

LOVAGOK ÉS VÁROSOK

KIEGÉSZÍTÉS A CATAN TELEPESEI TÁRSASJÁTÉKHOZ



Fejlesztési Kártya Almanach

V2.0

Szerző: Klaus Teuber

Kiegészített és javított magyarítású változat V6.2

1. TUDOMÁNY (zöld)

Kártya szövege

Magyarázat

Alkimista (2db)

Dobása előtt játssza ki ezt a kártyát. Állítsa be a két számkockán a kívánt értéket, dobjon a szimbólum kockával, majd folytassa körét a szabályok szerint.

Ez a kártya lehetővé teszi, hogy a játékos meghatározza a piros és a fehér kockák értékét. A játékos állítsa be a piros és a fehér kockákat a kívánt értékre, majd dobjon az eseménykockával, és hajtsa végre a kapott eseményt. A „dobás” eredményeképpen kapott nyersanyagokat és árukat ezután osztjuk ki. Ha a játékos dobott, akkor ezt a lapot már nem játszhatja ki.

Építődaru (2 db)

Egy városfejlesztés (kolostor, vagy városháza felépítés) ebben a körben 1 db kereskedelmi áruval kevesebbe kerül.

Az Építődaru lap a kijátszás körében 1 kereskedelmi áru kedvezményt ad egy városfejlesztés megvásárlásakor. A kedvezmény az építési kalendárium egy lapjának egyszeri átlapozására vonatkozik, amely azonban akár az első fejlesztés is lehet (pl. Piac, Városháza stb. építése). Egy város felépítéséért viszont továbbra is ki kell fizetni a szükséges nyersanyagokat.

Bánya (2 db)

2 db érc nyersanyagkártyát kap minden olyan hegység (ércbánya) után, mellyel faluja, vagy városa határos.

Ha a játékos ezt a kártyát kijátssza, minden hegységért (ércet termelő játékmező), amely mellett települése van, két érc nyersanyagkártyát kap. Nincs jelentősége annak, hogy egy mező mellett hány, és milyen települése van. **Példa:** A játékosnak az egyik hegység mellett két faluja van, egy másik mellett pedig egy városa. A Bánya kijátszásakor ezért négy érc nyersanyagkártyát kap.

Vízellátás (2 db)

2 db gabona nyersanyagkártyát kap minden olyan szántóföld után, mellyel faluja, vagy városa határos.

Ha a játékos ezt a kártyát kijátssza, minden szántóföldért (gabonát termelő játékmező), amely mellett települése van, két gabona nyersanyagkártyát kap. Nincs jelentősége annak, hogy egy mező mellett hány, és milyen települése van. **Példa:** A játékosnak az egyik szántóföld mellett két városa van, egy másik mellett pedig egy faluja. A Vízellátás kijátszásakor ezért négy gabona nyersanyagkártyát kap.

Könyvnyomtatás (1 db)

1 győzelmi pont

Ezt a győzelmi pontot azonnal, felfordítva magunk elé helyezük. Győzelmi pontot a kiegészítő használata esetén nem lehet lefedve, a fejlesztés kártyák között tartálékolni. Ez a kártya – a többi fejlesztés-kártyához hasonlóan – nem számít kézben tartott lapnak hetes dobás esetén.

Feltaláló (2 db)

A 2,12,6 és 8 számkorongok kivételével felcserélheti két mező számkorongjait egymással.

A játékos javíthatja nyersanyag-termelési esélyeit, ha két választott számkorongot (kivéve a 6, 8, 2, 12 számúakat) kicserél egymással a táblán

Például, ha a 9-es és 11-es korongokat választott ki, akkor a kilencet mezőjéről felvéve, a 11-es helyére tesszük, a 11-est pedig a 9-es eredeti helyére. A játékos kicserélhet két korongot akkor is, ha az egyiken rabló áll.

Mérmők (1 db)

A játékos nagyobb védelmet élvez a rablóval szemben, ha a Mérmőkkel elhelyez

Kártya szövege

Ingyen építhet városához egy városfalat.

Orvostudomány (2 db)

2 db érc és 1 db gabona nyersanyagkártya megfizetésével települését várossá alakíthatja.

Kovácsművészet (2 db)

2 lovagját ingyen felfejlesztheti egy-egy szinttel (a hatalmas lovagok vásárlási szabályait figyelembe véve).

