



Sörmesterek

Sörfőzők kézikönyve

Bevezető

Kedves Sörfőző Ösztöndíjas! Mely tisztelettel és örömmel köszöntünk téged, ifjú tanonc, a mi szerény sörfőzdénkben. Igazán megtisztelő, hogy a rengeteg állásajánlat közül, amiket kaptál, a mi sörfőzdénket választottad. Csodálattal adózunk a sörfőzés fejlődése és elterjesztése terén elért eredményeidnek.

Mindezek ellenére a gyakorlatban is fel kell mérnünk a képességeidet. Ennek érdekében próbaidőre veszünk fel téged - ami ma kezdődik. Melletted néhány másik figyelemre méltó tanonc is elkezdett nálunk dolgozni. Versenyezzed velük, hiszen csak egyetlen sörfőzőmesteri pozíció van. Gondolom, el tudod képzelni, hogy ez nem lesz könnyű meló... Be kell bizonyítanod, hogy képes vagy különböző típusú söröket elkészíteni, meghatározott fajtájú malátát és komlót beszerezni ugyanúgy, ahogyan új összetevőkkel javítani a meglévő receptjeinket, hogy a söreid kiemelkedőek legyenek. De ez nem minden... A tanoncoknak szemtől szemben is meg kell küzdeniük és megnehezíteniük egymás életét néhány nyers módszer alkalmazásával. De elég a beszédből! Ideje elkezdeni a felkészítésedet, és nekiállni annak, ami a legfontosabb - a sörfőzésnek!

Ismerd meg Komlós urat, az Oktatási Részlegünk alkalmazottját, aki majd segít eligazodni a bonyolult szabályok útvesztőjében. Ha bármilyen kérdésed lenne, tedd fel nyugodtan!
Sok szerencsét és örömet kívánunk a sörfőzéshez!!



Tartalomjegyzék

1. A játék célja
2. Előkészületek
3. A játékmenet rövid összefoglalása
4. A játék elemei
5. A fázisok részletes leírása
 - 5.1. Kockadás és Elrendezés
 - 5.2. Vásárlás
 - 5.3. Sörfőzés
 - 5.4. Rendrakás a munkaterületen
6. A játék vége

1. A játék célja

Játékosok száma: 2-4
Játékidő: 45-90 perc

A játékosok sörfőzők szerepébe bújnak, akik igyekeznek megszerezni a lehető legtöbbféle új sörhöz szükséges alapanyagokat és az elkészítésükért járó jutalmakat – aranyat és mesterpontokat.

Ezek eléréséhez a játékosok a saját táblájukat és két helyszínkártyát használnak (piactér és feketepiac) annak érdekében, hogy kialakítsák az erőforráskészletüket, és feltöltsék a raktárukat meghatározott jelölökkel, amelyek befolyásolják a játék menetét. A játékot az nyeri meg, akinek a legtöbb mesterpontja van a játék végén.

14 74
16th, 1870, and first
A. D., 1873, for IM-

Burrs,

R CALCINING:

Soda
Borax
Ammonia
Soda
or Muriatic Acid

Prepared very fine.

19 = = =
ty of Jifferson
ement to his satisfaction,

on of the sum of = = =
= = = Dollars,
convey, and set over unto the
of the foregoing
by Letters Patent in said In-

erson Co. Nov 27 1874
one single barrel
place or places whatsoever. To
behalf of his legal repre-
from time to time be granted, or
enjoyed by me had this assignment

and seal, this 10th day



2. Előkészületek

- A. Erőforráskockák és magjelölők:** Helyezzétek az asztal közepére a szétválogatott erőforráskockákat (10, 11, 12, 13) és magjelölőket (8). A játékban csak annyi kockát és jelölőt lehet használni, amennyi a dobozban található.
- B. Blokkolásjelölők:** Helyezzétek a blokkolásjelölőket (7) az asztal közepére, az erőforráskockák és magjelölők mellé.
- C. Évszak/elsőbbségjelölő:** Helyezzétek az évszak/elsőbbségjelölőt (4) a többi jelölő mellé a "Tél" oldalával felfelé.

- D. Receptkártyák:** Rendezzék el a kezdeti receptkártyákat (1) a kiválasztott játékmódnak megfelelően:

I. Normál játék: 2/3/4 játékos esetén húzzatok 3/3/4 kezdőlapot a pakliból. Ezek a következő lapok legyenek: *Mass Lager*, *Cheap Lager*, *Experimental Lager* (2 vagy 3 játékosnál), illetve *Mass Lager*, *Cheap Lager*, *Experimental Lager*, *Sladek Pilsner* (4 játékosnál). A kezdeti receptkártyák hátoldalai **zöld színűek**. Helyezzétek ezeket a lapokat képpel felfelé, egymás mellé az asztal közepére, hogy mindenki jól lássa őket. A megmaradt lapokat keverjétek össze, és képpel lefelé helyezzék a kezdőlapok közelébe – ez lesz a receptpakli.

II. Haladó szintű játék: Keverjétek össze az összes receptkártyát, majd tegyék a paklit képpel lefelé az asztalra. Húzzatok 3/3/4 kezdeti receptkártyát 2/3/4 játékos esetén. Helyezzék el ezeket a lapokat egymás mellé bármilyen sorrendben, képpel felfelé, hogy mindenki jól lássa azokat.

- E. Piactér és feketepiac:** Rakjátok le az asztalra a piactér- (3) és a feketepiac-kártyákat (5) egymás mellé, a receptkártyák közelébe. Válogassátok szét a jelölőket (2, 6), és képezetek központi készletet belőlük a hozzájuk tartozó rajzokon.
- F. Munkaterület-kártya:** Minden játékos tegye egy könnyen elérhető helyre a munkaterület-kártyáját (15).

Ne felejtsetek el, hogy rengeteg fontos információt találhattok itt, ami segíthet a döntéseitek meghozatalában. Időnként érdemes ránézni.



- G. Raktárkártyák:** Minden játékos kap egy raktárkártyát (16). Helyezzétek ezeket magatok elé, mindenki számára jól látható helyre.
- H. Arany és mesterpontok:** Mindenki vegyen el egy 2 arany értékű érmét (9), valamint helyezze a zöld mesterpont-jelölőt (17) a "0" értékre a saját játéktáblája bal felső sarkában (14).
- I. Erőforrások elosztása:** Minden játékos kap egy világosmaláta-kockát (11), egy pörköltmaláta-kockát (12), egy komlókockát (10), egy sörfőzésjártasság-kockát (13) és egy magjelölőt (8). A magjelölő a raktárba kerül, míg a kockák a játékosok aktív készletébe.



