

Egy játék 2-4 játékosnak
12 éves kortól

A. Schmidt / M. Kiesling

Heaven & Ale

Leld öröme Istent mennyei sörkertjében!

Andreas Schmidt és Michael Kiesling 2014 óta terveznek közösen társasjátékokat, és több mint 30 év játéktervezési tapasztalat van mögöttük. Büszkén mutatják be Brémában az első közös művüket a nyilvánosságnak.



1 - Általános áttekintés

Egy ódon kolostor vezetőjeként arra törekszel, hogy az embereknek a mennyek legjobb ale sörét nyújtsd át! Több fordulón keresztül versenyzel ellenfeleiddel nyersanyaglapkákért és szerzeteslapkákért, hogy tökéletesítsd a kolostorkerted. Az új lapkák vásárlása és az értékelőkorongok elvétele közt kell egyensúlyoznod, hogy learathasd a lapkák jutalmát. Ez nem könnyű feladat, hiszen mindannyian ugyanazokért a lapkákért, és korlátozott számú

értékelőkorongért versenyztek. Annak a játékosnak, aki a kolostorkertjét a legkültebbben tervezi meg, a nyersanyagait, szerzetesait és csűrjeit legnagyobb összhangban fejleszti, jó esélye lesz nyerni. De a győzelem csak úgy lehetséges, ha a nyersanyagaidat és a sörfőzőmestered előrehaladását sikerül egyensúlyban tartanod azért, hogy a játék végére neked legyen a legtöbb kiváló minőségű sörrel megtöltött hordó.

2 - A játék elemei

1 főtábla



100 nyersanyaglapka

20-20 minden színből, minden egy hozamszám, aminek értéke 1-5 lehet, és egyenlően van elosztva előlap



24 szerzeteslapka

6 minden típusból előlap



12 nagy hordó

12 különböző céllal



előlap

hátlap

12 kis hordó

Ugyanazzal a 12 különböző céllal, mint a nagy hordók.



előlap

hátlap

49 kétoldalú csűrlapka -

5 típusban



4 játékos tábla



20 kiváltsággártya

4 készlet - 5 lap/készlet előlap



hátlap



36 értékelőkorong



4 játékosbábu (bábu)

1 minden játékoszínből



4 sörfőzőmester

1 minden játékoszínből



20 nyersanyagjelző

4 minden nyersanyagszínből



27 "1 dukátos" érme

14 "5 dukátos" kártya

10 "10 dukátos" kártya

3 - Előkészületek

I. Fő előkészületek

1. Fektesse a **főtáblát** úgy az asztalra, hogy minden játékos elérje.
2. Tegye a **dukátokat** és az **értékelőkorongokat** a főtábla mellé készletnek.
3. Válogassátok szét a hátlapjuk (I és II) alapján a **nyersanyaglapkákat**, külön-külön keverjétek meg, és tegyék képpel lefelé a két paklit. Majd egy-egy nyersanyaglapkát tegyék az "I" hátlapú pakliból képpel felfelé a főtábla mind a 15 nyersanyagmezőjére (🍷).
4. Tegyék a **csúrlapkákat** a főtábla mellé. Osszátok őket az 5 típus szerint 5, körülbelül egyforma magas paklira, mielőtt a tábla mellé tennék.
5. Válogassátok szét a 24 **szerzeteslapkát** a hátlapjuk szerint (I és II). Keverjétek össze a 12 db I-es szerzeteslapkát, majd 4-esével tegyék őket képpel lefelé fordított paklikba a főtábla közepén látható I -es (🍷) jelölésű mezőkre.
 - **2-fős** játék esetén tegyék vissza az összes II-es szerzeteslapkát a játék dobozába, nem lesz rájuk szükség.
 - **3-fős** játék esetén keverjétek össze mind a 12 db II-es szerzeteslapkát, és tegyék egy 4 lapkából álló, képpel lefelé fordított paklit belőlük a bal szélső II-es (🍷) jelölésű helyre. A megmaradt II-es szerzeteslapkákat tegyék vissza a játék dobozába, nem lesz rájuk szükség.
 - **4-fős** játékban keverjétek össze mind a 12 db II-es szerzeteslapkát, és tegyék minden II-es (🍷) jelölésű mezőre egy 4 lapkából álló, képpel lefelé fordított paklit.
6. A bal szélső **szerzeteslapka**-pakliból tegyék 1-1 lapkát képpel felfelé a főtábla 4 szerzetesmezőjére (🍷).
7. A készletből tegyék 1-1 **értékelőkorongot** (🍷) a főtábla mind a 6 értékelőhelyére (🍷).
8. Fogjátok a 12 **kis hordót**, és képpel felfelé tegyék 1-1-et a főtábla minden hordóhelyére. Majd minden **nagy hordót** tegyék a vele megegyező kis hordó tetejére.