Útépités (2 db)

Költségmentesen építhet két utat (Tengeri Utazó kiegészítő használatakor: utat, vagy hajót)

Magyarázat

egy városfalat egy városa alá. Ha hetest a dobás eredménye, így kettővel több lapot tarthat a kezében következmények nélkül. Egy városhoz csak egy városfalat lehet építeni, és háromnál több városfalat egy játékos sem építhet. A városfalat a várossal együtt lerombolhatják a barbárok.

Ennek a kártyának a felhasználásával egyetlen város építésénél egy érc és egy gabona nyersanyagot takarít meg a játékos. Több kártyát nem lehet egyszerre (kombináltan) felhasználni egy építkezéshez.

E lap kijátszásakor két, aktív vagy passzív lovagját egy-egy szinttel fejlesztheti. Hatalmas lovagot csak a Vár (Politika – 3. fejlesztési szint) birtokában tehet a pályára! A lovagok állapota (aktív vagy passzív) a fejlesztéskor nem változik. Körönként egy lovagot csak egyszer lehet fejleszteni!

E lap kijátszásakor a játékos ingyen építhet fel két utat, akár két egymástól független helyen is. Hajók építésére csak akkor van lehetőség, ha a játékosok a Tengeri Utazó kiegészítőt is használják. Ebben az esetben természetesen egy út és egy hajó megépítésére is lehetőség van.

2. POLITIKA (kék)

Kártya szövege

Püspök (2 db)

Minden olyan település, vagy város tulajdonosának a kezéből, mely a rabló új mezője mellett van 1-1 kártyát húzhat.

Diplomata (2 db)

Eltávolíthat egy tetszés szerinti "utolsó utat" mely nem csatlakozik ugyanolyan színű úthoz, vagy figurához. Saját

Magyarázat

A kártyát kijátszva a rablót áthelyezzük, és mindegyik játékostól húzhatunk egy-egy lapot, akinek faluja, vagy városa van a mező körül. Ha valakinek 2 települése van, akkor is csak egy lapot lehet tőle elhúzni.

„Utolsó útnak” azt a felépített utat (vagy hajót) nevezzük, amely egy kereskedelmi út elején, vagy végén található. Ennek az útnak a végéhez nem csatlakozhat azonos színből újabb út, vagy hajó, illetve település, vagy lovag.

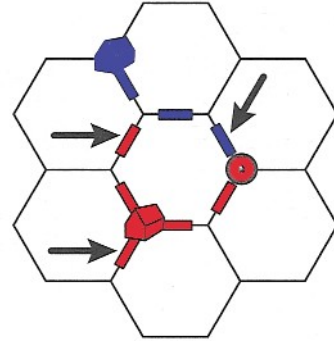
Ellenfelünk útja lekerül a pályáról. Saját utunkat azonnal, és építési költség nélkül egy másik helyre tehetjük le (az építési szabályok betartásával).

Kártya szövege

levett útját ingyen visszaépítheti az építési szabályok betartásával.

Magyarázat

Példa: csak a nyíllal jelölt utak számítanak "utolsó útnak" és csak ezek távolíthatók el.



Hadvezér (2 db)

A kártya kijátszásakor saját lovagjainak aktiválásáért nem kell gabonával fizetnie

Ingyen aktiválhatja összes lovagját.

Esküvő (2 db)

Ha egy játékosra kezében csak egy kártya van, akkor is át kell adnia azt. Akinek egyáltalán nincs kártyája, az mentesül az átadás alól.

Minden játékosra, aki több pontot gyűjtött, mint ön, átad önnel két nyersanyag, vagy kereskedelmi áru kártyát (az átadó választ).

Intrika (2 db)

Ezzel a kártyával ellenséges lovagokat távolíthat el, melyek települése elől veszik el a helyet, illetve amelyek kereskedelmi útját szakítják meg. Természetesen az eltávolított lovag helyére bárki, tehát a lapot kijátszó is újabb lovagot építhet. Ennek a kártyának a kijátszásakor nem kell lovaggal rendelkeznie a játékosnak. A kijelölt lovagot mindenképp át kell helyezni; ha nincs szabad hely számára, akkor tulajdonosához kerül a tábláról.

Áthelyezhet játékosra lovagjai közül egyet, melyhez saját kereskedelmi, vagy hajó útja vezet.

Szabotőr (2 db)

Állítsa fejre egy játékosra városát! A város csak faluként termel nyersanyagot addig, amíg gazdája nem fizet 1 fa és 1 érc nyersanyagot a helyreállításért.