Lentebb láthatok egy példát a játék elemeinek elrendezésére. Ha nem testszik, rendezzék át kedvetek szerint. Csak arra figyeljete, hogy nehogy véletlenül kiömljön közben a sör!



- | | | |
|-------------------------------|------------------------------|----------------------------------|
| 1 30 db receptkártya | 7 4 db blokkolásjelölő | 15 10 db sörfőzésjártasság-kocka |
| 2 15 db speciális összetevő | 8 6 db magjelölő | 16 4 db játékos tábla |
| 3 1 db piactérkártya | 9 12 db érme | 17 4 db munkaterület-kártya |
| 4 1 db évszak/elsőbbségjelölő | 10 12 db komlókocka | 18 4 db raktárkártya |
| 5 1 db feketepecac-kártya | 11 14 db világosmaláta-kocka | 19 4 db mesterpont-jelölő |
| 6 18 db akciójelölő | 12 14 db pörköltmaláta-kocka | |



Aktív készlet
Az aktív készlet azt, a játékos előtti területet jelöli, ahol a játékos a kockáival dob, és ahol azokat a kockáit tartja, amelyeket döntésének megfelelően újra fog dobni a következő forduló elején. (Az aktív készletben hagyott kockákat kötelező újra-dobni a következő forduló elején.)

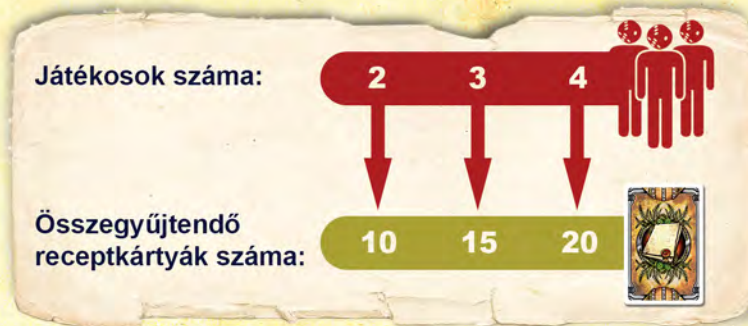
Raktár
A raktárnak két szerepe van. Először is a játékosok itt tárolják azokat a kockákat, amiket szeretnének megőrizni. (A raktárban lévő kockákat nem kell a következő forduló elején újra-dobni.) Második funkciója ahhoz a szabályhoz kapcsolódik, hogy a sörfőzés során csak a raktárban lévő kockákat lehet felhasználni. A kockákat akár több fordulón át is a raktárban lehet tartani – amíg a játékos fel nem használja a tábláján és/vagy sörfőzésre.

Az aktív készletről és a raktárról további részletek találhatóak a szabálymagyarázat további részében.

3. A játékmenet rövid összefoglalása

Az a játékos kezdi a játékot, aki az elmúlt héten a legtöbb sört itta. Ha senki nem ivott sört, vagy mindenki ugyanannyit ivott, akkor mindenki dobjon egy kockával. Aki a legnagyobbat dobta, az megkapja az évszak/elsőbbségjelölőt, és elkezdi a játékot. A többiek az óramutató járásának megfelelő sorrendben következnek.

A játék addig tart, míg a játékosok összesen az előre meghatározott számú *receptkártyát* gyűjtenek össze. A szükséges *receptkártyák* száma a játékosok számától függ. **2/3/4** játékosok esetén **10/15/20** *receptkártyát* kell összegyűjteni. Minden játék fordulóból áll, amelyeket fázisokra osztunk fel:



A fázisok rövid leírása:

- 1. Kockadobás és Elrendezés** – A játékosok dobnak az aktív készletükben lévő kockáikkal, és elrendezik azokat a *játékosablájukon*. Először a játékosok dobnak az összes kockával, ami az aktív készletükben található – ez fogja meghatározni, hogy milyen erőforrások állnak rendelkezésükre ebben a fordulóban. Ezt követően meghatározzák, hogy mit szeretnének csinálni ezekkel az erőforrásokkal. Eldöntik, hogy a kockákat a *játékosablájukra* helyezik, átmozgatják a *raktárukba*, vagy az *aktív készletükben* hagyják, hogy újradobhassák a következő forduló elején. Miután egy játékos befejezte a saját körét, a bal oldalon ülő játékos következik. Minden játékos annyi kockát mozgathat ebben a fázisban, amennyit csak szeretne, de meg kell várnia míg rákerül a sor. Ha a soron lévő játékos nem akar kockát mozgatni, passzolhat. Ennek a fázisnak akkor van vége, amikor az összes játékos passzolt.
- 2. Vásárlás** – Ezen fázis során minden játékos vásárolhat egy jelölőt a *piactérről* és egy jelölőt a *feketepiacról*. Az egy vagy két vásárlást a játékosok az óramutató járásának megfelelő sorrendben hajtják végre. A Vásárlás fázis végéig a játékosok még eldönthetik, hogy melyik kockájukat mozgatják a *raktárukba*.
- 3. Sörfőzés** – Játékosrendben a játékosok kiválasztják azt a receptet, amit el akarnak készíteni, és elhelyezik rajta a szükséges erőforrásokat. Ezt követően begyűjtik a kártyán jelzett bónuszokat és jutalmakat, ami a sör kifőzéséért jár. A Sörfőzés fázis során *akciójelölőket* csak a fázis elején lehet felhasználni, mielőtt az *évszak/elsőbbségjelölőt* birtokló játékos kiválasztaná a receptet, amit el szeretne készíteni.
- 4. Rendrakás a munkaterületen** – A játékosok, miután figyelembe vették a különböző hatásokat, összeszedik a kockáikat a *játékosabláikról* (és az *aktív készletükbe* vagy a közös készletbe helyezik – a hatástól függően). A játékos, akinél az *évszak/elsőbbségjelölő* van, átadja a bal oldalon ülő játékosnak, aki átfordítja azt a másik oldalára, és kezdetét veszi a következő forduló.

FIGYELEM!

Az első fázis alatt a kockák aktív készletből a raktárba való helyezése nem számít bele a játékos körébe. Emiatt egy fordulóban akárhány kocka átmozgatható.

A fázisok részletes leírása a későbbiekben következik.

