

Királyi áru

Alexander Pfister játéka 2-4 játékos számára.

Ajánlott életkor: 10 év felett.

Játékidő: 30 perc.

Szabályfordítás: Szűcs Sándor

Lektorálta: Iványosi-Szabó Gábor

A fordítást ellenőrizte: Cziráki Balázs

A játék célja

A játékosok Munkásokat alakítanak a játékban, akik használati eszközöket, hordót, vasat, üveget és mindenféle más portékát készítenek. Mindezekből olyan termelési láncokat kell kialakítaniuk a játék során, hogy azok után a lehető legtöbb győzelmi pontot kapják.

A játék elemei

- 110 kártya, valamint ez a szabályfüzet.



A játék előkészítése

- Válogassuk ki a pakliból a négy **Szénégetőkunyhó kártyát**, és minden játékosnak osszunk véletlenszerűen egyet. A nem használt Szénégetőkunyhó kártyákat tegyük vissza a dobozba.
- Minden játékos vegyen maga elé egy barna keretű **Munkás kártyát**. Ha négynél kevesebben játszunk, akkor a nem használt Munkás kártyákat tegyük vissza a dobozba.
- Keverjük meg a szürke keretű **Segédmunkás** kártyákat, és válasszunk ki véletlenszerűen játékosonként két kártyát – tehát két játékosnál négy, három játékosnál hat, négy játékosnál mind a nyolc kártyát használni fogjuk. Ezeket helyezzük a játéktér szélére a választott oldalukkal felfelé, a nem használt Segédmunkás kártyákat pedig szintén tegyük vissza a dobozba, nem lesz rájuk szükség.

világoskék keretű



Barna keretű munkás kártya



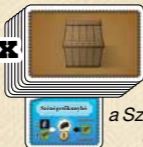
Szénégetőkunyhó



*Segédmunkások:
játékosonként
2 kártyát
készítünk elő*

- Keverjük meg az összes többi **áru kártyát**, és minden játékosnak osszunk öt lapot, amit a kezükbe vehetnek. Ezután minden játékosnak osszunk további hét kártyát a pakliból. Ezeket nem nézhetjük meg, hanem képpel lefelé fordítva mindenkinek a saját Szénégetőkunyhó kártyájára kell helyeznie az ábra szerint. Minden egyes kártya (ezen az épületen) egy ládányi szenet jelent, amelynek 1 arany az értéke – ezekkel tudunk épületeket vásárolni (felépíteni) a játék során. A többi lapból egy húzópaklit képezünk, amit a játéktér közepére helyezünk.

7x



7 áru kártya
a Szénégetőkunyhón
és 5 kártya a
kezünkben



5x

Az lesz a kezdőjátékos, aki utoljára végzett nehéz fizikai munkát.

A kártyák használata

- Minden kártyát három különböző módon használhatunk fel:
 - mint **nyersanyagot** – amit a kártya bal szélén, középen látunk (búza, fa, téglák, kő vagy gyapjú)
 - mint a kártyán ábrázolt és megnevezett **épületet**
 - képpel lefelé fordítva és a termelő épületre ráhelyezve, mint **megtermelt árut**.

Építési költség



Győzelmi pont

Nyersanyag

Fél Nap

A termeléshez
szükséges
nyersanyagok

Termelési lánc

Megtermelt áru
és az értéke

A játék fázisai

A játék körei négy fázisból állnak, melyeket a játékosok az alábbi sorrendben hajtanak végre:

- I. Új kártyák felvétele a kézbe
- II. Napkelte
- III. Napnyugta
- IV. Termelés és építkezés



Az egyes fázisok részletei:

I. Új kártyák felvétele a kézbe

Minden játékos eldobhat a kezéből bármennyi kártyát, és helyettük ugyanannyi újat húzhat fel a húzópakliból. Ezután a kezdőjátékos mindenkinek oszt tovább két lapot a kezébe. A kézben tartható kártyák száma nincs limitálva.

