

PRINCIPATI DUELLO

Épületek és
területlapkák

Épületek

Fejedelmi épületek:



Hercegi-palota: A Hercegi-palota a hercegség székhelye. Ebből az épületből minden játékos csak egyet építhet. A kardinális és öt polgár ellátására alkalmas.



A felépítéséhez 6 ékszer, 6 kő, 6 gerenda, és 5 szerszám szükséges. Felépíteni a vár alaprajzzal rendelkező területlapkákön lehet.



Kastély: Négy polgár ellátására alkalmas. Ebből az épületből minden játékos egyet építhet fel. Négy polgár tartozik az épülethez.

A felépítéséhez 2 ékszer, 3 kő, 3 gerenda, és 2 szerszám szükséges. Felépíteni a vár alaprajzzal rendelkező területlapkákön lehet.



Vár: Kettő polgár ellátására alkalmas. Ebből az épületből minden játékos egyet építhet. Két polgár tartozik az épülethez.

A felépítéséhez 1 ékszer, 3 kő, 3 gerenda, 1 szerszám szükséges. Felépíteni a vár alaprajzzal rendelkező területlapkákön lehet.

A kastély és a vár felépítését követően a játékos azonnal elveszi az épület után járó polgárokat a dobozból, és a szükséges kiegészítő játéktáblát (ha még azt nem helyezte el), majd erre elhelyezi a megszerzett polgárokat. Egy játékosnak maximum 11 polgára lehet.

Hadi épületek:

Erőd: Az erőd felépítéséhez 3 kő, 3 gerenda, és 1 szerszám szükséges.



Fontos szabályok:

- Az erőd területlapkája mellé másik játékos nem tehet le területlapkát;
- Másik játékos ide lehelyezett területlapkáit vissza kell vennie az épületeket együtt, azokat máshol újra le lehet helyezni és meg lehet építeni.

(Ha már rendelkezel a Hadikapu kiegészítővel, akkor az erődben lehet kiképezni a hercegség generálisát és a katonákat.)





Fürkész-torony: A Fürkész-torony megépítését csak az iskola megépítését követően lehet elvégezni.

Felépítésével az összes őrtorony győzelmipontja kétszereződik, és lehetővé válik az Oszlopok-csarnokának és a Hadikapunak a megépítése, melyek kiegészítő játékokban vannak.

Maga a Fürkész-torony nem ér győzelmipontot.

A felépítéséhez 3 kő, 1 gerenda és 1 szerszám kell, az őrtorony alaprajzzal rendelkező területlapkára lehet.

Őrtorony: Ebből az épületből minden játékos ötöt építhet fel.

A felépítéséhez 3 kő, 1 gerenda, és 1 szerszám szükséges. Felépíteni az őrtorony alaprajzzal rendelkező területlapkákra lehet.

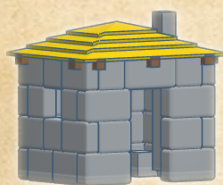


Fontos szabályok:

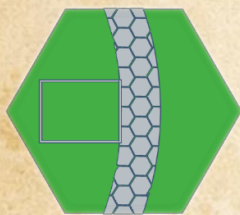
- Az őrtorony területlapkája mellé másik játékos nem tehet le területlapkát;
- A már ott lévő másik játékos a területlapkájára építkézhet.
- A már felépített épületek a helyükön maradnak, és ugyanúgy működnek, mint az őrtorony megépítése előtt.

Bányák:

A bányák építésére az Intézőknek nincs hatása. A bányák hegység nélkül is felépíthetők, de csak akkor termelnek, ha hegység területlapka mellé kerülnek. A bányák felépítéséhez 1 kötömb, 1 gerenda és 1 szerszám szükséges.



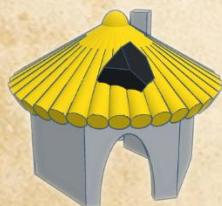
Kőfejtő: A kőfejtő nyílt színű kőbányából bányássza a követ, amelyből kötömböket készít. Kőfejtő bármelyik hegység mellé építve működőképes, és kötömböt készít, ami az építkezésekhez szükséges.



Ház alaprajzzal rendelkező területlapkára lehet felépíteni.



Szénbánya: A szénbánya nélkül a kohász és a pénzverde nem működik.



A haladó játékban a szénbányát a Fekete-hegység közvetlen szomszédságába kell építeni, mert csak itt található szén.



Vasércbánya: A vasércbánya a kohász működéséhez szükséges.