4. A játék elemei

50 db erőforráskocka

Az erőforráskészletben összesen 50 db 6-oldalú kocka található 4 különböző színben. Ezek jelképezik azokat az erőforrásokat, amelyek szükségesek a sörfőzéshez és a receptkártyák megszerzéséhez.

A doboz tartalmaz 14 fekete kockát (pörkölt maláta), 14 sárga kockát (világos maláta), 12 zöld kockát (komló) és 10 kék kockát (sörfőzésjártasság).



14 db pörkölt maláta



14 db világos maláta



12 db komló



10 db sörfőzésjártasság

6 db magjelölő

A játékosok a **magjelölők** segítségével szerezhetnek plusz **világosmaláta-** vagy **komlókockát**, ha használják a játékos-táblán lévő **Malátaházat** vagy **Komlóültetvényt**.

Minden játékos kap egy **magjelölőt**, amikor az **évszak/elsőbbségjelölő** a "Nyár" oldalára fordul.



1 db évszak/elsőbbségjelölő

Az **évszakjelölő** egyben az **elsőbbségjelölő** is, amely meghatározza, hogy melyik játékos következik először a fordulóban. Amikor a jelölőt a "Nyár" oldalára fordítjátok, minden játékos kap egy **magjelölőt** a készletből, a "Tél" oldalra forduláskor semmi sem történik.

A jelölőt minden forduló végén az óramutató járásának megfelelően tovább kell adni. Az új játékos minden esetben megfordítja azt, megváltoztatva ezzel az évszakot.



Nyár



Tél

12 db érme

Kétoldalas **érmék** jelölik a bevételt a játékban. Jellemzően bizonyos sörök megfőzéséért vagy a **játékos-táblán** adott erőforrások beváltásával juthatok hozzájuk. A pénzt a **piactéren speciális összetevőkre**, a **feketepiacon** pedig **akciójelölőkre** lehet költeni.



fej

írás



fej

írás



fej

írás

4 db blokkolásjelölő

A **blokkolásjelölők** automatikusan megakadályozzák, hogy egyes játékosok egy adott akciót végrehajtsanak a **játékos-táblájukon**. A jelölők működése a szabálykönyv egy későbbi részében, a fázisok leírásánál található.



15 db speciálisösszetevő-jelölő

A sörfőzők speciális összetevőkkel fejleszthetik a **receptjeiket** a **Sörfőzés fázis** során, így juthatnak extra jutalmakhoz. A **speciális összetevőkhöz** a **Vásárlás fázis** során lehet hozzájutni pénzért cserébe. Az egyes összetevők értéke a **piactérlapon** található meg.

Egy fordulóban egy játékos csak egy speciális összetevőt vásárolhat.

A speciális összetevők az alábbiak:



3 db gyümölcs



3 db fűszer



3 db méz



3 db speciális maláta



3 db speciális komló



Miután egy speciális összetevőt felhasználtatok, az vissza-kerül a piactérlapjára, így azt újra meg lehet vásárolni.

18 db akciójelölő

Ezek a jelölők hatással lehetnek más játékosok erőforrásaira, és esélyt adhatnak egy sörfőzőnek, hogy javítsa korábbi hibáit. A **Vásárlás fázis** során lehet **akciójelölőket** vásárolni. Az egyes jelölők árai a feketepiackártyán láthatók.

A megvásárolt vagy megszerzett **jelölőket** a játékosok elé, az asztalra kell tenni, hogy mindenki jól lássa azokat.

A jelölők típusának minden játékos által láthatónak kell lenni.



3 db kocka visszavétele – A játékos visszavehet egy kiválasztott kockát a raktárból, és az aktív készletbe helyezheti azt. Ez lehet a játékos saját vagy ellenfele kockája is.



3 db épület blokkolása – A játékos elhelyezheti a jelölőt egy kiválasztott épületre valamelyik ellenfele játékosabláján (a fázis elején kell végrehajtani). Ezen forduló során az ellenfél nem tud akciót végrehajtani a blokkolt épületben.



3 db kocka blokkolása/védelme – A játékos egy kocka alá helyezheti a jelölőt. Ha egy ellenfele egyik kockáját választotta, akkor blokkolja azt, a forduló hátralévő részében nem lehet felhasználni. Ha a játékos egy saját kockát választotta, akkor az védve van, senki sem változtathatja meg az értékét vagy távolíthatja el a raktárból a forduló hátralévő részében.



3 db receptkártya blokkolása – A játékos megakadályozhatja, hogy egy receptet elkészítsenek (a Sörfőzés fázis elején kell kijátszani). Ebben a fordulóban senki nem tudja elkészíteni ezt a receptet.



3 db érték növelése – A játékos 1-gyel megnövelheti egy kiválasztott kocka értékét a forduló hátralévő részére.
Megjegyzés: A kocka értékét nem lehet 6 fölé emelni.



3 db extra dobás – A játékos újradobhat egy kockát a saját vagy ellenfele aktív készletéből, raktárból vagy játékosablájáról.

Megjegyzés: Ha az akciójelölő egy játékosablán lévő kocka újradobására lett használva, akkor a kocka a játékosablán marad még akkor is, ha ez egy érvénytelen lehelyezés lesz (pl. a Jártasságok iskolájában). Ebben az esetben a kocka visszakérül a játékoshoz a Rendrakás a munkaterületen fázis alatt anélkül, hogy a mező akcióját kihasználhatta.

Miután egy akciójelölőt felhasználtatok, azt el kell távolítani a játékból, visszakérül a dobozba. Ez azt jelenti, hogy nem lehet újra megvásárolni, sem megszerezni.

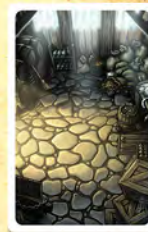


Fontos! **Akciójelölőket** bármikor ki lehet játszani (kivéve, ha a jelölő leírása másképpen nem mondja). A Sörfőzés fázis ez alól az egyetlen kivétel, ezen fázis során jelölőket csak a fázis legelején lehet kijátszani (azokat is, amelyek egy játékos eredményeit növelik, és azokat is, amelyek az ellenfelek dolgát nehezítik meg).

Haladó szintű játék: A megvásárolt vagy megszerzett jelölőket képpel lefelé tegyétek az asztalra, hogy a többi játékos ne lássa azokat.

