

A vibrant, stylized illustration of a medieval village. In the foreground, a cobblestone street leads through a row of half-timbered houses with red-tiled roofs and flower boxes. In the background, a large stone castle with multiple towers sits atop a green hill. To the right of the castle, a large wooden windmill with red and white sails stands prominently. The sky is bright blue with soft white clouds, and distant mountains are visible on the left.

PRINCIPATI DUELLO

Városok

A játék célja:

Minden játékos egy működő, gazdag középkori itáliai várost épít fel, amely győzelmi pontokhoz számára. A városok központjai a Hercegi-paloták. Innen indulnak a játékosok. A városok hadi, melő és városfejlesztő épületekből épülnek fel.

Minden hercegséget a hercegek teljhatalmú megzottjai, a fehér háromszög kalapos kardinálisok nyítanak. A kardinálisok két feladat ellátására is pesek, vagy a termelésben polgárként vesznek részt, vagy mint hercegi mester működnek.

A hercegség iparát és mezőgazdaságát a kardinális, a hercegség polgárai, a hercegi mesterek és az intézők működtetik.

A polgárok a megépített, működőképes épületekben állítják elő a terméket. A hercegi mesterekkel a termelés növelhető. Egy működő épület termelése minden rajta lévő hercegi mesterrel egy termékkel növekszik. Az intézők az építkezéseket irányítják, részvételükkel csökken az építkezésekhez szükséges nyersanyag mennyisége.

A város mezőgazdasági és ipari termelését a felépített épületekkel lehet beindítani.

A termelő épületek működéséhez nyersanyagtermelő épületek szükségesek. Például a fűrészmalom nem fog gerendát előállítani, ha még nem épült meg a favágó épülete. Bizonyos épületek csak akkor termelnek, ha a működésükhöz szükséges területlapka mellé épültek, de ezek az épületek a feltétel teljesülése előtt is felépíthetők.

Például a favágó nem tud fát vágni, ha nem egy erdő területlapka mellé került felépítésre, vagy a felépítését követően nem helyeznek mellé egy erdő területlapkát.

A városban előállított termékek: kenyér, sonka, hal, gerenda, kötömb, ékszer, arany pecunia, szerszám, szekér és hajó.

Az egymás termelésére épülő épületek több pontot érnek, ha közvetlenül egymás mellé épülnek. Például a mezőgazdász, a szélmalom, a pék egyenként öt győzelmipontot ér a játék végén. Amennyiben ezek az épületek egymás mellett állnak, akkor további tizenöt győzelmipontot biztosítanak a városnak.

A fedelmi épületek a polgárok szállásai. A Hercegi-palotában a kardinális és öt polgár, a kastélyban négy polgár, a várban kettő polgár él.

A hadi épületekkel, azaz az őrtornyokkal és erődökkel lehet a másik játékos játékterét befolyásolni.

A városfejlesztő épületek részben feltételei más épületek felépítésének, részben a polgárok fejlődését eredményezik, illetve a felépített épületek győzelmipont értékét növelik meg.



kat
lo-
ter-

bí-
irá-
ké-

A játékosok a játék során hercegi érdemrendeket szerezhetnek, amelyek különböző előnyöket biztosítanak a számukra, és/vagy győzelmpontokat érnek a játék során.

A kék színű {} zárójelben szereplő számok az Épületek - területlapkák könyve megfelelő oldalára mutató oldalszámot jelölnék.

A játék elemei:

2 X 3 fedelmi épület, 2 x10 hadiépület, 2 X 20 termelő épület, 2 X 9 városfejlesztő épület és az általuk termelt 8 féle termék (20 hal, 20 szerszám, 20 sonka, 20 kenyér, 12 gerenda, 16 kötömb, 16 ékszer, 12 kordé).

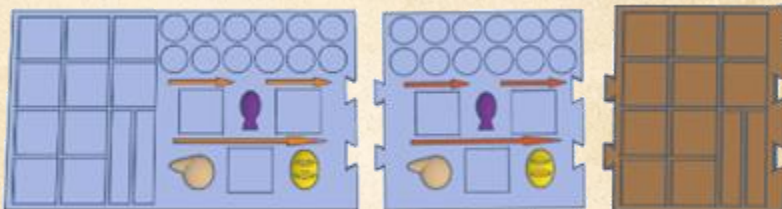
A 2 X 60 + 19 db területlapka.

A város polgárai: 2x1 fehér kalapos kardinális, 2x4 barna kalapos intéző, 2x8 lila cilinderes hercegi mester, 2x11 kék kalapos városi polgár.



A városok fizetőeszköze a arany pecunia. A pecunia készlet 24 egy pecuniás, 14 öt pecuniás és 8 húszt pecuniás érméből áll.