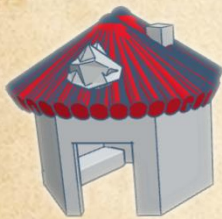
A haladó játékban a Fehér-hegység mellé kell építeni, mert csak a Fehér-hegységben található vasérc.



Aranybánya: Az aranybányász aranyércet kutat.

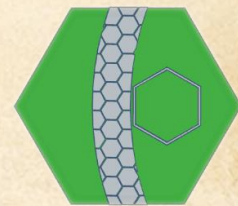
A haladó játékban csak a Fehér-hegység gyomrában található aranyérc, ezért a Fehér-hegység mellé kell építeni.

Az aranybánya által termelt aranyat a pénzverde dolgozza fel aranypecuniává. Az arany az ékszerész működéséhez is szükséges.



Gyémántbánya: A gyémántot az ékszerész dolgozza fel.

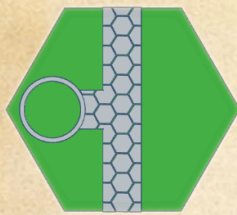
A haladó játékban a Fekete-hegység mellé szükséges felépíteni.



A bányák hatszögletű épületek, ezért csak hatszögletű alaprajzot tartalmazó bánya területlapkára építhetők fel. A bányák építésére az intézőknek nincs hatásuk.

Élelmezés:

Kút: A kutak vizet termelnek, és el látják a sertéstenyésztőt és a lovardát, azok működéshez elengedhetetlen. Egy játékos kettő kútát építhet fel.



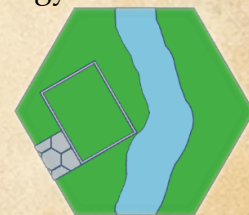
A kezdő területlapkák között vannak bő forrású kút-területlapkák, amelyekre két kút is lehet építeni.

Felépítéséhez 1 kötőmb és 1 szerszámkell. Felépítésére az intézőknek nincs hatása



Halász: A halász épületét folyó, tenger vagy tó terület lapka mellé kell építeni.

A haladó játékmódban azonban a halász csak a számára kialakított halász területlapkán működik.



Felépítéséhez 1 kő, 1 gerenda és 1 szerszám szükséges.



Mezőgazdász: A mezőgazdász gabonát termel, ehhez egy gabonamező mellé kell építeni. Másik játékos gabonamezőjét is használhatja, ha kifizeti a gabonamező tulajdonosának a használatért járó egyszeri 20 pecuniát.

Felépítéséhez 1 kő, 1 gerenda és 1 szerszám szükséges.

A szélmalom és a pék működéséhez szükséges.

Szélmalom: A szélmalom készíti a gabonából a lisztet, ami a kenyérhez szükséges.

Felépítéséhez 1 kő, 1 gerenda és 1 szerszám szükséges.

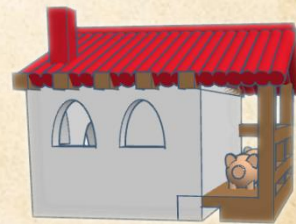


Pék: A pék készíti a kenyeret, amihez lisztre van szükség, tehát a kenyér termeléséhez szükség van a mezőgazdászra és a szélmalomra.



Felépítéséhez 1 kő, 1 gerenda és 1 szerszám szükséges.

Sertésenyésztő: A sertésenyésztőnek víz kell egy malac felneveléséhez. Működéséhez szükség van egy közvetlenül mellé felépített kútra.



Felépítéséhez 1 kő, 1 gerenda és 1 szerszám szükséges.

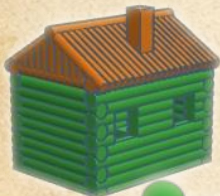


Hentes: A hentes a malacból készít sonkát.

Felépítéséhez 1 kő, 1 gerenda és 1 szerszám szükséges.

A hentes működéséhez szükség van egy kútra, és a sertésenyésztőre.

Fafeldolgozás:



Favágó: A favágó épületét egy erdő területlapka mellé kell építeni, hogy tudjon onnan fát vágni.



Felépítéséhez 1 kő, 1 gerenda és 1 szerszám szükséges.

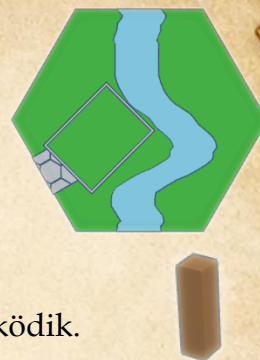


A kivágott fát a fűrészmalom dolgozza fel.



Fűrészmalom: A fűrészmalom a fát dolgozza fel gerendává. Egy körben egy gerendát készít.

A fűrészmalom egy alulcsapott vízimalom, működéséhez folyó mellé kell építeni, az egyik vízimalom, vagy halász alaplapra.



