

Kutná Hora

Az Ezüstváros

JÁTÉKSZABÁLY

Ezüstre bukkantak egy Közép-csehországi dombon. A hír hallatán bányászok ezrei özönlöttek a helyszínre szerencsét próbálni, és az álmos kis cseh völgy egy csapásra virágzó várossá változott át.

A játékosok gazdag családokat fognak irányítani, amelyek mindegyike különböző befolyással bír a céhek felett. Ugyonukat a bányák bővítésére és Kutná Hora városának felépítésére használják fel. A játékosok döntései alapján a gazdaság a város növekedésével együtt változik majd. A győzelem érdekében pedig állandóan alkalmazkodnunk kell az árak ingadozásaihoz, és mindig nyitva kell tartanunk a szemünket, hogy lecsaphassunk a kínálkozó lehetőségekre!

Játékbe mutató

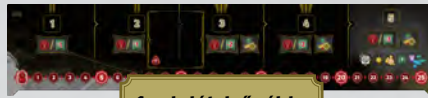


www.cge.as/kh_htp-hu

Játéktartozékok



Kutná Hora játéktábla



fordulójelző tábla



városháza tábla



Szent Borbála katedrálislapkák

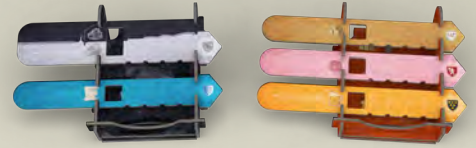


4 játékossegédlet



4 játékos tábla

Az első játék előtt állítsuk össze a játék alkatrészeit a következő oldalon látható módon.



2 kártyatartó



24 céhes épületlapka



12 céhlapka



18 pelikánlapka



12 középületlapka



kutatástábla



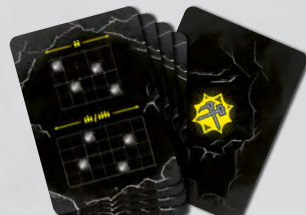
4 sziklalapka



12 főnemeslapka



9 céhes előkészületkártya



15 bánya előkészületkártya



4 bányatechnológia lapka



27 bányalapka



53 érme



kezdőjátékos-jelző



6 akciókártya játékosonként



21 népességkártya



16 érckártya



10 eseménykártya

RE-WOOD



Büszkék vagyunk arra, hogy bemutatjuk az első modern társasjátékot, amely a RE-Wood, egy forradalmian új, Németországban kifejlesztett anyag alkalmazásával készült. Ez az új technológia egyesíti a fahulladékot és az újrahasznosított kötőanyagot, amely így rendkívül részletgazdag, és egyedi hangulatú társasjátékelemek készítését teszi lehetővé.



1 fordulószámláló



1 adójelző



Minden játékos színében a készlet a következő:



12 házjelző



9 bányász



3 telekjelző



6 bevételjelző



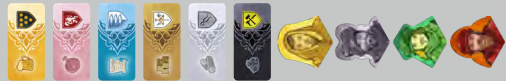
1 hírnévjelző



1 pontszámláló

TARTALÉK JELÖLŐK

Egyelőre hagyjuk ezeket a lapkákat a játék dobozában arra az esetre, ha elveszítenénk az egyik ilyen fontos jelölőt.



Nem kell kinyomkodni a kartonból!

FEDEZD FEL A TOVÁBBI LEHETŐSÉGEKET IS!



www.cge.as/KH_extra-hu

- Hasznos applikáció
- Tippek és trükkök
- Tervezői megjegyzések
- Játékbeutatóvideók



FÉM ÉRMÉK

Kártyatartók összeillesztése

Hajtsuk le a kartont úgy, hogy a bevágott oldala felfelé nézzen, mert ha rossz irányba hajtjuk, könnyen megsérül.

Első lépés



Második lépés



Ezzel az oldalával felfelé!

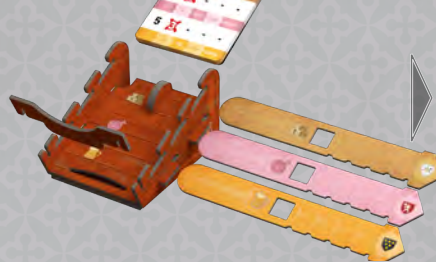
1.



2.

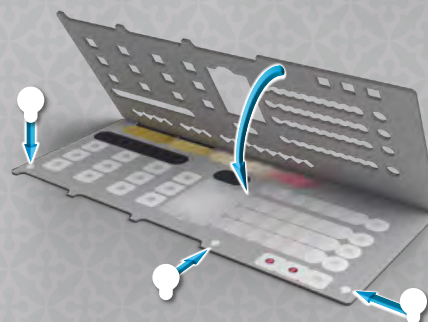


Harmadik lépés



Játékostábla összeillesztése

Ragasszuk fel a kétfoldos ragasztószalagot az ábra szerint!



A játék előkészítése

FORDULÓJELZŐ TÁBLA



Négy játékos esetén a tábla ötfordulós oldalát használjuk.

Két- vagy háromfős játék során a fordulójelző tábla hatfordulós oldalát használjuk.

1. Helyezzük a **fordulószámlálót** a tábla első mezőjére.
2. Helyezzük az **adójelzőt** az adósáv 0 mezőjére, amely a tábla alsó részén látható.
3. Tegyük a **3 piros főnemes épületlapkát** egy kupacba a fordulójelző táblára, arra a jelzett négyzetre, amely azt mutatja, hogy mikor kerülnek majd játékba.



VÁROSHÁZA TÁBLA

4. Válogassuk szét a céhes épületlapkákat szín szerint 6 kupacba. Minden kupacból vegyük ki azokat a lapkákat, amelyeknek a jobb alsó sarkán jelölés látható.



céhszimbólum

Ez a nézet lesz felül a városháza táblán az épület felépítéséig.

6 sarkán megjelölt lapka

Ezek a sarkukon megjelölt lapkák a saját színű kupacaik aljára kerülnek majd.

Most keverjük össze őket, és helyezzünk le a bal szélső 6 mező (az első 2 oszlop mezői) mindegyikére egy-egy lapkát külön-külön. Mindegyik kupacból a megmaradt 3-3 azonos színű lapkát pedig rakjuk le véletlenszerű sorrendben a megfelelő színű lapka tetejére.