4 db raktárkártya

A játékosok ezeken a lapokon tárolják a sörfőzéshez szükséges erőforrásokat (erőforráskockákat és speciálisösszetevő-jelölőket). Az itt lévő erőforrások használhatók új receptek megszerzéséhez vagy a játékosablán lévő épületek aktiválásához. Az itt lévő kockák felhasználhatók a **Kockadobás és Elrendezés fázisban**, így meg lehet növelni az egyes kockák értékét, esetleg azokat más összetevőkké (pl. világos vagy sötét malátává) lehet alakítani.



4 db munkaterület-kártya

Minden játékos kap egy **munkaterület-kártyát**, amin a játék fázisai és az **akciójelölők** rövid leírása található.



4 db zöld mesterpont-jelölő

Ezekkel a **zöld jelölőkkel** lehet a játékosok által megszerzett mesterpontokat számon tartani. Mindenki a saját **játékosabláján** vezeti a pontszámát.



30 db receptkártya

Minden játékosnak, aki bizonyos söröket akar főzni, versengenie kell a **receptkártyákért**. A receptpakliban 8 sörfőző stílus van 3 különböző szinten (tanonc, középhaladó és haladó), csakúgy mint 6 kísérleti recept, amelyek különböző gyümölcsöket, fűszereket és más, a piacon fellelhető összetevőket kombinálnak – igazi kihívás egy kíváncsi sörfőzőnek.

A receptkártyákon 3 terület található: **Jutalom**, **Alaprecept** és **Fejlesztés**:



1 Jutalom

A játékos jutalmakat kap a recept megfőzéséért. A recept szintjétől függően ezek lehetnek:



Aranyérmék



Mesterpontok



Akciójelölő



Akciójelölő és aranyérmék



További kocka



További kocka és aranyérmék



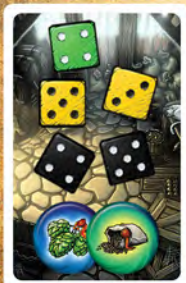
2 Alaprecept

Megmutatja egy bizonyos sör megfőzéséhez szükséges kockák számát és azok legkisebb értékét. Ebben az esetben a sör megfőzéséhez szükséges:

- 2 világosmaláta-kocka, az egyik minimum 2-es, a másik minimum 3-as értékkel,
- 2 pörköltmaláta-kocka, az egyik minimum 3-as, a másik minimum 5-ös értékkel,
- 1 komlókocka minimum 4-es értékkel.

3 Fejlesztés

A játékosok **speciálisösszetevő-jelölők** és **sörfőzés-jártasság-kockák** beadásával fejleszthetik receptjeiket azért, hogy bónuszt adjanak. Ebben az esetben ez vagy egy kék jártasságkocka, vagy egy speciális maláta, vagy egy speciális komló).



Jutalom :



Példa sörfőzésre:

Ebben a fordulóban lehetőségem nyílik a *Strong Roasted Stout* recept kifőzésére. Megvan az összes szükséges összetevőm a raktáramban: két sárga kocka 5-ös és 3-as értékekkel (a recept 3-at és 2-t követel meg), két fekete kocka 5-ös és 4-es értékekkel (a recept 5-öt és 3-at követel meg) és egy zöld kocka 4-es értékkel – pontosan, amennyi a recepthez szükséges. Van még két **speciálisösszetevő-jelölőm**: egy **speciális komló** és egy **speciális maláta**. Mindkét összetevőt használhatom, hogy fejlesszem az alapreceptet (de nem egyszerre – lásd 3. Fejlesztés). Tájékoztatom a többi játékost, hogy ki fogom főzni a *Strong Roasted Stout* receptet. Áthelyezem a felhasznált erőforráskockákat az **aktív készletbe** a **raktáramból** (dobhatok velük a következő körben): Úgy döntöttem, hogy **speciális malátával** fejlesztem a receptet, ami további 5 aranyat hoz nekem az 5 mesterpont mellé.

4 db játékos tábla

Minden játékos kap egy játékos táblát, amelyen a saját erőforráskészletébe erőforrásokat szerezhethet, fejleszthet és módosíthat. Minden tábla 4 épületből áll.

Malátaház

A Malátaház 3 mezőből áll, és az első fordulótól kezdve a játékosok rendelkezésére áll.



Maláta szerzése (sárga kockák)

Ahhoz, hogy a játékos megszerezhesen egy sárga kockát, egy magjelölőt kell a mag képével ellátott mezőre helyezni. Így a forduló végén **(Rendrakás a munkaterületen fázis)** elvehet egy sárga kockát a készletből, és az **aktív készletébe** helyezheti (a magjelölőt a központi magjelölőkészletbe helyezi **X**). A játékos azonnal **☺** is szerezhethet sárga kockát (egy fordulón belül). Ahhoz, hogy ezt megtegye, miután a **magjelölőt** a mag képével ellátott mezőre helyezte, alá kell helyeznie, a kék kockával jelzett mezőre egy kék **sőrfőzésjártasság-kockát** minimum 3-as értékkel. Miután ezt megtette, azonnal elvehet egy sárga kockát a központi készletből. Dob a kockával, és (a dobott értékkel) az **aktív készletbe** vagy a **raktárba** helyezi azt.

Pörkölt maláta szerzése (fekete kockák)

Ahhoz, hogy a játékos megszerezhesen egy fekete kockát, meg kell "pörkölnie" egy sárga kockát úgy, hogy kicseréli feketére. Ehhez a játékosnak egy bármilyen értékű sárga kockát kell a táblára helyezni. Mint az előző példában, a forduló **☺** végén a játékos elvesz egy fekete kockát, és a sárga világosmaláta-kockát a központi készletbe helyezi **X**. A játékos szerezhethet gyorsabban **☺** is fekete kockát kék **sőrfőzésjártasság-kocka** felhelyezésével, mint az előző példában.

A világos maláta pörkölt malátává válik a kemencében való pörkölésnek köszönhetően.

A sárga és a fekete kockák értékeinek növelése

Ahhoz, hogy a játékos megnövelhesse egy malátakocka értékét 1-gyel, egy ilyen kockát (az aktív készletből vagy a raktárból) a játékos táblára kell helyezni. Ezáltal a forduló végén képes lesz átforgatni a választott kockát, és megnövelni az értékét 1-gyel.

Hasonlóan a fenti példához, a játékos megnövelheti egy malátakocka értékét gyorsabban **☺** kék **sőrfőzésjártasság-kocka** használatával, amelynek értéke minimum 2.