Kém (3 db)

A játékosnak arra is lehetősége van, hogy egy játékosra lapjai közül a „Kém” lapot válassza, és rögtön kijátssza. Felfedett (győzelmi pontot érő) kártyákat nem lehet választani.

Megnézheti egy játékosra fejlesztési kártyáit, és szabadon választhat magának 1 db-ot.

Szőkevény (2 db)

Ha ön kijátssza ezt a lapot, akkor az ön által választott játékosának ki kell választania lovagjai közül egyet, és le kell vennie a játémezőről. Ha ön nem tud ugyanolyan erejű lovagot felállítani, mint amelyet játékosra levett, (pl.

Válasszon játékosai közül

Kártya szövege

egyét, aki leveszi egy lovagját. Ön egy ugyanolyan erősségű lovagot feltehet a játékmezőre.

Alkotmány (1 db)

1 győzelmi pont

Magyarázat

játékos társa erős lovagot vett le, az ön két erős lovagja pedig már a játékmezőn van), gyengébb lovagot is felállíthat. Ha ez sem lehetséges, az ellenfélnek akkor is le kell vennie lovagját, de ön nem állíthat fel helyette másikat. Ha ellenfele egy hatalmas lovagot vesz le, akkor önnek is egy hatalmas lovagot lehet elhelyeznie, akkor is, ha még nem érte el a 3. fejlesztési szintet a politikában (kék fejlesztések). Az újonnan felhelyezett lovag ugyanolyan állapotú (aktív, passzív) lesz, mint a levett lovag. Ezt a kártyát csak akkor játssza ki, ha van helye egy lovag elhelyezésére!

Ezt a győzelmi pontot azonnal, felfordítva magunk elé helyezzük. Győzelmi pontot a kiegészítő használata esetén nem lehet lefedve, a fejlesztés kártyák között tartalékolni. Ez a kártya – a többi fejlesztés-kártyához hasonlóan – nem számít kézben tartott lapnak hetes dobás esetén.

3. KERESKEDELEM (sárga)

Kártya szövege

Kereskedő (6 db)

Állítsa a kereskedő figurát egy, valamely településével határos mezőre. A mezőnek megfelelő nyersanyagfajtát 2:1 arányban cserélheti, addig, amíg a kereskedő ezen a mezőn áll.

Kereskedelmi kikötő (2 db)

Felajánlhat egyszer minden játékos társának 1 db nyersanyagkártyát cseréire. A csere keretében játékos társa egy általa választott kereskedelmi kártyát, ha van ilyen nála, kötelezően átad önnek.

Kereskedelmi flotta (2 db)

Ebben a körben, a kör végéig egy kiválasztott nyersanyag, vagy kereskedelmi áru fajtát 2:1

Magyarázat

E lap kijátszásakor a játékos a kereskedő figurát egy, valamely településével határos mezőre állíthatja. A mezőnek megfelelő nyersanyagfajtát 2:1 arányban cserélheti, addig, amíg a kereskedő (a játékos tulajdonában) ezen a mezőn áll. A kereskedő 1 győzelmi pontot jelent a tulajdonosának. Ha egy másik játékos játszik ki kereskedő kártyát, akkor a kereskedő figura, a kedvező cserearány, és a győzelmi pontot is ő kapja meg. A rablónak nincs semmilyen hatása a kereskedőre.

A kártya képességét csak addig használhatja a játékos, míg ő van soron. Minden játékos társával csak egyszer cserélhet, és a kiválasztott játékos döntheti el, hogy melyik lapját adja a játékosnak. Ha a képesség segítségével olyan játékos társával akar cserélni valaki, akinek nincs kereskedelmi áruja, akkor a csere nem jön létre, és a csere felajánlott lapot nem kell átadni.

A lap kijátszásának körében egy tetszőleges nyersanyagfajtát vagy kereskedelmi áru fajtát tetszőleges alkalommal 2:1 arányban cserélhet.

Kártya szövege

arányban cserélhet.

Kereskedő mester (2 db)

Válasszon egy olyan játékosra kezéből 2 db kártyát (nyersanyagot, vagy kereskedelmi árut), akinek több győzelmi pontja van, mint önnek. A kiválasztott kártyákat megtarthatja.

Árumonopólium (2 db)

Magyarázat
Egy játékosra sem tudja megvédeni magát evvel a ravasz trükkel szemben, ha csak egyetlen győzelmi ponttal is többet szerzett. Természetesen egy lapot is választhat, ha ellenfelének nincs több.