5. Ezután válogassuk szét színek szerint 3 kupacba a **zöld**, az **ezüst** és a **sárga** főnemeset ábrázoló középületlapkákat. Mindegyik kupacot keverjük össze külön-külön és helyezzük a harmadik oszlopba, a táblán ábrázolt főnemesnek megfelelő mezőkre a középületlapkákat. Minden főnemeset ábrázoló épületet **középületnek** fogunk nevezni a játékban – bárki megépítheti a középületeket, de senki sem lesz a tulajdonosa!



Ez a nézet lesz felül a városháza táblán az épület felépítéséig.

KUTNÁ HORA JÁTÉKTÁBLA



Három vagy négy játékos esetén a játéktáblának a több játékmezőzt tartalmazó oldalát kell használnunk.



Két játékos esetén a játéktábla kevesebb játékmezőzt ábrázoló oldalát használjuk.

6. Válasszuk ki véletlenszerűen egy bánya előkészületkártyát a pakliból.
7. Keverjük meg a sziklalapkákat képpel lefelé, majd helyezzük le a bánya előkészületkártyán látható bányamezőkre, és ezután fordítsuk át a lapkákat képpel felfelé.



Ezek a csillagok a játék végén, az egyes sorok értékeinek kiszámításakor lesznek fontosak.



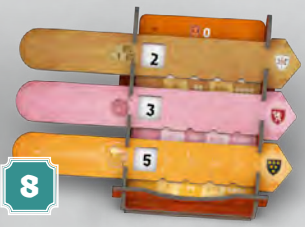
Választott bánya előkészületkártya

FORDULÓ-
JELZŐ TÁBLA

VÁROSHÁZA TÁBLA

KUTNÁ HORA JÁTÉKTÁBLA





KÁRTYATARTÓ

8. Helyezzük a **kártyatartókat** mindenki számára jól látható helyre. A jelzőkarok a baloldali pozícióból indulnak, és jelenleg csak a bal szélső oszlopban lévő számok láthatók. Ellenőrizzük le, hogy a kártyák a helyes számsorrendben vannak-e a kártyatartóban, a legfelső kártya sorszáma nulla, a legalsó pedig az egész paklit átfordító kártya.



SZENT BORBÁLA KATEDRÁLIS

9. Állítsuk fel a **Szent Borbála katedrális** minden játékos számára jól látható módon. A 11 lapkát rendezzük el sorrendben úgy, hogy alul 1-5-ig, középen 6-10-ig, és felülre pedig a 11-es lapkát helyezzük (számozás a bal alsó sarokban látható).



10

KÖZÖS KÉSZLET

10. Tegyük az **érméket** a játéktábla közelébe, és képezzünk belőlük egy közös készletet a **pelikán-** és a **főnemeslapkával** együtt. Minden színből pontosan 3 főnemeslapkát használunk a játékban!



BÁNYÁK

11. Helyezzük le a **4 bánya technológia lapkát** sorrendben egy képpel lefelé fordított kupacba a kutatástáblára. Az 1 ikonnal ellátott lapka legyen legfelül a kupac tetején.
12. Válogassuk szét a **bányalapkákat** képpel lefelé a hátlapjukon látható római számok szerint. Keverjük össze az egyes lapkakupacokat külön-külön és rakjuk egymásra úgy, hogy a lapkák legyenek legfelül, a lapkák középen, a lapkák pedig legalul. Tegyük ezt az így összeállított kupacot a kutatástábla közepére, üresen hagyva a tábla harmadik mezőjét a dobópakli számára.



népszerűkártya pakli
0-19-ig számozva



ércártya pakli
0-14-ig számozva



A játékosok előkészületei

Minden játékos válasszon egy szintet, és vegye el az adott színben a tartozékokat. A legtöbb játékelem a **játékos táblánkra** fog felkerülni.

Helyezzünk el **4 bevételeljzőt** a 0. mezőre, a másik kettőt pedig hagyjuk a tábla mellett arra az esetre, ha 10 egység feletti bevételt kellene jelölnünk.

3 telekjelző

A céhes előkészítést lentebb részletezzük.

12 házjelző

1 bányász a készenléti bányászmezőn

A hírnéjelzőnk kezdetben a 0 mezőn áll, s mint láthatjuk, a negatív hírnévszámára is van bőven hely.

Itt tároljuk a többi **8 bányászsunkat**, akik csak arra várnak, hogy átmozgassuk őket a készenléti bányászmezőre.

Fogjuk a kezünkbe a **6 akciókártyát** – szó szerint, akár a kezünkben is tarthatjuk, de akár egy olyan helyen is, amit „a kezünknek” gondolunk. A játékban a kártyák nyílt információk.



A **pontszámlálót** tegyük a Kutná Hora játéktábla körül futó pontozósáv 0 mezőjére.

A KEZDŐJÁTÉKOS



A **kezdőjátékos-jelzőn** Kutná Hora városának első, 1308-as hivatalos városi pecsétje látható. A kezdőjátékos az lesz, aki legutoljára járt a föld felszíne alatt (vagy egyszerűen választatok magatok közül véletlenszerűen egy játékost).

Kezdő érmék készlete:

kezdőjátékos – 40 garas
 második játékos – 41 garas
 harmadik játékos – 42 garas
 negyedik játékos – 43 garas

A céhek előkészítése

Minden játékoshoz **3 céh** tartozik majd a játékban. A céheink határozzák meg, hogy melyik épületet építhetjük fel és melyiket egyáltalán nem! A céhes előkészületkártyák minden játékosszámhoz kapcsolódóan ábrázolnak egy céhcsoportot, amely pontosan 3 különböző céhből áll.

Válasszunk ki véletlenszerűen egy kártyát a pakliból, és használjuk majd csak azt a részt, amely megfelel a játékosok számának.

- **Most fordított sorrendben, minden játékos válasszon ki a kártyán látható kínálatból egy 3 céhből álló csoportot**, kezdve az utolsó játékosal és befejezve a kezdőjátékosal, akinek már csak egy lehetősége marad.
- Minden játékos döntse el, hogy melyik céhlapkája melyik sorba kerül. **Ezután körsorrendben helyezze be a megfelelő helyre a választott céhes lapkákat a saját játékos tábláján, kezdve a kezdőjátékosal.**



Az első játék alkalmával használjuk az ábrán is látható 1-es céhes előkészületkártyát és minden játékos válasszon ki a kártya játékosszámának megfelelő sorából egyet a 3 különböző céhlapkából álló csoportból.