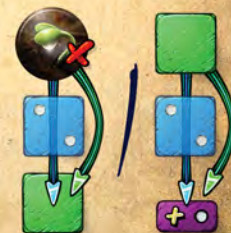
Megjegyzés: Egy kocka értékét sohasem lehet 6 fölé emelni. Ha pl. a Malátaház harmadik mezőjén egy 6-os értékű kocka van, az akciónak nincs hatása.

Komlóültetvény

A Komlóültetvény 2 mezőből áll, és az első fordulótól kezdve a játékosok rendelkezésére áll.



A **Komlóültetvényen** végrehajtható akciók a **Malátaház** akcióihoz hasonlatosak. A játékosok elcserélhetnek egy magjelölőt egy **zöld kockára** (amely a **komlót jelképezi**), vagy megnövelhetik egy zöld kocka értékét 1-gyel.



Jártasságok iskolája



A Jártasságok iskolája 3 mezőből áll, és a második fordulótól kezdődően használható.



A játékosok felhasználhatnak két sörfőzésjártasság-kockákat, hogy hasznos hatásokat aktiváljanak:

1 Egy minimum 2-es értékű kék kocka elhelyezésével a játékos kiválaszt bármennyi kockát a **raktárából** vagy az **aktív készletéből**, és még egyszer dob velük (különböző színű kockák is lehetnek). Ha a játékos a raktárból származó kockákkal dobott újra, azok mind visszakerülnek a raktárba – az eredménytől függetlenül. Az ilyen célra használt kék kockák visszakerülnek a játékos **aktív készletébe** a forduló végén.

2 Egy minimum 3-as értékű kék kocka elhelyezésével a játékos kiválaszt egy bizonyos színű kockafajta (sárga, fekete vagy zöld), és dob az összes, abból a színből az asztal közepén, a központi készletben rendelkezésre álló kockákkal. A dobás után kiválasztja az egyik kockát (pl. a legmagasabb értékűt), és kicseréli az egyik kockájára (a raktárból vagy az aktív készletből). A használt kék kocka visszakerül a játékos aktív készletébe a forduló végén. **Figyelem! Csak azonos színű kockát cserélhetsz ki, és fordulónként csak egy kockát!**

3 Egy minimum 5-ös értékű kék kocka elhelyezésével a játékos kap egy további **kék kockát** a **Rendrakás munkaterületén fázisban**. A használt **kék kocka** visszakerül a játékos **aktív készletébe** a forduló végén.

Magrészleg

A Magrészleg 3 mezőből áll, és a harmadik fordulótól kezdve áll a játékosok rendelkezésére.



A játékosok használhatják a Magrészleget, hogy kicseréljenek egy választott kockát:



A játékosok felgyorsíthatják ezeket a hatásokat egy kék sörfőzésjártasság-kockával.

Figyelem! Minden kocka, amit a Magrészlegbe helyeztek (kivéve a hatások felgyorsítására használt kék kockákat) a forduló végén a megfelelő központi készletbe kerül vissza (nem pedig az aktív készletbe), tehát elérhetővé válik az összes játékos számára.

A játékosablálval kapcsolatos egyéb szabályok:

1. Használat után a kék kockák mindig visszakerülnek a játékos aktív készletébe (kivéve a mezőről, amelyen egy kék kockát 4 érmére lehet cserélni).
2. A tábla közepén van egy lakat, amely tájékoztat arról, hogy bizonyos épületek hányadik fordulótól érhetőek el. A harmadik fordulótól minden épület használható.
3. Ha van egy **X** szimbólum bármely kocka vagy jelölő mellett, azt vissza kell tenni a megfelelő központi készletbe az asztal közepén (a játékos elveszíti ezeket az összetevőket).
4. Minden akciómező csak egyszer használható fordulónként.

Ne feledd, hogy a hatásokat a Kockadobás és Elrendezés fázis akármelyik körében felgyorsíthatod. Ha például elhelyezel egy magjelölőt a Malátaház első mezőjére és egy világos malátakockát a Malátaház második mezőjére, a következő körben használhatod a kék sörfőzésjártasság-kockát, hogy kapj azonnal egy világos malátát (az első mezőre helyezve) vagy egy pörkölt malátát (a második mezőre helyezve).



2 db tárgykártya: piactér és fekete piac

Adoboz további két kártyát tartalmaz: a **piacteret** és a **feketepiacot**. A játékosok ezeken a helyeken vásárolhatnak.

Miután a játékos kifizette a jelölő árát, magához kell vennie azt. Amikor felhasználta azt sörfőzés során, vissza kell helyeznie a piactér-kártya megfelelő mezőjére, és ezt követően a jelölő újra elérhető lesz minden játékos számára.

Piactér

Feketepiac



A piactér a második fordulótól kezdve érhető el a játékosok számára.



A játékosok speciálisösszetevő-jelölőket vásárolhatnak a piactéren. Egy forduló Vásárlás fázisában minden játékos csak egy **speciálisösszetevő-jelölőt** vásárolhat. Hogy megvásárolja a jelölőt, a játékosnak ki kell fizetnie az összetevő mellett, a piactérkártyán feltüntetett aránymennyiséget. A játékosok csökkenthetik a speciálisösszetevő-jelölő árát egy megfelelő értékű kék sörfőzésjártasság-kocka használatával. Az ilyen módon használt kockák a **piactérkártyára** kerülnek.

- A **fűszerek** és a **maláta** 1 arannyal olcsóbbak egy legalább **4-es** értékű kék sörfőzőjártasság-kocka elhelyezésével.
- A **méz** és a **komló** 1 arannyal olcsóbb egy legalább **5-ös** értékű, vagy 2 arannyal olcsóbb egy legalább **6-os** értékű kék sörfőzőjártasság-kocka elhelyezésével.

Minden játékos csak 1 kék kockát helyezhet el, hogy **csökkentse** a vásárlása árát, és az árcsökkenés csak arra a játékosra érvényes, aki elhelyezte azt. Minden játékosnak saját kék kockát kell használnia a kedvezményért.

A fekete piac a harmadik fordulótól kezdve érhető el a játékosok számára.



A Vásárlás fázis során az egy **speciálisösszetevő-jelölő** vásárlásán kívül, a játékos vásárolhat egy **akciójelölőt** is. Ehhez a játékosnak ki kell fizetnie a kiválasztott **akciójelölő** mellett, a **feketepiac-kártyán** feltüntetett aránymennyiséget.

A használt akciójelölők visszakörülnek a dobozba, mivel azok már nem vesznek részt a játék hátralévő részében.

