

The Castles of Burgundy – A kártyajáték

A játék célja

A Loire völgye a XV. században: a játékosok befolyásos birtokosként igazgatják és növelik az uradalmukat stratégiai döntések és kereskedelem segítségével.

Bár a kártyákon lévő „dobókocka” megszabja a lehetséges akciókat, a végső döntés a játékos kezében van. Haszonállatokkal kereskedsz vagy városi épületekbe fektetsz be, esetleg a tudományos fejlődést helyezed előtérbe? Sokféleképpen elérheted a dicsőséget és a jólétet!

A játék győztese az a játékos, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte össze a játék végéig.

A játék elemei

114 akció kártya (bordó hátlappal):

- 12 kastély (sötétzöld minta)
- 12 bánya (szürke)
- 12 kolostor (ibolya)
- 18 tudomány (sárga)
- 18 hajó (kék)
- 18 legelő (világoszöld)
- 24 városi telek (bézs, 8 típus, mindegyikből három darab)

126 további lap:

- 18 áru (3 típus, mindegyikből 6 darab)
- 20 jószág (4 típus, mindegyikből 5 darab)
- 7 „1. befejezés” bónusz lap
- 4 „minden szín” bónusz lap
- 6 dobókocka lap
- 5 körjelző lap
- 1 kezdőjátékos lap
- 8 győzelmi pont, 7 dupla győzelmi pont
- 22 munkás
- 16 ezüst
- 4 raktár, 4 projekt, 4 uradalom

A játék előkészítése

Minden játékos vegyen el 1 raktár, 1 projekt és 1 uradalom lapot, valamint 1 ezüstöt és véletlenszerűen kisorsolva 1 áru lapot és 1 jószágot.

A maradék árulapokat keverjük meg és képezzünk két paklit belőlük úgy, hogy a legfelső lap felfelé legyen fordítva. Abban az esetben, ha a játék során elfogyna valamelyik pakliból a lap, a maradék lapokat kell kettéosztani.

A jószág lapokból hasonlóan kell két húzópaklit készíteni.

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot, ő kapja meg a kezdőjátékos jelzőt. A tőle balra ülő 2 játékos 1-1 munkást, míg az utolsó játékos 2-t kap, ezeket a raktárba kell helyezni.

A dobókocka lapokat helyezzük el a játéktér közepére, ezek alkotják majd a központi piacot, készítsük melléjük a megmaradt ezüst és munkás lapokat, valamint a győzelmi pontokat.

A 7 db „1. befejezés” bónusz lapot mindenki számára jól láthatóan szintén helyezzük el a játéktéren.

A 4 db „Minden szín” bónusz lapot pontérték szerint csökkenő sorrendben egy pakliban tegyük a többi bónusz lap mellé. *(4 játékos esetén minden lapot, 3 játékos esetén a 4-2-1 értékű lapokat, 2 játékos esetén csak a 3 és 1 értékű lapokat)*

A körjelző lapokat ábécérendben sorban helyezzük el egy pakliban mindenki számára jól látható módon.

Az akciólapokat jól keverjük meg majd osszunk minden játékosnak 6 lapot, anélkül, hogy megnézhetnék őket, ezek a lapok képezik majd a dobásokat az első körben.

Játékoszámtól függően helyezzünk el akciókártyákat a dobókocka lapok mellé a központi piacra a következő módon:

2 játékos esetén helyezzünk el egy lapot minden dobókocka lap mellé, majd a hetedik lapot tegyük ahhoz a sorhoz, amelyik dobókocka a lapon szerepel.

3 játékos esetén helyezzünk el egy lapot minden dobókocka lap mellé, majd a hetedik, nyolcadik, kilencedik és tizedik lapot tegyük ahhoz a sorhoz, amelyik dobókocka a lapon szerepel.

4 játékos esetén helyezzünk el két lapot sorban minden dobókocka lap mellé, majd a tizenharmadik lapot tegyük ahhoz a sorhoz, amelyik dobókocka a lapon szerepel.

A játék menete

A játék 5 körből áll, és minden kör 6 fordulóból.