Véletlenszerűen is eldönthetjük, hogy kihez, melyik különböző csoport kerül, vagy akár választhatnak maguknak a játékosok is. Nincs nagy jelentősége, hiszen ez még csak a legelső játék.

Tegyük a céhlapkákat a játékos táblánkra a kártyán látható sorrendben.

A kétfős játék – eseménykártyák előkészítése

A kétfős játékban az eseménykártyákat a játék gazdasági aktivitásának növelésére használjuk.

Válogassuk szét az eseménykártyákat A és B paklira, és keverjük meg mindkettőt külön-külön. A játék utolsó fordulójának kivételével, minden fordulóban lesz egy esemény. A piros főnemes kupac előtti fordulóban az „A” jelű események kerülhetnek játékba, a következő fordulóban pedig majd a „B” jelzésű események. Helyezzünk egy eseménykártyát a megfelelő pakliból képpel lefelé a fordulójelző táblájának minden egyes mezője fölé (ne feledjük, hogy az utolsó fordulóban nincs esemény!), majd fordítsuk fel az 1. forduló eseménykártyáját, még mielőtt elkezdné az első forduló.



Ha az 1. kör eseménykártyája bal felső sarkában látható egy adószimbólum, akkor toljuk az adójelzőt a feltüntetett összeggel előre!



A három és négyfős játékban az eseménykártyákkal is élénkíthetjük a játék gazdasági eseményeit, ha akarjuk!

KUTNÁ HORA



1260-ban, a mai Kutná Hora városának közelében, az ezüst felfedezése az ezüstabányászat fellendülését eredményezte, amely Európa minden részéről vonzotta az embereket. Az új bányák mellett települések és kis kápolnák épültek, és a folyó feletti dombon megszületett Kutná Hora városa. A következő évszázadban e település a cseh udvar hatalmas hatalom- és ugyonforrásává vált, amely még Prágával is vetekedett.

A kezdetben szervezetlenül, mindenféle terv nélkül bővülő bányásztaborok később egyetlen hatalmas településsé olvadtak össze. Azonban a tudatosabb szervezés eredményeként, a település egyre szervezettebbé vált, falakat építettek és megszületett Kutná Hora városa.

Húsz éven belül már Kutná Hora állította elő Európa ezüsttermelésének egyharmadát, és ez még csak a kezdet volt. Játékunkban egy forduló hozzávetőlegesen 13 évnyi fejlődést jelent, és egy kicsit el is vonatkoztatunk a valós tényektől. Csupán két fordulóra lesz szükség a játékban egy olyan templom felépítéséhez, amely valójában több évtizeden át épült.

Kutná Horában több évszázadon keresztül bányászták az ezüstöt. Kezdetben az értékes érc közel volt a felszínhez, de az évek során a bányászoknak egyre mélyebbre kellett hatolniuk. A mélyebb bányák már bonyolultabb logisztikát is igényeltek, mert ki kellett szivattyúzni a vizet, és friss levegőt kellett pumpálni a járatokba. Kutná Hora legmélyebb bányája, az Osel-bánya (szamár), valószínűleg a világ legmélyebb aktív bányájaként üzemelt.

Az ezüst nemcsak a nemeseket gazdagította, hanem az egyszerű városlakókat is. Bányászok, építőmesterek, kereskedők és kovácsok - mindenki, aki részt vett az ezüstkereskedelemben, a város történetének részévé is vált. Így, amikor a városlakók jól éltek, jólétüket meg akarták mutatni a nagyvilágnak is. Templomokat, polgári házakat, sőt, kúriákat is építettek, ezzel demonstrálva gazdagságukat és függetlenségüket, valamint kifejezve azt a vágyat, hogy önmaguk kormányozhassák szeretett városukat, a nemesség szerepvállalása nélkül.

Reméljük, hogy sikerült ezt a hangulatot visszaadni a játékban, annak az időnek a szellemét, amikor is a szorgalmas bányászok és városlakók egy középkori völgyet átváltoztattak Európa reneszánsz korának egyik legfontosabb városává.

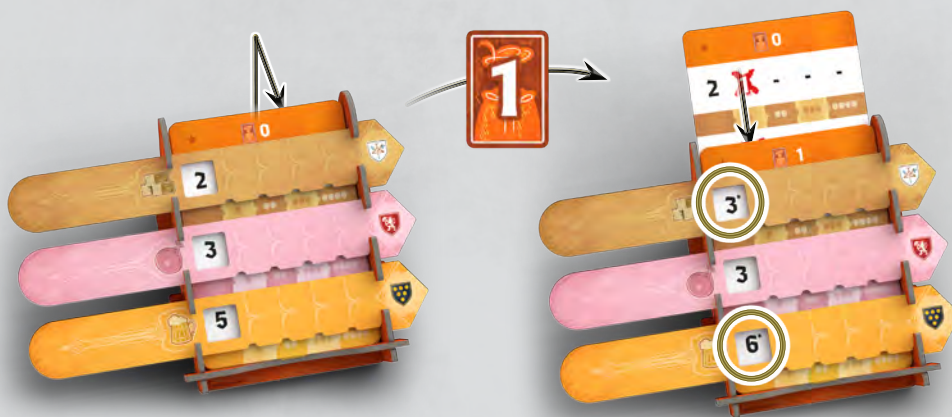
Árak

A Kutná Hora játékban 6 árucikk szerepel, amelyek értékét prágai garasban határoztuk meg. A pénz II. Vencel király vezette be, miután átvette az irányítást Kutná Hora ezüstműhelye felett.

Amikor a játék arra utasít bennünket, hogy bizonyos mennyiségű fát vagy hivatali költséget kell kifizetnünk, mindig ellenőrizzük le az aktuális árat, és fizessünk be annyi garast!



Figyelem! Játék közben az árak dinamikusan változnak. Amikor egy lapka hatása miatt el kell lapoznunk a népszékkártya-, vagy az érc-kártya paklit, a legfelső kártyát húzzuk fel a pakliból, és csúsztassuk a többi kártya mögé, de ne fordítsuk meg, amikor visszatesszük a pakli aljára!



