

Scott Almes játéka

Sör és kenyér



2 játékos részére 10 éves kortól

JÁTÉKSZABÁLY



A játék témája és célja

Egy hajdanvolt kolostor termékeny földjein alapított két falu őrzi a sörfőzés és a kenyérsütés kettős hagyományát. Bár osztoznak a földeken és az erőforrásokon is, lakosai továbbra is büszkén rivalizálnak azért, hogy felülmúlják egymás termékeit.

A játékosok a két falu lakóit képviselik. Hat teljes év áll rendelkezésünkre – amelyben a bőséges és a szűkös esztendők váltják egymást –, hogy a játékban összehangoljuk a sörfőzéshez és a kenyérsütéshez szükséges nyersanyagok betakarítását, tárolását, valamint a termékek szomszédos városban történő értékesítését és a létesítmények korszerűsítését is. A győzelem érdekében ugyanakkor meg kell őriznünk az egyensúlyt a pékáruk és a habzó nedű között, ugyanis a hatodik év végén csak abból az áruból – sörből vagy kenyérből – gyűjtött érmét pontozzuk, amelyik alacsonyabb bevételt hozott. Az a falu, amelyiknek ez a pontszáma magasabb, megnyeri a játékot!



Játéktartozékok

60 db kártya

30 db sörkártya:



hátlap

3 különböző
sörfajta



4 vagy 5
érmét
ér

6 vagy 7
érmét
ér

8 vagy 9
érmét
ér

30 db kenyérkártya:



hátlap

3 különböző
kenyérfajta



1 játéktábla



84 db nyersanyag-
jelző:

18 víz



18 búza



18 árpa



15 rozs



15 komló



1 Évjelző



1 pontozó-
tömb



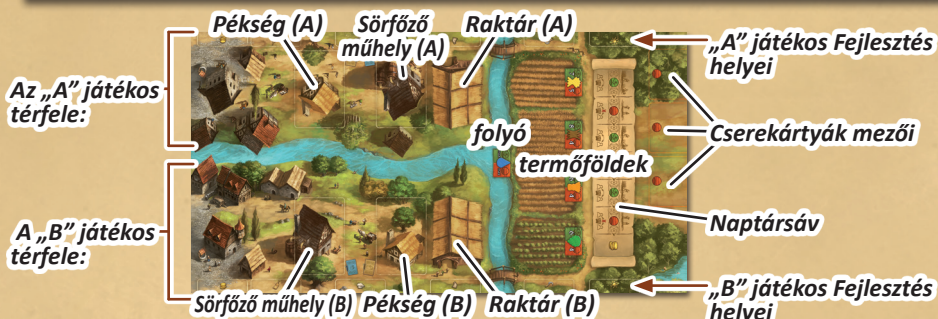
1 Szélmalom



A Szélmalom
jelzi a kezdő-
játékost

Előkészítés

- 1 Helyezzük a **játéktáblát** vízszintesen a két játékos közé. Minden játékosnak van egy saját, csak hozzá tartozó oldala, amely **Raktárt**, **Pékséget**, **Sörfőző műhelyt** és **Fejlesztési helyszíne**-ket tartalmaz. A **termőföldek** és a **folyó** közös területek, ezen osztoznak a játékosok.

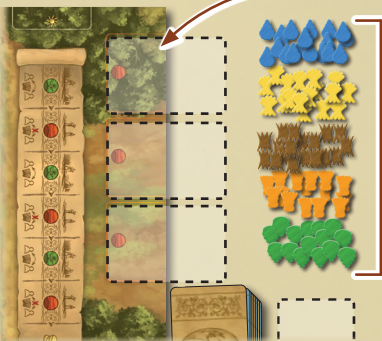


- 2 Keverjük meg mind a **60 kártyalapot**, és helyezzük le ezeket a kártyákat **húzópakliként** a játéktábla mellé, a „B” játékos térfelén található erdei tóhoz.



A húzópakli mellett hagyjunk egy kis helyet a **dobópaklinak** is.

- 3 Ügyeljünk arra, hogy a **3 Cserekártya** mező mellett szintén hagyjunk ki egy kis helyet a játék során ide lehelyezett kártyák számára.