5. A fázisok részletes leírása

5.1. Kockadobás és Elrendezés

Kockadobás

Minden fordulóban, az első fázis elején a játékosok játékosrendben dob-
nak az ÖSSZES, az aktív készletben lévő kockájukkal.

Ne feledjétek, hogy a játék ezen részében a
raktárban tárolt kockákat nem lehet újradobni.



A kockákat nem dobjátok újra a következő forduló elejéig, ami azt jelenti,
hogy „a kocka el van vetve”, jól meg kell gondolnotok mihez kezdtek az
eredménnyel. Ez a fázis második felében fog megtörténni, a kockák elren-
dezésekor.

Miután dobtatok a kockákkal, minden játékos eldöntheti, hogy mely kockák
maradnak az aktív készletben (mert a dobás eredménye nem megfelelő),
és mely kockák kerülnek át a raktárba, ahol az értéküket rögzítitek egé-
szen addig, míg fel nem használjátok **sörfőzéshez** vagy a **játékosablán**.
A raktárba került kockák nem lesznek újradobva a következő forduló ele-
jén. Ezzel szemben az aktív készletben lévőket újra kell dobni.

**Ne feledjétek, hogy a raktárba mozgatott kockák nem tehetők
vissza az aktív készletbe (kivéve, ha egy akciójelölő megengedi, hogy
kivegyétek a raktárból), de a játékosablán felhasználhatóak az
akciókhoz.**

Elrendezés

Az aktív készletben lévő kockákkal való dobás után a játékosok felhasznál-
hatják a kockákat az **aktív készletből** vagy a **raktáruk**ból, hogy különböző
hatásokat aktiváljanak a **játékosablán**. A játékosok egymás után követ-
kező körök során elrendezik a kockákat a játékosablájukon, kezdve azzal
a játékosal, aki az adott körben az **évszak/elsőbbségjelölőt** birtokolja.

A játékos a **köre** alatt:

- Lehelyezhet 1 vagy 2 bármilyen színű kockát.
- Lehelyezhet 1 magjelölőt vagy 1 magjelölőt és 1 bármilyen színű kockát.
- Lehelyezhet 2 magjelölőt.

Miután a játékos befejezte a körét, a tőle balra ülő játékos köre következik.
Minden játékosnak tetszőleges számú köre van egy fordulón belül, azonban
mindig meg kell vámiuk, míg a többi játékos is befejezi a sajátját (vagy passzolnak).

Az elhelyezett kockák és magjelölők a forduló végéig a játékosablán ma-
radnak, kivéve, ha a játékos sörfőzésjártasság-kockát használva felgyorsít
egy adott hatást. Ha a játékos egy plusz kockát kap a fázis alatt, akkor az-
zal **azonnal dobnia kell (megtartva az eredményt), és el kell helyeznie
azt az aktív készletébe vagy a raktárába**. Ebben a fordulóban ez a kocka
ugyanúgy felhasználható, mint bármely másik.

Példa: Szeretném 1 malátakocka értékét 3-ról 4-re növelni. Ezért leteszem
ezt a kockát a Malátaház harmadik mezőjére. Emellett észreveszem, hogy
van egy felfedett receptkártya az asztalon, amit ebben a fordulóban csak
akkor tudok kifőzni, ha szerzek egy sárga kockát 4-es értékkel. Ennek meg-
szerzésére nem szeretnék vámi a forduló végéig, mert elképzelhető, hogy
más is el szeretné venni a receptet, ezért úgy döntök, hogy lehelyezek egy
kék kockát erre a mezőre (éppen volt egy kék kockám 3-as értékkel, ami
éppen elég). Azonnal átfordítom a sárga kockát a 4-es oldalára, amit azonnal
beteszek a raktáramba. Ezzel végrehajtottam a körömet, mivel lehelyeztem
2 tetszőleges színű kockát. Most a tőlem balra ülő játékos következik.

Ezen fázis kockák elrendezése része alatt a játékos felhasználhatja az **aktív
készletéből** és a **raktárból** az összes kockáját, azok egy részét vagy akár
egyet sem. Minden játékos dönthet, hogy hány kört szeretne használni az adott
fázis során.

Passzolás

Ha a játékos úgy gondolja, hogy elrendezett minden nyersanyagkockát és
magjelölőt a táblán, dönthet úgy, hogy passzol. Ha egy játékos passzol, az
adott fordulóban nincs több köre, és a fázis további részéből kimarad. A
következő forduló akkor veszi kezdetét, ha már minden játékos passzolt.

Ne feledd, hogy a passzolásod nem blokkol senkit!

Mezők blokkolása (blokkolásjelölő)

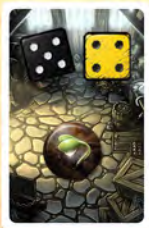
Ugyanazt a mezőt a játékosablán 2/3/4 játékos esetén csak 1/2/3 játékos használhatja. Ez azt jelenti, hogy ha egy játszmában 3 játékos vesz részt, 2 játékos tehet megjelölőt ugyanarra a mezőre a Malátaházban, hogy világosmaláta-kockát szerezzen a következő fordulóban. Például amikor 2 játékos elfoglalja ugyanazt a mezőt a saját játékosabláján, a 3. játékos egy blokkolásjelölőt rak erre a mezőre a saját játékosabláján. Ez a játékos ebben a fordulóban nem használhatja a blokkolt mezőt. Ez a szabály vonatkozik minden épületre a játékosablán (Malátaház, Komlóültetvény, Jártasságok iskolája, Magrészleg).

Fontos: A blokkolásjelölők száma korlátozott, így legfeljebb 4 akció blokkolható egy fordulóban. Ha nincs több elérhető blokkolásjelölő, nem lehet további akciókat blokkolni.

Ne feledjétek, hogy egy blokkolásjelölő csak egyetlen mezőt blokkol, így az adott épületben más mezők továbbra is használhatók például értéknövelésre.