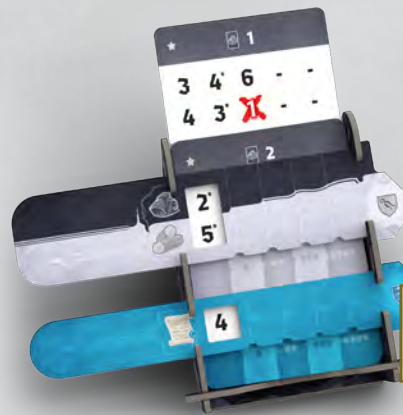
Dinamikus gazdaság

Az árucikkek árai a kereslet és kínálat törvényeit fogják követni a játékban.



Ahogy a népesség növekszik...

... az árak is emelkedni fognak.



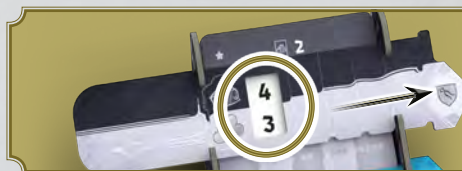
Az érc-termelés növekedésével...

... az érc ára csökkeni fog,

... de az ezüst ára és a hivatali költségek emelkedni fognak.



Amikor felépítünk egy céhes épületet, a jelzőkar jobbra mozog, az árak pedig csökkennek.



Az ezüstszerű épületek miatt az ezüst ára csökken, de az érc ára növekszik.

(Miért van áthúzva ez a szám? A 15. oldalon megmagyarázzuk!)

Játékmenet

A játék fordulókön keresztül zajlik, amint azt a fordulósámláló tetején lévő sáv is jelzi számunkra.

A kezdőjátékos-jelzővel rendelkező játékos elvégzi a játék fordulójának első körét, majd a játék az óramutató járásával megegyező irányban halad tovább, amíg mindenki el nem végez **3 kört**.

A saját körünkben ki kell választanunk az egyik akciókártyánkat, amit kijátszunk magunk elé és végrehajtjuk a rajta lévő két akció egyikét!

A kijátszott kártyánkat a kör hátralévő részében már nem használhatjuk fel újra.

Tervezzünk előre gondosan és megfontoltan, mert a kártya kijátszásával egyúttal lemondunk a kártya másik felének akciójáról!



Az első két körünkben **2-2 kártyát** játszunk ki a kezünkől, így ezt követően már csak 2 kártyánk marad. Az **utolsó körünkben viszont már csak 1 kártyát** választhatunk és játszhatunk ki!

A forduló akkor ér véget, amikor minden játékos végrehajtotta a saját 3 körét (és kijátszott 5-öt a lehetséges 6 kártyából). A forduló végén még történhetnek bizonyos dolgok is, amint az a fordulósávon is látható (*részletek a 16. oldalon*).

- Minden forduló végén az összes játékosnak vagy adót kell fizetnie, vagy el kell szenvednie az adó elmaradásáért járó hírnévbüntetést is.
- Néhány forduló után a piros színű főnemeslapkák is játékba kerülnek.
- A főnemesek az utolsó három forduló végén különböző dolgokért megjutalmazhatnak bennünket győzelmi pontokkal. A játékosok hatással lesznek arra, hogy a főnemesek miért osszanak ki pontokat!

A következő körre való felkészüléshez vegyük vissza az összes akciókártyánkat a kezünkbe, ezután mindegyik kártya újra használható lesz!

A kezdőjátékos-jelzőt adjuk tovább a bal oldalon ülő játékosnak és kezdetét is veszi az újabb forduló.



A kék játékos az első körében kijátszotta a telek és a bányák akciókártyáját. A második saját körében hiába szeretne újra bányászni, már nem tud, mert nincs több bányakártya a kezében, és még a jokerét sem tudja használni, mert azt a lapot is kijátszotta! Most már bánja, hogy nem tervezett előre okosabban, mert ha a másik telekkártyáját játszotta volna ki, akkor maradt volna bányakártyája.



ÖTVÖSMESTEREK CÉHE

Az ezüstmestert csak hosszú és bonyolult folyamat végén lehetett kinyerni az ércből, így a játékban a kohászat épületei ennek a folyamatnak a lépéseit jelenítik meg. Kutná Hora városában kohók és kemencék tucatjaiban égtek a tüzek éjjel-nappal.

A győzelem útjai



A legmagasabb pontszámot elérő játékos fogja megnyerni a játékot, ahogyan eddig is megszokhattuk. De vajon hogyan fogunk győzelmi pontokat szerezni? Nos, játék közben rengeteg lehetőségünk adódik rá, hiszen az utolsó 3 forduló mindegyikének a végén lesz egy speciális főnemes pontozófázis, valamint a játék végén is komoly mennyiséget gyűjthetünk be a pontokból. A részleteket majd később ismertetjük, de addig is adunk egy gyors tippet: Nézzétek meg a lapkáitokat, és nagyon figyeljétek a bal felső sarokra!

Ezek a kis ikonok megegyezhetnek a játéktábla oldalán és a szomszédos épületeken látható kis ikonokkal is. Minden egyezés 1 pontot ér a játék végén.



Ezek a csillagok azt jelzik, hogy mennyit ér majd egy bányász a játék végén. A több csillaggal rendelkező játékosok több pontot kapnak majd a sorból. Próbáljunk meg többséget szerezni a jövedelmező sorokban.



A bányaaakció

A bányászat növeli az érctermelést, és a játék későbbi szakaszában lehetőséget adhat a pontszerzésre is!

1. Ellenőrizzük le a készenléti bányamezőnket. A játékot 1 bányással kezdjük a készenléti bányamezőn, így az első bányaaakció esetén ezt a lépést kihagyhatjuk. Azonban, ha nincs bányászunk a készenléti mezőn, hivatali költséget kell fizetnünk, hogy további bányászokat helyezzünk át erre a mezőre. Ellenőrizzük le a hivatali költség aktuális árát (kék jelzőkar), és fizessünk be annyi garast, hogy a játékostáblánk jobb oldali zónájából legfeljebb 2 bányászt áthelyezhessünk az üres készenléti mezőre (2 bányásznál több nem várakozhat ezen a helyen).