Játéktáblák: 2 db kezdő játéktábla, 2 db kiegészítő játéktábla, 2 db raktártábla



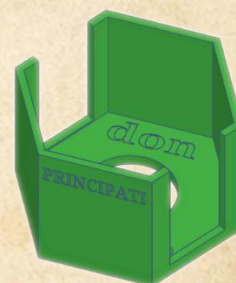
Fázistárca.

6	6	6	5	0
4	3	3	2	0
3	3	2	1	0
3	2	2	0	0
3	1	2	0	0
1	0	1	0	0
1	3	2	0	0
1	3	2	0	0
1	3	2	0	0

3 pár sűgó kártya



6 start kártya



5-5 lapkatartó

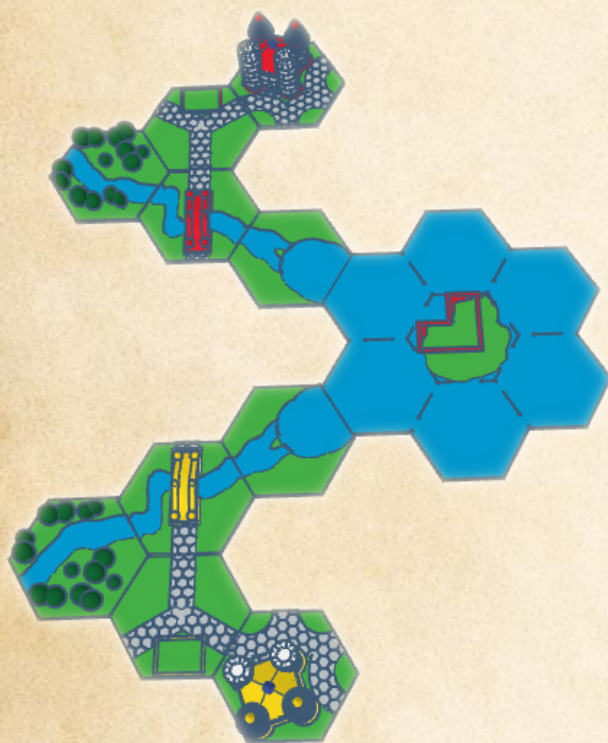


A 12 hercegi érdemrend.

A játék indítása:

Az induló világ felépítése:

Elsőnek az asztal közepére helyezzék el a szigetet, eköré tengerlapkákat kell elhelyezni, majd anynyi folyótorkolatot, ahány játékos játszik. Ezután helyezzék le az egyik híd területlapkát, utána egy folyó, vagy erdei-folyó területlapkát, a híd elé egy Y-ház területlapkát, mellé a tenger felé pedig egy Sarok-vár területlapkát. A Hercegi-palotát és a hidat tegyék a területlapkára.



Játékelemek elhelyezése:

A raktárba tegyék két gerendát, 5 követ és 5 szerszámot. Minden játékos vegyen el 55 arany pecuniát. A táblán helyezzék el a Kardinálist és öt polgár.



nyersanyag kiszolgáló (persze vállalhatja másik játékos is).

Kezdő draftolás:

Húzzon minden játékos két kezdő területlapka kártyát. Minden játékos vegye magához a kártyák betűjelének megfelelő kezdő alaplapkákat [12] (rózsaszín hátlapú területlapka). A kezdő területlapkák közül egyet tartson meg minden játékos, egyet adjon tovább a játékirányban lévő játékosnak. Minden játékos az így hozzá került két kezdő területlapkából egyet tartson meg, a másikat tegye vissza a játék dobozába a kártyákkal együtt.

A kiválasztott területlapkára tegye rá azt az épületet (-ket) amelyet (-ket) majd a területlapkával együtt szeretne a játék folyamán lehelyezni.

A kezdő lapka bármelyik kör kezdetén lehelyezhető, a hozzá tartozó épülettel (-kel) együtt építési költségek nélkül.

A kezdő lapka lehelyezése nem számít a játékfázisban leírt területlapka lehelyezésnek.

A kezdő területlapka és a hozzá tartozó épületek kiválasztását követően minden játékos keresse ki a kezdő területlapkájával azonos betűjelű házalaprajzú területlapkáját a saját készletéből és azt tegye vissza a játék dobozába.

Játékfázisok lejátssza:

A kezdő játékos megkezdi a körét.

A játék fázisai:

A játék körökből áll, minden kör hat fázisból áll. A fázisokat a játékosok egymás után hajtják végre. Először minden játékos végrehajtja az első fázist (elhelyezi a területlapkáját), majd következik a második fázis, a harmadik és így tovább.

A következő körben a kezdő játékos mindig az előzőtől jobbra vagy balra tolódik, attól függően, hogy a játék elején melyik irányban állapodtak meg. (Két játékos esetében az irány közömbös.) A kör végén a kezdő játékos jelölő, azaz a fázistárca a következő kört kezdő játékoshoz kerül. (A hajók mozgatásánál fontos lehet, hogy ki a kezdő játékos.)