Válasszon egy kereskedelmi árufajtát. Minden játékosra át kell, hogy adjon 1 db kereskedelmi áru kártyát a kiválasztott fajtából, ha van birtokában ilyen lap.

Nyersanyag monopólium (4 db)

Válasszon egy nyersanyagfajtát. Minden játékosra át kell, hogy adjon 2 db nyersanyag-kártyát a kiválasztott fajtából, ha van birtokában ilyen lap.

Ha egy játékosának csak 1 db ilyen kártya van a birtokában, akkor azt az egyet is át kell adnia.

4. VARÁZSLAT (lila)

A természet varázsa (1 db)

Ezzel a lappal csak nyersanyag kártyát választhat, kereskedelmi és fejlesztési kártyát nem.

Vegyen el három tetszőleges nyersanyagot a bankból.

Az egyszarvúak tánca (1 db)

Dobás előtt határozza meg az esemény kocka eredményét!

Játssza ki ezt a kártyáját (mint az alkímistát) dobás előtt és határozza meg előre az esemény kocka eredményét, majd dobjon a két másik kockával. Ha egyszerre játssza ki az alkímistát és az Egyszarvúak táncát akkor mindhárom kocka eredményét előre meghatározhatja.

Boszorkány átok (1 db)

Egy tetszőleges játékosra minden lovagját elátkozták! A lovagok a bűbáj ideje alatt semmilyen akciót nem tudnak végrehajtani (=> a következő három kockadobásig).

Egy játékos összes aktív lovagja passzív lesz. Ha öten vagy hatan játszanak, akkor az elátkozott lovagok játékosai csak három kockadobás után aktiválhatja a lovagjait, akár a különleges építésfázisában is. A lovagok újbóli aktiválása 1 gabonába kerül. Az átok a játékos minden lovagjára érvényes, azokra is amelyek nem voltak aktívak.

Kártya szövege

Magyarázat

Csillagok kegye (1 db)

Akár a 2, 12, 6 és 8-as korongokat is kicserélheti bármelyikkel!

Cseréljen ki két tetszőleges szám korongot!

Fehér mágia (1 db)

Ezt a lapot a húzás pillanatában azonnal játssza ki! Ha több fejlesztési kártyánk van, mint amennyit kézben tarthatunk és ezt a lapot húzzuk, nem kell egy másik lapot eldobni. Nem számít kézben tartott lapnak.

1 Győzelmi Pont. A lapot azonnal játssza ki, ahogy felhúzta! Nem számít kézben tartott lapnak.

Kisebb varázssárkány (1 db)

Ezt a lapot birtokosa akkor is kijátszhatja ha nem ő van soron, azaz a hetes dobás pillanatában. Ha a játékosnak vannak városfalai akkor azok rendesen kifejtik hatásukat. Így összesen 17 lap lehet egy játékos kezében anélkül, hogy a rabló kifejthetné hatását (3 városfal + 1 Kisebb varázssárkány).

A Kisebb Varázssárkány láthatatlanná teszi négy nyersanyagkártyáját. Egy hetes dobásnál négy nyersanyagkártyával többje lehet.

Mágiafolyam (1 db)

A lap kijátszója a saját igényei szerint eldöntheti, hogy előre vagy visszatolja a barbár hajót két mezővel. Ha az Egyház, Hit és Reformáció kiegészítővel és/vagy tíz oldalú esemény kockával játszunk csak egy mezőt mozdíthatjuk előre vagy hátra a barbár hajót.

Helyezze a barbár hajót két mezővel előre vagy vissza!

Nagy varázssárkány (1 db)

A lap kijátszója csak olyan szintet vehet el és építhet fel magánál amely neki is a következő lenne. Vagyis ha a lap kijátszójának csak a második fejlesztési szintig jutott a célpont területen akkor nem veheti el egy másik játékostól a negyedik szintű épületet és magánál nem építhet sem harmadik szintet, sem negyedik szintet. Ha a lap kijátszója ezzel a lappal eléri a negyedik szintet és neki lesz a legmagasabb szintje abban a területen akkor a metropoliszt is megkaparintja.
Megjegyzés: Ötödik szintet soha nem lehet elvenni!

A Varázssárkány elveszi egyik játékosársának építési kalendáriumának, egyik szintjét és önnel adja.