Tegyük ide az 5-féle különböző **nyersanyagok** jelzőit, ezáltal létrehozva egy **közös készletet**:

- a kék színű vízjelzőket,
- a sárga színű búzajelzőket,
- a barna színű árpajelzőket,
- a narancssárga színű rozsjelzőket,
- és a zöld színű komlójelzőket.

- 4 Helyezzük az **Évjelzőt a naptársáv** első mezőjére. (Ez fogja jelölni a játék köreinek számát.)



- 5 Válasszunk kezdőjátékost, aki magához veszi a **Szélmalom-jelzőt**.



A játék menete

A játék hat körön (éven) keresztül játszódik majd. A játék köreit a **bőséges** és a **szűkös esztendők** váltakozása jellemzi: az 1., 3. és 5. kör a bőséges, míg a 2., 4. és 6. kör a szűkösebb, aszályosabb éveket hozzák el. A bőséges és a szűkös esztendők ugyanazt a **4 fázist** tartalmaznak, de lebonyolításukban eltérnek egymástól.

bőséges év

szűkös év

A Bőséges esztendők fázisai:

- a) Vetésfázis ▶ A termőföldeket nyersanyagjelzőkkel látjuk el
- b) Kártyafázis ▶ Minden játékos 5 kártyalapot kap a húzópakliból a kezébe
- c) Akciófázis ▶ Minden játékos kijátszik egy-egy kártyát a kezéből, majd ezután kicseréljük egymás között a kézben tartott kártyalapokat – ezt addig ismételve, amíg az összes kártya el nem fogy
- d) Szélmalomfázis ▶ A kevesebb elraktározott nyersanyaggal rendelkező játékos kapja meg a Szélmalomjelzőt



A Szűkös esztendők fázisai:

- a) Vetésfázis ▶ A termőföldeket kevesebb nyersanyagjelzővel látjuk el
- b) Kártyafázis ▶ Vegyük fel a kezünkbe azokat a kártyákat, amelyeket az előző körben a Betakarítás akció segítségével játszottunk ki, majd ezután egészítsük ki a kezünkben tartott kártyalapokat 5-re a húzópakliból. Ezután helyezzünk 3 cserekártyát képpel felfelé a játéktábla Cserekártya mezőire
- c) Akciófázis ▶ Minden játékos kijátszik egy-egy kártyát a kezéből (egymás között most nem cserélünk kártyalapokat!) – ezt addig ismételve, amíg az összes kártya el nem fogy
- d) Szélmalomfázis ▶ A kevesebb elraktározott nyersanyaggal rendelkező játékos kapja meg a Szélmalomjelzőt. Dobjuk el a játéktábla cserekártyáit, és a Betakarítás akcióval kijátszott összes kártyát is



Bőséges esztendők:

a) Vetésfázis

Vessük be a játéktábla termőföldjeit a **közös készletből** annyi nyersanyagjelzővel, amely pontosan megegyezik a termőföld jelzőtábla **zöld** részén ábrázolt mennyiséggel:

- A búzamezőn lévő **sárga búzajelzők** számát egészítsük ki 7-re.
- Az árpacezőn lévő **barna árpacejelzők** számát növeljük 8-ra.
- A rozsmezőn lévő **narancssárga rozsjelzőket** összesen 6-ra kell növelnünk.
- A komlómezőn lévő **zöld komlójelzők** számát 6-ra kell kiegészítenünk.
- Helyezzük le a készlet **összes kék vízjelzőjét** a folyóra.

Ha a közös készlet bármelyik típusból már nem tartalmaz annyi nyersanyagjelzőt, hogy teljesen feltöltsük a termőföldeket, akkor csak annyit helyezzünk a mezőkre, amennyit tudunk.



b) Kártyafázis

Osszunk elsőként a Szélmalomjelzővel rendelkező játékosnak 5 kártyalapot, majd a másik játékosnak szintén 5 kártyalapot képpel lefelé fordítva. Vegyük kézbe a felhúzott kártyákat, és folytassuk a játékot az Akciófázissal.



c) Akciófázis

Addig ismételjük a következő 3 lépéses sorozatot, amíg az összes kártyalapot ki nem játszottuk a kezünkből:

1. A Szélmalommal rendelkező játékos végrehajt egy fordulót (vagyis kijátszik egy kártyát és végrehajt egy akciót).
2. Ezután a másik játékos fordulója következik (szintén kijátszik egy kártyát és végrehajt egy akciót).
3. Majd ezután a játékosok kicserélik egymás között a kezükben tartott kártyalapokat (vagyis a megmaradt kártyákat átadják egymásnak).