A kezdő játékos a fázistárca forgatásával biztosítja, hogy egy fázis se maradjon ki.

Játékfázisok:

- Területlapkák lehelyezése,
- Hercegi mesterek mozgatása
- Kereskedés,
- Építés-bontás,
- Termelés,
- Hajók - hadsereg



Területlapkák lehelyezése:

Az a játékos, akinek van lehetősége területlapkát lehelyezni, annak ez a lépés kötelező.

A területlapkák lehelyezésének alapszabályai:

- Az új területlapkának legalább egy oldalával érintkeznie kell a már lehelyezett területlapkák egyikével.
- A területlapkát úgy kell elhelyezni, hogy az úthálózata kapcsolódjon a szomszédos lapkák úthálózatához minden olyan oldalon, ahol út található.
- Épület csak olyan területlapkára építhető, amelynek úthálózata összeköttetésben áll a játékos Hercegi-palotájával.
- A területlapkák folyó oldala csak folyóval érintkezhet. A tengerből területlapka öböl oldala csak tenger, tengerből vagy hegység területlapkával érintkezhet.
- A tenger legalább egy tengerlapkából és két tengerből területlapkából áll. Az egyik tengerből lehet folyótorkolat is.
- Másik játékos erődje és őrtornya mellé nem helyezhető le területlapka.



A lehelyezett természeti erőforrásokot tartalmazó lapkák minden játékos számára elérhetőek, függetlenül attól, hogy azt melyik játékos helyezte le.

Például a sárga játékos által lehelyezett Fehér-hegység lapka szabad oldala mellé a piros játékos által épített kőbánya is termelni fog.

Nem tilos úgy lehelyezni területlapkát, hogy azzal a másik játékost hátráltassuk, akadályozzuk.

A területlapkák úthálózatát minden játékos használhatja.

Ha egy játékos nem tud lehelyezni területlapkát, akkor a kört még befejezik, és a záró kör következik, amiben a játék végét előidéző játékos a területlapka lehelyezést a záró körben is kihagyja, a többi fázist azonban a többi játékosal együtt sorban elvégzi.

Hercegi mesterek mozgatása:

Minden hercegséget a hercegek teljhatalmú megbízottjai, a fehér háromszög kalapos kardinálisok irányítanak. A kardinális a termelésben is részt vesz, vagy polgárként termel egy terméket, vagy mint hercegi mester működik.

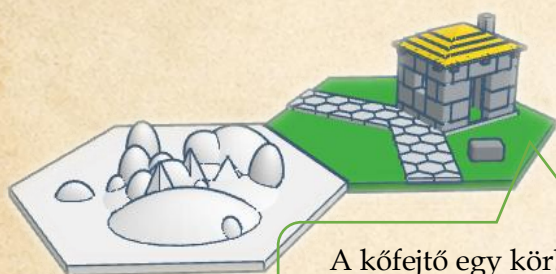
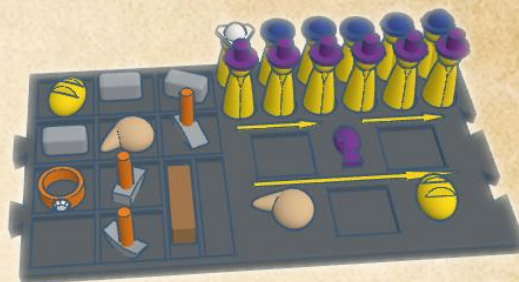
Az iskola felépítésével [8] nyolc cilinderes hercegi mesterre és négy intézőre tesz szert a játékos. A hercegi mestereket és az intézőket a megszerzésükkor a játéktábla polgárok elhelyezésére szolgáló kör alakú helyek második sorába kell elhelyezni.

A mestereket és az intézőket innen lehet kihelyezni a területlapkára.



A területlapkára lehelyezett hercegi mester az azon lévő épület termelését egygel megnöveli.

A hercegi mester a visszahívásakor a játéktáblára kerül vissza, a területlapkáról ide helyezi vissza a játékos. A játéktáblán lévő hercegi mesternek nincs hatása.



A kőfejtő egy körben egy követ termel.

Hercegi mester kihelyezésével két követ termel.



A hercegi mester áthelyezése egy másik területlapkára történő áttételt jelent.

Hercegi mester azokra a területlapkákra helyezhető, amelyeken a hentes, a pék, a kőfejtő, a kovács, az ékszerész, a pénzverde, a fűrészmalom vagy a halász épülete van felépítve.

A kardinálist, mint hercegi mestert ugyanilyen szabályokkal lehet alkalmazni.

