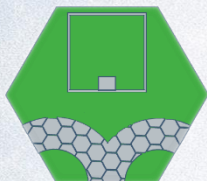


# Príncipatí

## A mágus





**Mágus:**A mágus házának felépítésével a játékos számára lehetővé válik a halászok által kifogott halak mágiával történő átalakítása nyersanyagokká vagy termékekké. A halak át változnak a bűvöletében.

A mágus csak a varázsló alaprajzzal rendelkező alaplapára építhető fel.

Felépítéséhez 1 kötömb, 2 gerenda és 2 szerszám szükséges.

A mágus kétféle varázslatra képes.

**Kuruzslás:** ennek során képes kettő halat egy kötömbbé vagy gerendává bűvölni.

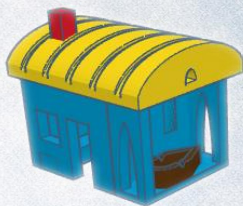
**Szemfényvesztés:** három halból egy szerszámot, vagy egy ékszert, vagy egy fegyvert tud varázsolni.

Termelés fokozása hercegi-mesterrel is lehetséges.

**Halász:** A halász épületét folyó, tenger, tó vagy öböl területlapka mellé kell építeni, hogy legyen, honnét halat fognia a halásznak. Ebből az épületből egy-egy játékos az alapjátékkal együtt kettőt építhet fel.

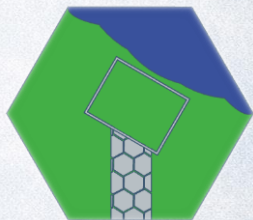
Felépítéséhez 1 kő, 1 gerenda és 1 szerszám szükséges.

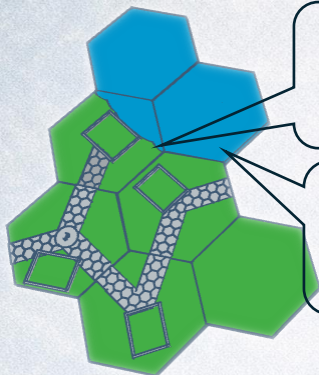
Termelés fokozása hercegi-mesterrel is lehetséges.



*A haladó játékváltozatban csak valamelyik halász területlapkára építhető fel.*

**Tengerparti-halász területlapka** *lehelyezésére vonatkozó szabályok* azonosak a Széles-torkolat területlapka lehelyezési szabályaival, azaz a lapka öbölrésze mindkét oldalon egy-egy tengerlapkával, vagy az egyik öböl oldala hegység területlapkával, vagy egy öböl területlapka öböl részével érintkezzen

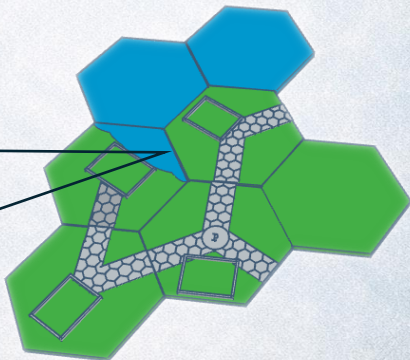




Tengerparti-halász területlapka megfelelő lehelyezése.

A tengerlapka helyén hegység területlapka is lehet.

Tengerparti-halász területlapka helytelen lehelyezése.

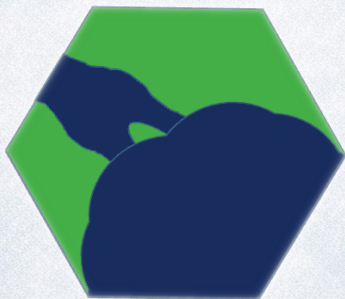


### ***A Széles-torkolat területlapka lehelyezési szabályai:***

A Széles-torkolat területlapkát úgy kell elhelyezni, hogy annak torkolatrésze mindkét oldalon egy-egy tengerlapkával érintkezzen. A folyó felőli oldalának egy másik folyó területlapkával kell érintkeznie.

