

# RÜDIGER DORN MERCADO

*Hamis pénz és valós hírnév*

*2-4 játékos részére 10 éves kortól*



## A JÁTÉKÖTLET ÉS A JÁTÉKCÉL

Gazdag polgárok vagytok. Bőven van pénzetek – mindenkinek egy egész zsák érméje van, ami közé némi hamis pénz is keveredett. Arra törekszetek, hogy növeljétek a hírneveteket a társadalomban. Ezért a szép dolgok piacára jártok. Különböző kereskedők kínálják itt áruikat. Aranyozott csésze, elegáns levélbontó kés ezüstből, gyönyörű antik óra ... Sok elismert polgár veszi ki a részét a versenyből, ezért nem csak az értékes tárgyakba fektetitek a pénzeteket, hanem csábító illatokat rejtő üvegcséket is vásároltok, amelyek ködbe burkolják a többi játékost és különleges előnyökhöz juttatják tulajdonosukat. A piacfelügyelőnél és az érmeváltónál hasznos kiváltságokat kaphattok és ritka joker érmékhez juthattok.

**Amikor egy áru elkelt, tegyétek félre, és lépjeteK előre a ponttáblán az áru értékének megfelelően. Amint valaki ismét a startlapkára érkezik, a megkezdett kört még végigjátsszátok, majd befejezitek a játékot. Az győz, akinek a pontjelzője az első helyen áll.**

## A JÁTÉKELEMEK

### 36 árutábla



24 értékés áru

12 varázslatos illat

### 2 piactábla



piacfelügyelő

érmeváltó

### 4 pénzeszsák



### 140 fa pénzérme



22x  
arany

22x  
ezüst

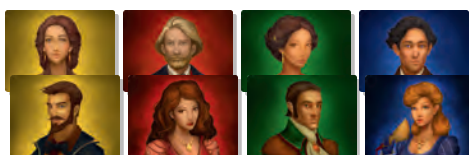
22x  
vörös

22x  
türkiz

38x  
fekete

14x  
fehér

### 4 polgártábla



kétoldalas

### 1 ponttábla



kétoldalas

### 4 táskamedál (kétoldalas)



### 18 kiváltságlap



### 15 pecsét



### 1 startlapka



### 4 pontjelző

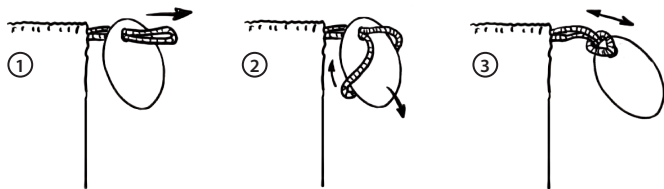


# ELŐKÉSZÜLETEK

Az első játék előtt óvatosan nyomjátok ki a kartonelemeket a kartonkeretekből.

Rögzítsétek a pénzeszsákokra a táskamedálokat.

- ① Dugjátok át a zsák zsinórját a medál lyukán.
- ② Bujtassátok át a medált a kialakult hurkon.
- ③ Húzzátok feszesre a zsinórt a medálon.



**Megjegyzés:** Az itt felsorolt érmékből 2-2 darabot tegyetek vissza a játék dobozába: arany, ezüst, vörös és türkiz. Ezek nem vesznek részt a játékban, csak **tartalék érmék** arra az esetre, ha valamelyik érmét elveszítenétek.

Válogassátok szét hátlapjuk szerint az **árutáblákat**, majd külön-külön keverjétek meg.

**Négy játékos esetén így alakítsátok ki a játékeret:**



Fekessétek a játéktér mellé a **ponttáblát** az „A” oldalával felfelé. Tegyétek a ponttábla közepére a **kiváltságlapokat** két lefordított pakliba rendezve, ezek mellé kerüljön a **pecsét** közös készlete. Takarjátok le egy mezőt a ponttáblán a **startlapkával**. Az első játékhoz javasoljuk, hogy a jobb felső sarokban takarjátok le a hamis pénz mezőt (lásd a köv. oldalon lévő ábrán). A további játékok során kedvetek szerint eldönthetitek, hogy melyik mezőt takarjátok le azért, hogy mindig egy kicsit eltérő pontozósávotok legyen.