Varázserő (1 db)

Ezt a lapot akkor is kijátszhatjuk, ha kijátszója nincs soron. Természetesen ha a játékosok sikeresen megvédték Catan szigetét és a lap kijátszójának a lapnak köszönhetően a legnagyobb lovagi ereje van nyer egy Catan megmentője kártyát.

A barbár hajó kikötésekor a saját aktív lovagjaink ereje megduplázódik!

Varázssformula (1 db)

Az összes többi lapot a megfelelő pakli aljára kell tenni.

Minden játékosársának át kell adnia egy fejlesztési kártyáját és ezek közül a lapok közül választhat egyet melyet megtarthat.

Kártya szövege

Magyarázat

Varázslatos helycsere (1 db)

Helyezzen át egy tetszőleges települést, várost vagy citadellát két úthosszal (út vagy hajó).

Az épületet csak megépített úton lehet mozgatni.

Az épületet csak szabályosan lehet mozgatni, azaz legalább egy szabad helynek kell a mozgatott épület és bármely más épület között lennie.

Ha a tengerjáró kiegészítővel játszunk és az épület egy új eddig fel nem fedezett szigetre mozog, akkor jár érte a győzelmi pont, mintha most építették volna fel.

Leghosszabb utat ezzel a módszerrel meg lehet szakítani.

Ha a Vallás, Hit és Reformáció kiegészítővel játszunk természetesen áthelyezhetjük a városok pékségét is.

Citadellát csak agyag mező (illetve aranyfolyam és vulkán) mellé mozgathatunk, pékséget csak gabona mező (illetve aranyfolyam és vulkán) mellé.

Varázslatos változás (1 db)

Egy településének építése, két tetszőleges nyersanyaggal kevesebbe kerül!

Egy településének építésekor kijátszhatja ezt a kártyát és két tetszőleges nyersanyaggal kevesebbet kell fizetnie.

Varázslatos vidék (1 db)

Cseréljen ki két tetszőleges hatszög mezőt.

Csak a hatszögeket cseréljük ki, minden épület, figura és számkorong a helyén marad.

Varázsló (3 db)

Helyezze a Varázsló figurát egy saját települése, városa vagy citadellája mellé. Mostantól a Varázsló megvédi önt a Rablótól.

A Varázsló biztosítja a nyersanyag és kereskedelmi árú termelést akkor is ha ugyanarra a mezőre rakják, vagy a varázsló odahelyezésekor már ott volt a rabló. Ezenfelül újabb hetes dobáskor a varázsló irányítójától nem lehet lapot húzni. A varázsló birtoklása 1 győzelmi pontot ér (mint a kereskedő).

Varázsvető (1 db)

Ez a hatalmas varázslat egy rossz esemény hatásától megvédi önt.

Ezt a lapot birtokosa akkor is kijátszhatja, ha nem ő van soron. A lap minden rossz esemény hatása alól kivonja játékosát, kivéve az Alku (lásd Egyház, Hit és Reformáció), az Alkimista, a Püspök, a Mágiafolyam, az Egyszarvúak tánca és a Varázserő fejlesztési lapok hatása alól.

Továbbá nem kerülhetők el az „egyetemesen” (minden játékosra egyformán érvényes) rossz események sem (pl. hetes dobással járó lapdobás, a rabló, a varázsló és az inkvizítor [lásd Egyház, Hit és Reformáció] lehelyezése, a barbár hajó kikötése vagy bármilyen kockadobás eredménye). Viszont a játékos elkerülheti, hogy lapot húzzanak tőle vagy a barbárok sikeres támadásakor várost veszítsen.

Villámcsapás (1 db)

Cseréljen ki egy tetszőleges mezőt egy Sivatag mezőre.

A kártya működéséhez, kell, hogy legyen egy nem használatban lévő sivatag mezőnek. Azt a sivatag mezőt most bármelyik másik mezővel felcserélheti. A szám korongot viszont ne vegyük le az asztalról, hanem rakjuk a sivatagra! Hogy ha az égi együttlállás vagy a mérnök lappal szám korongokat cserélünk, akkor a sivatag számkorongja rendelkezésre álljon. Ha valaki megépítette a vízvezetékét, nem jut nyersanyaghoz, mert a sivatag számát dobták és máshonnan nem járna neki, akkor sem kap nyersanyagot. Mert a sivatag termelne, de nem tud mit adni. Egy aranyfolyót, gleccsert vagy vulkánt is lecserélhetünk sivatagra ezzel a lappal.