Példa kockadobásra és elrendezésre:



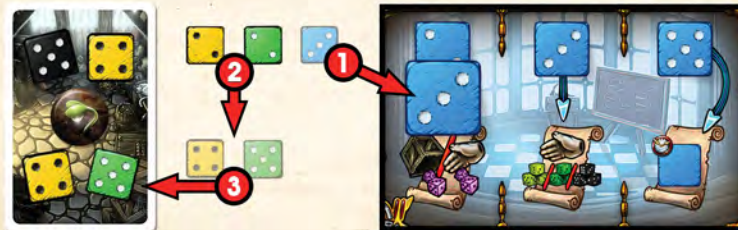
Dobás előtt:



Dobás után:



Az előző fordulóban 3 kockám maradt az **aktív készletemben** (leginkább az alacsony értékeik miatt). Sajnos a következő forduló elején, a dobás után nem sokat javult a helyzet – úgy tűnik, ez nem az én napom –, de nem adom fel, mivel sikerült 3-as értéket dobnom egy **sörfőzésjártasság-kockával**. Ezt használhatom a játékosablámon, a **Jártasságok iskolája** épületben, hogy a többi kockám értékét növeljem. A 3-as értékkel ezen épület 1. vagy 2. mezőjét használhatom. Az 1. mezőt választom, ezért ráteszem a sörfőzésjártasság-kockámat, így kapok egy újradobást a maláta- és komló-kockáimmal. Igen! A plusz dobás megérte! Most van egy malátám 4-es értékkel és egy komlóm 5-ös értékkel. Gyorsan átmozgatom ezeket a raktáramba, így megtarthatom az eredményeket!



Ebben a körben le tudok helyezni még egy kockát vagy megjelölőt a táblára. Maradt még egy megjelölőm, de azt meg szeretném tartani a következő fordulóra. Mivel nem szeretnék mást csinálni a raktárban lévő kockákkal (jók az értékek!) vagy a jelölőimmel, és nem maradt több kocka az aktív készletemben, úgy döntök, hogy **passzok**.

Ne feledjétek: a kockák raktárba helyezése nem számít bele a körbe!

Figyelem! Ne feledjétek, hogy az első fordulóban a játékosok csak a **Malátaházat** és a **Komlóültetvényt** használhatják. Minden más épület le van zárva – csak a megadott fordulóban lesznek elérhetőek a játékosok számára. (Az, hogy egy épület melyik fordulóban válik elérhetővé, a játékoskönyv közepén, egy nyitott lakat rajza mellett található.)

Szerencsétlen dobás szabálya – A játékosok dönthetnek úgy, hogy használják ezt a szabályt. Ha az első fázisban szerencsétlenül sikeredik a dobás, és 1-eseket is dobhatok (a szintől függetlenül), akkor használhatjátok azokat ebben a fordulóban, a Vásárlás fázis alatt. 2/3/4 db 1-es értékű kocka 2/4/6 arányként használható fel.

Példa: Dobás után 3 db 1-est dobtam – 1 sárga, 1 zöld és 1 fekete kockán. Úgy döntök, hogy nem változtatom meg a táblámon ezeket az eredményeket. Csak 2 aranyam van, és szeretnék 6 arany értékben jelölőket vásárolni. Ez a dobás 4 további aranyat ad számomra ebben a fordulóban, így most van elegendő aranyam a tervezett vásárlásomhoz.

Fontos! Nem válthatjátok be ezeket a kockákat aranyra. Nem kell áthelyeztetek ezeket a raktárba, hogy használhassátok a Vásárlás fázis alatt. Ha vásárlásra használjátok a kockákat, ne rakjátok vissza azokat a központi készletbe (tartsátok azokat az aktív készletben).

5.2. Speciálisösszetevő- és akciójelölők vásárlása

Amikor minden játékos befejezte a köreit, lépjenek a következő, **Vásárlás** fázisra. Eltekintve a kockák raktárba helyezésétől, az aktuális sorrendnek megfelelően minden játékos vásárolhat egy **speciálisösszetevő-jelölőt** a **piactérről** és/vagy **akciójelölőt** a **feketepiacról**.

***Példa:** Azért, hogy hátráltass egy másik játékost a Sörfőzés fázis alatt, kivehetsz egy számára fontos kockát a raktárából, és az aktív készletébe teheted a fázis elején használva a „kocka visszavétele” akciójelölőt. Ebben az esetben nincs lehetősége a kockát visszarakni a raktárba, ami hátráltathatja őt ebben a fordulóban a sörfőzésben. Mivel a kocka most az akadályozott játékos aktív készletében van, így azt újra kell dobnia a következő forduló elején. Javasoljuk a legnagyobb értékkel rendelkező kocka kiválasztását... hahaha!*

Miután minden játékos végrehajtotta a körét jelölő(k) vásárlására, vagy passzolt, átléphetek a következő fázisra.

Ne feledjétek, hogy az akciójelölőket bármikor használhatjátok (kivéve, ha a jelölő leírása másképp nem rendelkezik). A Sörfőzés fázis az egyetlen kivétel. A Sörfőzés fázis alatt minden jelölőt a fázis kezdetén kell kijátszani – mielőtt a többi játékos megkezdene akcióját. Ha egy ellenfél már kijelentette, hogy melyik receptet fogja kifőzni, már nem használhatjátok az akciójelölőket!



5.3. Sörfőzés és az eredmények kiszámítása

A Sörfőzés fázisban csak annak elején lehet akciójelölőket kijátszani, még mielőtt a receptek kifőzésre kerülnének. Az évszak/elsőbbségjelölő aktuális birtokosától kiindulva, az óramutató járásának megfelelően mindenkinek van egy lehetősége, hogy akciójelölőt játsszon ki. A Sörfőzés csak azután kezdődhet, hogy mindenki megkapta az esélyt az akciójelölők használatára. Az óramutató járásának megfelelően az évszak/elsőbbségjelölővel rendelkező játékos ezután kifőzhet egyet az elérhető receptek közül. A következő játékos csak azután következhet, ha az aktuális játékos a teljes főzési folyamatot végrehajtotta.

Ahhoz, hogy a játékos kifőzhessen egy kiválasztott receptet, rendelkeznie kell a megfelelő színű és értékű kockákkal, amelyek a választott recepten szerepelnek, annak felső részében. Sörfőzésjáratáság-kocka vagy speciálisösszetevő-jelölő hozzáadásával továbbfejlesztett recept főzhető (ahogy a receptkártya alsó részén fel van tüntetve). Ezek azok a plusz összetevők, amelyek hozzáadásával további bónuszokhoz juthattok arany vagy mesterpontok formájában.

Minden összetevőt a receptkártyára kell helyezni.

Tanítványaim! Ne feledjétek, hogy csak egyetlen plusz hozzávalót használhattok: egy sörfőzésjáratáság-kockát vagy egy speciálisösszetevő-jelölőt. Válasszatok bölcsen!