**Megjegyzés:** A ponttábla „B” oldala változatosabb játékmenetet és további akciót hoz a játékba. Ezen az oldalon is ti választjátok meg a startlapka helyét.

Felfordítva tegyetek középre **4 értékes áru árutáblát** és **2 varázslatos illat árutáblát**. Tegyétek melléjük a **2 piactáblát** úgy, hogy minden tábla **azonos színű széle azonos irányban álljon**. A táblák között hagyjatok annyi távolságot, hogy a táblák minden oldalán legyen elegendő hely az érmék számára (lásd az ábrán).

Mindenki válasszon egy színt, és vegye el a színében a **pénzeszsákot** a megfelelő **medállal**, a hozzátartozó **polgártáblát** és a **pontjelzőt**. A kiválasztott színű polgártáblát tegyetek magatok elé, szabadon választhattok, hogy a polgár vagy a polgárnő oldalát használjátok.

Mindenki vegyen el egy **pecsétet** és tegye a polgártáblája mellé.

A 25 érme kezdőtőkét kaptok a zsákoktokba, a következők szerint: **5 x arany, 5 x ezüst, 5 x vörös, 5 x türkiz, 5 x fekete** (=hamis pénz)

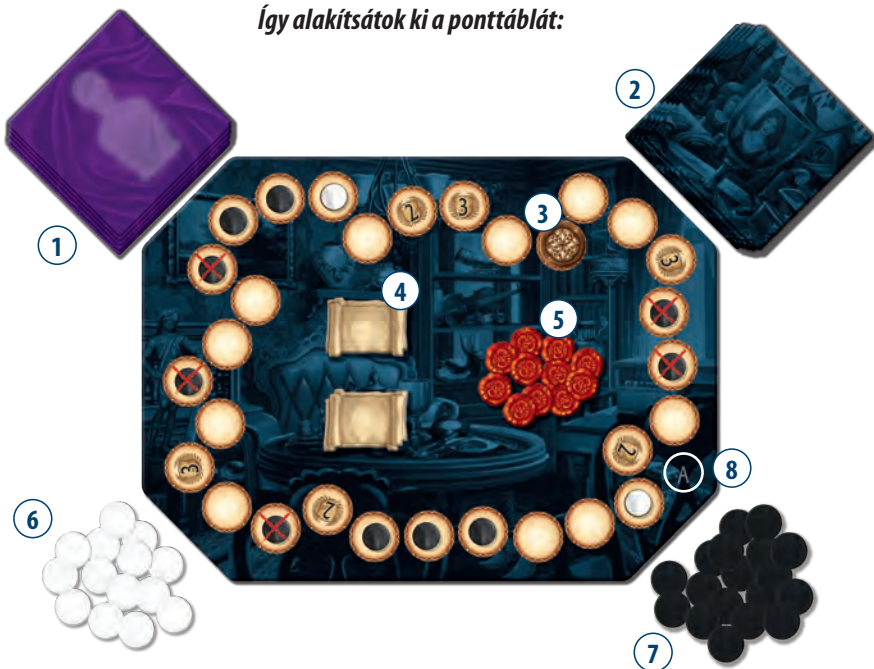
Kevesebb, mint 4 játékos esetén a felesleges zsákot, polgártáblát, pontjelzőt valamint az arany, ezüst, vörös, türkiz érméket tegyétek vissza a játék dobozába.

Az a játékos kezd, akinek a legtöbb pénz van a zsebében. Ha ez nem megállapítható, akkor **kezdjen a legidősebb játékos**.

Tegyétek a **pontjelzőiteket** a **startlapra** egy oszlopba rendezve. Legfelül legyen a kezdőjátékos jelölője, alatta az óramutató járásával megegyező irányban következő játékosé, és így tovább az utolsó játékosig.