Egy területlapkára legfeljebb három hercegi mester helyezhető el.

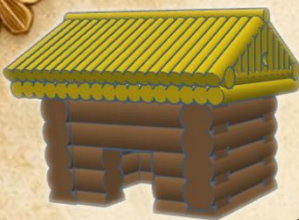
Kereskedelem:

A kereskedés során minden megtermelt terméket el lehet adni egy pecuniáért a távolról érkező karavánoknak. Az eladott termékeket a játék készletébe kell visszarakni, a termékek eladásáért kapott pecuniát pedig innen kell elvenni.

A karavánkereskedők az ékszert 10 pecuniáért, a többi terméket 5 pecuniáért adják el. A megvásárolt terméket a közös készletből kell elvenni, és azt a játékosnak a játéktáblán lévő raktárába, vagy raktáraiba kell elhelyeznie. Egy körben annyi termék vásárolható, amennyi elfér a játékos raktáraiban.

A kezdeti raktár 12 terméket fogad be. A raktárakban kétféle raktározási hely van, téglalap alakú és négyzet alakú. A téglalap alakúra a gerenda helyezhető, a négyzet alakúra a többi termék.



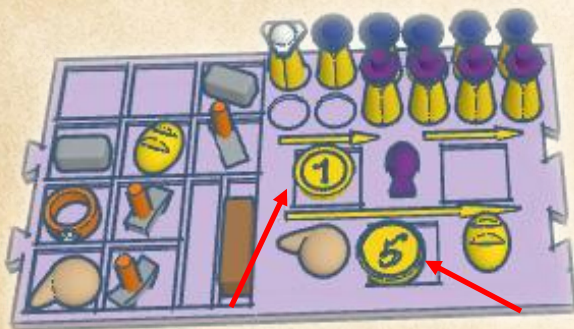


A raktár [8] épület felépítésével a játékos megszerzi a kiegészítő raktártáblát. Ez további 12 termékkel növeli a raktározható termékek számát, azaz összesen 24 termék raktározására van lehetőség. A kiegészítő raktártáblából kétféle van. A raktár felépítésekor választhat a játékos a kétféle kiegészítő raktár közül, amennyiben még maradt mindkét fajtából. Mivel a kezdeti raktártáblán csak két gerenda

részére van hely, ezért azok az épületek, amelyek felépítéséhez kettőnél több gerenda szükséges, megkövetelik a raktár felépítését.

A piac [8] felépítésével a termékek eladási értékét növeli a játékos. A piac felépítése után a karavánok kereskedői két pecuniát adnak minden eladott termék után.

A kereskedés fázisban növelheti a játékos a raktáraiban lévő halak, cipők és sonkák győzelmipont értékét. A játéktáblán és a kiegészítő játéktáblán a polgárok és a hercegi mesterek, illetve lovászok alatt található egy hal, egy kenyér, és egy sonka. A halak sorában lévő mezőkre egy-egy pecuniát, a kenyér és a sonka közé pedig öt pecuniást lehet elhelyezni a kereskedés fázisban az utolsó kört kivéve. Az utolsó (záró) körben nem helyezhető le pontnövelő arany pecunia. A raktárban lévő halak, kenyerek és sonkák annyi győzelmipontot érnek, ahány pecunia van a sorukban elhelyezve. A hal, a sonka és a kenyér maximum 4 győzelmipontot érhet.



A képen lévő játéktáblán elhelyezett pecuniák a játék végén a raktárban lévő sonka és a kenyér győzelmipont értékét kettőre, a halét egyre növelik.

Épületek, hajók, kordék építése és bontása:

A játékosok csak olyan területlapkára építkezhetnek, amelyek úthálózata összeköttetésben áll a Hercegi-palotájával.

A saját úthálózataikat a játékosok összeköthetik bármelyik másik játékos úthálózatával. Az így összekötött úthálózatot az összeköttetésben érintett mind-egyik játékos használhatja.

Ez azt jelenti, hogy az összeköttetésben érintett másik játékos területlapkájára mellé is tehet le a saját területlapkájából, és arra építkezhet is a játékos. Ez főleg a természeti erőforrások kihasználása, másrészt az erődök



és az őrtornyok építkezése során lehet hasznos, ugyanakkor ezzel a játékos a saját városa győzelmpont értékét csökkenti.

Az épületeket olyan területlapkára lehet felépíteni, mely az épület alaprajzát tartalmazza.

A játékos egy körben annyi épületet építhet, amennyihez szükséges nyersanyaggal (kőtömb, gerenda, szerszám, ékszer) rendelkezik. A lehelyezett alaprajzzal rendelkező területlapkákra nem kötelező bármit felépíteni, ez csak lehetőség. Az alaprajzzal ellátott területlapkák csupán út területlapkaként is használhatók.