II. Játékos előkészületek

Mindenki válasszon egy játékoszint, és tegye a következőket:

- A. Vegye el a színének megfelelő **játékosablát**, **játékosbábút** és az 5 **kiváltsághártyát**, majd tegye maga elé.
- B. Vegyen el **25 dukátot** a készletből. A játékosok pénzmennyisége nyilvános információ.
- C. Vegye el a színének megfelelő **sörfőzőmestert**, és tegye a játékosablájára, a sörfőzőmester kezdőhelyére.
- D. Vegyen el 1-et mind az 5 **nyersanyagjelzőből**, és tegye azokat a kezdőhelyükre a játékosabláján.

III. Kezdőjátékos

A kedvenc házi szabályotok alapján jelöljétek ki a kezdőjátékost. A **kezdőjátékos** tegye a játékosbábuját a "Kezdőjátékos kezdőmezőjére" a kezdőterületen. Majd az óramutató járásával ellenkezőleg haladva a többi játékos is tegye le a bábuját a megmaradt kezdőhelyek egyikére, és vegye el a kezdőmező **azonnali jutalmát**.



Példa a főtábla előkészületére 3-fős játék esetén



Kezdőterület

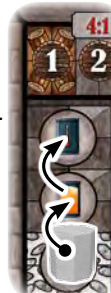
Kezdőjátékos kezdőmezője



Azonnali jutalom: Lépj a sörfőzőmesterreddel 1 mezőt előre a játékosablád termelésávján.



Azonnali jutalom: Lépj 1 nyersanyag-jelzővel 2 lépést előre a termelésávodon.



Azonnali jutalom: Vegyél el 2 dukátot a készletből.

4 - A játék menete

A játék a játékoszámtól függő számú fordulóból áll:

- 2 játékos esetén 3 fordulóból,
- 3 játékos esetén 4 fordulóból,
- 4 játékos esetén 6 fordulóból.

A kezdőjátékos kezdi a játékot. A játék balra folytatódik, a játékosok a köreiket az óramutató járása szerint haladva hajtják végre.

A játékos a körében előrelép a bábujaival (óramutató járása szerint) a főtábla közös sávján valamennyi mezőt, de nem léphet túl a kezdőterületen (lásd az ábrát jobbra). Majd végrehajtja annak a mezőnek az akcióját, ahova lépett. Ezt követi a következő játékos.



Négyféle akciómező van:



Minden mezőfajta egy adott akciót tesz lehetővé, amit lentebb részletezünk.

További szabályok:

- A játékos **soha** nem léphet a bábujaival visszafelé, és nem maradhat helyben sem.
- A játékos **léphet** olyan akciómezőre, amin másik játékos bábuja áll.
- A játékos **soha** nem léphet olyan akciómezőre, aminek az akcióját nem tudja végrehajtani. Ez azt jelenti, hogy a játékos nem léphet olyan nyersanyag- vagy szerzetesmezőre, amin nincs lapka, vagy nem léphet olyan értékelőkorongmezőre, amin nincs értékelőkorong. Hasonlóképpen, a játékos nem léphet úgy egy hordómezőre, hogy nincs semmilyen teljesített hordócélja (lásd a 6. oldalon).



Kezdőterületre lépés

Ha a játékos a kezdőterületre lép a játékosbábujaival, akkor azt a kezdőterület bármelyik üres mezőjére leteheti. Egy kezdőmező akkor üres, ha nincs ott másik játékosbábu. Ha az adott mezőnek van **azonnali jutalma**, akkor azt rögtön vegye el a játékos (lásd a 2. oldalon a jobb alsó szövegdobozt).