Minden játékos vegye fel a legfelső két lapot a korábban neki kiosztott 6 lapból. Ezeken a lapokon csak a rajta szereplő dobókockának van szerepe, sem a színnek, sem a további szimbólumoknak nincs később jelentősége.

A kezdőjátékos válassza ki az egyik lapját a kezéből és helyezze egy közös dobópaklira, majd hajtsa végre a 6 lehetséges akció egyikét (az akciókat később részletezzük). Ezután húzza fel a következő lapot az előtte lévő pakliból, így ismét két lap lesz a kezében. Óramutató járásának megfelelően jöhet a következő játékos, ő is kiválaszt egy lapot, végrehajt egy akciót, majd húz egy lapot. Ez így folytatódik egészen addig, amíg minden játékos ki nem játszotta a hatodik akciókártyáját is, a kör ezzel a hatodik fordulóval ér véget.

A lehetséges akciók:

1. Lap választása a központi piacról

A kézből kijátszott akciókártyán szereplő dobókockának megfelelő sorból kiválaszthat a

játékos egy lapot és a projektjei közé helyezheti. Egy játékosnak egyszerre legfeljebb három projektje lehet, ha egy negyediket is kiválasztana, akkor el kell dobnia egy korábbi.

2. Projekt kiépítése az uradalomban

A kézből kijátszott akciókártyán szereplő dobókockának megfelelő projektet (azaz ugyanaz a dobókocka szerepel mindkét lapon) beépítheti a játékos az uradalmába. Minden uradalomba épített lapért a színnek és képeknek megfelelő jutalmat kap azonnal a lap beépítése után (a jutalmakat később részletezzük).

Az uradalomban a játékosok azonos színű hármas csoportokat gyűjtenek, így a különböző színű lapokat különböző oszlopban kell tárolni.

Ha a játékosnak sikerült három ugyanolyan színű lapot gyűjteni az uradalmában, akkor a játék végén azért a csoportért a lap alján szereplő pontokat megkapja (például a 3 városi lapért összesen 3 pont jár a játék végén).

Továbbá, amikor a játékos befejez egy hármas csoportot, választhat a körnek megfelelő jutalmat, amely az éppen aktuális körjelző lapon szerepel (például az A jelzésű körben lehet választani a következők közül: 3 győzelmi pont, 2 áru, 2 jószág, 3 ezüst vagy 3 munkás, míg a D jelzésű körben már csak 2 munkás, 2 ezüst vagy 1 munkás+1 ezüst közül lehet).

Emellett ha a játékosok közül ő gyűjtötte össze elsőként az adott színből a hármas csoportot, akkor megkapja a megfelelő „1. befejezés” bónuszlapot is.

Amennyiben egy játékosnak sikerül mind a hét színt beépítenie az uradalmába, megkapja a legfelső „Minden szín” bónuszlapot is.

Ha egy játékos egy színből a negyedik lapot építené le, kezdjen új hármas csoportot ugyanabból a színből (ha összegyűlik a játék vége előtt, természetesen azért is jár a megfelelő pont).

Az uradalomba beépített lapokat a játék során nem lehet átcsoportosítani áthelyezni, az eredeti csoportjukban kell maradniuk.

3. Áru eladása

A kézből kijátszott akciókártyán szereplő dobókockának megfelelő számot viselő árukat eladhatja a játékos, azaz a raktárából áthelyezheti az uradalma mellé ezeket a lapokat úgy, hogy a rajtuk szereplő pontszám mindenki számára jól látható legyen. Emellett minden egyes eladott lapért kap a játékos egy ezüstöt.

Továbbá a játékos megkapja a kezdőjátékos jelzőt lefelé fordítva (azaz a kérdőjelek láthatóak a lapon). Fontos, hogy az aktuális kör játékos sorrendjét ez nem befolyásolja.

4. Munkások felbérzése

A kijátszott lapon szereplő dobókockától függetlenül, a játékos maximum két munkásig feltöltheti a készletét, tehát ha eddig 0 volt, elvehet 2-t, ha eddig 1 volt, elvehet 1-et, egyébként nem vehet el munkást a közös készletből.