Az egyes épületek felépítéséhez szükséges alaprajzot tartalmazó területlapkák leírása és a felépítéshez szükséges nyersanyagok mennyisége az épületek-területlapkák könyvben található.

Speciális területen lévő, alaprajzzal rendelkező területlapkára a jelzett épület helyett bármilyen más, azonos alapterülettel rendelkező épület is építhető. Például az erdő mellé nem csak favágót, a folyóparton lévő építési területre nem csak fűrészmalomot vagy a ház házát lehet felépíteni, bármilyen más, azonos alapterülettel rendelkező épület is felépíthető oda.

Az *intézők* az építkezések irányításával csökkentik a bányák, a kút és a Viktória-sziget kikötőjének kivételével az épületek felépítéséhez szükséges kő, vagy gerenda szükségletét. Annak az épületnek a felépítéséhez egy gerendával vagy egy kőtömbbel kevesebb szükséges, amelynek területlapkájára az intézőt a meseterek fázisban kihelyezte a játékos. Egy területlapra csak egy intéző helyezhető ki. Az intéző csak az épület felépítését követően kerülhet vissza a játéktábla második sorába, azaz mindaddig a területlapon marad, amíg az épület fel nem épül.

Városfejlesztés: Az iskola felépítését követően lehet megépíteni a Fürkész-tornyot, a Kikötőt és a Lovardát. A kikötő felépítését követően lehet a világító tornyot felépíteni.

Termelési sorban lévő épületek trióban történő egymás mellé építése plusz győzelmpontot hoz a játékos számára.

Épület triók: Mezőgazdász-Szélmalom-Pék,
Kút-Hentes-Sertéstenyésztő,
Pénzverde-Gyémántbánya-Ékszerész,
Vasércbánya-Szénbánya- Kohász,
Kikötő-Fűrészmalom-Favágó.

A *Viktória-szigetre* egy kikötő építhető fel. A kikötő felépítését követően még egy kört (záró kör) játszanak a játékosok, és a játék véget ér. A Viktória-szigeten való építés feltétele egy tengerparti kikötőben felépített szállítóhajó megléte. A szállítóhajó a felépítését követő körben építheti fel annak a tulajdonosa a szigeten a kikötőt. Amennyiben egy körben több játékos is megépítette a hajóját, akkor a következő körökben az építési jog sorrendjében jogosultak a játékosok a sziget kikötőjét megépíteni. A kikötő megépítése nem kötelező, az csak lehetőség.

Épületek bontása: A saját épületeit a játékos az építési-bontási fázisban bonthatja le. Egy épület lebontása költségmentes. A lebontott épületeket a játékos máshol újjáépítheti.

Hercegi-palotát [1] és a hidakat [9] nem lehet lebontani vagy lerombolni.

Termelés:

A városokban a felépített és működő épületek tudnak termékeket előállítani.

A fűrészmalom gerendát, a kőfejtő kőtömböt, a pékség kenyeret, a hentes sonkát, az ékszerész ékszert, a pénzverde pecuniát, a kovács szerszámot, a lovarda kordét, a halász és a halászhajó halat, a kikötő pedig hajókat készít. Minden játékos annyi terméket tud gyártani egy körben, ahány kék keménykalapos polgára van, illetve a kardinális is terméket állít elő, ha az adott körben nem hercegi mesterként dolgozik.

A játéktáblán lévő kardinális polgárként dolgozik, a területlapkára kihelyezett kardinális pedig hercegi mesterként segíti a várost. A polgárok és a kardinális bármelyik már felépített, és működőképes épületben tud terméket gyártani.

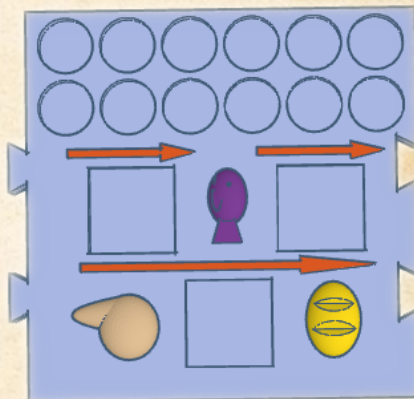
A játék kezdetén öt polgár és a kardinális áll rendelkezésére a játékosoknak, akik a Hercegi-palotában laknak. A Játéktábla felső sorába kell őket elhelyezni.

A játék folyamán a polgárok száma a kastély és a vár felépítésével növelhető, összesen további hat polgárral. A kastély, vagy a vár, vagy az iskola felépítésekor a játékos birtokába kerül egy kiegészítő játéktábla. Ezen lehet elhelyezni a további polgárokat, illetve itt helyezhetők el az Intézők, illetve a Hercegi mesterek egy része is.