Amint a játékos a bábujaival a kezdőterületre lép, az adott forduló véget ér számára. A forduló hátralévő részében az ő köre kimarad, míg a még játékban lévő játékosok körére a szokásos módon kerül sor. Amint minden játékos bábuja a kezdőterületen van, a forduló véget ér. Ezt a következő forduló előkészítése követi. Ha ez a játékosok száma szerinti utolsó forduló volt, akkor a végső értékelés következik. (Lásd a 7. oldalt mindkét esetre.)

Fontos: Ha egy kivételével az összes többi játékos már a kezdőterületen, és a "Kezdőjátékos kezdőmezője" még üres, akkor az utolsóként a kezdőterületre lépő játékosnak a "Kezdőjátékos kezdőmezőjére" **kell** tennie a bábuját.

Nyersanyagmezők



Ha a játékos a bábujaival egy nyersanyagmezőre lép, akkor **legalább 1 nyersanyaglapkát meg kell vennie** róla. (A második fordulótól egy mezőn egynél több lapka is lehet.) Annyi nyersanyaglapkát vehet a játékos, amennyit megengedhet magának.

A nyersanyaglapka ára a hozamszámától és attól függ, hogy a játékos a játékos táblája melyik felére teszi le.

- Ha a játékos a játékos táblája **árnyékos oldalára** teszi majd le, akkor **annyi** dukátot kell befizetnie a készletbe, mint amennyit a nyersanyaglapka hozamszáma mutat. Majd egy **üres** árnyékos helyre kell tennie a lapkát.
- Ha a játékos a játékos táblája **napos oldalára teszi** majd le, akkor **kétszer** annyi dukátot kell befizetnie a készletbe, mint amennyit a nyersanyaglapka hozamszáma mutat. Majd egy üres napos helyre kell tennie a lapkát.

Nyersanyaglapka sosem kerülhet csúrhelyre: .

Figyelem: Ha egy nyersanyaglapka lerakása egy csúrhely teljes bekerítéséhez vezet (azaz ezzel a lapkával mind a 6 szomszédos helyre került lapka), akkor azonnal végre kell hajtani a 6. oldalon részletezett csúrlapkaeljárást.

Példa

Benedek a bábujaival olyan nyersanyagmezőre lép, amin egy 3-as hozamú sárga nyersanyaglapka, és egy 5-ös hozamú zöld nyersanyaglapka van.



hozamszám



Benedek 5 dukátért megveszi a zöld lapkát (5-ös hozamú), és a játékos táblája egy árnyékos helyére teszi. Majd 6 dukátért veszi meg a sárga nyersanyaglapkát (3-as hozamú), és egy napos helyre teszi le.



Szerzetesmezők

Ha a játékos a bábujaival egy szerzetesmezőre lép, akkor **legalább 1 szerzeteslapkát meg kell vennie** onnan. (A második fordulótól egy szerzetesmezőn egynél több lapka is lehet.) Annyi szerzeteslapkát vehet a játékos, amennyit megengedhet magának.

A szerzeteslapka ára a szerzetes költségszámától és attól függ, hogy a játékos a játékosablaja melyik felére teszi le.

- Ha a játékos a játékosablaja **árnyékos oldalára** teszi majd le, akkor **annyi** dukátot kell befizetnie a készletbe, mint amennyit a szerzetes költségszáma mutat a szerzetesmezőn. Majd egy **üres** árnyékos helyre kell tennie a lapkát.
- Ha a játékos a játékosablaja **napos oldalára** teszi majd le, akkor **kétszer annyi** dukátot kell befizetnie a készletbe, mint amennyit a szerzetes költségszáma mutat a szerzetesmezőn. Majd egy **üres** napos helyre kell tennie a lapkát.



Szerzeteslapka sosem kerülhet

csúrhelyre:



Figyelem: Ha egy szerzeteslapka lerakása egy csúrhely teljes bekerítéséhez vezet (azaz ezzel a lapkával mind a 6 szomszédos helyre került lapka), akkor azonnal végre kell hajtani a 6. oldalon részletezett csúrlapkaeljárást.