A játékosok a saját fordulójukban kiválasztanak és kijátszanak egy kártyát a kezükből, és azonnal elvégzik a következő akciók egyikét:

A) Betakarítás és Tárolás akció

A kiválasztott kártyát játsszuk ki önmagunk elé, képpel felfelé. Amennyiben már vannak kijátszott kártyák előttünk, akkor helyezzük az újonnan kijátszott kártyalapot a korábban kijátszott lapok tetejére, kicsit lefelé elcsúsztatva. Ezzel létrejön egy **betakarítási oszlop**, és a kártyák betakarítási sávja továbbra is látható marad. Ellenőrizzük le, hogy a legutóbb kijátszott kártya betakarítási sávjában milyen típusú nyersanyagok szerepelnek. Ezek közül a nyersanyagtypusok közül most annyi jelzót **kell** elvennünk a játéktábláról, amennyi a betakarítási oszlop **összes** betakarítási sávjában **együtt** látható.

Csak olyan nyersanyagjelzőket gyűjthetünk be, amelyek a játéktábla termőföldjein és a folyón megtalálhatók. Ha egy nyersanyagból kevesebb jelző áll rendelkezésre a termőföldön vagy a folyón, mint amennyit be kell gyűjtenünk, akkor vegyünk el annyit, amennyit csak tudunk, a többit pedig elveszítjük (ez alól kivétel, ha rendelkezünk olyan fejlesztéssel, amely másképpen rendelkezik – lásd: „Fejlesztés és Söprés akció” részt a 6. oldalon).

Miután elvettük az összes betakarított nyersanyag jelzőit, a játékosok elraktározzák ezeket a saját **Raktárjukban**.

A Raktárak 9 **tárolóegységből** állnak, és minden tárolóegységben csak egy tetszőleges típusú jelzót raktározhatunk el.

Betakarítási sáv

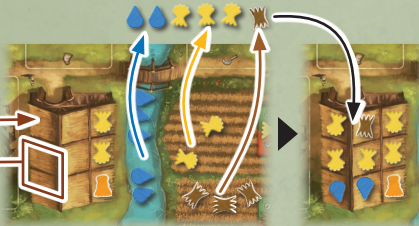


Betakarítási oszlop



Például:

Anna által kijátszott kártyán a betakarítási sávon víz, árpa és búza látható. Ebből a 3 nyersanyagtypusból annyi jelzót gyűjt össze a közös termőföldről, amennyi összesen a betakarítási oszlopában szerepel (2, 1 és 3). Ezeket a nyersanyagokat Anna a saját raktárába helyezi.



Nincs elég hely a Raktárban?

Amikor egy játékos több nyersanyagot gyűjt be, mint amennyit el tud tárolni, akkor választania kell a saját nyersanyagai közül (a Raktárban lévők és az újonnan szerettek közül), hogy melyikeket tartja meg, mert a felesleget, vagyis a többi nyersanyagot **kötelezően fel kell ajánlania** a másik játékosnak. Ezekből a felajánlott nyersanyagokból a másik játékos annyit vehet el, és tárolhat le, amennyit csak akar, illetve amennyit tárolni tud (ő azonban **nem cserélheti le** az újakat a már korábban letárolt jelzőire!). Ezután minden felesleges nyersanyagjelző visszakerül a **közös készletbe**.

B) Sörfőzés/Kenyérsütés és Értékesítés akció

A sörfőzéshez vagy a kenyérsütéshez kiválasztott kártyát úgy kell kijátszanunk, hogy a kártyát képpel felfelé ráhelyezzük a saját **Sörfőző műhelyünkre** (ha sörkártya) vagy a **Pékségünkre** (ha kenyérekártya) a játéktábla megfelelő részére.