2. Húzzunk bányalapkákat és válasszunk ki közülük 1 lapkát. A felhúzható bányalapkák száma a bányatechnológiai fejlettség aktuális szintjétől függ. A játék elején ez még csak 1, azaz csak 1 bányalapkát húzhatunk, de magasabb szinteken már a jelzett mennyiségű lapkákat húzzuk fel, és ezekből választunk ki 1 lapkát, míg a többi a dobókupacra kerül. Ha elfogynának a húzható bányalapkák, keverjük össze a dobókupac lapkáit és készítsünk egy új húzókupacot (incentívtől kezdve az I, II és a III jelzésű bányalapkák is keverednek már egymással).

3. Válasszunk ki egy mezőt és fizessük ki annak költségét.

A kiválasztott bányalapkát egy bejáratra, egy már felépített bánya mellé, vagy egy már felépített bánya alá kell helyezni. A játéktáblára két bejárat van nyomtatva, amelyek beépítésének költsége 2 fa. Bármely másik üres mezőre való építkezés költségét a mellette vagy felette lévő bánya határozza meg. Ha több költség is felmerül, mindig a legmagasabb költséget kell befizetnünk (nem az összes költség összegét!). Nem építhetünk sziklalapkára vagy már egy meglévő bányára sem!

4. Helyezzük le a bányalapkát, jelöljük meg egy bányással a készenléti mezőn álló készletünkben, és hajtsuk végre a lapkán látható hatásokat! Egy lapka kijátszása után lesznek még egyéb tennivalóink is:

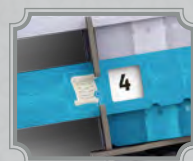
2 A legtöbb bányalapka növeli az érctermelést. Mozgassuk előre az érc bevételejelzőjét a játékostáblánkon, mert ezután ennyivel több ércet termelünk ki.



2 Vegyük ki az ércártya pakli legfelső lapját a kártyatartóból és csúsztassuk be a paklija mögé. (Ezt mindig a lapkán jelzett mennyiséggel megegyezően kell elvégezni!)

1 Az új bánya több embert vonz a városba, emiatt a népességkártya paklit is lapozzuk tovább a jelzett számú kártyával!

2 Néhány bánya viszont azonnal ponttal jutalmaz, ezért mozgassuk előre a pontszámlálónkat a bányalapkán feltüntetett értékkel!



A végső pontozáshoz.



A lapkán feltüntetett költség a mellette és alatta lévő mezőkre vonatkozik!

Érctermelés

Egyéb hatások

BÁNYÁSZOK CÉHE

A bányászok a föld alatt, szinte teljes sötétségben dolgoztak, az egyetlen fényforrást egy aprócska lámpa jelentette, amely mindössze annyi világosságot sugárzott, mint egy meggyújtott gyufaszál. Minden nap azt kockáztatták, hogy megfulladnak, ha a beomló járat maga alá temeti őket. Ám a középkori jobbágyokkal ellentétben Kutná Hora bányászai szabad városlakók voltak, ami azt jelentette, hogy önként választották ezt a veszélyes munkát, amiért cserébe nagyon jó fizetésre számíthattak.

Az engedély megszerzése akció

Mielőtt felépítünk egy épületet Kutná Horában, meg kell szereznünk a kizárólagos engedélyt a városházától.

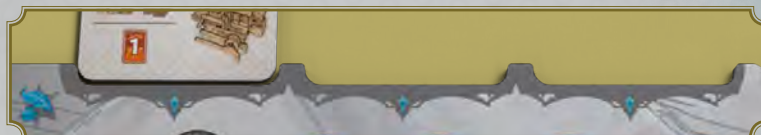
1. Válasszuk ki egy céhes épületlapkát a városháza táblájáról. Minden kupacnak csak a legfelső lapkája érhető el. Csak azokból a céhes épületekből választhatunk, amelyek a 3 saját céhünk egyikéhez tartozik, amelyeket az előkészítés során a játékos táblánkra helyeztünk! Választhatunk középületet is, de tartsuk szem előtt, hogy a középületek nem növelik a bevételetünket!



2. Fizessük ki a hivatali költséget. A bal szélső oszlopban lévő épületek mindössze 1 garasba kerülnek. A többi oszlopban lévő épületek engedélyezéséért 1, 2 vagy 3 hivatali költséget kell fizetnünk, ahogy az a játéktáblán látható. Nézzük meg a hivatali költségek aktuális értékét a kártyatartóban lévő kártyán, és fizessük be a megfelelő összegű garast.



3. Vegyük el a céhes épületlapkát. Helyezzük a megvásárolt épületlapkánkat a játékos táblánk fölött lévő nyílás egyikére. Ha már mindhárom hely megtelt, nem tudunk további engedély megszerzése akciót végrehajtani!



4. Mozgassuk a választott céhes épületlapka kupacát a sor végére. Vegyük fel a kezünkbe a választott kupac összes többi épületlapkáját, majd helyezzük át a sor végére, azaz jobbra, majd a többi lapkakupaccal együtt toljuk balra, feltöltve a megüresedett helyet!



Megjegyzés: Az épületlapkákat mindig balra kell csúsztatni, hogy feltöltsük az üres mezőket, így a 3 hivatali költségbe kerülő oszlopot nem is használjuk mindaddig, amíg a piros főnemeslapkák játékba nem kerülnek.

A telek megszerzése akció

1. Mielőtt Kutná Horában építkeznénk, igényelnünk kell egy teleket is.

- **Amikor még nincsenek épületek a játéktáblán,** 5 garasért a város bármelyik üres telkére igényt tarthatunk.
- **Ha már van épület a városban,** akkor csak az épület melletti telket/teleket foglalhatjuk le. Ennek költsége a szomszédos telken lévő épületlapka jobb felső sarkába nyomtatott érték. Ha 2, vagy akár több épület melletti telket igénylünk, akkor a magasabb költséget kell kifizetnünk (de nem ezek összegét!).

Amennyiben minden épület melletti telket már lefoglalták, akkor ismét 5 garasért kérelmezhetjük bármelyik üres teleket a városban!



1

Megjegyzés: Ha a hírnevünk értéke 3 vagy ennél magasabb, akkor csak 1 garast kell fizetnünk egy telekért!



