

TÁRSASJÁTÉK

A játék célja

A játék az útonállók, lovagok, földművesek és szerzetesek világába vezet el: Mindegyikőjük célja, gyarapodni, pontokat szerezni.

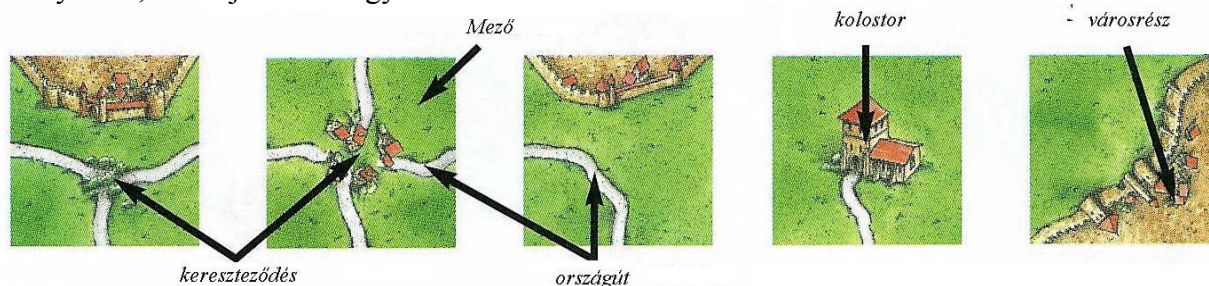
Hogyan?

Lovag – várat, várost épít, minél nagyobb és nemesebb, annál jobb

Útonálló – útonáll; minél hosszabb az út, annál többet jövedelmez

Földműves – földet művel, minél több város mellett van földje, annál több krumpli kel el

Szerzetes – kolostorban lakozik és annak környezetét műveli, minél nagyobb a kolostor környezete, annál jobban megy a szerzetesnek

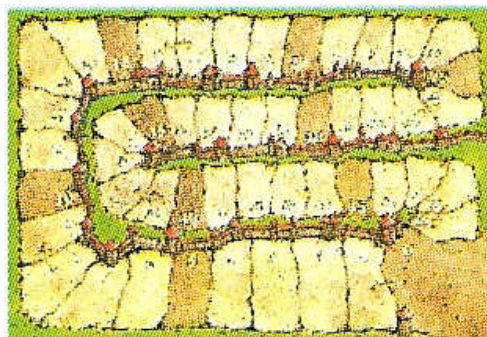


A játék menete

1. Megkeressük a kezdődarabot – ennek a mezőnek a hátlapja a többiénél sötétebb. Ezt elhelyezzük az asztal közepén.
2. Az összes többi mezőt hátlapjával felfele fordítjuk, összekeverjük (célszerűen a játék dobozában elhelyezzük)
3. A játékosok választanak egy színt, és kiosztják az útonállókat, lovagokat, földműveseket és szerzeteseket jelképező bábukat:



4. Egy bábut mindenki elhelyez a pontok számolására szolgáló táblán



5. A legfiatalabb játékos kezd, utána körbe-körbe haladunk.
6. Egyszerre egy játékos húz egy mezőt, elhelyezi az asztalon, és ha úgy gondolja, elhelyezi egy emberét az általa lerakott mezőn. Ha ezzel pontot szerez, a pontszámláló táblán előbbre léphet.
7. A játék akkor ér véget, amikor elfogytak a mezők a dobozból. Ekkor számoljuk össze a végleges pontszámokat (lásd később).

A játékmezők elhelyezése

- az új mező kötelezően a már az asztalon levő mezők mellé helyezendő
- és értelemszerűen úgy, hogy város városban, út útban, mező mezőben folytatódjon



helyes

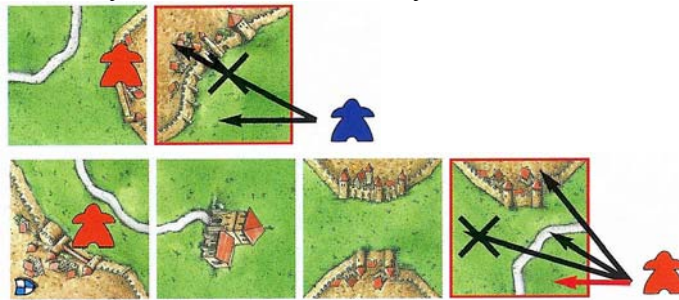
helyes

helytelen

- Az bábuk elhelyezése: lovag a városba; útonálló az útra, földműves a mezőre, szerzetes kolostorba. Ha a játékmező tartalmaz pl. városrészt és utat is, a játékos szabadon eldöntheti, hogy ezekre, vagy esetleg a mellettük levő mezőre teszi a bábuját. A bábu foglalkozása is ezzel a választással dől el. Mezőn (termőföld, rét stb.) itt az összefüggő zöld területet értjük. A mezőket utak és városok határolják. Egy kockán lehet 2-3 külön mező is.