A sör kifőzése után (miután minden összetevő rákerült a receptkártyára) a játékos:

- Elveszi a kifőzött receptkártyát, és maga elé helyezi.
- A receptpakli legfelső lapját felcsapja az éppen keletkezett üres helyre. Ebben a fordulóban ez az új recept is elérhető a játékosok számára.
- Beteszi a használt kockákat az aktív készletébe (ezek a kockák nem használhatók újra sörfőzésre ebben a fordulóban).
- Visszateszi a speciálisösszetevő-jelölőt (ha használt a recepthez) a piactér megfelelő helyére (ez nem érvényes az akciójelölőkre, azok visszakérülnek a dobozba).
- Visszateszi a kék sörfőzésjáratáság-kockát az aktív készletébe (ha használt a recepthez).
- Lelép egy mesterpontot a játékosabláján a zöld jelölővel (minden kifőzött recept 1 bónuszpontot ad a játékosnak).

Egy recept kifőzésekor a játékos kaphat mesterpontot, aranyat, egy választott akciójelölőt vagy egy választott színű kockát. A megszerzett kocka a játékos aktív készletébe kerül, az akciójelölő pedig a raktárba.

A játékosok addig főzhetnek ki recepteket, míg van a raktárukban azokhoz megfelelő értékű kocka, azonban ki kell várniuk a saját körüket. Ez azt jelenti, hogy minden játékos csak 1 receptet főzhet ki egy adott körben. A következő recept kifőzéséhez a játékosnak meg kell várnia, hogy minden más játékosnak is legyen 1-1 lehetősége főzésre (az aktuális sorrendben).

5.4. Rendrakás a munkaterületen

Vége a fordulónak! A játékosok rendet raknak a **játékostáblájukon**. Mindenki begyűjti a **Kockadobás és Elrendezés fázis** alatt felhasznált kockáit, és végrehajtja az azokkal járó hatásokat.:

1. Megváltoztatják a kockák értékeit (ha nem gyorsították fel sörfőzésjártasság-kocka használatával). Minden módosított értékű kocka a játékosok raktárába kerül.
2. Begyűjtik azokat a kockákat, amelyeket speciális hatások kiváltására használtak (pl. a Jártasságok iskolájában használt kockákat), illetve az ily módon kapott kockákat is. Minden, speciális hatás kiváltására és azok eredményeként kapott kocka a tulajdonosa aktív készletébe kerül.
3. Begyűjtik az akciómezők felgyorsítására használt kockákat. Minden, gyorsításra használt kék sörfőzésjártasság-kocka a tulajdonosa aktív készletébe kerül.
4. Beváltják a kockákat/jelölőket a megfelelő nyersanyagokra vagy aranyra (ha nem gyorsították fel sörfőzésjártasság-kocka használatával).

Ezen felül minden kék sörfőzésjártasság-kockát, amit a piacra helyeztek a Vásárlás fázis alatt, visszavesznek az aktív készletükbe, .

Ne feledjétek most sem az aktuális játékosrendet! Mindig az **évszak/el-sőbbségjelölővel** rendelkező játékos az első a hatások ellenőrzésében és a nyersanyagok begyűjtésében is. Miután befejezte lépéseit, a következő játékos lesz soron.

Figyelem! Mivel a hatások az aktuális sorrendben hajtódnak végre, előfordulhat az a helyzet, hogy egy játékos nem tud magjelölőt malátára vagy komlóra váltani, mert a többi játékos minden kockát elvitt. Ebben az esetben ez a jelölő elvesz – a játékos nem kap plusz kockát az aktív készletébe, és a magjelölő vissza-kerül az asztal közepén lévő központi készletbe.

Ha viszont egy játékos visszaad sárga vagy zöld kockákat a közös készletbe a Rendrakás a munkaterületen fázis alatt, akkor a játékos, aki ebben a fordulóban nem tudott nyersanyagot szerezni a hatások végrehajtásakor, elvehet egy kockát, hogy ne vesszen kárba a magjelölője.

6. A játék vége

A játék véget ér, ha a játékosok (2/3/4) együttesen 10/15/20 receptet szereztek.

Figyelem! Ha az egyik játékos a körében kifőzi a játék végét kiváltó receptet, a forduló folytatódik, amíg minden játékos be nem fejezi a főzési procedúrát, és véget nem ér a Rendrakás a munkaterületen fázis.

Miután az utolsó fordulóban minden hatást végrehajtottatok, a megszerzett nyersanyagok értékeit adjátok hozzá a mesterpontjaitokhoz az alábbi módon:

Minden **2 aranyért 1 mesterpont** jár.

Minden **sárga és zöld nyersanyagkockáért 1 mesterpont** jár.

Minden **fekete kockáért 2 mesterpont** jár.

Példa: Az utolsó fordulóban, amikor a megadott számú receptet kifőztük, a Rendrakás a munkaterületen fázis után elkezdhetem számolni a pontjaimat. A forduló végén a következő nyersanyagokkal rendelkezem:

| | |
|--|---|
|  | 4 db világos maláta 4 mesterpontot ad. |
|  | 3 db komló 3 mesterpontot ad. |
|  | 3 db sötét maláta 6 mesterpontot ad (3x2 mesterpontot). |
|  | 2 db sörfőzésjártasság A sörfőzésjártasság nem ad mesterpontot. |

Ezen felül van 7 pénzem, ami 3 mesterpontot ad.



Összesítve: 4+3+6+3=16 mesterpontot kapok. Ezt hozzá kell adnom a játék során megszerzett 10 mesterpontomhoz, amiket korábban leléptem a mesterpontjelölő-sávomon. Így a játék végére összesen **26 mesterpontot** szereztem.

A legtöbb mesterpontot gyűjtő játékos lesz a győztes, aki megkapja a sörfőzőmesteri munkát egy Komlós úrtól kapott kézfogással egyetemben. Egyenlőség esetén közülük a legtöbb kifőzött recepttel rendelkező játékos nyer. Ha ez is egyenlő, közülük a legtöbb kockát összegyűjtő játékos a győztes.

Harcolj keményen a címekért és a jutalmakért! Örülök, hogy segíthettem – most várok valamit cserébe. Egy üveg jóféle sör megtenné. Most viszont ideje más tanítványokat is kiképeznem. Mennyi munka és milyen kevés idő...



Tervezők:
Ireneusz Huszcza, Filip Glowacz

Grafikus:
Piotr Uzdowski

Külön köszönet:
Rob Bell

Magyar szabály:
Horváth Vilmos, Rigler László

Lektorálta:
Farkas Tivadar

Szerkesztette:
Szőgyi Attila