A Haladó játékmódban csak a fűrészmalom területlapkán működik.

Felépítéséhez 1 kő, 1 gerenda és 1 szerszám szükséges.

A gerendát az épületek építéséhez használja a játékos, és a kikötő számára szükséges a hajók építéséhez.

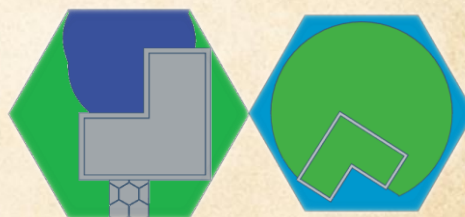
A fűrészmalom addig nem termel gerendát, amíg nem működik a favágó.

Kikötő: A kikötőt a tengerpartra, illetve a szigetre lehet építeni. A felépítésével lehetővé válik a hajók és a világítótorony megépítése.



A kikötő tengerpart területlapkára, vagy a sziget területlapkára építhető fel.

Csak teherhajóval rendelkező játékos építheti meg a Viktória-szigeten a kikötőt.



A felépítéséhez 3 kő, 1 gerenda és 1 szerszám kell.

A kikötő lebontásával a megépített hajók a helyükön maradnak, de a halászhajók nem tudnak halat fogni.

Működéséhez szükség van fűrészmalomra és a favágóra.



Halászhajó: Kettőt lehet belőle felépíteni. Két halat tud egyszerre kifogni, és minden olyan körben a raktárba küldi, amikor a kikötőbe visszatér.

Felépítéséhez 2 gerenda és 1 szerszámra van szükség.

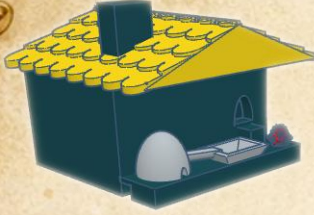
Teherhajó: Áruk szállítására alkalmas. A Viktória-szigetre tudja az építőanyagot átszállítani. Megépítését követően van lehetőség a szigetre hajózni és a kikötőt felépíteni, ez csak lehetőség, nem kötelező. Ha több játékos is megépítette a teherhajóját, akkor az játékos építheti fel a kikötőt a Viktória-szigeten, aki ott elsőnek kikötött és van elég építési anyaga.



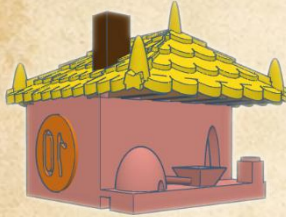
Megépítéséhez 3 gerenda és 1 szerszám szükséges és a felépített világítótorony.

Fémfeldolgozás:

Kohász: A kohász a vasércet dolgozza fel, amihez szüksége van egy vasércbányára és egy szénbányára.



Felépítéséhez 1 kő, 1 gerenda és 1 szerszám szükséges.

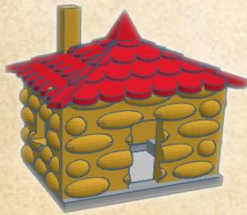


Pénzverde: A pénzverde egy pecuniát készít, valamint az ékszerész működéséhez elengedhetetlen.

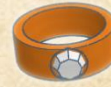
A hercegi mesterek azonos módon hatnak a pénzverdére, mint a többi általuk szabályozható termelő, feldolgozó épületre, így tehát egy körben a pénzverde akár négy aranypecuniát is tud termelni. A megtermelt aranypecuniát nem a raktárba, hanem a játékos pénzkészletébe kell elhelyezni.



Felépítéséhez 1 kő, 1 gerenda és 1 szerszám szükséges.



Ékszerész: Az ékszerész aranyból és gyémántból készít ékszert.



Felépítéséhez 1 kő, 1 gerenda és 1 szerszám szükséges.

Működéséhez szükség van a gyémántbányára és a pénzverdére.

Az ékszer a kastély és a vár felépítéséhez szükséges, illetve a játék végén a raktárban lévő ékszerek győzelmpontokat érnek.



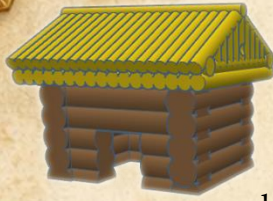
Kovács: A kovács készíti a szerszámokat az építkezésekhez.

Felépítéséhez 1 kő, 1 gerenda és 1 szerszám kell, működéséhez egy szénbánya és egy kohász szükséges.