5. Ezüst vételezése

A kijátszott lapon szereplő dobókockától függetlenül, a játékos elvehet egy ezüstöt.

6. Munkások és ezüst átváltása győzelmi pontra

A kijátszott lapon szereplő dobókockától függetlenül, a játékos beválthatja a munkás és ezüst lapjait úgy, hogy minden beadott 3 lapért 1 győzelmi pont jár. A beadott lapoknak nem kell megegyeznie, tehát például 2 munkás és 1 ezüst is beváltható 1 győzelmi pontra.

A játékosnak mind a hat lehetséges akció esetén ki kell játszania egy akciólapot. További lehetőséget, segítséget biztosítanak még a munkások és az ezüst:

A *munkások* segítségével a kijátszott akciólapon szereplő dobókocka értéket lehet növelni vagy csökkenteni munkáslaponként 1-gyel. Egyszerre több munkást is fel lehet használni. A 6-os dobókockát lehet 1-re „növelni”, míg ugyanúgy az 1-es dobókockát is lehet „csökkenteni” 6-osra (Például 2-es dobókockát két munkással lehet 6-osra csökkenteni).

Az *ezüstöket* a következőféleképpen lehet felhasználni. A játékos a saját akciókártya kijátszása előtt, közben vagy után (akciókártyáinként egyszer), 3 ezüstért húzhat 3 lapot a központi húzópakliból és választhat a következő két lehetőség közül:

- Az egyik lapot elhelyezi a projektjei közé
- Az egyik lapot felhasználja további akcióra a rajta szereplő dobókocka értékének megfelelően

Mindkét esetben a fel nem használt két lapot a dobópaklira kell helyezni.

Példa akció közbeni ezüst felhasználásra:

Ubul kijátszik a kezéből egy akciólapot és egy kastélyt épít az uradalmában. Ezen akció közben fizet 3 ezüstöt és húz 3 lapot a központi pakliból, majd kiválaszt egy kolostort és a projektjei közé helyezi. Végül az eredeti kastély jutalmának segítségével leépíti a frissen szerzett kolostort az uradalmába.

Uradalomba beépített lapokért járó jutalmak

- Bánya (szürke): két ezüst a közös készletből
- Tudomány (sárga): két munkás a közös készletből (függetlenül attól, hogy mennyi volt korábban)
- Hajó (kék): a közös készletből egy áru (lehet választani a két felfordított lap közül)
- Legelő (világoszöld): a közös készletből egy jószág (lehet választani a két felfordított lap közül)
- Városi telek (bézs):



- Kárpitos: lehet választani egy városi telket vagy egy tudományt a közös piacról és azt a projektek közé kell helyezni



- Templom: lehet választani egy kolostort, egy kastélyt vagy egy bányát a közös piacról és azt a projektek közé kell helyezni



- Vásár: lehet választani egy hajót vagy egy legelőt a közös piacról és azt a projektek közé kell helyezni

-  Órtorony: egy győzelmi pont lap
-  Bank: három ezüst
-  Vendégház: egy áru vagy egy jószág választható a négy lehetséges pakliból
-  Áruraktár: egy tetszőleges árutípus eladása (mint a 3. akciónál)
-  Városháza: egy projekt leépítése az uradalomban
- Kastély (sötétzöld): 1 tetszőleges akció (mintha egy tetszőleges dobókocka szimbólumú lapot kijátszana a játékos a kezéből)
- Kolostor (ibolya): a kolostoroknak nincs azonnali jutalmuk, de kétféleképpen felhasználhatóak:
 - Külön színként gyűjthető, és ha összegyűlik egy hármass csoport, az 6 pontot ér a játék végén
 - Joker lapként hozzáadható bármely másik hármass csoporthoz, ekkor a hármass csoport befejezés esetén az eredeti színnek megfelelő pontot éri (például a városi telkek 3 pontot). A kolostorért ekkor SEM jár azonnali jutalom, függetlenül attól, hogy melyik színhez adtuk hozzá.

Korábban elkezdett ibolya csoporthoz is adhatunk hozzá másik színt, ekkor a csoport az új színnek megfelelő pontot éri a játék végén.

