

# THURN und TAXIS

Alle Wege führen nach Rom

by Karen and Andreas Seyfarth

2-4 játékos részére, 10 éves kortól



A kiegészítőt használva az eredeti játékszabályok érvényben maradnak, a lenti eltérésekkel. Ez a kiegészítő két modul tartalmaz, amelyek egyszerűre, vagy külön-külön is használhatók.

## 1. Az Audiencia

Minden játékos 5 egyházi tisztségviselőt küld Rómába a Szentatyához audienciára. A játékosok arra törekcsenek, hogy az egyházi képviselőit szállító lovaskocsik megérkezzenek, de figyelniük kell, hogy mindez nehoj túl korán történjen. A játékos, akinek sikerül a bíborosát a megfelelő pillanatban eljuttatni az audienciára több pontot kap, mint az aki az egyszerű pappal teszi ezt.

### Játékelemek:

1 játéktábla Rómába vezető különböző utakkal  
20 egyházi tisztségviselő lapka, 5 különböző rangban, a négy játékos színében  
5 lovaskocsi a tartományok színeiben (bézs - Baiern; narancs - Bohmen/Salzburg, stb.)



### Előkészületek:

Minden játékos megkapja a színéhez tartozó 5 tisztségviselő jelzet. A Róma felé vezető utakat ábrázoló táblát az eredeti tábla mellé kell helyezni. A lovaskocsikat a színüknek megfelelően kell tenni a tábla tetején (Lörrach, Tuttlingen, St. Gallen, Freising, és Hallstadt). Két játékos esetén a lovaskocsikat két várossal délebbre: Mainland, Como (ide kettőt), Trident és Udine városokba. Minden játékos egy-egy egyházi tisztségviselő lapkát rendel minden egyes kocsihoz, képpel lefelé, hogy az ellenfelek ne lássák. Ezeket a lapkákat a játéktábla tetején található mezőkre kell tenni, a kocsi színe szerint szétosztva. Így mindegyik kocsihoz annyi tisztségviselő lesz hozzárendelve, ahány játékos játszik. A játék folyamán már senki sem nézheti vissza, hogy melyik tisztségviselőt melyik kocsihoz rendelte hozzá, ezért a játékosoknak észben kell azt tartania.

### A kocsi mozgatása:

Miután egy játékos befejez egy útvonalat az eredeti táblán, és kiértékeli azt (lerakja a postaállomásokat, begyűjti a lapkákat stb.), mozgathat egy vagy több kocsit. **Minden**, a lezárt útvonalon lévő városért, amelyre a játékos nem helyezett le postaállomást, kell a tartománynak megfelelő színű kocsit Róma felé. A kocsit akkor is mozgatnia kell, ha azért nem tett le postaállomást mozgatnia egy városra, mert már volt neki ott egy, és akkor is, ha azért nem tett le új postaállomást egy városba, mert vagy azt választotta, hogy „minden városba tesz 1-et” vagy azt, hogy „1 tartomány összes városába” tesz.

A kocsi mindig déli irányba kell haladniuk. Ha egy városból több irányba lehet haladni (pl.: Andechs-ből 12 felé, Florenz-ből 13 felé), akkor a kocsit mozgató játékos dönti el, hogy melyik irányba haladjon a kocsi (a nyugati és keleti kerület utak megengedettek, feltéve, ha az út legalább egy kicsit délre visz).

Ha a kocsi, amelyiket a kártya szerint mozgatni kellene, már Romában van, akkor a játékos a városkártyát jokernek tekintheti, és egy tetszőleges kocsit kell vele mozgatnia Róma felé, amelyik még nem érkezett meg. Ugyanez érvényes akkor is, ha valaki a Lodz (Poland) kártyával léptetné a kocsikat. Ha valakinek több kocsit kell mozgatnia, akkor tetszőleges sorrendben teheti azt (kártyáról kártyára haladva).



*Példa: a Baiern kocsi Andechs-ben van. Anna kiértékeli az Ulm – Augsburg – München – Salzburg útvonalat, és München kivételével mindenhol tesz egy postaállomást. Anna nem használta a München kártyát, így neki léptetnie kell a Baiern kocsit dél felé a következő városba. Annának két választása van: vagy Ettal vagy Trient felé megy. Ha Anna rakott volna postaállomást Münchenbe és Augsburgba is, a zöld (Württemberg-Hohenzollern) és a piros (Böhmen-Salzburg) kocsikat kellett volna egy-egy mezővel léptetnie déli irányba (a következő városba).*




### Egy kocsi Rómába érkezése:

Amikor egy kocsi megérkezik Romába, a játékosnak fel kell fordítania a kocsihoz rendelt egyházi tisztségviselő lapkákat és képpel felfelé a rangjuknak megfelelő audiencia mezőre kell helyezni őket a tábla alján. Ha a tisztségviselő rangja szerinti mező már foglalt, akkor az ott található lapkát le kell cserélni az újra, míg a régit vissza kell tenni a dobozba.

Az utasok helyei



mozgatnia

 **Példa:** 2 bíboros (kék és zöld), 1 püspök (piros) és egy 1 ministráns (sárga) van az audiencia mezőkön. Ők korábban érkeztek Baden-ből. Most Baiern-ből érkezik egy kocsi és a következő egyházi személyeket hozza: 2 ministráns (zöld és sárga), 1 pap (kék) és egy bíboros (sárga).