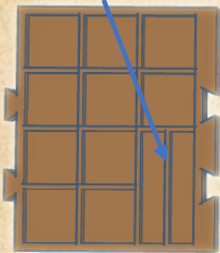
(Ha már rendelkezel a Hadikapu kiegészítővel, akkor a kovács készíti a fegyvereket is a generális és a katonák számára.)



Fejlesztés:



gerendák
raktározási
helyei

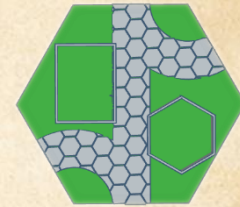


Raktár: A raktár felépítésével növekszik a raktározási képessége a játékosnak tizenkét hellyel. A raktár bár-hová építhető. A raktár

lebontásával tizenkét raktározási hely elveszik, a rajta lévő nyersanyagokkal együtt. Újjáépítése esetén visszaáll a raktár kapacitása. Egy raktár felépítését követően a játékos elvesz egy raktártáblát és a kezdő játéktáblához illeszti.

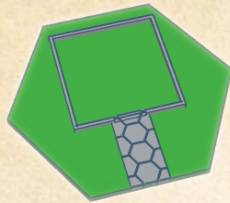
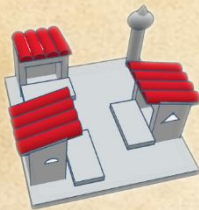


A raktárhoz tartozik egy speciális területlapka, amin egy bánya és egy épület alaprajza található. Erre a területlapkára egy raktár, és egy bánya építhető fel, vagy egy másik ház alaprajzzal rendelkező épület építhető fel, de ebben az esetben bánya nem építhető már erre a területlapkára. A raktár bármelyik ház alaprajzú területlapkára is felépíthető.



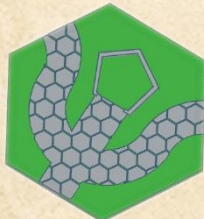
A raktár felépítése szükséges azokhoz az épületekhez, amelyek több mint kettő gerendából állnak, mivel kezdő játéktáblán csak kettő gerenda helyezhető el.

Felépítéséhez 1 kő, 1 gerenda, és 1 szerszám szükséges.



Piac: Felépítésével válik lehetővé a játékos számára, hogy minden terméket dupla áron, azaz két arany pecuniáért adjon el a karavánok kereskedőinek. A piac lebontásával ismét csak egy pecuniát kap minden termék után a játékos. A piachoz egyedi területlapka tartozik, az alaprajza eltér a többi épületétől.

A piac felépítéséhez 2 kő, 1 gerenda, és 1 szerszám szükséges.



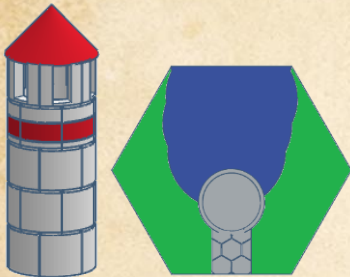
Iskola: A hercegi mesterek és az intézők kiképzésére, oktatására szolgál.

Felépítését követően a játékos (ha még nem helyezte le) a játéktáblájához illeszti a

kiegészítő játéktáblát, és a játéktáblákon elhelyezi rajta a nyolc cilinderes hercegi mestert és a négy intézőt.

Egyedi alaprajzú (ötszögű) területlapkára építhető fel. Elbontása esetén a mesterek és az intézők maradnak a játékos birtokában, a már felépített Fűrész-torony, a lovarda és a kikötő nem változik, nem kerül lebontásra, hatásuk is megmarad.

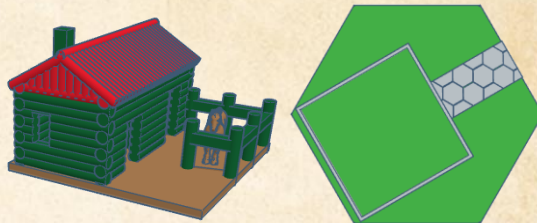
Felépítéséhez 1 kő, 1 gerenda, és 1 szerszám szükséges.



Világítótorony: Megépítéséhez egy kész kikötő szükséges. Csak a számára kialakított speciális területlapkára építhető fel. Mivel egy tengeröbölre kerül a világító torony, így az csak tengerparton építhető fel. A megépítését követően tud a játékos szállítóhajót gyártani.

A felépítéséhez 3 kő, 1 gerenda és 1 szerszám kell.

Lovarda: Saját alaprajza van. Felépítésének feltétele a már megépített iskola. A működéséhez szükség van egy közvetlenül mellé épített kútra. A lovardában kordék gyártása történik.