Végül tegyétek a ponttábla mellé a **joker érméket** (fehér) és a **hamis érméket** (fekete).

Így alakítsátok ki a ponttáblát:



- 1 A varázslatos illat árutábla húzópakli
- 2 A értékes áru árutábla húzópakli
- 3 Startlapka
- 4 Kiváltságlapok
- 5 Pecsétek
- 6 Joker érmék közös készlete
- 7 Hamis érmék közös készlete
- 8 A ponttábla „A” oldala

## AZ ÁRUTÁBLÁK ÉS A PIACÉBLÁK

Az árutáblák **bal felső** részében láthatjátok az áru **vételárát**, amit a kereskedő a képen látható áruért elvár. Ez az árutípustól függően 2, 3 vagy 4 érme.



**Többszínű érme** esetén **dönthettek** arról, hogy milyen színű érmében fizetitek ki az áru árát. Ha több ilyen többszínű érme van az árutáblán, akkor minden érmének, amivel ezért az áruért fizettek **ugyanolyan színűnek** kell lennie. Például: 3 x arany.



Ha **áthúzott egyenlőségjel**, azaz „nem egyenlő” ( $\neq$ ) szimbólum van az érmék között, akkor minden érmének, amivel ezért az áruért fizettek **különböző színűnek** kell lennie, és egy szín sem fordulhat elő többször. Például: 1 x arany, 1 x ezüst, 1 x türkiz.



Az árutáblák **jobb felső** részében láthatjátok azt a **pontot**, amit akkor kaptok meg, amikor azt az árut megvásároljátok.



A **pont alatt** egyes árutáblákon további **különleges hatások** láthatóak, amik akkor fejtik ki a hatásukat, amikor valaki megszerzi az adott árut. Ezek általában valamilyen előnyhöz juttatják a vásárlót és hátrányhoz a többieket. Néha ez azonban fordítva van.

**Példa:**



Például ezért az értékes kelméért 2 arany és 2 türkiz érmét kell adni. Cserébe a vásárló 4 pontot és egy kiváltságlapot kap.



Ezért az ezüst korsóért 2 ezüst érmét kell adni. Cserébe a vásárló 4 pontot és sajnos egy hamis pénzt is kap.

Az értékes áru árutáblák mellett fekszenek a **varázslatos illat árutáblák**, amiken a varázslatos illatokat rejtő üvegcsék képe látható. A legtöbb ilyen tábla **nem hoz pontot** a vásárlójának, azonban **pozitív hatást** fejt ki **arra, aki megveszi**.

Végül ismerkedjete meg **két különleges táblával**: a **piactáblákkal**. A piactáblákon két személy van, a piacfelügyelő és az érmeváltó, akik a piacon tevékenykednek. A különleges képességeiket a megfelelő érmékért cserében kihasználhatjátok, pontokat azonban ők nem hoznak nektek.

Minden táblának négy különböző színű széle van. Ezek megfelelnek a játékosok színeinek. Amikor egy játékos érmét tesz egy tábla mellé, akkor a tábla azon oldala mellé teszi érméit, amelyek a saját színe. Így mindig mindenki számára látható, hogy ki mennyi érmét fizetett.

# A JÁTÉKMENET

Az éppen soron lévő játékost **aktív** játékosnak nevezzük. Ő a lépése kezdetén kijátszhat 1 kiváltságlapot, követi a kiváltságlapon álló utasításokat, majd meg kell csinálnia egy akciót – vagy ...

A) **érméket** húz ki a zsákjából, és az **árutáblák és a piactáblák mellé teszi**

vagy

B) **nem húz** a zsákjából, hanem a polgártábláján lévő **összes érmét visszaszórja a zsákjába.**

## A) AKCIÓ: ÉRMEHÚZÁS ÉS LERAKÁS

A játékos kihúzza **3 érmét** és leteszi azokat maga elé.