Ha a húzópakliból elfogynak a kártyák, a dobópaklit keverjük újra, s azt használjuk húzópakliként. Abban az igen ritka esetben, ha a húzó- és dobópakli is egyszerre fogy ki, mert minden felhasználható kártya a játékosok kezében van, az összes játékosnak el kell dobnia a kezében lévő kártyák felét (lefelé kerekítve), ezekből képezzünk új húzópaklit.

II. Napkelte

- A kezdőjátékos a húzópakliból egyesével kártyákat húz fel, és képpel felfelé fordítva egymás mellé a játéktér közepére helyezi őket – ez lesz a **Piac**. A kártyák felhúzását addig kell folytatnia, míg a **második** olyan kártyát fel nem húzza, amelynek a bal oldalán, a nyersanyagszimbólum alatt egy fél napocska látható. A második ilyen napocskát tartalmazó kártya utána a Nap felkelt, és a Piac megnyitott.



2 fél Nap

TIPP: hogy egyértelmű és gyorsan átlátható legyen a Piac, érdemes a felhúzott kártyákat félig egymásra helyezni, hogy csak a bal oldalon lévő nyersanyagszimbólumok legyenek láthatók a kártyákból – ebben a fázisban a kártyák többi részére nem lesz szükség.

- Ha a Piac megnyitott, minden játékos eldönti, melyik épülete fog a körben termelni, illetve melyik kezében lévő épületét szeretné majd felépíteni a kör negyedik fázisában. A játékosok ebben a fázisban egyidejűleg cselekszenek a saját kártyáikkal.

■ A Munkások hozzárendelése a már felépített épületekhez

A játékosok tegyék a saját barna keretes Munkás kártyájukat az elé az épületük elé, amellyel a körben termelni akarnak. Ha már rendelkeznek egy vagy több Segédmunkással, azokat is hozzárendelhetik egy-egy épületükhöz. Minden épülethez csak egy Munkás rendelhető.

A Munkások kirendelésekor a játékosoknak két lehetőség közül kell választaniuk: **pontosan vagy hiányosan** fognak majd termelni a negyedik fázisban. A választásuknak megfelelő oldallal **felfelé** (kapcsolódóan) helyezték a Munkásaikat a termelésre kiválasztott épületek elé.

Amennyiben **pontosan** fognak termelni, akkor a termelési fázisban **meghatározott** nyersanyagot be kell fizetniük, amely a kiválasztott termelő épület kártyájának bal alsó részén fel van tüntetve. Ha ezt választják a játékosok, akkor **két árut** tudnak termelni a kör végén.

Ha a **hiányos** termelést választják, akkor a termeléshez szükséges nyersanyagokból eggyel kevesebbet kell majd teljesíteniük – viszont így csak **egy árut** tudnak majd termelni. A következő fázisban újabb kártyákat húzunk fel a Piac területére, így van esély arra, hogy a termeléshez szükséges valamennyi nyersanyag rendelkezésre álljon – de ha mégsem, akkor a hiányzókat a kezükben lévőkből pótolhatják.

■ Felépítendő épület kiválasztása

Ezután minden játékos **kiválaszthat** a kezéből **egy** kártyát, hogy a rajta szereplő épületet a kör 4. fázisában megépítse. A **felépítendő épület** kártyáját minden játékos **képpel lefelé** fordítva maga elé helyezi.



A játékos hiányosan fizet a Szénégetőkunyhójánál



III. Napnyugta

A kezdőjátékos újból kártyákat húz fel a húzópakliból, és képpel felfelé fordítva egy új sort képezve, az előző fázishoz hasonlóan egymás mellé teszi őket mindaddig, amíg újabb két fél napocskát tartalmazó kártya nem lesz a Piac kártyák második sorában is. Ezután a Piac bezár.