Jokerként való felhasználás esetén is jogosult a játékos „Minden szín” bónusz lap begyűjtéséhez, tehát nem kötelező 7 különböző színű csoportot indítani.

Teendők a kör végén

Miután minden játékos kijátszotta a hatodik akciókártyáját, a következőképpen kell felkészülni a következő fordulóra:

- A közös piacon megmaradt lapokat át kell helyezni a dobópakliba.
- A közös piacot újra fel kell tölteni (ugyanúgy mint a játék elején).
- Az aktuális körjelölő lapot az adott pakli aljára kell helyezni.
- Minden játékos ismét kap 6 akciólapot, csak a legfelső kettőt lehet először megnézni.
- A kezdőjátékos jelzőt felfordítjuk, ha a kérdőjeles fele volt eddig látható (azaz volt árueladás), akinél a kártya volt, ő lesz az új kezdőjátékos. Ha nem volt árueladás ebben a körben (kérdőjeles rész lefelé fordítva), akkor az óramutató járása szerinti következő játékos fogja elkezdni a következő kört. Ezután kezdhető is a következő kör.

A játék vége

A játék az ötödik, E jelzésű kör után ér véget. A játékosok összegzik a pontjaikat:

1. Befejezett hármaskörökért járó pontok
2. Bónusz lapok
3. Győzelmi pont lapok
4. Eladott áruk
5. Kezdőjátékos lap
6. Jószágokért járó pontok:
 - a. minden 4 különböző jószágot tartalmazó szettért 4 pont
 - b. minden 3 különböző jószágot tartalmazó szettért 2 pont
 - c. minden 2 különböző jószágot tartalmazó szettért 1 pont

Példa jószágok pontozására:

Ubulnak a játék végén 3 báránya, 2 marhája és 1 csirkéje van. Ekkor 2 pont jár a bárány+marha+csirke szettért, 1 pont jár a bárány+marha szettért és 0 pont a megmaradó bárányért.

Az a játékos nyerte meg a játékot, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze. Döntetlen esetén az a játékos, akinek a legtöbb fel nem használt lapja (ezüst, munkások, el nem adott áru, 0 pont értékű jószágok) maradt. További döntetlen esetén több győztese van a játéknak.

Egyjátékos változat

A játékos egy virtuális ellenfél ellen küzd, nevezzük most Ubulnak (fárasztó szöviccekért lehet a hivatalos szabályokat böngészni).

A kétszemélyes játékra vonatkozó szabályokat kell itt is alkalmazni az alábbi kivételekkel:

- A játék előkészítésekor a játékos kap egy jószágot, egy árut, egy ezüstöt és egy munkást. Ubulnak elő kell készíteni akciólapokból 5 húzópaklit 3,4,5,6 és 7 lappal.
- Minden kör elején Ubulnak fel kell fordítani egy húzópaklija összes lapját (az első körben a 3 laposat, az utolsóban a 7 laposat) és színek szerint szétválogatva az uradalmába beépíteni. A kolostorokat Ubul mindig a saját színük szerint gyűjti, sosem adja hozzá másik csoporthoz.
- Minden egyes Ubul által kijátszott kolostorért kap a játékos (nem Ubul) egy győzelmi pontot.
- Ubul nem kapja meg az uradalomba beépített lapokért a jutalmakat, de megkapja a bónusz lapokat, ha a játékos előtt teljesíti azok feltételeit.
- A játékos ezután kijátszhatja sorban a 6 akciókártyáját ugyanúgy, mint a normál játékban.
- A kezdőjátékos jelző nem számít ebben a változatban
- Minden kör végén összesíteni kell a pontokat ugyanúgy, mint a normál játékban az ötödik kör után. Ha Ubulnak több pontja van egy ilyen összesítésnél, mint a játékosnak, akkor Ubul azonnal nyert és vége a játéknak. Ha a játékosnak legalább annyi pontja van, mint Ubulnak, akkor folytatódhat a játék a következő körrel.
- Ha az ötödik kör után a játékosnak legalább annyi pontja van, mint Ubulnak, akkor ő lett a győztes!