Ezután költsük el a kártya **recept sávjában** látható összes nyersanyagjelzőt úgy, hogy a jelzőket visszateszszük a **közös készletbe**. Ha nincs a kártya által jelzett nyersanyagfőstípusból megfelelő mennyiség a játékos raktárában, akkor nem játszhatjuk ki a kártyát a Pékséghez/Sörfőző műhelyhez! Végül, miután az összes szükséges nyersanyagot pontosan „befizettük”, fordítsuk át a kártyát a képpel lefelé, a kézműves termékünk (sör/kenyér) **így értékesítettük!** Az eladott áru kártyája azonban mindaddig a helyén marad, amíg a játékos ki nem söpri (takarítja) a helyszínt. A játékosok bármikor leellenőrizhetik, hogy milyen kártyák fekszenek előttük (de csak a saját kártyáikat!).

Figyelem! Általában a Pékségben és a Sörfőzdében **csak egyetlen kártya** számára van hely. Tehát nem játszhatunk ki másik kártyát egy ilyen mezőre, ha már van rajta kártya, hacsak nincs olyan fejlesztés a birtokunkban, amely ezt megengedi!

Sörfőző műhely Pékség



Például:
Álmos sört főz, ezért lehelyez egy kártyát a saját Sörfőző műhelyére. Elkölt a raktárából 2 -t és 3 -t és ezután képpel lefelé fordítja a kijátszott sörkártyáját.



C) Fejlesztés és Söprés akció

A **fejlesztéshez** kiválasztott kártyát úgy kell kijátszani, hogy a játékos a saját térfelén a játéktábla alá csúsztatja a kártyalapot képpel felfelé úgy, hogy csak a **fejlesztési sáv** legyen látható.

A kártya **fejlesztési sávjának** tetején látható ikon határozza meg, hogy a kártyát mely **fejlesztési hely** alá kell becsúsztatni.

A táblán látható 6 fejlesztési helyszín megfelel az összes fejlesztési képességnek, és a játék folyamán állandó előnyt biztosít majd a játékosnak a megfelelő pillanatban (a fejlesztésekről bővebben a 10. és 11. oldalon olvashattok).

Fejlesztési helyek



Nincs korlátozva, hogy egy fejlesztési helyszínen hány fejlesztéssel rendelkezhet egy játékos. Ha ugyanazon a fejlesztési helyszínen már egynél több fejlesztés található, akkor rendezzük egymás tetejére a kártyalapokat úgy, hogy a fejlesztési sáv mindig látható maradjon!

Miután a fejlesztéshez kijátszottunk egy kártyát, a játékos azonnal **kisöpörhet minden kenyérkártyát** a saját Pékségéből **és/vagy minden sörkártyát** a saját Sörfőző műhelyéből (ha van ilyen).

Így a már korábban értékesített (lefordított) kézműves termékünk kártyáját vegyük el a saját helyszínünkről, és tegyük képpel lefelé a játéktábla mellé, így most már ismét üresen állnak a gyártási helyszíneink!



Ha már több, eladott kártyája van a játékosoknak a játéktábla mellett, nyugodtan átlapozhatjuk, és leellenőrizhetjük a lapok és az értékesítésből származó pénzürméink számát. A saját kártyáinkat bármikor megnézhetjük, de a másik játékosét sohasem!

Miután mindkét játékos kijátszotta az összes, kézben tartott kártyáját, a játék a Szélmalomfázissal folytatódik.

d) Szélmalomfázis

A Szélmalomjelzőt az a játékos kapja meg, akinek a Raktárában **kevesebb nyersanyagjelző** található. Döntetlen esetén az veszi magához a jelzőt, aki az aktuális körben nem birtokolta.

Mozgassuk előre az Évjelzőt a naptársávon, majd folytassuk a játékot a következő, szükséges esztendővel.



Szüksős esztendők

a) Vetésfázis

Vessük be a játéktábla termőföldjeit a **közös készletből** annyi nyersanyagjelzővel, amely pontosan megegyezik a termőföld jelzőtábla piros részén ábrázolt mennyiséggel (akár a jelzők hozzáadásával a közös készletből, vagy ha szükséges, a jelzők eltávolításával, a közös készletbe való visszahelyezéssel):

- A búzamezőn lévő **sárga búzajelzők** számát módosítsuk 5-re.
- Az árpagezőn lévő **barna árpajelzők** számát módosítsuk 4-re.
- A rozsmezőn lévő **narancssárga rozsjelzőket** számát módosítsuk 4-re.
- A komlómezőn lévő **zöld komlójelzők** számát módosítsuk 4-re.
- Helyezzük le a készlet **összes kék vízjelzőjét** a folyóra.