Kártya szövege

Magyarázat

Még vízmezőket is. Így ha egy idáig külön álló sziget, amely győzelmi pontot adott volna az első telepésének ezzel a lappal nem lesz továbbá különálló hanem egybefügg egy már felfedezett szigettel akkor elveszíti a győzelmi pont adó képességét.

5. EGYHÁZ (piros)

Alku (2 db)

Minden kockát egyszer újra dobhat. A második dobás számít.

Ezt a kártyát egy játékos a saját dobása után használhatja. A játékos a lap kijátszása után kiválaszthatja, hogy mely kockákkal dob újat (és melyekkel nem). A második dobás számít, még akkor is, ha az a dobó számára rosszabb is, mint az első.

Áldás (3 db)

Ebben a körben 1:1 arányban cserélhet sörös kupa tallérokat nyersanyag kártyákra.

Ez a lap egy valódi áldás! Kereskedelmi árúra viszont nem lehet cserélni csak nyersanyagra

Áldozat bemutatás (-)

Játssza ki ezt a kártyát egyik játékosára ellen, akinek le kell vennie egyik faluját. Ön pedig, a szabályokat betartva feltehet egyet.

Válasszon egy játékosársat, akinek legalább egy települése van a táblán. A kiválasztott játékosnak le kell vennie egy települését, amely bárhol lehet és vissza kell raknia a készletébe. Ha az a település kötötte össze a hajókat és az utakat akkor ott megszakad a kereskedelmi út és a játékos – ha birtokában volt – elveszítheti a leghosszabb kereskedelmi út kártyáját.

Miután játékosára levette a települését ön feltehet egyet – persze csak a szabályokat betartva Ha nincs több települése a készletében vagy nincs szabályos hely ahova lerakhatná ön nem játszhatja ki ezt a kártyát.

Ha egy játékosnak csak egy települése van, amellyel a lap birtokosa útban összeköttetésben van akkor sem lehet kijátszani ezt a lapot (mondván, hogy ő leveszi én pedig a levett falu helyére rakom a sajátom). Persze ezt a lap kijátszója megteheti, de rendelkezésére kell, hogy álljon valahol máshol is egy legális hely

Babona (-)

Deaktiválja egy játékosára összes lovagját, aki az egyik építési kalendáriumában jobban előrehaladott, mint egyháziban.

Például: Ha egy játékos már megépítette a vízvezetékét (harmadik építési szint zöld) és még csak a templomnál tart az egyházi építési kalendáriumában akkor deaktiváljuk minden lovagját, ha ennek a kártyának a célpontja lesz.

Böjt (-)

Játssza ki ezt a kártyát egyik játékosára ellen, aki addig nem építkezhet, míg a banknak nem fizet egy kenyeret és egy sörös kupa tallért.

Ha csak a pékség adhat kenyeret, akkor csak olyan játékos lehet a kártya célpontja akinek van péksége egy gabona mező mellett. A kártyát maga elé rakja és amikor ki tudja fizetni a három dolgot (a kenyér kereskedelmi kártyát, a sörös kupa tallért és a Böjt fejlesztési kártyát) akkor átadja azokat a banknak. 5-6 játékos esetén akár a rendkívüli építési fázisban is kifizethetjük.

A böjttel sújtott játékos mindaddig nem építhet utat, hajót, települést, várost, pékséget, citadellát, városfalat és lovagot, míg nem fizeti. Lovagokat aktiválhat és

Kártya szövege

Magyarázat

velük akciókat hajthat végre. Nem játszhat ki építéssel járó fejlesztési kártyákat azaz Mérnök, Varázslatos helycsere, Varázslatos Változás, Bánya, Kovácművészet, Orvostudomány és Útépités kártyákat. Ha a játékos rendelkezik már egy vízvezetékkel és így nem jutna söröskupákhoz, egy tetszőleges nyersanyag, vagy kereskedelmi árú kártyáját söröskupára cserélheti.

Egyházi tized (2 db)

Minden játékosársának át kell adnia önnek egy tetszőleges nyersanyag kártyát.

A többi játékos választja ki, hogy melyik nyersanyag kártyáját adja át. Akinek nincs nyersanyag kártyája nem kell, hogy lapot adjon.

Inkvizítor (1 db)

Helyezze az inkvizítor figurát az egyik városához. Az inkvizítor megvédi az összes városát a barbár hordától. Eggyel csökkenti a birtokosa győzelmi pontjainak a számát!