Értékelőkorong-mezők

A játékosnak **aktiválnia kell a játékosablajára tett lapkákat**, hogy azok jutalmát learathassa. Ezt leggyakrabban egy értékelőkorong-mezőre lépéssel érheti el, és utána végrehajtja a lapka értékelő akcióját.

Ha a játékos a bábujaival egy értékelőkorong-mezőre lép a közös sávon, akkor levesz 1 értékelőkorongot arról a mezőről, leteszi azt a játékosablajának egyik **üres** lapkaértékelő helyére, és végrehajtja az adott hely lapkaértékelő-akcióját. Amelyik mezőről elveszi a játékos a korongot (**A, B, C** vagy **A/B/C**), az egyben azt is meghatározza, hogy melyik értékelőhelyre teheti azt le a játékos.



Ha a játékos az értékelőkorongot az **A** értékelőkorong-mezőről veszi el, akkor azt a játékosablajának az **x-lapka értékelőhelyére** teheti le (feltéve, hogy az még üres). Majd meg kell neveznie egy hozamszámot (1 - 5), és ezzel a játékosablaján található összes olyan nyersanyaglapkát **aktiválja**, amin ez a hozamszám van. Minden ily módon aktivált nyersanyaglapka játékosnak aktivációs jutalmat ad (lásd a jobb oldali szövegdobozt).



*Benedek a játékosbábujaival az **A** értékelőkorong-mezőre lép, elveszi innen az értékelőkorongot, és azt a saját x-lapka értékelőhelyére teszi. A 3-as hozamot választja, és ezzel minden 3-as hozamú lapkáját aktiválja (a piros körvonallal kiemelteket).*

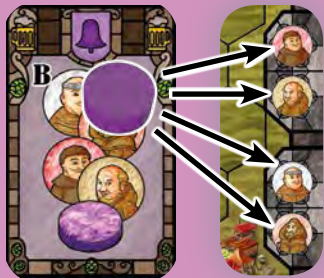
Nyersanyaglapkák aktivációs jutalma

Minden aktivált nyersanyaglapka annak függvényében ad jutalmat a játékosnak, hogy a kertje melyik felére tette le azt:

Ha a játékos egy, a kertje **árnyékos oldalára** tett nyersanyaglapkát aktivál, akkor **annyi dukátot kap** készletből, mint amekkora az adott lapkának a hozamszáma.

Ha a játékos egy, a kertje **napos oldalára** tett nyersanyaglapkát aktivál, akkor **az adott lapka színével egyező nyersanyagjelzőjével annyit lép előre** a termeléssávján, amekkora az adott lapkának a hozamszáma.






Ha a játékos az értékelőkorongot a **B**, értékelőkorong-mezőről veszi el, akkor azt a játékosablájának egyik üres **szerzeteslapka értékelőhelyére** teheti le.

Ez kijelöli (elküldi betakarítani a terményeket) az adott értékelőhely szerzetestípusával egyező szerzeteslapkákat a játékos játékosabláján. Minden ily módon kijelölt szerzeteslapka az összes vele közvetlen **szomszédos** nyersanyaglapkát aktiválja (a szokásos aktivációs jutalmat adják - lásd a fehér szövegdobozt a 4. oldalon).

A kijelölt szerzeteslapkák a velük közvetlen szomszédos szerzeteslapkákat is **aktiválják**. Az ily módon aktivált szerzeteslapkák a jobb oldali szövegdobozban leírt jutalmakat adják.

Megjegyzés: Annak érdekében, hogy a dolgok ne keveredjenek össze, ha a kijelölt típusból több szerzetessel is kell aktiválnod, akkor egyesével menj végig a kijelölt szerzeteseken, gyűjtsd be az adott lapka által kiváltott összes aktivációs jutalmat, és csak utána foglalkozz következő adott típusú szerzetessel.





Benedek ennek a szerzetesnek  az értékelőhelyére tesz le egy értékelőkorongot. Ezzel minden ilyen típusú szerzetesét kijelölte, és aktivált minden velük közvetlen szomszédos lapkát (a piros körvonallal kiemelteket). A kék nyersanyaglapka kétszer is aktiválódik.