Ha a közös készlet már nem tartalmaz annyi nyersanyagot valamely típusból, amennyire szükségünk van, csak annyit adjunk hozzá, amennyit tudunk.



b) Kártyafázis

Mindkét játékos vegye fel a kezébe azokat a kártyákat, amelyeket az előző körben játszottak ki a Betakarítás akció során. Ezután húzzanak fel a húzópakliból annyi kártyát, hogy kiegészítsék a kezükben lévő lapokat pontosan **5 kártyára** (elsőként a Szélmalomjelzővel rendelkező játékos végzi el).



Ezután a játékosok csapjanak fel a húzópakliból 3 kártyalapot képpel felfelé a játéktábla Cserekártya mezőire. Ezt a 3 kártyát nevezzük ezután **cserekártyáknak**.

c) Akciófázis

A Szélmalomjelzővel rendelkező játékosal kezdve, a játékosok egymást váltva végezzék el a saját fordulóikat (egy kártya kijátszása és egy akció végrehajtása). Ezt addig ismételjük, amíg az összes kártyalapot ki nem játszottuk a kezünkben. Ebben a fázisban a játékosok **nem cserélik** ki egymás között a kezükben tartott kártyalapokat!



A játékosok a saját fordulójukban kiválasztanak és kijátszanak egy kártyát a kezükből, és azonnal elvégzik a szokásos akciók egyikét (*az akciók leírását az 5-7. oldalon olvashatjátok*).

Figyelem! Ahelyett, hogy a játékosok kijátszanának a kezükből egy kártyát, azt lecserélhetik a játéktábla **Cserekártya mezőjén** lévő kártyák bármelyikére, majd a megszerzett kártyát azonnal ki kell játszani! A játékos kiválasztja és felveszi a cserekártyák bármelyikét, majd ugyanerre a mezőre ráhelyezi a kézből kiválasztott kártyát helyette, képpel felfelé (így ez a kártya válik immáron cserekártyává). Ezután a felvett cserekártyát azonnal fel kell használni (kijátszani) a szokásos akciók bármelyikéhez, vagyis az újonnan felvett kártyát a játékos nem is veheti fel a kezébe!



d) Szélmalomfázis

A Szélmalomjelzőt az a játékos kapja meg, akinek a Raktárában **kevesebb nyersanyagjelző** található. Döntetlen esetén az veszi magához a jelzőt, aki az aktuális körben nem birtokolta. Távolítsuk el a 3 cserekártyát a játéktábláról, és ebben a körben, a Betakarítás akcióhoz kijátszott összes kártyával együtt dobjuk el képpel felfelé a dobópaklira!

Mozgassuk előre az Évjelzőt a naptársávon, majd folytassuk a játékot a következő, bőséges esztendővel. Ha az Évjelző a 🍷 ikonnal jelölt mezőre kerül, a játék véget ér!



Általános megjegyzések

- Ha elfogy a húzópakli, akkor keverjük meg a dobópakli kártyáit és alkossunk belőlük egy új húzópaklit!
- A játékosok bármikor megnézhetik bármelyik kártya **hátoldalát**, beleértve a húzópakli lapjait is, de a lapok sorrendjét nem változtathatják meg, és nem nézhetik meg a kártyák előlapját!
- A játékosok megnézhetik a saját Sörfőző műhelyükben/Pékségükben található kártyákat (vagy akár a játéktábla mellett gyűjtött kártyákat) és a saját Betakarítási oszlopban található kártyáikat is, de a másik játékosét soha!

A játék vége

A játék a 6. kör után ér véget.

Ezután minden játékos elvégzi a következő lépéseket:

Ha maradtak még kártyák a Sörfőző Műhelyben és/vagy a Pékségben, akkor a játékosok most ezeket a kártyákat is hozzáteszik a többi, a játéktábla mellett gyűjtött, már értékesített és kisöpört kártyákhoz. Tegyük magunk elé az összes eladott kártyát képpel felfelé, szétválogatva sör- és kenyérkártyákra. Adjuk össze a sörkártyákon található érméket (a kártyára nyomtatott érték) és jegyezzük fel az eredményt a pontozólapra. A kenyérkártyák pontjait is ugyanígy számoljuk ki, és jegyezzük fel.