**Megjegyzés:** Ha kevesebb, mint 3 érme van a zsákjában, akkor a „B” akciót kell választania.



Egy **pecsét beadásáért további 2 érmét húzhat** a zsákjából. Ezt azonban egy lépésében csak egyszer csinálhatja meg.

Akkor is csak 1 pecsétet használhat, ha esetleg több pecsétje van.



**Fekete érmék** vannak a kihúzott érmék között. A játékosnak ekkor pechje van. A fekete érméket a polgártáblájára kell tennie.

Mert ez hamis pénz és minden kereskedő azonnal felismerné. A hamis pénz addig „kikerül” a játék folyamából, míg a játékos úgy dönt, hogy a „B” akciót választja. Ekkor a játékos a polgártábláján lévő többi érmével együtt a hamis pénzt is visszateszi a zsákjába.

A többi érmét a játékos leteheti egy vagy több árutábla illetve piactábla mellé. Ha tud, legalább 1 érmét le kell tennie. Az összes olyan érmét, amit a játékos nem tud, vagy nem akar letenni, a lépése végén visszadobja a zsákjába.

## ÉRMELEHELYEZÉS

Az aktív játékos mindig a tábla **színével megegyező** oldalára teszi az érméit. Mindig mindenki számára látható kell, hogy legyen, hogy ki, melyik táblához, mennyi érmét tett le. Midig csak olyan érmét lehet egy tábla mellé tenni, amelyet a tábla megkövetel.

A **többszínű érmék** elvárása esetén a játékos **kiválaszthatja az érmék színét**, amiket letesz. Ha a táblán nincsen „nem egyenlő” szimbólum, akkor a játékosnak **egy választott színben** kell érméket letennie. **Fontos:** Ez a színválasztás csak erre a játékosra vonatkozik. A többi játékos választhatja ugyanazt a színt, vagy egy másikat.



**Példa:**

A piros játékos 3 ezüst érmét tett le. A kék játékos 2 arany érmét tett le, a zöld pedig 2 ezüstöt



A fehér érmék a joker érmék, amiket a játékosok a játék során szerezhetnek meg. A joker érmék bármikor, bármelyik szín helyett használhatóak. **Megjegyzés:** Egyes varázslatos illat árutábla elvárásai közt szerepel joker érme is.

Az árusok annak adják el a portékájukat, aki elsőként fizeti ki a teljes vételárat. Ha egy (vagy több) árutábla vagy piactábla mellett a táblán elvárt érmekombináció fekszik, akkor **a játékos lépése végén** értékelni kell azt (azokat).

**Tipp:** Ezért figyelni kell arra, hogy ki mennyi érmét tett le addig egy adott tábla mellé, és megéri-e még beszállni a vásárlásba.

Ha egy játékos lépésében több tábla elvárásait is megfizette, akkor a lépése végén egymás után az **által választott sorrendben egyesével** értékelheti azokat.

Ha az aktív játékos lépésében egyik tábla elvárásait sem teljesítette, akkor nem történik semmi. A lépése véget ér, és a játékot a bal oldali szomszédja folytatja.

## AZ ÁRUTÁBLÁK ÉRTÉKELÉSE

Ha egy játékos lépésében egy vagy több **tábla elvárásait is megfizette**, akkor a lépése végén egymás után egyesével **értékeli** a táblákat.

**Fontos:** Egy árutábla értékelése azután következik, miután az egyik oldalához lekerült a táblán elvárt érmekombináció. Az, hogy a tábla többi oldalán melyik játékostól mennyi érme fekszik, most lényegtelen.

A táblát megvásároló játékos megkapja a táblán álló **pontot**, ami szerint **előrelép** a pontjelzőjével az **óramutató járásával megegyező irányban** a ponttáblán.



A legtöbb értékes áru árutábla 2 - 7 pontot hoz a vásárlójának.



Ezek a tárgyak a **ponttáblán a pontjelzővel elfoglalt helytől függően** hoznak pontot a vásárlónak. **Például:** Ha a játékos pontjelzője a második helyen áll, akkor 2 pontot kap. Ha a negyedik helyen áll a játékos pontjelzője, akkor 4 pontot kap.