Ha egy termelő épületen hercegi mesterek dolgoznak, a játékos annyiszor választhatja ki annak termékét, ahány mester az épületen van, de összesen ekkor sem termelhet több terméket, a játékos, mint a polgárai száma.

Például a játékosnak van egy halásza, akkor abban a körben egy halat választhat. A következő körben egy hercegi mestert ráhelyez a halász házának területlapkájára és ekkor választhat két halat. Ha ide kettő hercegi mestert helyezett volna el, akkor foghatott volna abban a körben három halat.

További példa: Ha a játékosnak van nyolc polgára és termelhet egy körben két halat, két követ, két gerendát és három sonkát, akkor választania kell, hogy a megtermelhető kilenc termékből melyik nyolcat helyezi el a raktárába (ha van ott annyi szabad helye).



Hajók mozgatása:

Mindkét fajta hajó egy körben egy területkányit mozoghat a {Hadsereg} fázisban.

A felépített halászhajónak legalább egy tengerkával el kell távolodnia a kikötőjétől, hogy halászhasson. A halászást követő körben visszatér a kötőbe, és ekkor küldheti a raktárba a kifogott kettő halat a játékos. Azaz a halászhajó minden sodik körben termel kettő halat.

A teherhajó a tengerparti kikötőből indul, és a Viktória-szigethez hajózik. A kikötő felépítéséhez kő, 1 gerenda, és 2 szerszám kell, a szigeten nincs téző így az építési költség ott nem csökkenthető. A hajó csak akkor indulhat, ha a játékosnak a rendelkezésére áll a kikötő felépítéséhez szükséges építőanyag és szerszám.

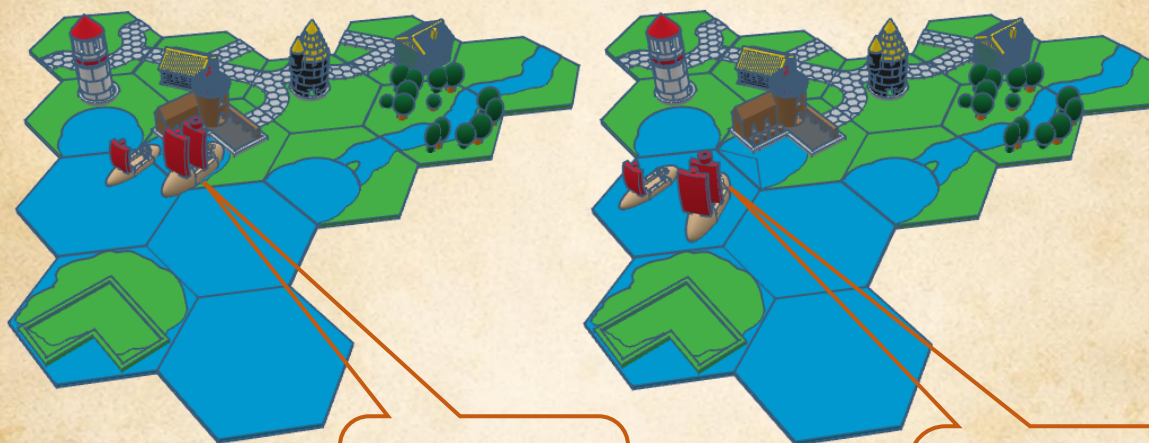
Amikor valamelyik játékos hajója kikötött a sziget partjainál, játékos felépíti a kikötőt a szigeten és ezzel a játék az utolsó köréhez érkezik.

Ha több játékos hajója is ugyanabban a körben érkezne a sziget partjaihoz, akkor a kezdőjátékos az építésre jogosult.



lap-
lap-
ki-
má-

2
in-



A felépített hajók a kikötőbe kerülnek.

A hajók egy körben egy területlapkányit haladnak előre.



A következő körben a halászhajó visszatér a kikötőbe és két halat fog.

A teherhajó kiköt a sziget partján és a játékos felépíti a kikötőt.

Hercegi érdemrendek:

Hat különböző érdemrendet szerezhet egy játékos.

Hadi érdemrend: Kettő erőd {2} felépítésével szerezhető meg.

Tornyok érdemrend: Legalább négy torony (fűrkész-torony {3}, világítótorony {9}, őrtorony {3}) felépítése után jár.

Kereskedelmi érdemrend: pénzért lehet megvásárolni. Két típusa van. A 30 arany pecuniába kerülőből mindig egy van (kétszínű), a 20 arany pecuniába kerülőből (egyszínű) játékoszám -1.

Bányász érdemrend: A bányákból és a kőfejtőből {3} legalább hármat fel kell építeni az érdemrend elnyeréséhez. Az érdemrend megszerzése egy bánya a játék során bármikor építési költség nélkül elhelyezhető egy bánya területlapkán, az építkezés fázisban. Az érdemrendet ez esetben vissza kell adni, de az új bánya beindításához jár 15 arany pecunia.