IV. Termelés és építkezés

- Ezt a fázist a játékosok a **körrend** szerint hajtják végre, a kezdőjátékostól fogva az óramutató járásának irányában. Minden játékos a saját körében **először mindig a (1) termelést hajtja végre, azután (2a) építkezhet VAGY (2b) felbérelhet egy új Segéd munkást.**

■ (1) Termelés

Minden épületnek az árutereléshez azokra a nyersanyagokra van szüksége, amelyek a kártya bal alsó részében fel vannak tüntetve. Ezeknek a nyersanyagoknak a megfelelő mennyiségben elérhetőnek kell lenniük a **Piacon** (függetlenül attól, hogy a Napkelte- vagy a Napnyugtafázisban kerültek-e fel). A Piacon lévő nyersanyagok minden játékos számára rendelkezésre állnak, azokat nem vesszük el onnan, csak használjuk. A Piacon lévő nyersanyagok minden egyes aktivált épületnél beszámíthatók, tehát nem használódnak fel a termelés során.

Amennyiben egy aktív épületünk által termelt áruhoz nincs a Piacon megfelelő típusú és számú nyersanyag, a hiányzókat a **kezünkben lévő**, megfelelő nyersanyagot tartalmazó **kártyák eldobásával** pótolhatjuk. Ezek az eldobott és dobópaklira helyezett kártyák azonban mindig csak egy épületnél számíthatók be, nem az összes, a körben aktivált épületnél!

Amennyiben a második fázisban a **pontos** fizetést választottuk, a termeléshez **minden** szükséges nyersanyagot be kell mutatnunk (kézből vagy a Piacon). Amennyiben ez a feltétel teljesült, akkor **két árut** tudunk termelni az adott épületünkkel. Húzzunk két kártyát a húzópakliból, és tegyük képpel lefelé, keresztbe fordítva a termelő épületünkre. Ha nem áll rendelkezésre a megfelelő mennyiségű szükséges nyersanyag a Piacon, és a kezünkben lévő kártyákból sem tudjuk pótolni, akkor ez az épületünk ebben a körben nem termel semmit.



*Ez a Szénégetőkunyhó
2 búza és 1 fa nyersanyag-
ból állít elő szenet, ami
1 aranyat ér*

- Amennyiben a második fázisban a **hiányos** fizetést választottuk, akkor **egy általunk választott nyersanyaggal kevesebb** is elegendő a termeléshez. Ebben az esetben azonban csak **egy árut** tudunk termelni az épületünkkel.

PÉLDA: A Munkásunkat letesszük a hiányos fizetési oldalával a Mészégető épületünkre. Ennek az épületnek a termelési költsége 2 búza és 1 fa. A Piacon azonban csak egy búza érhető el ebben a körben, fa pedig egy sem. Ahhoz, hogy az épületünk árut termelhessen, további 1 búzára vagy 1 fára van még szükségünk, mivel a hiányos termeléshez eggyel kevesebb nyersanyag is elegendő. A kezünkben lévő kártyák között vannak ilyen nyersanyagok, így az egyiket kiválasztjuk és eldobjuk, és az épületünkkel mégis elő tudunk állítani 1 szenet, mint megtermelt árut.



- Ha a második fázisban a pontos fizetést választottad volna a Munkásoddal, mind a két szükséges kártyádat el kellett volna dobnod a hiányzó nyersanyagok miatt, viszont két szenet tudtál volna termelni.

Segéd munkások

A Segéd munkás nem választhat pontos vagy hiányos fizetés között, neki minden esetben pontosan kell fizetnie a termeléshez. Az áru előállításához szükséges nyersanyagokat neki is a Piacon lévőkből, illetve ha az még nem elég, a kezünkéből eldobott kártyákból kell kifizetnie. A Segéd munkások pontos fizetéssel is csak **egy árut** tudnak termelni.

Termelési láncok

Ha egy épületünk az adott körben legalább egy árut termelt, akkor a termelési láncot használhatjuk további áruk előállítására. A termelési lánc használatakor nem a kártya bal oldalán lévő nyersanyagokat kell beadnunk az áruk előállításához, hanem a kártya jobb alsó, láncjal jelölt részén ábrázolt termékekkel kell fizetnünk.



A Pékség a termelési láncon keresztül lisztből és szénből állít elő kenyeret.