Szerzeteslapkák aktivációs jutalma

Minden aktivált (nem kijelölt!) szerzeteslapka miatt a játékos lépjen egyet előre a sörfőzőmesterével a termeléssávján. (Nem függ attól, hogy a szerzeteslapka a napos vagy az árnyékos oldalon van.)



Ha Benedek a  szerzetest jelöli ki, akkor az aktiválja a  szerzetest. Ezen szerzetes miatt pedig 1 lépést lép a játékosabláján a termeléssávon a sörfőzőmesterével.



Ha a játékos az értékelőkorongot a **C** értékelőkorong-mezőről veszi el, akkor azt a játékosablájának egyik üres **nyersanyaglapka értékelőhelyére** teheti le. Ez aktiválja a játékosabláján az összes, az értékelőhely nyersanyag típusával azonos nyersanyaglapkát (a szokásos aktivációs jutalmat adják - lásd a a fehér szövegdobozt a 4. oldalon).



Benedek a **C** értékelőkorong-mezőre lép, és úgy dönt, hogy az értékelőkorongot a saját sárga nyersanyag értékelőhelyére teszi. Ez aktiválja az összes sárga nyersanyaglapkáját a játékosabláján, (a piros kerettel kiemelteket). Az értékelőkorongot nem volt lehetősége a zöld nyersanyag értékelőhelyére tenni, mert ott már van egy értékelőkorong.



Ha a játékos az értékelőkorongot az **A/B/C** értékelőkorong-mezőről veszi el, akkor azt a játékosablájának egyik üres **lapkaértékelő-helyére** teheti le:

- Ha a játékos az x-lapka értékelőhelyre teszi, akkor az **A** értékelőkorong-mezőnél leírt folyamatot kell végrehajtania.
- Ha a játékos egy szerzeteslapka értékelőhelyre teszi, akkor a **B** értékelőkorong-mezőnél leírt folyamatot kell végrehajtania.
- Ha a játékos egy nyersanyaglapka értékelőhelyre teszi, akkor a **C** értékelőkorong-mezőnél leírt folyamatot kell végrehajtania.

További szabályok

- A játékos **sosem** léphet üres értékelőkorong-mezőre, sem olyanra, aminek a lapkaértékelőhelyét nem tudja használni. (A játékos akkor nem tud használni egy lapkaértékelőhelyet, ha azon már van egy korong, vagy ha az értékelendő lapkától nincs a játékosabláján.)
- 2-fős és 3-fős játék esetén az utolsó fordulóban lehet egynél több értékelőkorong is egy értékelőkorong-mezőn (lásd a 7. oldalon). Azonban az a játékos, aki idelép, **csak 1** értékelőkorongot vehet el.

- Ha egy nyersanyagjelző eléri a 20-as számú termelészelyet, akkor nem mehet tovább. Minden további lépés helyett a játékos **1 dukátot** kap a készletből.



- Miután a játékos letett egy értékelőkorongot egy lapkaértékelőhelyre, és végrehajtotta az értékelési folyamatot, ellenőrizze, hogy nem teljesített-e egy **kiváltságpárt** (lásd a 6. oldalon).

Hordómezők



A főtábla közepén látható 12 hordó mutatja azokat a célokat, amiket elérhet a játékos. Ha elért ezek közül egy vagy több célt, akkor megszerzi a megfelelő hordót, amikor egy hordómezőre lép. A hordók plusz győzelmi pontokat adnak a játék végén.

Ha a játékos a bábujaival a két hordómező egyikére lép a közös sávon, akkor a tábla közepéről elvesz minden megmaradt olyan hordót, aminek a célját teljesítette.

Minden célnak van egy nagy és egy kis hordója. Ha a játékos céljának a nagy hordója még elérhető, akkor azt kell elvennie, s nem a kicsit. Ha csak a kis hordó elérhető, akkor azt veheti el, feltéve, hogy nem nála van abból a nagy hordó. A játékos másik játékos hordóját nem veheti el. Lásd a 8. oldalon a célok listáját, és egy részletes példát.



A játék végén minden nagy hordó 4 győzelmi pontot ér.

