

# Yspahan: A bazárok

## Előkészületek

- Keverjétek meg a Yspahan kiegészítő 18 kártyáját (lila keretűek). Cseréljétek ki az alapjáték kártyáit erre a paklira. *Megjegyzés: Néhány kártya megegyezik az alapjáték kártyáival, míg néhány kissé megváltozott. Olvassátok el az alapszabályt, hogy lássátok, hogy működnek ezek.*

## Speciális szabályok

Az alapjáték szabályait kell alkalmazni a következő módosításokkal:

- Amennyiben a játékos a Felügyelőt akarja mozgatni, akkor nem teheti meg, hogy ugyanazon a mezőn hagyja öt aranyak kifizetésének segítségével vagy a Fürdőnek köszönhetően.
- Amennyiben a játékos a "Kártyahúzás" akciót választja, akkor az első 2 kártyát kell felhúznia, amiből egyet megtart, a másikat pedig képpel lefele eldob.
- Amennyiben annak a játékosnak, akinek van Karavánzállója egy vagy több áruját a Karavánhoz küldik, csak 1 kártyát húzhat.

## Az új kártyák

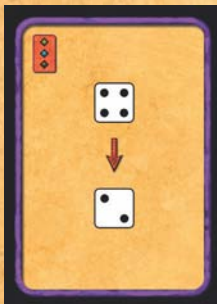


3/5/8 pontot szerzel, ha legalább 1 árud van 2/3/4 különböző városrészben.



2-2 pontot szerzel a kezdedben levő kártyák után (ezt a lapot nem lehet beleszámítani).

*Megjegyzés: 6-nál több pontot nem szerezhetsz ezzel a kártyával.*



Változtasd meg az egyik kocka értékét a Kockatáblán egy olyan másik értékre, ami **már szerepel** a táblán.



1 pontot kapsz minden megépített épületed után.



2 pontot kapsz minden feltöltött bazár után.  
 Megjegyzés: 6-nál több pontot nem szerezhetsz ezzel a kártyával.



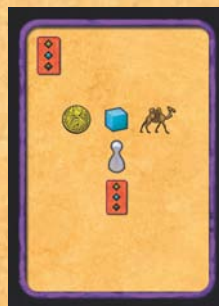
Vegyd vissza egy **másik játékos által** épp eldobott lapot és vedd a kezébe.  
 Megjegyzés: Ezt a lapot a saját körödben nem játszhatod ki.



Semmisíts meg maximum 4 árudat, amiket már a boltokba tettél és 2 pontot kapsz darabjukért.  
 Megjegyzés: 8 pontnál többet nem szerezhetsz ezzel a kártyával.



Semmisíts meg maximum 4 árudat, amiket már a boltokba tettél és kapsz vagy 1 tevét vagy 2 aranyat áruként.  
 Megjegyzés: Kaphatsz aranyat és tevét is egyszerre, ha több árut semmisítesz meg.



Miután mindenki választott egy kockacsoportot, kapsz egy új akciót azzal a kockacsoporttal, ami megmaradt. Ha nem maradt egy csoport sem, akkor csak a "Kártyahúzás" választható.  
 Megjegyzés: Az új akció után a játékos nem építhet épületet.



# Amyitis: A palota

## Előkészületek

- Tegyétek a Palota táblát a játéktábla mellé. Tegyétek a játékosok pontjelzőit a palota sáv kezdő helyére (az első mező elé). A pontjaik jelölésére a játékosok ehelyett egy kockájukat fogják használni.
- Keverjétek meg az Amyitis kiegészítő 20 kártyáját (narancs keretűek). Ezek fogják felváltani az alapjáték kártyáit. *Megjegyzés: A játékosok számától függően néhány lapot a játékból ki kell venni (ugyanúgy, mint az alapjátékban).*

## Speciális szabályok

**Erősítés:** Kettővel több karakterrel lehet erősíteni.



**Udvaronc:** Az udvaroncot az alapszabálynak megfelelően lehet megszerezni. Aki az Udvaronccal erősít, kap **1 tekintélypontot és 1 mezővel feljebb mozog a palota sávon.** Ha az a mező, amire érkezett, már foglalt, akkor a korongját a már ott levő korong(ok) **tetejére** teszi.