2. Jelöljük meg a telkünket! Vegyük le a bal szélső telekjelzőnket a játékos táblánkról, és helyezzük el az általunk igényelt telekre. Ne feledjük, egy akcióval csak egy telek foglalható, és egy időben maximum három üres telek lehet a birtokunkban. Továbbá, ha a forduló végi adózásakor több telkünk van lefoglalva, akkor többletadót kell fizetnünk (*lásd a 16. oldalon!*).





Az építkezés akció

Ha már rendelkezünk egy épületlapkával (az engedély megszerzése akció révén) és egy telekkel Kutná Horában (a telek megszerzése akciónak köszönhetően), akkor felépíthetjük az épületet a telkünkön.

1. Válasszuk ki az egyik telkünket a városban. Tegyük vissza a telekjelzőnket a játékosablánkra úgy, hogy az jobbról a legelső üres helyre kerüljön!



2. Helyezzük az épületlapkát a telekre, és fizessük ki az építkezés költségét! A költséget mindig fában állapítja meg a játék, tehát a fa aktuális árát kell fizetnünk.



3. Végezzük el az épületlapkán látható hatásokat. A szabálykönyvnek az utolsó oldalán található részletes magyarázatot a lapkák hatásaihoz, de mutatunk egy példát is a jobb érthetőség kedvéért a szemközti oldalon.



4. Fordítsuk át az épületlapkát a másik oldalára. Ha már végrehajtottuk a lapkán található hatásokat, más teendőnk most nincs.

5. Ha egy céhes épületlapkát helyeztünk le, akkor jelöljük meg egy házjelzővel, és gyűjtsük be a kapcsolódó jutalmat! A játékosablánk minden sora más-más céhhez tartozik. Amikor felépítjük egy céh épületét, távolítsuk el balról az első házjelzőt a céh sorából, és szerezzük meg a jelzett jutalmat.



Vegyük el a legfelső lapkát bármelyik középipületlapka kupacáról. Helyezzük a játékosablánk fölött lévő nyílás egyikére, de most nem kell fizetnünk érte semmit! Vegyük fel a kezünkbe a választott kupac összes többi középipületlapkáját, majd helyezzük át a sor végére.

Kapunk egy pelikánlapkát. Tartsuk a lapkát a lila oldalával felfelé, ameddig nem használjuk fel a játékban.

3 Növeljük a hírnevünket a jelzett értékkel!

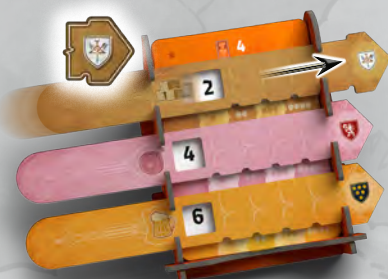
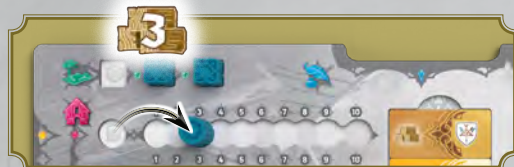
2 A középipületlapkán jelölt győzelmi pontokat azonnal megkapjuk!



Ha középipületet építünk fel, nem helyezünk le a lapkára házjelzőt, így nem is kapunk érte további jutalmat! A középipület nem lesz a tulajdonunk, ezért házat sem tudunk ráhelyezni.

Céhes épületek

Amikor felépítünk egy céhes épületet, az növelni fogja az adott termékből, az általunk előállított mennyiséget. A megnövekedett termelést jelöljük be a játékosablánkon!

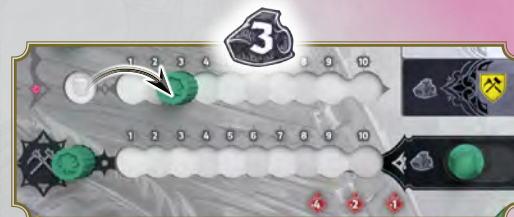


A legtöbb céhes épület utasítani fog bennünket, hogy mozgassuk az árucikket jelző kart egy egységgel jobbra. (A bányászikonnal rendelkező céhes épületek az egyetlen kivétel, ahol nem kell mozgatnunk!)

Bányászok céhe

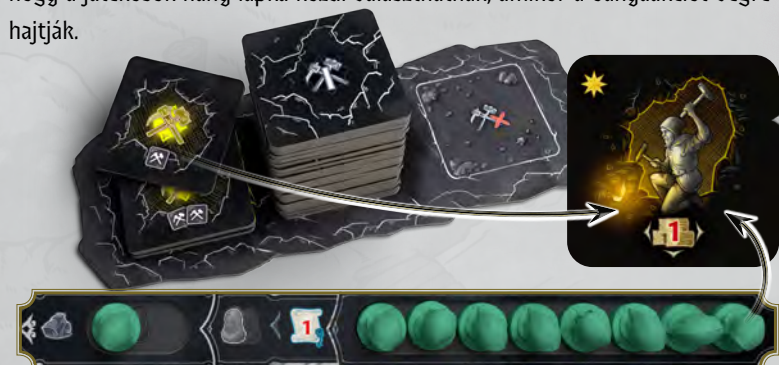
A bányászok céhének épülete növeli az általunk kitermelt érc mennyiségét, a megnövekedett termelést jelöljük is a játékosablánkon. Az ércártya pakli is ugyanennyivel változik, helyezzük a pakli aljára az ércártyákat.

A céhes épületekből származó ércet és a bányákból kinyert ércet külön-külön jelöljük a játékosablánkon (ugyanaz az áru, de mégis külön tartjuk majd számon!)



Húzzuk fel a legfelső bányatechnológia lapkát, és azonnal játszunk is ki! Bármelyik bányamezőre lehelyezhetjük, amelyre új bányát lehet szabályosan kijátszani, és nem kell érte fizetnünk sem. Ezután a lapkát megjelöljük a készenléti mező mellett a zónából elvett bányással (a készenléti mezőből csak akkor szükséges bányászt elvennünk, ha a játéktáblánkon már csak ott találunk bányászt).

A lapka elvétele növeli a bányászati technológia szintjét, amely meghatározza, hogy a játékosok hány lapka közül választhatnak, amikor a bányatechnológiát végrehajtják.