Az ilyen varázslatos illatok „ismeretlen” pontot hoznak a vásárlónak. A pont megismeréséhez a játékos fordítsa fel az értékes áru árutábla pakli legfelső lapját. A felfordított árutáblán álló pontot kapja a vásárló. Ezek után ezt az értékes áru árutáblát a lerakópaklira kell tenni.



Ha más játékosnak is fekszik érméje az éppen értékelt tábla mellett, akkor közülük az kap 1 pecsétet, aki a második legtöbb érmét tette le. Ha több játékos is egyformán (a második legtöbb) érmét tett le, akkor minden érintett játékos kap 1-1 pecsétet.

*Néha a vásárlónak olyan szerencséje van, hogy az áruval a pontokon túl értékes joker érmét is kap a kereskedőtől ingyenes ráadásként. De az megtörténhet, hogy a kereskedő a vásárlónak némi hamis pénzt is juttat. Ha a pont alatt az árutáblán további **különleges hatások** láthatóak, akkor ezek most fejtik ki hatásukat. Erről részletesen a **szabály 7. oldalán** olvashattok.*

Az aktív játékos, aki megszerezte az árutáblát, az érméit az értékelt tábla mellől elveszi és a polgártáblájára teszi. Ezek akkor kerülnek újra játékba, amikor a játékos egy későbbi lépésében a „B” akciót választja. Ha **joker érme** (fehér) is van az érmék között, akkor az **visszakerül a közös készletbe**, mert csak **egyszer használható sikeresen**.

A **többi játékos** visszakapja az értékelt tábla mellé tett érméit. A játékosársak a visszakapott **érméiket** (a fehér érméket is) **visszadobják a zsákjaikba**.

*Amint az áru elkelt, a kereskedő becsukja a standját. A következő kereskedő azonban egy új standot nyit, egy új árut kínál vásárlásra.*

Az értékelt árutábla a **játékfelületről a lerakópakliba** kerül. A lerakópakliban a táblákat felfordítva tegyék egymásra. A játékfelületen kialakult üres helyre a húzópakliból fordítsatok fel egy új táblát.

**Megjegyzés:** Akkor, amikor elfognak az egyik árutábla húzópaklijából a táblák, keverjétek meg lefordítva az adott árufajta lerakópaklijában fekvő táblákat, majd alakítsatok ki új húzópaklit a lefordított táblákból.

## NE FELEJTSÉTEK EL:

Egy árutábla értékelése után az **aktív játékos a polgártáblájára** tegye az érméit.

A **többi játékos a zsákjába** tegye az érméit.

## A PIACTÁBLÁK ÉRTÉKELÉSE

A piactáblákon egy-egy olyan személy van, akik különleges képességeit kihasználhatjátok. Éppen úgy, ahogy az árutábláknál már megszoktátok, nekik is le kell tennetek az elvárt érmekombinációt.



A piacfelügyelő **3 különböző érmét** kér, cserében pedig **1 kiváltságlapot** ad.