**Nemes:** Egy Nemes megszerzésért a játékosnak 2 talentumot kell fizetnie. Ezután **2 mezőt mozog a palotasávon.** Ha az a mező, amire érkezett, már foglalt, akkor a korongját a már ott levő korong(ok) **tetejére** teszi. *Megjegyzés: Ez az akció mindig elérhető és erősítésnek számít. Ennek következtében a játékos körének vége van..*

**A Palota fázis:** A második fordulótól kezdve a játék végéig, az Előkészületek fázis (I. fázis) után és a játékosok akciói (II.fázis) előtt, a **palotát kell értékelni.** Az a játékos, aki a legmagasabban van a palotasávon választ **1 képességet** a 4 lehetséges közül (lásd alább). A választása jelöléséül egy kockát tesz a választott képességre. Majd a **palota sáv sorrendje szerint folytatva** a játékosok választanak 1 képességet a megmaradtak közül. *Megjegyzés: A kockák lekerülnek a minden Palota fázis kezdetén a mezőkről. Az a játékos, aki nem tett a palotára (az is, aki legalább 1 mezőt nem mozgott a palota sávon) nem választhat képességet.*

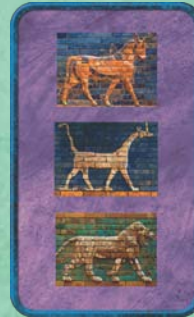
**Döntetlen:** Ha több játékos a palota sáv ugyanazon mezőjén áll akkor, akinek a jelzője a tetején van a kupacnak, az választ először.

**2 játékos verzió:** mindkét játékos **2 képességet választ felváltva**, kezdve a kezdőjátékkal.

# Képességek



**Kezdőjátékos:** Aki ezt a képességet választja, az lesz az új kezdőjátékos (és az kapja meg a Kezdőjátékos kártyát). Tehát ez a játékos kezdi a következő fázist. A kezdőjátékos státusz nem kerül továbbadásra a forduló végén, hanem csak a palota fázis során. *Megjegyzés: Ha a palota fázis végéig senki nem választotta ez a képességet, akkor a kezdőjátékos kártyát az órajárásának megfelelően a következő játékosnak kell átadni. (még ha az a játékos nem is lépett be a palotába).*



**Körmenet:** Aki ezt választja, az hajtja végre a körmenetet a forduló végén. Így a körmenetet nem szükségszerűen az utolsó játékos hajtja végre.

*Megjegyzés: Ha a palota fázis végére senki nem választotta ezt a képességet, akkor az új kezdőjátékostól jobbra ülő játékos fogja a körmenetet végrehajtani (még ha ő nem is lépett be a palotába).*



**Mesterség:** Aki ezt a képességet választja, az 1 tetszőleges karakterrel (beleértve az udvaroncot, de a Nemest nem) erősíthet a következő akció fázisban. A játékos tehát megkapja a választott mesterségnek megfelelő akciót (beleértve a tekintély pont szerzést, ha az Udvaroncot vagy a Mérnököt választja) mielőtt a következő játékos jönne. Ez az erősítés ingyenes. *(A fordító pontosítása: Ez a következő akció fázisban, egy normál akció helyett használható. Valamint nem az asztalról választod a tetszőleges karaktert, hanem csak választasz egy mesterséget.)*



**Alárendelt udvaronc:** Aki ezt a képességet választja, az 1 mezőt mozog a palota sávon, és kap 1 érmét. Ha az a mező, amire érkezett, már foglalt, akkor a korongját a már ott levő korong(ok) tetejére teszi.

*Megjegyzés: Az alárendelt udvaronc nem szerez tekintély pontot.*



# Sylla: ügyeljenek a konzulok

## Előkészület

Fogjátok a Sylla kiegészítő 12 kártyáját (sárga keretes). Tegyétek a két új *Esemény* kártyát az alapjáték *Esemény* kártyáihoz. Tegyétek az új *Nagy Mű* kártyát az alapjáték *Nagy Mű* kártyáihoz. Tegyetek két új *Karakter* kártyát a *Karakter* kártyák mindegyik csoportjába. Majd a játékot az alapszabály szerint készítsétek elő. A *Nagy Mű* kártyákat keverjétek meg, és 1 helyett 2 *Nagy Mű* lapot vegyetek ki a játékból, természetesen képpel lefele. *Megjegyzés: A kiegészítő Első konzul kártyáját mint kezdőjátékos jelzőt használjátok.*

## Speciális szabályok

**Gladiátor:** A IV. fázis (Jövedelem) alatt, a játékos 1 **dicsőség pontot** kap minden olyan Gladiátora után, ami nincs elfordítva.

Ezenkívül a Gladiátort **Szabadidő jelzőnek** kell számítani **az ilyen típusú krízis során** (VII. fázis). Ez a képessége akkor is működik, ha a Gladiátor oldalra van fordítva.