Építész érdemrend: A lovarda, híd {9}, iskola és a piac {8} felépítése után jár. Az érdemrendet megszerelve egy épület tetszés szerint áthelyezhető egy másik azonos és üres alaprajzzal rendelkező területlapkára bármikor a játék folyamán az építkezés fázisban. Ebben az esetben az érdemrendet vissza kell adni, de áthelyezési költségként 15 arany pecunia jár.

Gazdász érdemrend: A halász {4}, a mezőgazdász, a sertésfarm és malom {5} épületéből legalább hármat fel kell építeni. Az érdemrendet megszerelve bármikor a játék folyamán egy esetben, a területlapkák lehelyezési fázisban egy területlapka-lehelyezése helyett egy tetszőleges területlapkát (**bármelyik játékosét**) szabadon áthelyezhet a játékos, a területlapka lehelyezés szabályainak figyelembevételével. Az áthelyezendő lapkán minden rajta marad. Az érdemrendet ez esetben vissza kell adni, de áthelyezési költségként a játékos kap 15 arany pecuniát.





A kétszínű kereskedelmi érdemrend 30, a többi érdemrend 20 győzelmipontot ér.

A Hadi-, a Tornyok-, és a Kereskedelmi érdemrendet megszerző játékos választhat egyet az érdemrend területlapkák közül (sárga színűek). Az érdemrend területlapka bármelyik kör területlapka lehelyezési fázisban lehelyezhető egy őrtoronnyal vagy egy erőddel (ha van még a játékosnak felépíthető őrtornya vagy erődje) építési költség nélkül, azt nem kell azonnal a megszerzésekor elhelyezni. Ez után választ területlapkát a játékos és azt lehelyezi.

A játék vége:

A játék a következő események bekövetkezése során a zárókörhöz ér:

- Egy játékos felépítette az összes hadi épületet;
- Egy játékos öt érdemrendet megszerzett;
- Egy játékos elfoglalta a Viktória-szigetet, azaz felépítette a szigeten a kikötőt;
- Egy játékos nem tud további területlapkát lehelyezni;
- Egyéb, a játékosok által előre meghatározott esemény;



A játék végét kiváltó esemény után a játékosok befejezik az aktuális kört. Ezután egy záró kör következik, amit a játék végét generáló játékos kezd, függetlenül az előző kör sorrendjétől. Ebben a körben az élelmiszerek értékét már nem lehet pecuniával növelni. Az a játékos, aki az utolsó előtti és/vagy az utolsó körben nem tud területlapkát lehelyezni, azt kihagyja, de minden más játékfázist végrehajthat.

A játék végén össze kell adni a győzelmipontokat, és a legtöbbet elért játékos a győztes.

Győzelmipontok számítása:

A játékos győzelmipontjait az épületek, ezek elhelyezése, a játékos arany pecunia készlete, érdemrendek után járó pontjai, polgárok által szerzett győzelmipontok, a területlapka színsoportjai, a körbezárt üres területlapkák negatív értéke és a termékek értéke adja.

Épületek győzelmipontjai:

- +30 győzelmipont: Viktória-sziget elfoglalása.
- +20 győzelmipont: kastély, vár, erőd.
- +10 győzelmipont: őrtorony, lovarda, kikötő, világítótorony.
- +5 győzelmipont: az összes többi épület.
- +2 győzelmipont: kút.
- 5 győzelmipont: Amelyik játékos már nem tudott területlapkát lehelyezni.

Termelési sorba épített épületek: Egy épület trió + 15 győzelmipontot ér az abban résztvevő épületek értékén túl.

Őrtornyok: A Fürkésztorony minden őrtorony győzelmipont értékét megduplázza, ön-maga azonban nem ér pontot.

Lovarda: A lovarda mellé lehelyezett mező területlapka +5 pontot ér.

Távoli épületek: Azok az épületek, melyek csak egy másik játékos úthálózatán keresztül érhetőek el, -5 győzelmipont levonást eredményeznek.

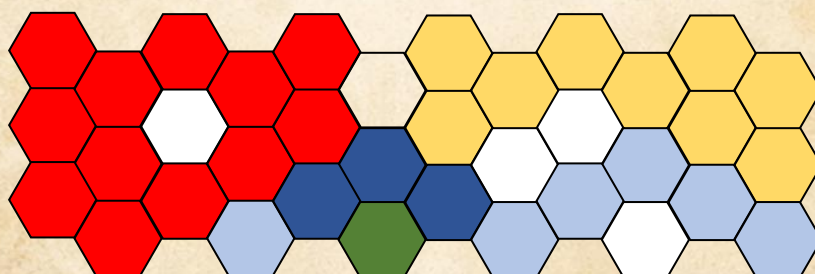
Kék-forrás területlapka: +5 pont

Hercegi érdemrendek: A kétszínű kereskedelmi érdemrend 30, a többi 20 győzelmipontot ér.

