartásával).

Hadvezér (2 db)

Ingyen aktiválhatja összes lovagját.

A kártya kijátszásakor saját lovagjainak aktiválásáért nem kell gabonával fizetnie.

Esküvő (2 db)

Minden játékosársra, aki több pontot gyűjtött, mint ön, átad önnek két nyersanyag, vagy kereskedelmi áru kártyát (az átadó választ).

Ha egy játékosársra kezében csak egy kártya van, akkor is át kell adnia azt. Akinek egyáltalán nincs kártyája, az mentesül az átadás alól.

Intrika (2 db)

Áthelyezhet játékosársra lovagjai közül egyet, melyhez saját kereskedelmi, vagy hajó útja vezet.

::JÁTÉKLAP:: Társasjáték Portál

Ezzel a kártyával ellenséges lovagokat távolíthat el, melyek települése elől veszik el a helyet, illetve amelyek kereskedelmi útját szakítják meg. Természetesen az eltávolított lovag helyére bárki, tehát a lapot kijátszó is újabb lovagot építhet. Ennek a kártyának a kijátszásakor nem kell lovaggal rendelkeznie a játékosnak. A kijelölt lovagot mindenképp át kell helyezni; ha nincs szabad hely számára, akkor tulajdonosához kerül a tábláról.

Szabotőr (2 db)

Állítsa fejre egy játékosára városát! A város csak faluként termel nyersanyagot addig, amíg gazdája nem fizet 1 fa és 1 érc nyersanyagot a helyreállításért.

Kém (3 db)

Megnézheti egy játékosára fejlesztési kártyáit, és szabadon választhat magának 1 db-ot.

A játékosnak arra is lehetősége van, hogy egy játékosára lapjai közül a „Kém” lapot válassza, és rögtön kijátssza. Felfedett (győzelmi pontot érő) kártyákat nem lehet választani.

Szökevény (2 db)

Válasszon játékosársai közül egyet, aki leveszi egy lovagját. Ön egy ugyanolyan erősségű lovagot feltehet a játékmezőre.

Ha ön kijátssza ezt a lapot, akkor az ön által választott játékosársának ki kell választania lovagjai közül egyet, és le kell vennie a játékmezőről. Ha ön nem tud ugyanolyan erejű lovagot felállítani, mint amelyet játékosára levett, (pl. játékosára erős lovagot vett le, az ön két erős lovagja pedig már a játékmezőn van), gyengébb lovagot is felállíthat. Ha ez sem lehetséges, az ellenfélnek akkor is le kell vennie lovagját, de ön nem állíthat fel helyette másikat. Ha ellenfele egy hatalmas lovagot vesz le, akkor önnek is egy hatalmas lovagot lehet elhelyeznie, akkor is, ha még nem érte el a 3. fejlesztési szintet a politikában (kék fejlesztések). Az újonnan felhelyezett lovag ugyanolyan állapotú (aktív, passzív) lesz, mint a levett lovag. Ezt a kártyát csak akkor játssza ki, ha van helye egy lovag elhelyezésére!

Alkotmány (1 db)

1 győzelmi pont

Ezt a győzelmi pontot azonnal, felfordítva magunk elé helyezzük. Győzelmi pontot a kiegészítő használata esetén nem lehet lefedve, a fejlesztés kártyák között tartalékolni. Ez a kártya – a többi fejlesztés-kártyához hasonlóan – nem számít kézben tartott lapnak hetes dobás esetén.

KERESKEDELEM (sárga)***Kereskedő (6 db)***

Állítsa a kereskedő figurát egy, valamely településével határos mezőre. A mezőnek megfelelő nyersanyagfajtát 2:1 arányban cserélheti, addig, amíg a kereskedő ezen a mezőn áll.

::JÁTÉKLAP:: Társasjáték Portál

E lap kijátszásakor a játékos a kereskedő figurát egy, valamely településével határos mezőre állíthatja. A mezőnek megfelelő nyersanyagfajta 2:1 arányban cserélheti, addig, amíg a kereskedő (a játékos tulajdonában) ezen a mezőn áll. A kereskedő 1 győzelmi pontot jelent a tulajdonosának. Ha egy másik játékos játszik ki kereskedő kártyát, akkor a kereskedő figura, a kedvező cserearány, és a győzelmi pontot is ő kapja meg. A rablónak nincs semmilyen hatása a kereskedőre.

Kereskedelmi kikötő (2 db)

Felajánlhat egyszer minden játékosársának 1 db nyersanyagkártyát cserére. A csere keretében játékosársra egy általa választott kereskedelmi kártyát, ha van ilyen nála, kötelezően átadónak.

A kártya képességét csak addig használhatja a játékos, míg ő van soron. Minden játékosársával csak egyszer cserélhet, és a kiválasztott játékos döntheti el, hogy melyik lapját adja a játékosnak. Ha a képesség segítségével olyan játékosársával akar cserélni valaki, akinek nincs kereskedelmi áruja, akkor a csere nem jön létre, és a csere felajánlott lapot nem kell átadni.

Kereskedelmi flotta (2 db)

Ebben a körben, a kör végéig egy kiválasztott nyersanyag, vagy kereskedelmi áru fajta 2:1 arányban cserélhet.

A lap kijátszásának körében egy tetszőleges nyersanyagfajta vagy kereskedelmi áru fajta tetszőleges alkalommal 2:1 arányban cserélhet.

Kereskedő mester (2 db)

Válasszon egy olyan játékosársra kezéből 2 db kártyát (nyersanyagot, vagy kereskedelmi árut), akinek több győzelmi pontja van, mint önnek. A kiválasztott kártyákat megtarthatja.

Egy játékosársra sem tudja megvédeni magát evvel a ravasz trükkel szemben, ha csak egyetlen győzelmi ponttal is többet szerzett. Természetesen egy lapot is választhat, ha ellenfelének nincs több.

Árumonopólium (2 db)

Válasszon egy kereskedelmi áru fajta. Minden játékosársra át kell, hogy adjon 1 db kereskedelmi áru kártyát a kiválasztott fajtaból, ha van birtokában ilyen lap.

Nyersanyag monopólium (4 db)

Válasszon egy nyersanyagfajta. Minden játékosársra át kell, hogy adjon 2 db nyersanyagkártyát a kiválasztott fajtaból, ha van birtokában ilyen lap.

Ha egy játékosársának csak 1 db ilyen kártya van a birtokában, akkor azt az egyet is át kell adnia.