A lovardában készülnek a kordék, ehhez 2 gerenda és 1 szerszám kell. Minden játékos hat kordét építhet. A kordét nem a raktárban, hanem a lovarda területlapkáján kell elhelyezni.



A lovarda felépítéséhez 2 kő, 2 gerenda és 2 szerszám kell.

A lovarda elbontásával a kordék a játékos birtokában maradnak.



Híd: A híd segítségével lehet az utakat a folyó felett összekötni.

Egy játékos két hidat építhet fel. A hidat, akárcsak az utakat, bármelyik játékos használhatja.

A hidakat csak a híd alaprajzát tartalmazó területlapkára lehet felépíteni.

A híd felépítéséhez 3 kő, 2 gerenda, és 1 szerszám szükséges. Lebontani nem lehet.

Területlapkák:

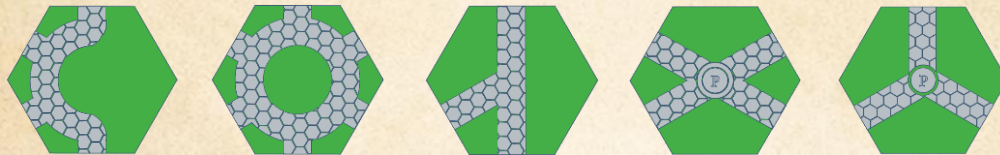
A területlapkákön vagy az alaprajz szíve, vagy egy „P” jel színe mutatja, hogy melyik játékoshoz tartozik. A lapkák hátulján pedig szám jelzi a hovatartozást.



Útlapkák:



Sziget-kanyar; Parti-kanyar; Parti-út



Triplaív-út; Körút; Ágtükör-út; X-út; Y-út

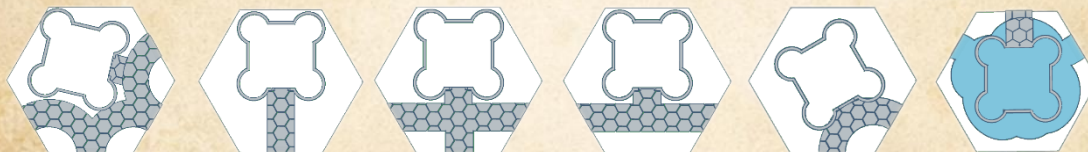


Ív-út; Egyenes-út; Duplaív-út; Ág-út; Terpesz-út



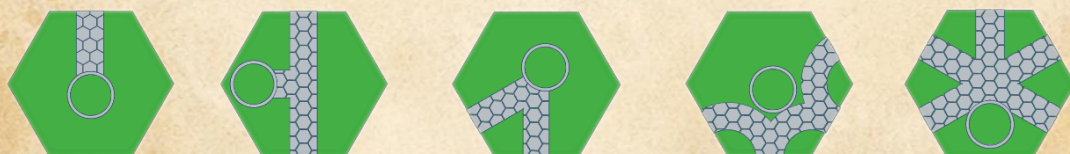
Csillag-út; Ág-út; Lepke-út;

Kastély területlapkák:



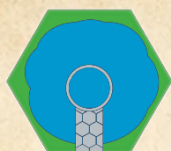
Ív-vár; Zsák-vár; Út-vár; Egyenes-vár; Sarok-vár; Vízi-vár

Órtorony területlapkák:



Zsák-ór; Egyenes-ór; V-ór; Ívek-ór; Szitakötő-ór;

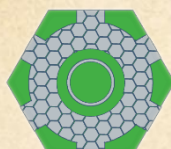
Tavi-ór;



Szikla-ór;



Béke-ór;



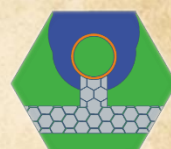
Központi-ór;



Y-ór;



Tenger-ór;

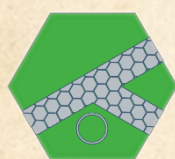


Sziget-ór;

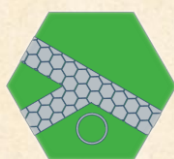
Kút területlapkák:



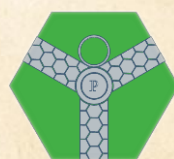
Ívek-kút;



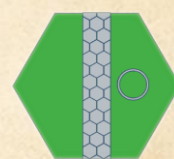
Ágtükör-kút;



Ág-kút;

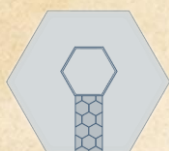


Y-kút;

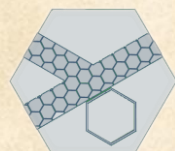


Egyenes-kút

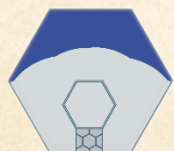
Bányák területlapkái:



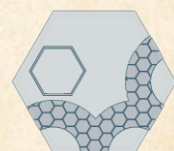
Zsák-bánya;



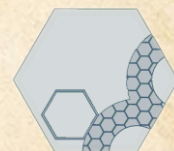
Ágtükör-bánya;



Parti-bánya;



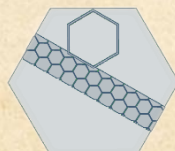
Triplaív-bánya;



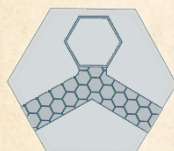
Ívek-bánya;



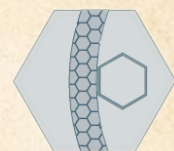
Béke-bánya;



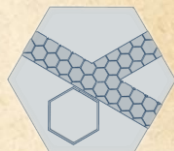
Egyenes-bánya;



Terpesz-bánya;

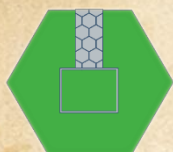


Görbe-bánya;

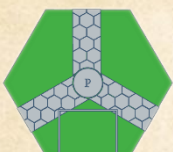


Ág-bánya;

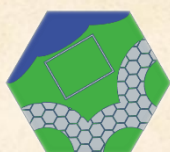
Ház területlapkák:



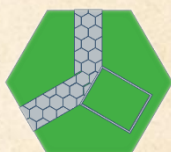
Zsák-ház;



Y-ház;



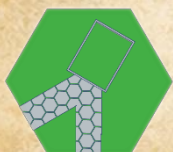
Parti-ház;



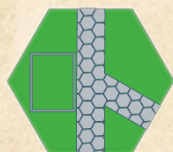
Terpesz-ház;



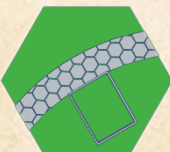
Duplaív-ház;



V-ház;



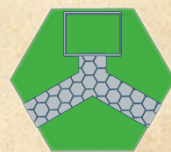
Ág-ház;



Görbe-ház;



Lant-ház;



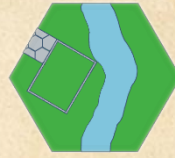
Terpesz-ház;



Fűrész-ház



Tükörfűrész-ház



Tükörhalász-ház

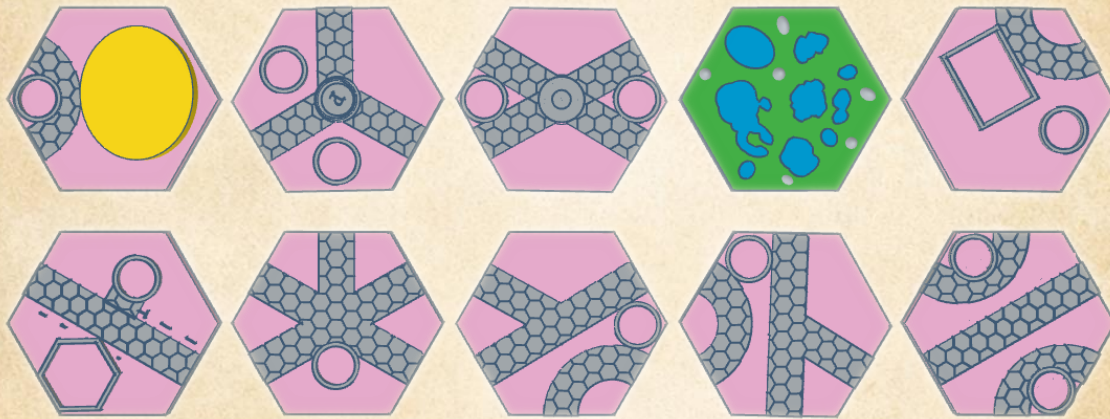


Halász-ház

Kezdő területlapkák: Működési elvük a játék előkészítésénél van részletezve. A hátoldaluk rózsaszínű és egy betű található a hátoldalukon.

A: Gabona-kút B: Y-út duplakúttal, C: X-út duplakúttal D: Kék-forrás területlapka E: Ház kúttal, F: Bánya kúttal G: Pillangó-út kúttal, H: Két-út kúttal, I: Tükör két-út kúttal, J: Háromút duplakúttal.