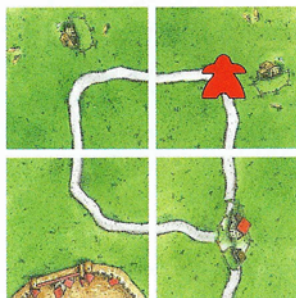


- Nem helyezhető viszont bábu olyan mezőre/várba/útra, ami már foglalt. Pl:



Pontozás

- "Elkészült út" – az út várostól városig vagy kereszteződésig tart. Amikor egy út "elkészül", a bábu levehető (és a későbbiekben újra felhasználható). Az elkészült út annyi pontot ér, ahány szakaszból áll:

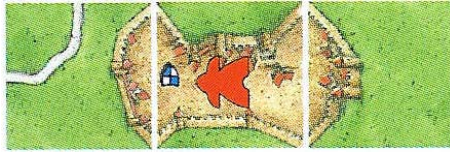


a piros 4 pontot kap

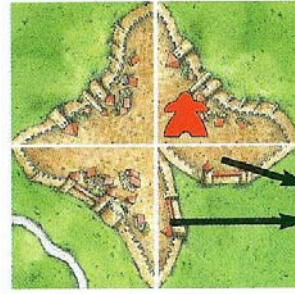


a piros 3 pontot kap

- b. "Kész vár" – a vár annyiszor két pontot ér, ahány kockából és címerből áll:



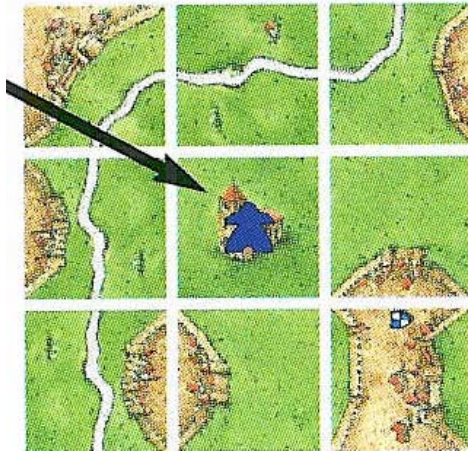
a piros $2 \cdot (3+1) = 8$ pontot szerez



ez a város $2 \cdot 4 = 8$ pontot ér

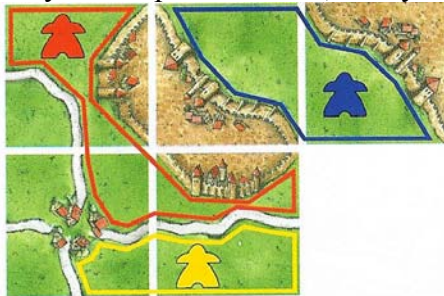
ez csak egy városrésznek számít

- c. "Kész kolostor" – a kolostor akkor készül el, amikor minden oldalról körül van már véve:

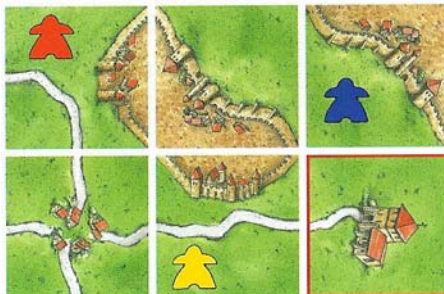


ez a barát 9 pontot kap

- d. A mezők értékét a játék legvégén számoljuk össze. Minden földműves annyiszor 3 pontot szerez, ahány kész várral szomszédos a mező, amin áll:



a piros és a kék 3-3 pontot szereznek, a sárga egyet sem

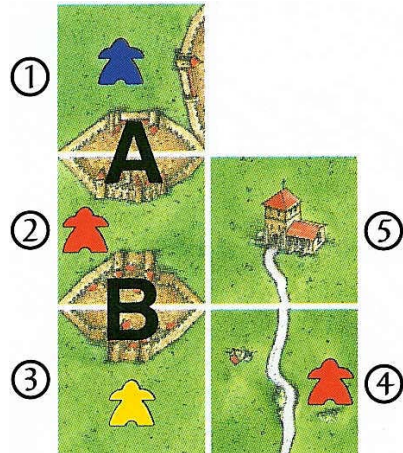


hacsak nem...köti össze a saját mezejét azzal, amin a vár áll – így már 3 pont jár a sárgának is