A játék végén minden kis hordó 2 győzelmi pontot ér.



A játékosnak még két eszköze van, hogy elérje a főzési célját, a legjobb sört: a 7 csűrhely, és a játékostáblájának 5 kiváltságpárja.

Egy csűrhely körbezárása



csűrhely

Minden alkalommal, ha a játékostáblája 7 csűrhelyének egyikét teljesen körbezárja a játékos (azaz mind a 6 vele szomszédos helyen van lapka), a következő folyamatot kell végrehajtania:

- Adja össze a körbezárt csűrhellyel közvetlen szomszédos összes nyersanyaglapka hozamszámát. Az eredmény a játékos **csűrhozamösszege**.
(A szerzeteslapkáknak nincs hozam értéke, azokat nem lehet hozzáadni.)

Az összeg határozza meg a jutalmat, ahogy a jutalomtáblában látható:

- A játékos a sörfőzőmesterével annyit lépjen előre a termeléssávján, amennyit a jutalomtábla megad (0 - 6 lépés).
- Majd a készletből vegyen el egy olyan **csűrlapkát**, amit a jutalomtábla mutat, és tegye azt a körbezárt csűrhelyre. Minden csűrlapka bizonyos számú szomszédos lapkát aktivál azonnal. Minden ily módon aktivált nyersanyag- és szerzeteslapka a szokásos **aktivációs jutalmakat** adja (lásd a fehér szövegdobozokat a 4. és 5. oldalon):



Nem aktivál lapkát.



2 tetszőleges szomszédos lapkát aktivál. A két lapkának e csűrlapka szemben lévő élein kell lennie (azonos színű nyilak jelölik).



1 tetszőleges szomszédos lapkát aktivál.



3 tetszőleges szomszédos lapkát aktivál. Ezen lapkák nem lehetnek egymás mellett (azonos színű nyilak jelölik).



4 tetszőleges szomszédos lapkát aktivál.



csűrhozamösszeg-tábla

0-7	8-11
6	3
12-17	18-23
1	1
24+	4

jutalomtábla

Példa

Benedek leteszi a hatodik lapkát egy csűrlapka mellé.



Összeadja ezen csűrlapkával szomszédos nyersanyaglapkák hozamszámait:

$$2 + 3 + 3 + 4 + 3 = 15$$

A csűrhozamösszege 15, amiért a következő jutalmakat kapja:



Benedek 1 lépést lép előre a sörfőzőmesterével a termeléssávján. Majd elvesz egy 2-es csűrlapkát a készletből, és leteszi erre a csűrhelyre.



Benedeknek 2 olyan lapkát kell aktiválnia, amik a csűrlapka ellentétes oldalán vannak. A 4-es hozamú sárga nyersanyag, és a 3-as hozamú fehér nyersanyag mellett dönt.



Egy kiváltságpár teljesítése

A játékos játékostáblájának a 10 lapkaértékelőhelye 5 kiváltságpárt alkot.



Amikor a játékos teljesít a játékostáblájáról egy kiváltságpárt (azaz mostantól mindkét lapkaértékelőhelyen van egy értékelőkorong), akkor a kiváltságcártyái egyikét mellé teheti, és megkapja a jutalmát (lásd a 8. oldalon). Ha a játékos úgy dönt, hogy most nem tesz oda kártyát, akkor később már nem teheti ezt meg.

“Vészhelyzeti érme” szabály

A játékos a köre során bármikor **viSSzateheti** a játék dobozába egyik kiváltságcártyáját (olyat, amit még nem tett le egy kiváltságpár mellé), amiért azonnal kap **3 dukátot** a készletből.



A kártyák hátlapja emlékeztet erre a lehetőségre.