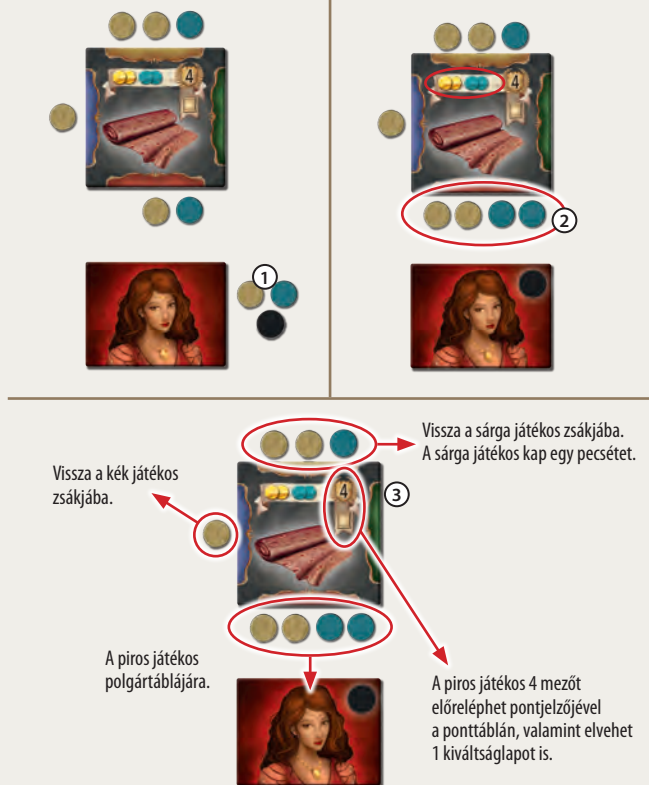
Az érmeváltó **3 azonos színű érmét** kér, cserében pedig **1 joker érmét** ad. A joker érmét a játékosnak azonnal le kell tennie egy másik táblához, amivel akár egy újabb értékelést is kiválthat.

Éppen úgy, mint az árutábláknál, az aktív játékos az érméit a polgártáblájára teszi.

A **többi játékos**, akinek érméje fekszik az értékelt **piactábla mellett**, továbbra is a piactábla mellett hagyja az érméit. Piactábla értékelése után **nem jár pecsét** a második legtöbb érmét lerakott játékosnak.

**Fontos:** Értékelés után **nem kell eltávolítani** a két piactáblát a játéktérről. Ezek a játék végéig a helyükön maradnak, a szolgálataikat a játékosok újra és újra igénybe vehetik.

## Nézzünk egy példát egy játékos lépéséről:



A piros játékos kerül sorra. Nem akar kiváltságlapot kijátszani.

- ① Az „A” akciót választja, és húz 3 érmét a zsákjából. A húzásának az eredménye: 1 fekete, 1 arany és 1 türkiz érme.
- ② A hamis pénzt leteszi a polgártáblájára. A másik két érmét a „kelme” árutábla mellé fekteti. Egy korábbi lépése során már odatett 1 arany és 1 türkiz érmét. Ezzel megfizette az árutábla vételárát.
- ③ 4 pontot kap, ezért 4 mezőt előrelép a pontjelzőjével a ponttáblán. Ezenfelül elvesz 1 kiváltságlapot is. Visszaveszi, és a polgártáblájára teszi a 4 érméjét. A sárga játékosnak van a második legtöbb érméje a piros után a tábla mellett, ezért ő is visszadobja a zsákjába. A 3 érméjét pedig visszadobja a zsákjába. A kék nem kap pecsétet. Ő is visszadobja a zsákjába az 1 érméjét. Végül az értékel tábllát leveszik a játéktérről és a lerakópaklira fektetik. Az üres helyre egy új táblát fordítanak fel a húzópakliból. A játékot a kék játékos folytatja.

## A PONTTÁBLA

A ponttáblán egy játékos egy értékelésnél az árutáblán álló pont szerint lép előre a pontjelzőjével az **óramutató járásával megegyező irányban**. A játékos nem veszíthet el pontot. Másik pontjelző által elfoglalt mezőt lépéseibe beleszámolja.

Ha lépése befejezésekor olyan **szabad** mezőre érkezik, amelyiken szimbólum van, akkor végre **kell** hajtania a szimbólum akcióját (erről bővebben a szabály 7. oldalán olvashattok).

Ha **foglalt** az a mező, amelyekre érkezik, akkor a pontjelzőjét egyszerűen **rát teszi** a mezőn álló pontjelzőre. A mező szimbólumát pedig **nem** veszi figyelembe.

### Példa:



A piros játékos 4 mezőt lép előre a pontjelzőjével a ponttáblán. Lépésébe beleszámolta a sárga által elfoglalt mezőt is. Lépését egy szimbólumos szabad mezőn fejezi be. A szimbólum utasítása szerint 1 hamis pénzt ki kell vennie a zsákjából, és vissza kell tennie a közös készletbe.