A 2 bíborosnak (kék és zöld) és a ministránsnak (sárga) el kell hagynia audienciát. Ezt követően az audiencia mezőkön a következő egyházi tisztségviselők maradnak: 1 bíboros (sárga), 1 püspök (piros), 1 pap (kék) és 2 ministráns (zöld és piros).



## A játék vége:

A játék végén az audiencia mezőn található minden tisztviselő lapka a rajta szereplő zselmi pontot éri a tulajdonosának, amely a többi pontjához adódik. A legtöbb gy zselmi pontot gy jt játékos nyeri a játékot.

## 2. A hivatalnokok megbecsülése

A játékosok megpróbálják a postaalkalmazottak segítségét a lehető legkiegyensúlyozottabban igénybe venni, hogy minél többféle postai alkalmazott jelz t begy jtsenek. Minél többféle jelz t tud leadni valaki, annál nagyobb bónuszt kap.

### Játékelemek:

8 „postamester” jelz



8 „kocsis” jelz



6 „kézbesít ” jelz

4 „bognár” jelz

12 gy zselmi pont jelz



4 áttekint kártya



### A játék előkészítése:

A játékosok számától függ en a adott számú postaalkalmazott jelz re lesz szükség. Ezeket tegyük a postaalkalmazottak szerint szétválogatva a tábla bal felső sarkában található postaalkalmazottakat ábrázoló képek alá.

4 játékos: mind


3 játékos: 6 postamester, 6 kocsis, 5 kézbesít , 3 bognár

2 játékos: 4 postamester, 4 kocsis, 3 kézbesít , 2 bognár

2 vagy 3 játékos esetén a nem használt jelz ket tegyük vissza a dobozba.

### A játék menete:

Minden alkalommal, amikor egy játékos valamelyik postaalkalmazott segítségét veszi igénybe, a tábla bal felső sarkából kap egy annak megfelelő postaalkalmazott jelz t.

 **Példa:** Az első körben minden játékos 2 kártyát húz a postamester segítségét kihasználva, tehát minden játékos kap 1 „postamester” jelzöt.

Amint valaki megkapja az utolsó lapkát valamelyik típusból, minden játékosnak le kell adnia postaalkalmazott jelz t. Az aktuális játékosról kezdve az óramutató járásának megfelelő irányba minden játékosnak le kell adnia 1-4 darab különböző lapkát, de nem szükséges az összeset leadnia.

**1 lapka leadása: nem jár érte bónusz.**

*Megjegyzés: ha valakinek nincs egy lapkája sem, akkor nem kell leadnia semmit, és nem is kap semmit.*


**2 lapka leadása: a játékos felvehet egy kártyát a táblára kirakottak közül, vagy elvehet egy kártyát a pakli tetejéről.**


**3 lapka leadása: a játékos kap egy 1-es győzelmi pont jelzöt.**

**4 lapka leadása: a játékos lehelyezhet egy postaállomást a táblára.**

*Megjegyzés: Egy játékos postaállomás lehelyezésekor bónuszlapkát is szerezhet, csakúgy, mint az alapjátékban. Ezt a lapkát ilyenkor azonnal megkapja. Ha a játékos így rakja le az utolsó postaállomását, akkor a játék vége ugyanúgy következik be, mint normál esetben.*

A visszaadott lapkákat a játékosok a tábla bal felső sarkában található helyükre teszik vissza. Ha a lapkák leadásának köre után van még olyan postaalkalmazott, amelynél még mindig egyetlen lapka sincs a táblán, akkor egy újabb lapkaleadási kör következik. Ezeket a köröket addig kell folytatni, amíg legalább egy postaalkalmazott jelz nem lesz a táblán mindegyik fajtából. Ilyen módon minden játékosnak ugyanannyiszor nyílik alkalma lapkát leadni. Ha valakinél van lapka, akkor köteles leadni legalább 1-et, ha pedig egy játékosnál több lapka van, akkor nem kell az összeset leadnia, hanem megtarthatja egy későbbi körre, annak reményében, hogy akkor még értékesebb lesz.

 **Példa 1:** Anna a kezdőjátékos, Ben a következő, és ő kezdi a lapkák leadását. Scott a következő, ő 4 különböző lapkát ad le, és leteszi az utolsó postaállomását. Miután a lapkaleadás befejeződött, Scottnak és Dave-nek marad egy köre a játék befejezésére.

 **Példa 2:** Anna a kezdőjátékos, Dave az utolsó játékos, és ő kezdi a postaalkalmazott jelzök leadását. Scott a harmadik, ő lead 4 különböző lapkát, és lerakja az utolsó postaállomását. Dave lead tetszőleges számú lapkát, amiért megkapja a jutalmát, és a játék véget ér.

A játék végén, a végső pontozást megelőzően minden játékos végrehajthat még egy utolsó postaalkalmazott jelz leadási kört, hogy gy zselmi pontokat szerezzen, vagy postaállomásokat tegyen le, ha még tud.



A számos tesztjátékért és javaslatért a szerző és a kiadó köszönetet mond Andreas Maszuhn-nak, Karl-Heinz Schimmel-nek, és mindenkinek, aki segített.

© 2007 Hans im Glück Verlags-GmbH

Ha bármilyen észrevételed, kérdésed vagy javaslatod van, írd nekünk:

RioGames@aol.com

PO Box 45715, Rio Rancho, NM 81774, USA