Ha a termelési lánchoz nyersanyagra van szükség, akkor azt mindig a **kezünkben lévő** kártyákból kell kifizetnünk, nem a Piacról! Ha **megtermelt árura** van szükség, akkor ahhoz az ábrán feltüntetett áruval (lefordított áru kártyával) kell rendelkezünk azon az épületkártyán, amely a feltüntetett árutípust előállítja.

A termelési láncsal egy körben akárhányszor termelhetünk!

PÉLDA 1: Ha a Malmunkban lisztet termelünk egy Munkásunkkal, akkor a kezünkéből bármennyi búza kártyát letehetünk a Malom épületkártyánkra, mint megtermelt árut. Mielőtt képpel lefelé fordítva, keresztbe a Malomra tesszük, előtte mutassuk be a többi játékosnak, hogy a megfelelő kártyákat tesszük le.



PÉLDA 2: Ha a Cipésműhelyünket aktiváljuk egy Munkásunkkal, hogy ott cipőt készítsünk, és a termelési lánc igénybevételével akarunk fizetni, akkor ahhoz szükségünk van egy már megépített Tímárműhely épületre, amelyen már termeltünk korábban legalább egy bőrt. Vegyünk le minden egyes cipőért egy korábban már megtermelt, képpel lefelé fordított kártyát a Tímárműhely épületről, és tegyük át a Cipésműhely épületre. Ez nagyszerű üzlet számunkra, hiszen a bőr csak 6 aranyat, ellenben a cipő pontosan 8 aranyat ér a játék folyamán.



Amennyiben a termelési láncnál két különböző áruszimbólum látható, akkor mindkettőt be kell adnunk, amiért cserébe két árut termelhetünk.

Ne felejtjük: ha a termelési lánchoz nyersanyagra van szükség, akkor azt mindig a kezünkéből, ha árura, azt a megtermelt árunk közül kell fizetnünk és az épületünkre tennünk!

PÉLDA: A Téglagyár épületünk a termelési lánc igénybevételével egy szénből és egy agyagból termel két téglát. A szenet a Szénégetőkunyhókról, a téglát a kezünkéből kell fizetnünk. Ha a kezünkben van 3 agyag kártyánk, azonban a Szénégetőkunyhónkon



csak két megtermelt szénnel rendelkezünk, akkor így csak a 2 agyag kártyát játszhatjuk ki, és így összesen 4 téglát tudunk gyártani.

Megjegyzés: Segéd munkás is használhatja a termelési láncot.

■ (2a) Építkezés

Ezután felépítheted azt az épületedet, amelyet a második fázisban képpel lefelé magad elé tettél. Ha nem tudod, vagy már nem akarsz megépíteni, a kártyát visszaveheted a kezvedbe.

Az épület felépítését a már megtermelt áruidból kell kifizetned – ehhez annyi megtermelt (képpel lefelé, keresztbe fordított) áru kártyát kell eldobnod az épületeidről, hogy azok együttes értéke legalább annyi legyen, mint az épület felépítésének költsége – ami a kártya **bal felső sarkában** látható. Amennyiben a fizetésre felhasznált áruid értéke meghaladja az építési költséget, **visszajárót nem kapsz!**

PÉLDA: Fel szeretnéd építeni ezt az épületet 7 aranyért. Az építési költséget kifizeted 2 vas áruval, amelyek értéke egyenként 3 arany, és egy liszttel, amelynek az értéke 2 arany. Ez összesen 8 arany, az épületet felépítheted, de az 1 arany különbözetet elveszíted.

■ (2b) Segéd munkások felbérzése

Új épület felépítése **helyett** dönthetsz úgy, hogy körönként legfeljebb **egy** új Segéd munkást bérelsz fel.

A Segéd munkások felbérléséhez **ki kell fizetned a kártya bal felső sarkában lévő összeget** (ugyanúgy, mint az épületek építésénél, a már megtermelt áru kártyáiddal fizetve) – **és rendelkezned kell** a Segéd munkás kártyáján feltüntetett színű és számú, már megépített épülettel.

Ha a feltétel teljesül, és kifizetted a Segéd munkás költségét, a kártyát **azonnal** helyezd el valamelyik épületedhez!