**Filozófus:** A IV. fázis (Jövedelem) kezdetén a játékos hozzárendelheti az el nem fordított Filozófusait másik, látható és nem elfordított Karakter lapjához. Így ezen Karakter hatása megduplázódik a kör végéig. A Kereskedő 2 dénárt szerez, a Szenátor 2 szavazatot hoz a következő Nagy Műnél, a Gladiátor 2 pontot ér és 2 Szabadidő korongnak számít kríziskor. A Veszta szűz és a Légios 2 kockát tud az eseményre tenni, de ezeket a kockákat együtt kell letenni, ugyanarra a kártyára.

*Megjegyzés: A Filozófus nincs hatással a Rabszolgákra és a többi Filozófusra sem. Nem szabad egynél több Filozófust ugyanahhoz a kártyához rendelni.*

**Forum Romanum:** Akinek a legtöbb szavazata van, az minden típusú *Köztársaság* korongból 1 darabot kap. Akinek a második legtöbb szavazata van, az 1 általa választott *Köztársaság* korongot szerez. Plebejusok támogatása: A játékos minden 3 szavazat után kap 2 dicsőség pontot.



**Földrengés:** Minden játékosnak a Veszta szülei egyikét képpel lefele kell fordítania. Ezen Karakter képessége nem érvényesül, míg az esemény játékban marad. Amint az esemény kikerül a játékból, a hatása alatt álló Karakterek visszatérnek, képpel felfele fordulnak.



**Katonai vereség:** Minden játékosnak a Légiónsai egyikét képpel lefele kell fordítania. Ezen Karakter képessége nem érvényesül, míg az esemény játékban marad. Amint az esemény kikerül a játékból, a hatása alatt álló Karakterek visszatérnek, képpel felfele fordulnak.



# Caylus Magna Carta: A királyi kegy

## Tartalom

---

### 5 játékos esetére:

- 12 alap kártya a lila játékosnak
- 4 lila munkás és 1 lila jelző
- 1 *Híd* kártya 5 játékos esetre

### Kiegészítő:

- 1 *Királyi kegy* tábla
- 5 *Lovagi torna* kártya (1 játékosonként)
- 23 *Erőforrás* kártya
- 7 *Presztízs* kártya
- 2 semleges kártya (1 *Lovagi torna* & 1 *Bank*)
- 20 jelző (4 játékosonként)

## 5 játékos verzió

---

Vegye el a lila játékos a korongjait és az alap pakliját (a lovagi tornát ne), valamint az új *Híd* kártyát és folytassátok a 4 játékos verziónak megfelelően. Az 5 játékos verzió játszható a Caylus Magna Carta alapszabályai szerint, és a kiegészítővel is.

## Kiegészítő

---

### Előkészületek:

- A *Királyi kegy* táblát tegyék a játéktér mellé. Minden játékos a jelzőiből tegyen egyet az értékelő sáv elejére és 3 jelzőt a királyi kegyek táblázat kezdetére (A lilium virág -*Fleurs-de-lys*-).
- *Nyersanyag* kártyákat keverjék meg és a paklit tegyék képpel lefele.
- Az új presztízs épületeket tegyék képpel felfele. Az alapjáték presztízs épületeit ne használjátok.
- Valamint tegyék le az alapjátéknak megfelelően a semleges épületeket, majd tegyék a semleges *Lovagi torna* mezőt az út végére (az ócskás után). Az udvarnag az ócskásra kerüljön.

## Speciális szabályok

---

### Semleges Bank:

Azon kör végén, amelyben az utolsó *Alapok* jelző is vagy egy játékoshoz kerül vagy visszakerül a dobozba, a semleges Bankot tegyék az út végére utolsó épületnek. A további körök során ez ugyanúgy kezelendő, mint a többi semleges épület.

### Az új presztízs épületek:

Néhány presztízs épületen egy vagy kettő lilium virág jel van. Amikor egy játékos megépít ezen épületek közül egyet, akkor azonnal kap 1 királyi kegyet (lásd alább) minden jel után, ami az épületen van.

### 4. fázis (Az épületek képességei):

**Semleges Bank:** A bankra tett munkás tulajdonosa vehet 1 dénárért egy arany kockát, ha a semleges bank aktív.

**Semleges Lovagi torna:** Az a játékos, aki a semleges *Lovagi torna* táblára tett, szerez 1 királyi kegyet (lásd alább) 1 dénárért, ha a semleges *Lovagi torna* aktív.