Két torkolat területlapka nem kapcsolódhat egymáshoz a folyó felőli élükkel.

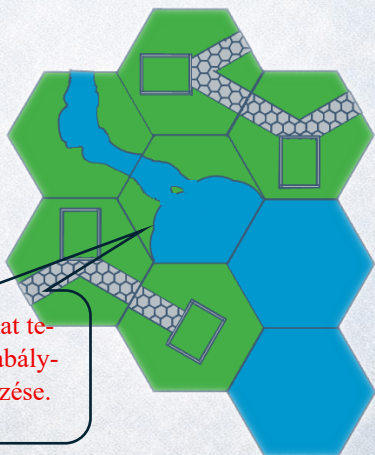
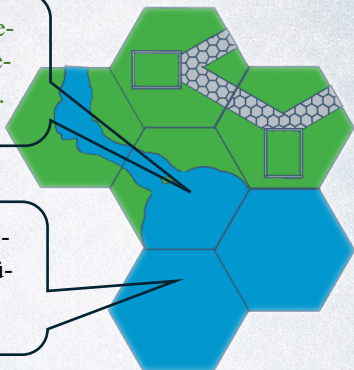
Tengerlapka helyett az egyik torkolati oldala érintkezhet hegység területlapkával, vagy tengeröböl területlapka öböl részével is.



Széles-torkolat területlapka megfelelő lehelyezése.

A tengerlapka helyén hegység területlapka is lehet.

Széles-torkolat területlapka szabálytalan lehelyezése.



A Mágus a Principati játék kiegészítője.

A doboz kettő játékosnyi szettet tartalmaz.

- 2 db Mágus ház;
- 2 db Mágus alaprajzú területlapka;
- 2 db halász ház;
- 2 db Tengerparti-halász területlapka;
- 2 db széles-torkolat területlapka;
- 16 db hal;
- 8 db gerenda;
- 8 db szerszám;
- 2 db tó területlapka;
- 2 db út területlapka;
- 1 db játékleírás.

### A Mágus története:

A lívariai Gora-tó tükörsíma felszínén, a nyári napsütésben Giancarlo, a fiatal és erős halász rótt a köröket apró csónakjával. Lívaria, egykoron egy hatalmas birodalom lüktető szíve volt, most apró, egymással versengő hercegségekre szakadt. A Gora-tó partján elterülő kis állam, ahol Giancarlo élt, gazdag termőföldekkel és bőséges nyersanyagkészlettel rendelkezett, de állandóan a szomszédos hercegségek területi igényei és háborús készülődésének árnyékában élt.

Giancarlo szorgalmas ember volt, de a halászatból nehezen tudta fenntartani magát és a családját. Egy forró, szélesenedes napon, mikor a tó vize szinte mozdulatlanul csillogott, Giancarlo hálójába különös hal akadt. Amint kibúzta a hálóját, azonnal észrevette a többi hal között, a pikkelyei fémesen csillogtak, mintha ezüsttel és arannyal vonták volna be őket. Ilyen halat még sohasem látott, és nem is hallott róla. Ahogy kivette a halat a hálóból összerándult, és elterült a



csónak áljába, a hal pedig visszsaugrott a tóba. Amig ájultan feküdt a csónakban, barna haja és a szakállá kifehéredett. Miatán magához tért furcsa dolgok

kezdték történni.

Kivett a hálóból két keszeget, és a kosárba tette azokat. Utána egy kisebb pontyot vett ki a hálóból és a kosárba rakta, döbbsenten vette észre, hogy a két keszeg eltűnt, és egy maroknyi feketeszén volt a kosár alján. Szeme elkerekedett a csodálkozástól, körül nézett, de nem látott senkit. A pontyot

bedobta a szén mellé, majd egy másik pontyot vett ki, és a kosárba rakta. Amint betette a halat a másik mellé köd fedte el a kosarat, és mire eltűnt, addigra a szén mellett egy nagyobb méretű aranyrög maradt, a két halból. Azt gondolta, hogy csak káprázik a szeme, de nem. Különböző halakból különböző dolgok keletkeztek. Voltak olyan halak, amiből hosszú, egyenes gerenda lett, síma és erős, mintha a legjobb tölgyfából faragták volna. Három másiktól egy éles, acélos lándzsa formálódott, ami a napfényben is élesebben csillogott, mint bármelyik kovácsolt fegyver. Akadtak olyanok miből hosszú, egyenes vasrúd lett vagy vasérc, és olyan is, ami gyémánttá változott.