Néhány céh részt vesz a Szent Borbála katedrális építésében is. Amikor ezt a hatást látjuk, fordítsuk át az aktuális Szent Borbála lapkát a másik oldalára. Ezután a játékban egyetlen játékos számára sem lesz elérhető a továbbiakban az átfordított lapka. Növeljük az adót a lapka alján látható összeggel a fordulószámlálón, a lapka fenti hatását nem kell figyelembe vennünk.



Középületek



A főnemes ikonnal rendelkező épületek középületek. Ezek egy nagyon fontos dologban különböznek a céhes épületektől: **középületre nem helyezhetünk le házjelzőt!**

Ennek számos következménye is lesz a játékban:

- Nem kapunk érte kapcsolódó jutalmat.
- Az épület nem a saját tulajdonunk.
- Az épület nem fogja növelni a termelésünket.
- Magáért a középületért közvetlenül nem jár pont a játék végén.

Azonban egy középület okos elhelyezésével egy vagy több céhes épületünket is értékesebbé tehetünk, akár a főnemes pontozófázisban, akár a játék végén, vagy ideális esetben mindkettőben is. Továbbá a középületek erőteljes azonnali hatással is bírnak, amelyek hírnevet, pelikánjelzőket és akár azonnali pontokat is adnak számunkra. Ezek az előnyök az épület főnemesétől függően is változnak.



Minden középület lehelyezése után elhelyezünk egy főnemeset a városháza tábla kistancs területére. Vegyük ki a megfelelő jelzőt a közös készletből, és tegyük a városháza tábla közepén lévő szivárványszínű főnemes ikonnal megjelölt helyre.

Az ide lehelyezett főnemesnek nincs azonnali hatása, de bármely játékos áthelyezheti a főnemeset a városi nagytanácshoz a bevételakciója alkalmával!

FIGYELMEZTETÉS: A középületek lehelyezése után nem jár bevétel! Ez azt jelenti, hogy ha a játék kezdetén az összes kezdő garasunkat egy drága középületre költjük, akkor soha többé nem lesz lehetőségünk bevételhez jutni! A játék elején a bevétel növelésére kell koncentrálnunk, és ez azt jelenti, hogy céhes épületeket kell építenünk!

A bevételakció

A játékban ez az akció az egyetlen módja annak, hogy több pénzhez jussunk. Egyszerűen csak adjuk össze minden árucikk termelésünket, és vegyünk el annyi garast a közös készletből!



A lila játékos rendelkezik egy ezüstszerű (ötüsmesterek) épülettel, amelynek a termelése 3. Az ezüst ára jelenleg 3 garas, tehát 9 garast kap érte. Felépített egy bányász céhes épületet is, amelynek érckitermelése 2, de további 4 ércet kap a bányákból, így a termelése összesen 6 érc. Mivel az érc jelenlegi értéke 4 garas, így az ércért 24 garas jár, így összesen a közös készletből 33 garas üti a markát a lila játékosnak.

Főnemes felvétele a városi nagytanácsba

Amikor felépítünk egy középületet, egy adott színű főnemes kerül a közös készletből a városháza tábla kistanács területére. Az itt lévő főnemesek arra várnak, hogy bekerüljenek a városi nagytanácsba, és egyelőre még nincsenek hatással a játékosok pontszámaira.

10



A bevételakció során, miután begyűjtöttük a termelésünk után kapott pénzt, **10 garas befizetésével be tudunk küldeni egy főnemeset a városi nagytanácsba**

– vagyis helyezzünk át egy főnemeset a kistanács területéről a játéktábla jobb szélén látható pontozómezőre. (Nem küldhetünk be egynél több főnemeset egy bevételakció során!) Az utolsó három forduló végén, minden játékos pontot kaphat a városi nagytanácsban helyet foglaló főnemesért (részletek a 16. oldalon).



Szent Borbála akció

A Corpus Christi Testvériség (mely szervezetnek az emblémája a lila pelikán) egy nagy katedrális építését szervezi, és hozzájárulásunkat a nemes üggyhöz, igen nagyra értékelnék. Ez az akció komoly előnyökkel jár számunkra, de csak pelikánlapkák felhasználásával tudjuk ezt végrehajtani.



Használjunk fel 1 pelikánlapkát! Fordítsuk át a lila oldaláról az ezüst oldalára. Ha nem rendelkezünk fel nem használt (lila) pelikánlapkával, akkor nem tudjuk a Szent Borbála akciót végrehajtani!

Hajtsuk végre a soron következő Szent Borbála katedrálislapka hatását. Minden egyes lapkának más-más hatása van, ezeket a szabálykönyv hátoldalán részletesen el is magyarázzuk. Miután elvégeztük a lapka hatásait, fordítsuk meg a lapkát, tovább épült a katedrális, most már van egy új Szent Borbála katedrális lapkánk. A lapkák számsorrendben – balról jobbra, alulról felfelé – válnak „soron következő elemmé” (mert nem lehet úgy katedrális építeni, hogy a tetővel kezdjük).



Amikor elvégeztük a Szent Borbála akciót, hagyjuk figyelmen kívül a lapkára nyomtatott adóemelést! Ez csak akkor lép érvénybe, ha a lapka egy céhes épület hatására fordul át (és ez fordítva is igaz, amikor egy céhes épület hatása átfordít egy katedrális lapkát, egyetlen játékos sem kapja meg a lapkán látható előnyöket!)



JOKER

-1



Jokerakció

-1

A jokerakció lehetővé teszi, hogy a többi akció közül elvégezzünk egy szabadon választott akciót! Ha ezt a lehetőséget választjuk, akkor azonnal elveszítünk 1 hírneupontot!

0

Megjegyzés: Ha a hírneujelzőnk 6 vagy ennél magasabb értéket mutat, a jokerakció használatakor nem csökken a hírneuünk!

ÍRÁSTUDÓK CÉHE

A király Bányászati törvénykönyve pontosan meghatározta, hogy ki húzhat hasznot a bányákból, hogyan juthatnak bevételekhez, és ebből mennyit kellett átadniuk magának, a királynak. Így Kutná Hora bányászati tevékenysége és a királyi bürokrácia kéz a kézben járt. Az Írástudók épületei különféle adminisztrációs tevékenységeket képviseltek, amelyek elengedhetetlenek voltak ahhoz, hogy a bányák vagyონát igazságosan – vagy legalábbis törvényesen – elosszák.