A következő forduló előkészítése

Minden forduló végén, amint minden játékos letette a bábuját a kezdőterületre, a következő lépéseket hajtsátok végre:

1. Vegyétek el a következő szerzetespaklit a főtábla közepéről, és tegyetek róla képpel felfelé **1-1 szerzeteslapkát** a főtábla **mind** a 4 szerzetesmezőjére.
2. **Tegyetek 1-1 nyersanyaglapkát** képpel felfelé a készletből a főtábla **minden** nyersanyagmezőjére. *Amíg van I-es hátlapú nyersanyaglapka, addig azokkal töltsétek újra a mezőket. Amikor elfogynak az I-es hátlapú nyersanyagok, kezdjétek el használni a II-es hátlapú nyersanyagokat.*
3. Úgy töltsétek újra az értékelőkorongmezőket, hogy mindegyiken pontosan **1 értékelőkorong legyen**. **Figyelem:** A jobb oldali keretben olvasható lépéseket hajtsátok végre, ha a **2-fős vagy 3-fős játék utolsó fordulója** következik. *Az a játék utolsó fordulója, amikor az utolsó szerzeteslapka-paklit veszitek fel.*

- 2- és 3-fős játékban:
4. Tegyetek egy **második értékelőkorongot** a B és a C értékelőkorongmezőre. Csak a 3-fős játéknál: tegyetek egy másodikkorongot az "első" A/B/C értékelőkorongmezőre is.
- utolsó forduló egy 2-fős játéknál
- utolsó forduló egy 3-fős játéknál



Az a játékos kezdi a körével az új fordulót, akinek a bábuja áll a kezdőterület "Kezdőjátékos kezdőmezőjén". Őt a szokásos módon, az óramutató járása szerint követik a többiek.

5 - A játék vége

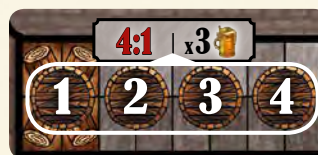
A játék az utolsó forduló után ér véget, amint az utolsó játékos is belépett a bábujaival a kezdőterület egyik mezőjére, és megkapta az azonnali jutalmat (ha volt). Ezt követően mindenki az alábbiak szerint számolja össze a győzelmi pontjait:



Nézd meg melyik termelésmezőn áll a **sörfőzőmestered**, és melyik **nyersanyagátváltási arányt** és **győzelmipont-értéket** érte el.



Ha például a sörfőzőmestered ezen helyek valamelyikén áll, akkor a 3:1 arányt és a 4-es értéket érte el.



Ha csak ezen helyek egyikéig jutott el, akkor csak a 4:1 arányt és a 3-as értéket érte el.

Ha nem érted el a termelésávod felső részét, akkor a nyersanyagátváltási arány 5:1, a győzelmipont-érték pedig 2.



Ezt követi a termelésávodon a nyersanyagjelzőid helyzetének kiegyenlítése:

A. Ehhez először is az elért **nyersanyagátváltási arányt** felhasználva léptesd a nyersanyagjelzőidet a lehető legközelebb egymáshoz: Az arány meghatározza, hogy összesen mennyi lépést kell hátrafelé lépned tetszőleges számú nyersanyagjelződdel ahhoz, hogy a legjobban lemaradt jelződdel 1 lépést előre lépj.

Például:

A sörfőzőmestered a 2:1-es átváltási arányt érte el.



Azért, hogy a legjobban lemaradt nyersanyagjelződdel 1 lépést előrelépj, vagy 1 másik nyersanyagjelződdel kell 2 lépést hátralépned, vagy 2 másik nyersanyagjelződdel kell 1-1 lépést hátralépned.



Addig kell az átváltást folytatni, amíg lesz olyan nyersanyagjelződ, amivel anélkül tudsz előrelépni, hogy egy másik jelződ értékét az adott hely alá csökkentened.

B. Ez után minden 10 dukátért, amit visszateszel a készletbe, valamelyik nyersanyagjelződet **1 lépéssel** előreléptetheted a termelésávodon.



Végül az alábbiak szerint számold össze a győzelmi pontjaid:

1. Nézd meg, hogy az 5 nyersanyagjelződ közül **melyik jutott legkevesbé előre a termelésávodon**, és melyik helyen áll. **Ennek a helynek a számát szorozd meg a sörfőzőmestereddel elért győzelmipont-értékkel.** (Ha valamelyik nyersanyagjelződ nem érte el a (1-től 20-ig számozott) barna termelések helyeket, akkor az eredményed 0 lesz, mivel a győzelmipont-értékedet 0-val kell szoroznod.)