Giancarolo, aki eddig csak a halászatban lelte megélhetését,

hirtelen felismerte,

hogy valami különleges birtokába jutott.

Különleges képessége birtokában

– bár tartott attól, hogy megijednek tőle és száműzik – a



hercegség kardinálisa elé sietett, és bemutatta neki a varázslatos képességét. Felajánlotta, hogy azt a hercegség szolgálatába állítja. A fiatal kardinális azonban bölcs és előrelátó vezető volt. Nem félt a különös jelenségtől, hanem azonnal meglátta benne a lehetőséget.

Bíztatta Giancarlót, hogy alkalmazza a tehetségét, a hercegség halaszaitól pedig halakat szállíttatott hozzá.

A hercegség legjobb kovácsai és építőmesterei azonnal munkához láttak. A gerendákból erős tornyokat és falakat emeltek, amik megvédték a hercegséget a szomszédos államok támadásaitól. A lándzsákat a hercegség katonái kapták, akik legbátrabb harcosokkal is felvették a versenyt. Az aranyrögökből és gyémántokból ékszereket és dísztárgyakat készítettek, amikkel herceg a szövetségeseit ajándékozta meg, így erősítve a hercegség befolyását a régióban. A vasérből, vasrudakból, szénből pedig a parasztoknak készítettek eszközöket, amik megkönnyítették a földművelést és a mindennapi életet. Giancarlo mágikus híre hamarosan elterjedt az egész vidéken, csodálták és tisztelték, de kissé tartottak is tőle. A kis lívariai hercegség, mely addig csak egy volt a sok versengő állam közül, hirtelen megerősödött. A szomszédos hercegségek már nem jelentettek akkora fenyegetést, mint korábban. Giancarlo, az egyszerű halász, aki egykor csak a megélhetésért küzdött, a hercegség megmentőjévé és mágikus hősévé vált. A neve a nép ajkán csak Mágusként élt, és a halak csodájának története szájról szájra terjedt, reményt és bátorságot adva a nehéz időkben.

A mágus állandóan érezte, hogy az emberek tartanak tőle, így családjával elköltözött a Suttogó-erdőbe, és onnan segítette tovább a hercegséget. Viszonylagos távolléte megnyugtatta az embereket, ő maga pedig szabadon fejleszthette a tudását tovább a hercegség javára.

Itt, ahol csak a lovászok látogatták, akik halakat és az abból varázsolt termékeket szállították, megérezte, hogy gonosz varázslat hatol lassanként a hercegségbe. Tudta, hogy nem sokáig kell várnia a kardinális látogatására...



A Principati játékról minden információt megtalálsz a [www.don-gioco.hu](http://www.don-gioco.hu) oldalon.



### **Figyelmeztetés:**

**A játék kis alkatrészei miatt kisgyermekekre veszélyes, azok lenyelése és a fulladás veszélye miatt!**

A játék alkatrészei a tűző napon, illetve hősugárzásnak kitéve deformálódhatnak, vetemedhetnek.

A játék alapanyaga papír és újra hasznosított, nagyrészt 3D nyomtatott műanyag (PLA, PETG, ABS).

Amennyiben a játékot már nem kívánja megtartani, ne dobja a szemétkosárba, próbálja meg értékesíteni. Végső esetben a Don Gioco a postaköltség megtérítésével visszavevési Öntől, és a hulladékkezelést díjmentesen elvégzi Ön helyett.

**don Gioco**

**Carlo Rátkai**