9 pont a kéknek

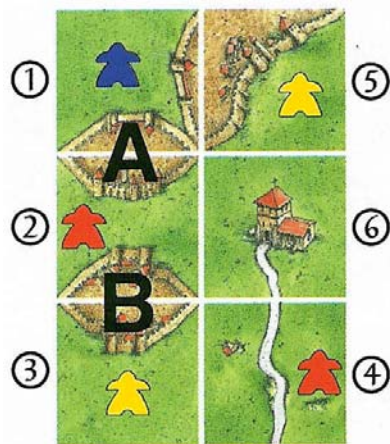
- e. Ha valamelyik játékos túlerőbe kerül egy mezőn, csak ő kap pontot, a többi, ugyanezen réten álló paraszt üres kézzel tér haza. Vagyis, képzeljük el, hogy a bekarikázott számokkal jelölt sorrendben raktuk le a mezőket:



A piros egy ügyes húzással túlerőbe kerül az A és B városokkal szomszédos mezőn – eredmény: 3 pont a kéknek, 6 a pirosnak, sárga nem szerez pontot

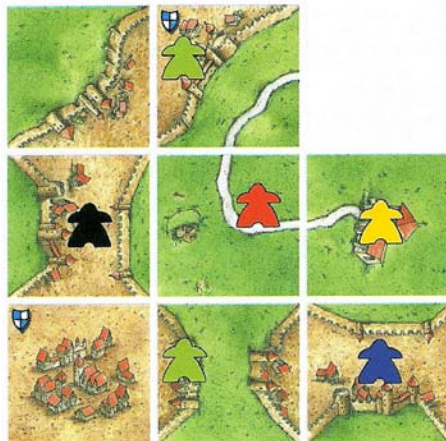
Megjegyzés:

ha a sárga szín játékosa helyezi el az 5. mezőt, a **játémezők elhelyezése / d** szabály értelmében nem rakhat parasztot az 5. kockára (csak barátot a kolostorba).



Viszont ha a kolostor volt az utolsó lerakott mező, akkor a sárga is kap 6 pontot.

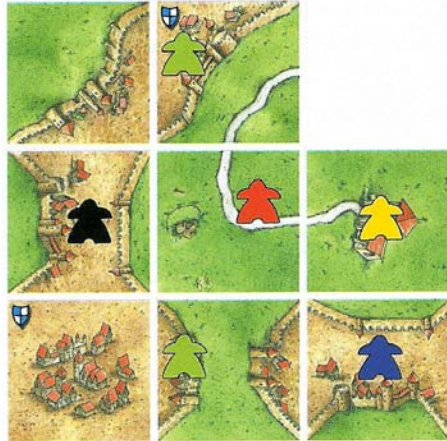
- f. A játék folyamán összenőtt városokra, utakra hasonló elv érvényes, mint a mezőkre. Ha összenől két város, amiben végül két különböző színű lovas lovagoskodik, mindkét lovas megkapja a teljes városért járó pontokat.



Ezért a városért viszont csak a zöld kap pontot, mert túlerőben van.

- g. Félkész városok, utak, kolostorok pontozása a játék végén:
- félkész út: ugyanúgy pontozzuk, mintha az út elkészült volna + az úton álló bábu(k)ért jár még egy pont
 - félkész városért egy-egy pont jár városrészenként és címerenként + egy pont lovagonként
 - félkész kolostor: ahány kocka veszi körül + egy magáért a kolostorért + egy pont a barátért

Példa:



*3+1 pont a pirosnak az útért és a rablóért
 7+2 pont a zöldnek a nagy városért és a lovagokért
 2+1 pont a kéknek a városért és a lovagért
 5+1 pont a sárgának a kolostorért és a barátért
 a fekete nem kap pontot (a lovagért sem)*

- h. Végül az a játékos nyer, aki a legtovább elért a pontok számolására szolgáló táblán.

Egyszerűsített játék

Egyszerűbb és esetleg izgalmasabb is játszani, ha megengedjük parasztok elhelyezését a már foglalt mezőkre is.