Ha a piros játékos 3 mezőt lépett volna előre (mert olyan árutáblát értékelt, amiért 3 pontot kapott), akkor lépését egy olyan szimbólumos szabad mezőn fejezte volna be, amelyek 3 további lépésre szólította volna.



Ha a piros játékos 3 mezőt lépne előre, viszont a sárga már elfoglalta volna korábban azt a mezőt, amelyikre érkezne, akkor a piros a pontjelzőjét egyszerűen rátenné a sárga pontjelzőre, a mező szimbólumát pedig figyelmen kívül hagyta.

**Fontos:** Ha az aktív játékos egy **kiváltságlap kijátszásának következményeként** előrelép a pontjelzőjével a ponttáblán és olyan szabad mezőre érkezik, amelyiken szimbólum van, akkor **dönthet** arról, hogy véghezviszi a mező szimbólumának akcióját vagy sem.

## B) AKCIÓ: AZ ÖSSZES ÉRME VISSZA A ZSÁKBA

Az aktív játékos az „A” akció helyett a „B” akciót választja. Ezért nem húz a zsákjából, hanem a **polgártábláján fekvő összes érméjét visszaszórja a zsákjába**.

Ahhoz, hogy ezt az akciót választhassa, legalább 1 érmének a polgártábláján kell lennie.

Minél korábban választja a játékos ezt az akciót, annál nagyobb az esélye arra, hogy a későbbi lépéseiben a kívánt érmét húzza ki a zsákjából.

Viszont ezzel az akcióval a hamis pénzek is visszakerülnek a zsákba.

## A SZIMBÓLUMOK



A játékos kap 1 joker érmét a közös készletből, amit a zsákjába tesz.



A játékos kap 1 hamis pénzérmét a közös készletből, amit a zsákjába tesz.



A játékos kivesz a zsákjából, és visszatesz a közös készletbe 1 hamis pénzérmét. **Megjegyzés:** Ha nincsen a játékos zsákjában hamis pénz, akkor a polgártáblájáról vehet le és tehet vissza a közös készletbe egyet. Ha ott sincs, akkor nem történik semmi.



A játékos kap 1 kiváltságlapot a közös készletből, amit megnéz, majd lefordítva maga elé tesz. Egy kiváltságlappal egy játékos 1-3 lépést tehet a ponttáblán. Azok a kiváltságlapok, amiken 1-2 lépés van, gyakran további előnyökhöz is juttatják a játékost.



A játékos kap 1 pecsétet a közös készletből, amit maga elé tesz.



A játékos lépése befejezése után azonnal újra sorra kerül. Ismét kijátszhat egy kiváltságlapot, és megcsinálhatja az „A” vagy „B” akcióját. Ha az „A” akció mellett dönt, akkor újra beadhat 1 pecsétet, amiért további 2 érmét húzhat a zsákjából.



Ezzel a szimbólummal jelölt események csak a játékosokat érintik, nem az aktív játékost.

**Példák:**



Minden játékosnak el kell vennie a közös készletből és a zsákjába kell tennie 2 hamis pénzt.



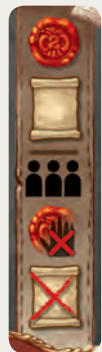
Ennél az árutáblánál a játékosok nem kapnak pecsétet.



A játékosok nem kapnak pecsétet, és be kell adniuk a tulajdonukból 1-1 kiváltságlapot. Akinek nincsen kiváltságlapja, azzal nem történik semmi.

Ha egy árutábla hatásai az aktív játékost valamint a játékosokat is érinti, akkor ezeket egy vízszintes vonal választja el egymástól.

**Példák:**



Az aktív játékos kap 1 pecsétet és 1 kiváltságlapot. A játékosok nem kapnak pecsétet, és be kell adniuk a tulajdonukból 1-1 kiváltságlapot (akinek van).