Polgárok által szerzett győzelmipontok: A kardinális, a hercegi mester, az intéző és a polgárok 5 győzelmipontot érnek.

Körbezárt üres területek győzelmipont értéke: -5 pont levonást eredményez minden játékos által teljesen körbezárt területen lévő, üres területlapka. A tenger vagy a folyó és a játékos által körbezárt területen lévő üres területlapka ugyanígy két pont levonást eredményez.

A képen a piros játékos egy területlapkányi (fehér) helyet hagyott üresen, a sárga játékos pedig kettőt, így a piros játékostól kettő, a sárga játékostól négy pontot kell levonni. (Világoskék = folyó, sötétkék = tenger, zöld = sziget) Két vagy több játékos által be nem zárt terület nem számít.



Termékek győzelmipont értéke:

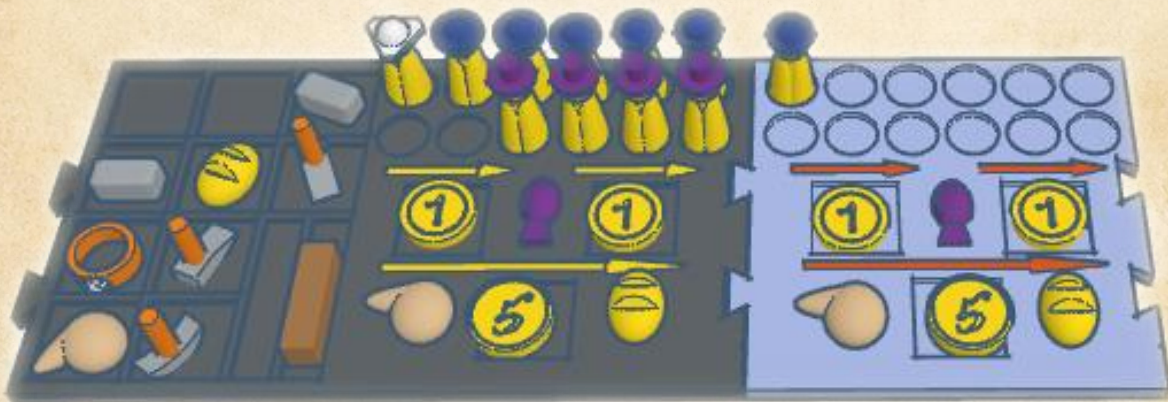
10 győzelmipontot érnek a hajók és a kordék.

5 győzelmi pontot érnek az ékszerek.

A hal, a kenyér és a sonka alapból nem ér pontot, de értékük növelhető a sorukba lerakott pecuniákkal.

A hal összesen négy 1 pecuniással (1:1 arányban) 4 győzelmi pontra növelhető.

A sonka és a kenyér értéke egy 5 pecuniással 2, kettő 5 pecuniással 4 győzelmipontra növelhető.

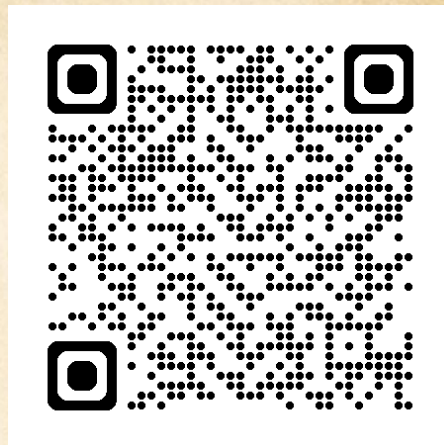


Haladó játékmód:

A haladó játékmódban a szabályok az alábbiakkal szigorodnak:

- A szénbánya és a gyémántbánya csak akkor termel, ha Fekete-hegység területlapka mellé épült.
- A vasércbánya és az aranybánya csak akkor termel, ha Fehér-hegység területlapka mellé épült.
- A fűrészmalom csak a fűrészmalom területlapkán működik.
- A halász csak a halász területlapkára építve tud halat fogni.

A bányákat a hegységek lehelyezése előtt is meg lehet építeni. majd később lehelyezni mellé a megfelelő hegységet. Ebben az esetben csak akkor kezdenek termelni, amikor a megfelelő hegység területlapka melléjük kerül.



A Principati játékról minden információt megtalálsz a 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 hőszugárzásnak kitéve deformálódhatnak, vetezhetnek.

A műanyag alapú játékelemek langyos folyékonyszappanos vízzel tisztíthatók.

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

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

don Gioco

Carlo Rátikai