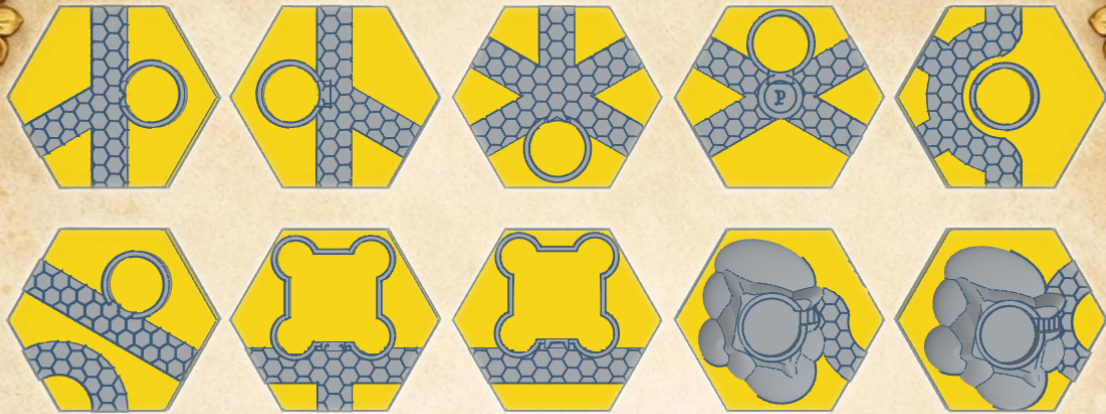
A ház alaprajzzal rendelkező területlapkára bármilyen ház alapú épület felépíthető. A bánya alaprajzzal rendelkező területlapkára bármelyik bánya építhető.



A Kék-forrás területlapkán kék színű tavacsok találhatók. Lehelyezése öt pontot ér a játék végén.

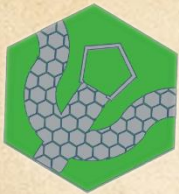
A képen a területlapkák rózsaszínűek, de a játék lapkáinak csak a hátulja rózsaszín, a felső része lehet zöld, fehér, fekete vagy szürke színű.

Érdemrend területlapkák: Az érdemrendeknél van részletezve a szerepük. Az érdemrend területlapkáknak csak a hátoldala sárga színű, a felső része lehet zöld, szürke, fehér vagy fekete. Három fajta hercegi érdemrendhez jár egy szabadon választott érdemrend területlapka.



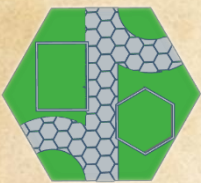
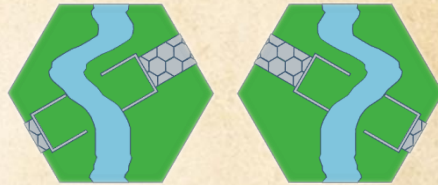
Ág-őr, Tükör ág-őr, Szitakötő-őr, X-őr, Félkörút-őr, Kétút-őr, Háromút-vár, Egyes-vár, Szikla-őr, Orom-őr (A Principati Duello doboz hat érdemrend területlapkát tartalmaz.)

Speciális épület alaplapkák:



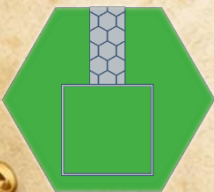
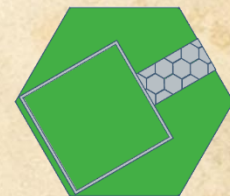
Iskola területlapka: speciális szabálytalan ötszög alakú alaprajzzal rendelkező területlapka, a területlapkán kanyargó úttal. Minden játékos számára egy van belőle. Csak az iskola építhető rá. A területlapka színe minden esetben zöld.

Híd területlapkák: Minden játékos két híd alaprajzzal rendelkező területlapkával rendelkezik. Csak a híd építhető rá. A területlapka alapszíne zöld vagy szürke. A két híd alaplapka egymás tükörképe.

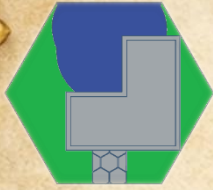


Raktár-bánya területlapka: A két alaprajzra egy raktár és egy bánya építhető. A raktár azonban másik területlapkára is felépíthető, de ebben az esetben, vagy csak egy bánya, vagy csak egy épület építhető ide. Az építés sorrendje nem szabályozott.

Lovarda területlapka: Csak a lovarda építhető rá. A lovardában készített kordékat erre a lapra kell elhelyezni.



Piac területlapka: A piac alaprajzát tartalmazó, kizárólag a piac számára használható alaprajzot tartalmazó területlapka.



Kikötő területlapka: Csak a kikötő építhető erre az alaplapkára. Minden játékos részére egy áll rendelkezésre. Innen futnak ki a hajók. Innen szállítja el a teherhajó a termékeket.