Ezután ellenőrizzük le azokat fejlesztéseket (ha vannak ilyenek), amelyeket erre a Fejlesztési helyekre csúsztattunk be játék során, és jegyezzük fel a pontozólapra a sörért és kenyérért kapott további jutalomértéket.



Adjuk össze a pontozólapra feljegyzett értékeket, és állapítsuk meg a **sörért és kenyérért** kapott pontszámokat. A **végző pontszámunk** a kettő közül az **alacsonyabb érték** lesz!

	22
	2
	24
	23
	3
	26
	24

Az a játékos, aki a magasabb eredményt érte el a végző pontszámával, megnyeri a játékot! Döntetlen esetén az a nyertes, akinek a másik típusú kézműves termékéből megszerzett pontszáma magasabb! Ha még ezután is döntetlen az állás, az a játékos nyer, akinél nincs a Szélmalomjelző!

Az összes játékunk **virtuális pontozótábláihoz** letölthető a **Deep Print Games** alkalmazás:

<https://scoreapp.deep-print-games.com>



A fejlesztések áttekintése

A fejlesztések a játék különböző területein nyújtanak előnyöket. A legtöbb fejlesztés egyértelmű, de néhány kártya pontos értelmezésében az alábbiak segítenek.

Általános megjegyzések:

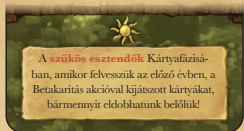
- Ha egy játékos ugyanabból a fejlesztésből több, egyforma kártyával is rendelkezik, akkor az előnyök az adott területen összeadódnak!
- Egy nyersanyag „**begyűjtése**” mindig azt jelenti, hogy a jelzöt **kötelezően el kell venni** a termőföldről és a folyóról, majd a saját Raktárba kell helyezni. Ha egy nyersanyagtípus összes jelzője elfogy az adott termőföldről, vagy folyóról, akkor abból már nem tudunk többet begyűjteni. Ha a játékos nem tudja eltárolni a begyűjtött nyersanyagokat a saját raktárában, akkor a felesleges nyersanyagokat fel kell ajánlania a másik játékosnak! *(részletes leírás a 6. oldalon olvasható).*

Ezek a fejlesztések a különböző esztendő típusokra és/vagy a Kártyafázisra vonatkoznak.



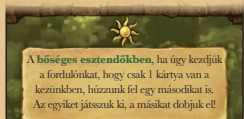
Ennél a fejlesztésnél meg kell várunk, amíg a másik játékos kiegészíti a kezét a Kártyafázisban 5 kártyára.

Ezután dobjuk el a kezünkben tartott kártyalapok egyikét képpel felfelé a dobópaklira, és húzzuk fel a húzópakli legfelső lapját!



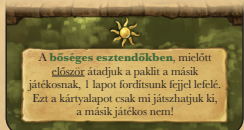
Ez a fejlesztés azt jelenti, hogy a szűkös esztendőben nem kell megtartanunk az összes kártyát, amelyet az előző körben játszottunk ki a Betakarítás akcióban.

Dobjuk el azokat a kártyalapokat képpel felfelé a dobópaklira, amelyeket nem akarunk megtartani, és töltsük fel a kezünket 5 kártyára!

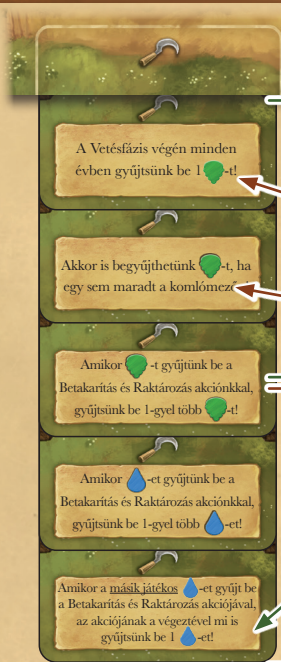


Ennek a fejlesztésnek a hatása a bőséges esztendő Akciófázisában, az utolsó fordulónk kezdetén érvényesül. Először

húzzuk fel a húzópakli legfelső kártyáját a kezünkbe, majd játszunk ki az egyik lapot, a másik kártyát pedig képpel felfelé dobjuk a dobópaklira!



ennek a fejlesztésnek a hatása a bőséges esztendő Akciófázisában, az első fordulónk érvényesül. Amikor az első kártyacsere megtörténik, a másik játékosnak 3 kártyát kell átadnunk a megszokott módon, egy kártyalapot, pedig „fejjel lefelé” fordítva. Ezt a kártyalapot csak mi magunk játszhatjuk ki, a másik játékos nem. Ez a kártya mindaddig elforgatva marad, amíg úgy nem döntünk, hogy kijátsszuk egy olyan körben, amikor újra a kezünkben van!