A nyersanyagátváltási arány felhasználása után, Benedek barna jelzője a "9"-es termelések helyet érte el, és így ez a jelzője maradt le legjobban a termelésávodján.

Benedek sörfőzőmestere a 4-es győzelmipont-értéket érte el. Így az ő termeléspontja: $9 \times 4 = 36$ győzelmi pont.

2. Az eredményhez adj hozzá minden megszerzett **nagy hordódért 4 győzelmi pontot**, és **2 pontot minden kis hordódért**. Ha letted a hordó kiváltságkártyádat az egyik teljesített kiváltságpárod mellé, akkor minden összegyűjtött hordódért még kapsz 1-1 pontot.

3. Végezetül, ha a játékosbábud a **"Kezdőjátékos kezdőhelyén áll"**, kapsz még 1 győzelmi pontot.

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos nyeri a játékot. Holtverseny esetén a holtversenyben állók megosztóznak a győzelmen.



A hordók és a célok



A sörfőzőmesternek el kell érnie legalább az 1-es számozású barna termelészelyet.



Az összes nyersanyagjelzőnek el kell érnie legalább az 1-es számozású barna termelészelyet.



Legalább 6 db 1-es hozamú nyersanyaglapka legyen letéve a játékos táblára.



Legalább 6 db 5-ös hozamú nyersanyaglapka legyen letéve a játékos táblára.



Legyen 1 értékelőkorong mind a 4 szerzeteslapka értékelőhelyeden.



Legyen 1 értékelőkorong mind az 5 nyersanyaglapka értékelőhelyeden.



Legalább 3 azonos típusú csúrlapka legyen letéve a játékos táblára.



Legalább 4 különböző típusú csúrlapka legyen letéve a játékos táblára.



Egy vagy több nyersanyagjelzőnek el kell érnie legalább a 20-as termelészelyet.



Legalább 3 kiváltsághártyád legyen teljesített kiváltságpár mellett.



A játékos táblának mind a 15 napos helyén legyen vagy szerzetes- vagy nyersanyaglapka.



A játékos táblának mind a 15 árnyékos helyén legyen vagy szerzetes- vagy nyersanyaglapka.

Kiváltsághártyák



Válassz egy nyersanyagszínt. Számold össze, mennyi nyersanyaglapka van ebből a színből a játékos táblára téve (hozamuk érdektelen). Az adott színű nyersanyagjelződdel **ennyi lépést** lépj előre a termelészávon



Számold meg, mennyi értékelőkorong van a lapkaértékelőhelyeiden. A termelészávodon **leghátrább lévő** nyersanyagjelződdel ennyit lépj előre. (Ha több nyersanyagjelző áll leghátul, válassz egyet közülük, és azzal lépd le a teljes összeget.)



A hordó kiváltsághártya: **A játék végén** minden megszerzett hordóért (kicsiért és nagyért) 1 plusz győzelmi pontot kapsz.



Azonnal kapsz **12 dukátot** a készletből.



Lépj a **sörfőzőmesterrel 5 lépést** előre a termelészávodon.

Példa hordók megszerzésére

Benedek a bábujaival egy hordómezőre lép. A főtábla közepén még elérhető hordók közül 3 hordó célját is teljesítette:

Elveszi ezt a 2 nagy hordót és ezt a kis hordót, és maga elé teszi őket.



STÁBLISTA

Szerzők: Andreas Schmidt and Michael Kiesling
Illusztráció és grafika: Fiore GmbH, **Fordítás:** Dunda
Fejlesztés: Viktor Kobilke, Philippe Schmit
Szabályfüzet, és szabályfüzet kinézete: Philippe Schmit
Szabályfüzet ellenőrzői: Neil Crowley, Viktor Kobilke
Copyright: © 2017 Plan B Games Europe GmbH,
 Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg, Németország
 Minden jog fenntartva. | www.eggertspiele.de

Importálja és forgalmazza a **Piatnik Budapest Kft.**
 1034 Budapest, Bécsi út 100.
 e-mail: piatnik@piatnik.hu, www.piatnik.hu



Grafikai adaptáció:
 Co-Libri Bt., www.colibri.hu