**Lovagi torna:** Az a játékos, aki a *Lovagi torna* táblára tette munkását kap 1 királyi kegyet (lásd alább), ha a *Lovagi torna* aktív. A *Lovagi torna* tulajdonosa kap 1 dénárt.

### 5. fázis (A kastély):

Az a játékos, aki a legtöbb csomagot adta be ebben a fázisban az 1 arany helyett 1 királyi kegyet (lásd alább). Döntetlen esetén, aki először adta be közülük a csomagjait, az kapja a királyi kegyet.



# Királyi kegyek

Amikor a játékos egy királyi kegyet kap, a következő lehetőségek közül kell választania:

**Egy erőforrás kártya húzása:** A játékos az első *Erőforrás* kártyát felhúzza a pakliról és a kezébe veszi, anélkül, hogy megmutatná ezt. A játékos bármikor leteheti ezt a lapot, amikor a kártyán jelzett színű kockára van szüksége. *Megjegyzés Néhány Erőforrás kártya 1 aranyat ad, ha 1 dénárt befizetsz a Bankba. Bármennyi Erőforrás kártyát tarthatsz a kezekben.*

**Előrehaladás a presztízs sávon:** A játékos a jelzőjét egy mezővel feljebb tolja a presztízs sávon. A játék végén a játékos I a sávon betöltött helyzetének megfelelő presztízs ponthoz jut.

*Megjegyzés: 15 pont fölé mozogni a sávon nem lehetséges.*

**Képesség szerzése:** A játékos az egyik korongját egy szinttel feljebb mozgatja a hatalom sávon. Addig használhatja ezen mező hatalmi képességeit, amíg a korongja ezen a mezőn van.

*Megjegyzés Egy játékos sem teheti ugyanarra a mezőre 2 korongját. A sávon előre haladó játékos a korongját bármelyik azonos vagy magasabb szintű képességre leteheti.*

## I. szint



Minden I. fázisban (Bevétel), a játékos a munkásai egyikét félreteheti, hogy a kör folyamán ne használja fel, így 1-el több dénárt kap. Egynél több munkást nem lehet félretenni.



Minden III. fázisban (Az udvarnag mozgatása), a játékos 2 kártyányit ingyen mozgathatja az udvarnagot. 1 dénár hozzáadásával 3 kártyányit is mozgathatja, de ennél többet nem mozgathatja.

## II. szint



Minden I. fázisban (Bevétel), a játékos húz egy *Erőforrás* kártyát és megnézi. A játékos 1 dénár befizetésével megtarthatja a lapot vagy eldobja.



Amikor a játékos a kezéből épít meg egy épületet, akkor megteheti, hogy egy munkását (és csak egyet) az adott kör végéig kivesz a játékból, cserébe egy általa választott erőforrással kevesebbet kell fizetnie az épületért.

## III. szint



Minden I. fázisban (Bevétel), a játékos befizethet 1 dénárt, hogy 1 mezővel előbbre kerüljön a presztízs pont sávon.



Amikor a játékos a saját épületei egyikét aktiválja, akkor a fő- és mellékképességét is használhatja az épületnek.



# Metropolys

## Családi verzió

- Fogjátok a Metropolys kiegészítő 4 kártyáját, és osszátok minden játékosnak pluszban egyet a «Terület» célhoz. A játékot az alapszabály szerint játsszátok le.
- A játék végén a normál pontokon felül minden játékos kap **9 pontot** minden olyan 3 épületből álló csoportért, ami **ugyanazon kerületben van** és olyan színű területen épült fel, amilyent a játékos lapja mutat.

*Megjegyzés: Készíthetsz több 3-as kombinációt ugyanabban a kerületben.*

## Szakértő verzió

- Vegyétek ki a játékból a *Kerületek* «Terület» kártyát. Fogjátok a Metropolys kiegészítő 4 kártyáját, és osszátok minden játékosnak pluszban egyet a «Terület» célhoz. Ne osszátok ki a «Városrész» célokat. Ezután a játékot az alap szakértői szabálynak megfelelően játsszátok le, de ne osszátok ki a «Legmagasabb épület» jelzőket a játék végén.
- A játék végén minden játékos kap **9 pontot** minden olyan 3 épületből álló csoportért, ami **ugyanazon kerületben van** és olyan színű területen épült fel, amilyent a játékos lapja mutat.

*Megjegyzés: Készíthetsz több 3-as kombinációt ugyanabban a kerületben.*

magyarra fordította: Dunda