A barbár horda erejének kiszámításakor az inkvizítor birtokosának városai, citadellái, pékségei és metropoliszai nem számítanak a barbár horda erejének kiszámításakor. Az inkvizítor birtokosát soha nem támadják meg a barbárok, még ha nem is állít ki egy aktív lovagot sem városai védelmére. A figurát pékség és citadella mellé is le lehet állítani. Akinek nincs város, nem játszhatja ki ezt a kártyát. Az inkvizítor birtokosa egy győzelmi pontot elveszít, amíg az ő városa mellett van a figura.

Keresztes lovag (2 db)

Azonnal felállíthat egy első szintű aktív lovagot a táblára.

A lap kijátszásához legalább egy első szintű lovagnak a játékos tartalékában kell lennie. Továbbá egy helynek a táblán ahová szabályosan leteheti.

Kiátkozás (-)

Játssza ki ezt a kártyát egyik játékosársára ellen. A játékosársára az építési kalendárium egyik területét addig nem építheti tovább, míg nem fizet önnek három ön által választott nyersanyagot.

A lap kijátszása után helyezték azt a célpont játékos kiválasztott építési kalendáriumára. Majd válasszunk ki három tetszőleges nyersanyagot amelyekhez a célpont játékos a rabló és fejlesztési kártyák nélkül is hozzá juthat. Vagyis ha a célpont játékosnak nincs például agyagmezőn települése, városa, citadellája, vagy péksége akkor agyagtéglát nem kérhetünk tőle. A célpont játékos dönti el, hogy mikor fizet. Amikor összegyűlt neki a kívánt három nyersanyag átadja azt a lap kijátszójának és leveheti építési kalendáriumáról a Kiátkozás lapot. Persze addig nem építhet abban az építkezési területen, míg a Kiátkozás lap rajta van. 5-6 játékos esetén a rendkívüli építési fázisban is ki lehet fizetni a váltságot.

Könyvégetés (1 db)

Minden játékosársának egy tetszőleges fejlesztési kártyáját vissza kell adni a banknak!

A lap kijátszójának nem kell lapot dobnia. A dobott lapokat nem kell megmutatni a többi játékosnak.

Népszámlálás (1 db)

Minden játékosársának annyi lapot kell eldobnia a kezéből

Például: Egyik játékosársának négy fejlesztési kártyája van, ha kijátsszák ezt a lapot akkor 4 nyersanyagkártyát vagy kereskedelmi kártyát kell eldobnia.

Kártya szövege

ahány fejlesztési kártyája van.!

Raktár (2 db)

A lap kijátszásakor egy tetszőleges nyersanyagból és a hozzá tartozó kereskedelmi árúból akárhányat a raktárba helyezhet. A raktárban lévő lapok nem számítanak kézben tartott lapnak.

Reformáció (2 db)

Minden önnek nem tetsző fejlesztési kártyáját eldobhatja és cserébe húzhat az eldobott kártyáknak megfelelő pakliból.

Száműzetés (1 db)

Vegye le az összes neutrális figurát az asztalról. Ezek a figurák mindaddig a tábla mellett maradnak, míg egy fejlesztési kártya vagy dobás után újra fel nem helyezhetők.

Szent Grál (1 db)

1 Győzelmi Pont. A lapot azonnal játssza ki, ahogy felhúzta! Nem számít kézben tartott lapnak.

Magyarázat

Miután kijátszotta ezt a kártyát fordítsa felfelé és helyezze maga elé. Abban a körben mikor kijátszotta akárhány tetszőleges nyersanyag kártyát és a nyersanyaggal páros kereskedelmi kártyát (párok: gabona-kenyér, agyag-mágikus kristály, fa-könyv, bárány-szövet, érc-pénz) a felfelé fordított fejlesztési kártya alá helyezhet. A lapokat nem kell megmutatni. A raktárban lévő lapok a többi játékostól egy elkülönült, védett helyen vannak, semmilyen fejlesztési kártya vagy akár a hetes dobás esetén ezek a lapok nem vehetők el öntől. Ön bármikor kivehet a raktárból lapokat, teljesen úgy, mintha kézben tartaná őket. Ha elfogytak a lapok a raktárból a fejlesztési kártya vissza kerül a bankba.

Lapokat csak egyszer a kijátszás körében lehet a raktárba rakni!