Ezek a fejlesztések a termőföldről és a folyóról történő nyersanyag-begyűjtésekre vonatkoznak.

Ezek a fejlesztések a búza, az árpa és a rozs nyersanyagtípusok esetében is elérhetők.

Ha mindkét játékos rendelkezik ezzel a fejlesztéssel, az a játékos gyűjt be először, akinél a Szélmalmjelző van.

Amikor ilyen típusú nyersanyagot gyűjtünk be, az már nem elérhető a termőföldön, akkor helyette begyűjtjük a közös készletből, ha ott van belőle.

Ezeknek a fejlesztéseknek a hatása csak akkor valósul meg, amikor az adott nyersanyagot gyűjti be a játékos a Betakarítás és Tárolás akcióban.

A fejlesztéssel rendelkező játékos csak azután tudja begyűjteni a vizjelzőt, miután a másik játékos befejezte a Betakarítás és Tárolás akcióját.



Ezek a fejlesztések további tárolóegységeket biztosítanak.

Ebben a 2 tárolóegységben csak vizjelzőket tárolhatunk. Ha egy víztárolóegység üres, akkor bármikor áthelyezhetünk rá egy vizjelzőt bármelyik másik tárolóegységből.



Ezek a fejlesztések a sörfőzésre és a kenyérsütésre vonatkoznak.

Normál esetben a Sörfőző műhely és a Pékség maximum 1-1 kártyát tartalmazhat. Minden egyes ilyen fejlesztés a megfelelő típusú kártya limitjét növeli 1-gyel.

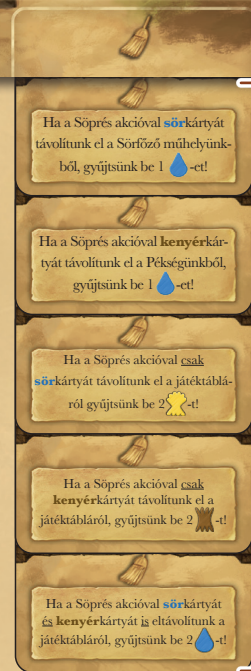
Ezeket az előnyöket egy akció során többször is felhasználhatjuk, és akár kombinálhatjuk is őket: például, ha ezekkel a fejlesztésekkel rendelkezünk, akkor elköltethetünk 4 búzát 2 komló helyettesítésére, majd ezt a 2 komlót 1 rozs helyettesítésére is használhatjuk egy receptben. De figyeljünk arra, hogy ez nem egy klasszikus cserebere, hanem mindezeket a nyersanyagokat csak virtuálisan helyettesítjük, sohasem kell ténylegesen elvennünk őket a termőföldekről.



Ezek a fejlesztések a sör és a kenyér játék végi pontozására vonatkoznak.

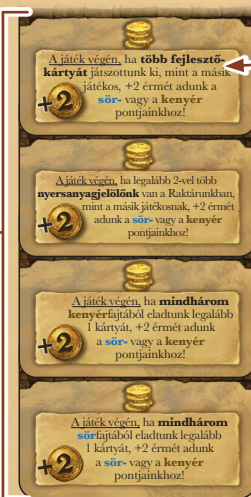
Az „áru típusa” azt jelenti, hogy ha az eladott áru sör, akkor kapunk +1 érmet a sörért. Ha az eladott áru kenyér, akkor kapunk +1 érmet a kenyérért.

Ez azt jelenti, hogy ha megfelelünk a követelményeknek, akkor kiválaszthatjuk, hogy melyik típusú áruért szeretnénk +2 érmet kapni (természetesen mindig abból, amely növeli a végső pontszámunkat). A +2 érmet nem oszthatjuk fel a kétféle árutípus között!



