

AKCIÓK



BÁNYA. Fizethetünk **1** -t, hogy feltöltsük a készenléti bányamezőt 2 bányásszal. Húzzunk bányalapkákat, és válasszunk 1-et. Válasszunk ki az egyik lejáratot (fizessünk **2** -t) vagy egy meglévő bánya alá vagy mellé tegyük a lapkát (fizessük ki a szomszéd bánya által jelölt magasabb költséget). Jelöljük meg a lapkát meg a bányásszal.




ENGEDÉLY. Válasszunk egy épületlapkát, fizessük ki az oszlop költségét és vegyük el a lapkát. Helyezzük a kupac többi lapkáját a sor végére. Csak saját céhes épületeket vagy középületeket építhetünk.



TELEK. Ha lehetséges, igényeljük egy telket egy meglévő épület mellett, és fizessük ki a költségét (a magasabb összeget, ha több épület melletti a telek). Ha nincs olyan épület, igényelhetünk bárhol 5 garasért. Ha a hírnévpontunk 3 vagy több, akkor a költség mindig csak 1 garas.




ÉPÜLET. Vegyük vissza a telekjelzőt és helyezzünk le egy épületlapkát. Fizessük ki  a felmerült költséget, és hajtsuk végre a lapka hatásait. Ha céhes épületet építettünk, akkor egy házjelzőt is tegyünk rá és gyűjtünk be a kapcsolódó jutalmat.



BEVÉTEL. Garasokat kapunk bevételjelzőink alapján. Fizethetünk 10 garast, hogy egy főnemest a Kistanácsból a Városi Nagytanácsba helyezzünk át.



SZT. BORBÁLA. Használjunk fel 1  -t, és hajtsuk végre a soron következő Szent Borbála lapkát. (Hagyjuk figyelmen kívül az adóemelést). Fordítsuk át a lapkát.



JOKER. Veszítünk 1 hírnévpontot mindaddig, amíg a hírnévünk nem éri el a 6-os értéket. A többi akció közül elvegezhethetünk egy szabadon választottat.

JÁTÉKOSTÁBLA



1

Ha a hírnévpontunk értéke 3, vagy ennél több, egy telek igénylése már csak 1 garasba kerül.



0

Ha a hírnévpontunk értéke 3, vagy ennél több, a jokerakció használatokor nem csökken a hírnévünk.



Vegyünk el egy **középületlapkát** ingyen (majd helyezzük a kupac többi lapkáját a sor végére).

FŐNEMESK PONTOZÁSA



Minden egyes saját épületünk után, amely középület mellett áll, 1 pontot kapunk.



Minden egyes **felhasznált** (átfordított) pelikánlapka párért 3 pontot kapunk.



Kapunk 2 pontot, ha a bányák minden egyes sorában van legalább 1 bányánk. (2 esetén pedig 4 pontot kapunk).



Kapunk 3 pontot játékosablánk minden egyes olyan oszlopáért, amelyről az összes házjelzőt már eltávolítottuk.

VÉGSŐ PONTOZÁS



Kutná Hora: Kapunk minden saját épületünk kis ikonja(i) után **1** -t, ami megegyezik a szomszédos kis ikonokkal.



Bányák: Pontokat az adott sorban látható csillagok száma alapján kapunk.



Bevétel: **1** / 10 garas



Hírnév: Pontokat a hírnévjelző végső pozíciója alapján kapunk.



Extrák: **1** -t kapunk minden egyes meg nem épített épületlapkáért, minden egyes telekjelzőért Kutná Hora városában, és minden át nem fordított pelikánlapkáért.