- Ne felejtjük: minden épülethez csak egy Munkás rendelhető, legyen az barna keretű **Munkás** vagy **Segéd munkás!**
- Ha már rendelkezel **két Segéd munkással**, többet nem bérelhetsz fel!



- Amennyiben bármelyik Segéd-munkásodat **egy másik épületre akard átmozgatni**, akkor azt a második fázisban teheted meg, és ez minden alkalommal 2 aranyba kerül!



A Piac letakarítása – új kör

A negyedik fázis végén a Piacon lévő összes kártyát a dobópaklira tesszük. A következő kezdőjátékos az óramutató járása szerinti következő játékos lesz, és új kör kezdődik.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a végéhez ér, ha bármelyik játékos megépíti a **nyolcadik épületét** (beleszámítva a kezdéskor kapott Szénégetőkunyhót is). Amikor ez megtörténik, az a kör még végigmegy, minden játékos befejezheti a saját körét. Ezután kerül sor a játékot lezáró utolsó, speciális körre. Ebben a körben minden játékos már csak a termelési láncot használhatja minden épületnél, beleértve azokat az épületeit is, amelyeknél nincs Munkása, valamint azokat is, amelyek a játék során nem termeltek semmilyen árut.

GYŐZELMI PONTOK

A játékot lezáró utolsó kör után következik a pontszámítás. Számoljuk össze a **felépített épületeink** és a **felbékelt Segéd munkásaink** után járó győzelmi pontokat, amelyek a kártyák jobb felső sarkában láthatók, majd számoljuk össze, mennyi aranyat érnek a játék során megtermelt áruink. Minden 5 arany után kapunk 1 győzelmi pontot, lefelé kerekítve. Egyenlőség esetén az a játékos nyer, akinek több maradék aranya marad a kerekítés után.

SPECIÁLIS KÁRTYÁK

A kártyák háttérének és keretének színe összhangban van a kártya által biztosított nyersanyag színével. A zöld kártyákból 26 darab van, az összes többi típusból fajtánként 17. A sötétszürke Kereskedőház kártyák speciális, nem termelő épületek, hanem állandó nyersanyagbónuszt biztosítanak.

Az Üvegfüjő kártya 11 bármilyen nyersanyaggal termel üveget.

Az alábbi Kereskedőházzal pedig az első fázisban nem kettő, hanem három új kártyát kapunk, de csak abban az esetben, ha a fázis elején nincs háromnál több kártya a kezünkben.

A lent látható Kereskedőházak a Piacon elérhető nyersanyagokhoz adnak hozzá egy, a kártyán megjelölt nyersanyagot, amelyek felhasználhatók árutermelésre. Az így elérhető nyersanyagokat azonban a termelési lánchoz nem használhatjuk fel!



Az Üvegfüjő kártya 11 bármilyen nyersanyaggal termel üveget.



Ezzel a Kereskedőházzal az első fázisban nem kettő, hanem három új kártyát kapunk, de csak abban az esetben, ha a fázis elején nincs háromnál több kártya a kezünkben.



Ezek a Kereskedőházak a Piacon elérhető nyersanyagokhoz adnak hozzá egy, a kártyán megjelölt nyersanyagot, amelyek felhasználhatók árutermelésre. Az így elérhető nyersanyagokat azonban a termelési lánchoz nem használhatjuk fel!

Királyi áru

Importálja és forgalomba hozza: Compaya – Gamer Cafe Kft.



Kérdések, javaslatok, kritikák?
Lépj velünk kapcsolatba:

info@compaya.hu
Compaya – ha kell egy játék!
Gamer Cafe Kft.
2030 Érd, Budai út 28.
www.compaya.hu

buero@lookout-games.de
© 2016 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Germany.
All rights reserved.

vagabund@freemail.hu
Upgrade Your Mind!
Vagabund Kiadó EC.
www.vagabundkiado.hu

Hároméves kor alatti gyermeknek nem adható
az apró alkatrészek lenyelésének veszélye miatt!
Fulladásveszély! Anyaga egészségre nem ártalmas.