Ezek a fejlesztések a Sörfőző műhely és/ vagy a Pékség Kisöprésére (takarítás) vonatkoznak.

Ezeknek a fejlesztéseknek a hatása azonnal érvényesül (és még azokra a már eladott termékekre is vonatkoznak, amelyeket ugyanabban az akcióban Söpörtünk ki, annak köszönhetően, hogy lehelyeztük a fejlesztéskártyát). Azonban ezen fejlesztések hatása nem érvényes azokra a kártyákra, amelyeket a játék végén veszünk fel a Sörfőző műhelyből és/vagy a Pékségből.



Ha mindkét játékosnak pontosan ugyanannyi fejlesztése van, a hatás nem érvényesül.

A kenyér 3 típusa:



A sör három fajtája:



A játék áttekintése

A játék 6 körön (esztendőn) keresztül játszódik, amelyben egymást váltják a bőséges és a szűkös esztendők.

Bőséges esztendők (lásd a 4-7. oldalon)



a) Vetésfázis	Töltsük fel a termőföldeket és a folyót a közös készletből nyersanyagjelzőkkel.
b) Kártyafázis	Először a Szélmalomjelzővel rendelkező játékos kap 5 kártyát a húzópakliból, majd ezután a másik játékos is húz 5 lapot a pakliból.
c) Akciófázis	A Szélmalomjelzővel rendelkező játékos kezdi a játék első a fordulóját, majd ezután a másik játékos következik. Ezután a játékosok kicserélik egymás között a kézben tartott kártyalapokat, ezt addig ismételve, amíg az összes kártya el nem fogy.
d) Szélmalomfázis	A kevesebb elraktározott nyersanyaggal rendelkező játékos kapja meg a Szélmalomjelzőt.

Szűkös esztendők (lásd a 7-8. oldalon)



a) Vetésfázis	Töltsük fel a termőföldeket és a folyót a közös készletből nyersanyagjelzőkkel.
b) Kártyafázis	Vegyük fel a kezünkbe azokat a kártyákat, amelyeket a Betakarítás akció során játszottunk ki, majd egészítsük ki a kezünkben tartott kártyalapokat 5-re. Ezután helyezzünk a húzópakliból 3 cserekártyát a játéktábla megfelelő helyeire.
c) Akciófázis	A Szélmalomjelzőt birtokló játékos elvégzi a fordulóját, majd ezután a másik játékos következik, ezt addig ismételve, amíg az összes kártya el nem fogy, de egymás között most nem cserélünk kártyalapokat!
d) Szélmalomfázis	A kevesebb elraktározott nyersanyaggal rendelkező játékos kapja meg a Szélmalomjelzőt. Dobjuk el a játéktábla cserekártyáit, és a Betakarítás akcióval használj összes kártyát.

A játékos a saját fordulójának Akciófázisa alatt a kijátszott kártyát 3 féle módon használhatja fel:

A) Betakarítás és Tárolás akció

(lásd: 5. oldal)

VAGY

B) Sörfőzés/Kenyérsütés és Értékesítés akció

(lásd: 6. oldal)

VAGY

C) Fejlesztés és Söprés akció

(lásd: 6 és 7. oldal)

A játék befejeződik a 6. esztendő végén.

Mindkét játékos összegzi az eladott kártyái után járó értéket (beleértve a Sörfőző műhelyben és a Pékségben található, már értékesített kártyalapokat is), külön számolva a sörkártyák után és külön a kenyérkártyák után járó pontokat. A két érték közül az alacsonyabb lesz a végső pontszám. A magasabb végső pontszámmal rendelkező játékos nyeri a játékot!



= Víz



= Búza



= Árpa



= Rozs



= Komló



Játéktervező: Scott Almes
Illusztráció: Michael Menzel
Fejlesztés: Viktor Kobilke, Peter Eggert
Szabálykönyv és tördelés: Viktor Kobilke
Korrektúra: Neil Crowley
Magyar változat: Holl Márti és Rózsa Károly

© 2022 Deep Print Games GmbH,
Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Germany.
All rights reserved.
www.deep-print-games.com



Kövessd a Vagabundot!
Importálja és Magyarországon
forgalomba hozza a
Vagabund kiadó EC