A raktár - habár kijátszott lap – beleszámít kézben tartott fejlesztési kártyák számába, amíg vissza nem kerül a bankba. Ez azt jelenti, hogy raktár kijátszójának ezután maximum három (3) fejlesztési kártya lehet a kezében és ha kapna egy negyediket akkor választania kell, hogy melyiket adja vissza a banknak.

Ha van a kezében önnek nem tetsző fejlesztési kártya akkor a reformáció lap kijátszása után visszaadhatja azokat a banknak. A visszaadott kártyákért helyébe húzhat a visszaadott kártyák paklijából újakat. (Pl. Ha sárga fejlesztési kártyát dobott el húzhat egy új sárga fejlesztési kártyát, ha két kéket és egy zöldet dobott el, húzhat két új kéket és egy új zöldet.)

A Reformáció lapért nem húzhat új lapot, hacsaknem egy második reformáció lappal ezt dobhatja el.

A semleges figurák a rabló, a kalóz, a kereskedő, a varázsló és az inkvizítor. A barbár hajó nem esik a lap hatása alá. Ha valaki kijátszik ezután egy kereskedő lapot, akkor a kereskedő figura visszamehet a táblára. A többi figura addig marad a tábla mellett, míg őket is a táblára nem idézik. A győzelmi pontokat persze a tábla mellett nem biztosítják senkinek.

Ezt a lapot a húzás pillanatában azonnal játssza ki! Ha több fejlesztési kártyánk van, mint amennyit kézben tarthatunk és ezt a lapot húzzuk, nem kell egy másik lapot eldobni. Nem számít kézben tartott lapnak.

Javasolt kártyamennyiségek

1.5-ös Verzió:

Alku x1,
Áldás x1,
Áldozat bemutatás x1,
Babona x1,
Böjt x1,
Egyházi tized x2,
Inkvizítor x3,
Keresztes Lovag x2,
Kiátkozás x1,
Reformáció x1,
Raktár x2,
Száműzés x1,
Szent Grál x1.

Összesen 18 lap.

2.0-ás Verzió:

Alku x2,
Babona x1,
Böjt x1,
Egyházi tized x2,
Inkvizítor x3,
Keresztes Lovag x2,
Könyvégetés x2,
Népszámlálás x2.
Reformáció x1,
Száműzés x2,

Összesen 18 lap.

**A fordító (Sárga Lovag)
javaslata:**

Alku x1,
Áldás x3,
Egyházi tized x2,
Inkvizítor x2,
Keresztes lovag x3.
Kiátkozás x2,
Raktár x2,
Reformáció x2,
Szent Grál x1,

Összesen 18 lap. :-)

Kártya szövege

Magyarázat

A saját verzióm:

Alku x2
 Áldás x3
 Egyházi tized x2
 Inkvizítor x1
 Keresztes Lovag x2
 Könyvégetés x1
 Népszámlálás x1
 Raktár x2
 Reformáció x2
 Száműzés x1
 Szent Grál x1

A javasolt kártyamennyiségek összehasonlítása:

Verzió: =>	1,5	2	Ford.	S1	S2	S3	Használt	Értékelés	Rövid magyarázat
Alku	1	2	1	1	1	2	2	OK	Újra dobhat
Áldás	1		3	3	2		3	OK	Sörös kupák cseréje 1:1-ben
Áldozat bemutatás	1							Túl erős	
Babona	1	1						Túl bonyolult	
Böjt	1	1						Bonyolult	
Egyházi tized	2	2	2	2	2	2	2	OK – nagyon „egyházás”	1-1 nyersanyagot kapsz mindenkitől
Inkvizítor	3	3	2	2	2	3	1	OK – érdekes	Védi a városaidat
Keresztes lovag	2	2	3	3	3	2	2	OK	1 aktív első szintű lovag
Kiátkozás	1		2					Túl erős	
Könyvégetés		2		2	1	2	1	OK	Mindenki egy fejl. Kártyát eldob
Népszámlálás		2			1	1	1	OK	Ahány fejl. Kártya annyit eldob mindenki
Raktár	2		2	2	2	2	2	OK – érdekes	Véd a '7'-es korlát ellen
Reformáció	1	1	2	2	2	2	2	OK – jó lehetőség	Fejlesztési kártyák helyett újat húzhat
Száműzés	1	2			1	1	1	OK – kis piszkoskodás	Bábuk a tábláról le.
Szent Grál	1		1	1	1	1	1	OK	1 győzelmi pont
	18	18	18	18	18	18	18		