Sziget területlapka: Csak egy van belőle. Minden oldalát tenger veszi körül. Funkcióját tekintve azonos a kikötő területlapkával. Kikötő építhető rá. Egyik játékoshoz sem tartozik, meg kell szerezni.



Világítótoronny területlapka: Kizárólag a világítótoronny építhető fel erre a területlapkára. Egy öböl területlapka, így az öböl része csak tengerrel érintkezhet.

Folyó és tenger területlapkák: A legkisebb tenger is tartalmaz legalább egy tengerlapkát, és legalább két tengerpart területlapkát. Az egyik tengerpart területlapka lehet torkolat is.

A lehelyezett tengerlapkákat bármelyik játékos használhatja.



Erdei-folyó;



Görbe-folyó;



Egyenes-folyó;



Folyósziget;



Folyókanyar;



Tavaskanyar;



Tenger;



Tükörpart;



Keskenypart;



Mélyöböl;



Hosszúpart;



Minipart;



Szélesöböl;



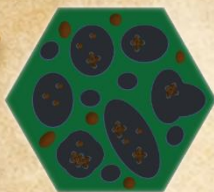
Öböl;



Keskenytorkolat;



Szélestorkolat;



Fekete-láp területlapka: Minden játékosra (a lehelyezőre is) azonos hatása van. Szomszédságában csak út vagy természeti területlapka helyezhető le. A már korábban lehelyezett területlapkákra nincs hatása, Alkalmazásával gátolható a többi játékos építkezése, terjeszkedése.



Mező területlapkák: Bárhová elhelyezhető, de a lovarda mellé téve + 5 pontot jelent a játék végén

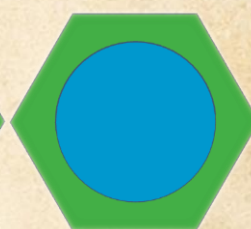
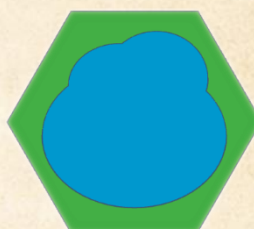


Borókás területlapka: Bárhová lehelyezhető, hatása azonban csak a lovarda szomszédságában van a lovardára. A lehelyezett borókás bármelyik játékos használhatja.



Erdő területlapka: Bárhová elhelyezhető, a favágó csak a szomszédságába építve tud fát vágni. A lehelyezett erdő területlapkákat bármelyik játékos használhatja.

Tó területlapkák: Bárhová elhelyezhető, a halásznak van szüksége tóra, ha nem áll rendelkezésére folyó vagy tengerpart. A lehelyezett tó területlapkákat bármelyik játékos használhatja. Kiegészítő készlethez tartozik.



Fekete-hegység területlapkák:



Mező-hegy;



Korom-hegy;



Feketeút-hegy;



Fekete-vulkán;

Fehér-hegység területlapkák:



Fehér-vulkán;



Hófödte-hegy;



Havascsúcs;



Márványcsúcs;

A lehelyezett hegység területlapkákat bármelyik játékos használhatja. A Fekete-hegységek alapszíne lehet fekete vagy zöld. A Fehér-hegységek terület alapszíne lehet fehér vagy zöld.



Gabonamező területlapka: A mezőgazdász működéséhez szükséges területlapka. A lehelyező játékoson kívül minden más játékos a tulajdonosnak egyszer kifizetett 20 pecunia ellenében termelhet rajta gabonát.

A játékosok területlapka készlete eltérő, és nem tartalmazza a játékszabályban leírt összes területlapkát.

A területlapkák és az épületek színei eltérhetnek a könyv színeitől, de játékosonként egységesek.

A leírás nem csak a Principati Duello doboz területlapkáit, hanem a kiegészítő területlapkáit is feltünteti. A területlapkák hátoldalán számok jelölik, hogy melyik játékos készletéhez tartoznak.

Több természeti elemet tartalmazó területlapkákra vonatkozó szabályok: Azok a területlapkák, melyek több természeti elemet tartalmaznak (Erdei-folyó területlapka, Erdei-tó területlapka) mindegyik területlapkára jellemző tulajdonságot felveszik. Például az Erdei-folyó mellé lehelyezett halász és a favágó, vagy a halász és a vadász is termelni fog.

Principati játékról minden információt megtalálsz a www.don-gioco.hu oldalon.

Figyelmeztetés:

A játék kis alkatrészeket tartalmaz. 3 éves kor alatt fulladásveszély miatt nem ajánlott.

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



A műanyag alapú játékelemek langyos folyékony szappanos vízzel tisztíthatók.

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

don Gioco

Carlo Rátkai