Az aktív játékos lépése befejezése után azonnal újra sorra kerül. Ismét teljes értékű lépést tehet. Minden játékosnak el kell vennie a közös készletből és a zsákjába kell tennie 2 hamis pénzt. A játékosok nem kapnak pecsétet.

## A PONTTÁBLA „B” OLDALÁN ÁLLÓ SZIMBÓLUMOK



Minden játékosnak el kell vennie a közös készletből és a zsákjába kell tennie 1 hamis pénzt.



Minden játékos kap 1 joker érmét a közös készletből, amit a zsákjába tesz.



**Megjegyzés:** Abban az esetben, ha elfogyna a közös készletből a joker érme, a hamis pénz, vagy a pecsét, akkor figyelmen kívül kell hagyni az arra vonatkozó szimbólumot.

# A JÁTÉK VÉGE



Amint egy játékos a pontjelzőjével a startlapkára érkezik, vagy azon áthalad, a megkezdett kört még végigjártasszátok azért, hogy mindenki ugyanannyiszor kerüljön sorra, majd befejezitek a játékot.

**Fontos:** Nem kell figyelembe venni a ponttáblán azoknak a mezőknek a szimbólumait, amik a startlapka mögött vannak.

A játék végén a kezdőjátékostól kiindulva mindenkinek adjatok **1 pontot minden** fel nem használt **pecsétért**, és adjátok ki a ki nem játszott **kiváltságlapokon álló pontokat**. A kiváltságlapokon lévő szimbólumokat már ne vegyétek figyelembe.

Miután kiosztottátok ezeket a pontokat, és mindenki előrelépett a pontjelzőjével a ponttáblán **az nyerte a játékot, akinek a pontjelzője az első helyen áll**. Egyezőség esetén az a játékos nyert, akinek a pontjelzője felül van.

## Példák:



A sárga áthaladt a startlapka felett... a játékosok a kört végigjártasszák. A kör végén (a kezdőjátékostól kezdve) még mindenki további pontokat fog kapni a megmaradt pecsétéért és a megmaradt kiváltságlapokért.



A sárga játékosnak 1 pecsétje maradt, amiért 1 pontot kap. Ezt le is lépi a pontjelzőjével a ponttáblán. A „lép 3-at előre” szimbólummezőt már nem veszik figyelembe. A kék játékosnak 2 kiváltságlapja maradt, amiken összesen 3 pont áll. A kiváltságlapjain álló egyéb szimbólumokat már nem veszik figyelembe. Ezeken kívül 2 pecsétje is maradt. Így tehát 5 mezőt léphet előre. Arra a mezőre érkezik, amelyiken a sárga pontjelzője van. Mivel a kék pontjelzője van felül, így ő nyerte a játékot.



A szerző Rüdiger Dorn köszönetet mond a játék tesztelőinek és a játékszabály olvasóknak.



### A szerző:

Rüdiger Dorn, 1969-ben született, feleségével és gyerekeivel Dél-Németországban él. A diplomás kereskedelmi tanár már számos gyermek, családi- és felnőtt játékot kifejlesztett, beleértve az „Év játéka” díjjal kitüntetett „Istanbul” és a jelölt „Las Vegas” valamint „Karuba” játékokat. Izgalmas zsákos játékaival a „Mercado” –val számos játék megjelentetése után visszatért a Kosmos kiadóhoz.

**Kiadó:** Wolfgang Lüdtke

**Kiadás támogatói:** Peter Neugebauer, Klaus Teuber, Benjamin Teuber

**Illusztráció és grafika:** Fiore GmbH | [www.fiore-gmbh.de](http://www.fiore-gmbh.de)

© 2018 KOSMOS Verlag  
Stuttgart, Germany  
[www.kosmos.de](http://www.kosmos.de)

Art.-Nr. 802591

Minden jog fenntartva

MADE IN GERMANY



Importálja és forgalmazza  
a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
[www.piatnik.hu](http://www.piatnik.hu)