ÉPÍTŐMESTEREK CÉHE

A fa ebben a játékban valójában fa, kő, téglák és egyéb építőanyagok összességét jelenti. Az Építőmesterek céhe igazából egy összefoglaló név, amelyben a Kutná Horát építő kézművesek által alapított különféle céheket jeleníti meg. Az épületek folyamatosan épültek, újjáépültek vagy éppen bővültek, és ezekhez nagyszámú asztalosra, festőre, kőművesre, burkolóra, vakolóra, tetőfedőre és üvegesre volt szükség.

TERMELŐK CÉHE

Kutná Horában több céh is foglalkozott a különböző szakmákkal, amelyek több ezer ember ételmezését biztosították. Az ezüst nagyon értékes áru, de nem lehet megenni, és a bányák számának növekedésével a pékek, a hentesek és a zöldségárusok is meggazdagodtak. Voltak még „gyorséttermi” standok is, ahol a bányászok hússal töltött lepénykenyereket vásárolhattak, és sokféle szezonális zöldséget is árultak a termelők.

FOGADÓSOK CÉHE

Nem csak a sörért jártak a fogadóba a bányászok, hanem ez jelentette a kikapcsolódást egy nehéz munkanap után. Sör csapolása, étek felszolgálása, tisztálkodási lehetőség biztosítása – mindezek a szolgáltatások összefüggtek egymással. A fürdőházat a közfürdő, a fodrászat és a gyógyfürdő kombinációjaként képzeljük el. A borbélyok természetesen nemcsak hajat és szakállt vágtak, ők akár fogorvosként és sebészként is praktizáltak. Tehát a játékban szereplő sör nagyon sokféle dolgot képvisel. Persze hihetetlen mennyiségű sör is fogyott...

Gazdasági változások

Játék közben ezek a szimbólumok felbukkanhatnak az érc- és a népességkártya paklik kártyáin.

4* A szám melletti csillag azt jelzi, hogy az érték éppen most változott.



Ez az ikon azt jelzi, hogy hirtelen olyan nagy a kereslet, hogy a város anélkül lép akcióba, hogy megvárná a játékosokat. Amikor ez az ikon megjelenik, azonnal mozgassuk a kártyatartó jelzőkard egy egységgel jobbra. Keressük meg a megfelelő lapkakupacot is a városháza tábláján, és dobjuk el a legfelső lapkát. Ezután vegyük fel a kezünkbe a választott kupac összes többi épületlapkáját, majd helyezzük át a sor végére, azaz jobbra, majd a többi lapkakupacsal együtt toljuk balra, feltöltve a megüresedett helyet! (Ha a lapkakupac már elfogyott, de még nem épültek fel az épületek, akkor nem dobunk el lapkát, de a jelzőkardt mindig mozgatni kell!)



Ez a piros X azt jelzi, hogy az adott árucikknek jelenleg nincs piaca. Senki sem építhet ebből a típusból épületet, hacsak nem növekszik a kereslet a közeljövőben. (Az ilyen épületekhez lehetséges engedélyeket szerezni – de még nem lehet felépíteni őket Kutná Horában.)



Ez az ikon csak azt jelenti, hogy a kártyapakli még a felénél jár. Vegyük ki az egész paklit a tartóból, fordítsuk meg, és folytassuk tovább a játékot. A népességkártya pakli a fordítás után továbbhalad 19-től 20-ra, míg az érc-kártya pakli 14-ről 15-re.

Hírnéu



Ezeket a negatív pontokat a játék végi pontozásba kell beszámítanunk. (Játék közben nincs hatása.)



Ezeket a pontokat akkor kapjuk meg, ha a játék végén a hírnéujelzőnk ezen mezők valamelyikén áll. (Játék közben nincs hatása.)

Minden egyes lépésért, amit a hírnéujelzőnkkel már nem tudunk megtenni, azonnal 2 pontot kapunk.



Minden egyes lépésért, amit a hírnéujelzőnkkel már nem tudunk megtenni, azonnal 2 pontot veszítünk.

Ha a hírnéujelzőnk 3-as, vagy magasabb értéket mutat, egy telek igénylése már csak 1 garasba fog kerülni a szokásos költség helyett.



ÉS

Ha a hírnéujelzőnk 6-os, vagy magasabb értéket mutat, a jokerakció végrehajtása után már nem veszítünk hírnéupontot.

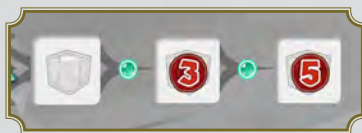
A forduló vége

Egy játék fordulója akkor fejeződik be, miután minden játékos befejezte a harmadik körét. Ekkor a játékosoknak el kell döntenükhöz, hogy befizetik-e az adót?

Adók



Minden játékosnak vagy adót kell fizetnie, vagy el kell veszítenie az aktuális körben jelzett értékű hírnévpontot. (A játékos akkor is uállalhatja a hírnévvesztést, ha lenne elég pénze az adó befizetésére, viszont, ha nincs elég pénzünk, akkor kötelező a hírnévvesztést választanunk!)



Azok a játékosok, akik jelenleg 1-nél több telekjelzőt helyeztek le Kutná Hora városában, a befizetendő adójuk a játékosablájukon feltüntetett összeggel növekszik. A többletadó 3 garas, ha 2 telekjelzőnk is van Kutná Horában, és 8 garas (3 + 5), ha a forduló végén mindhárom telekjelzőt kihelyeztük. (Ha úgy döntünk a forduló végén, hogy nem fizetünk adót, akkor ezt a telekadót sem kell befizetnünk!)

Következő forduló előkészítése

Számos más dolog is végrehajtódik a forduló végén, amelyek leírása az alábbiakban olvasható. A forduló végeztével a kezdőjátékos jelzője a bal oldalán ülő játékoshoz kerül, majd mindenki visszaveszi a kezébe a saját akciókártyáit.

Piros főnemes épületek



A piros főnemes épületeket a játék kezdetén lehelyeztük a fordulósámlálóra. Négyfős játékban a 2. forduló végén kerülnek játékba, két- vagy háromfős játékban pedig a 3. forduló végén. A kijelölt időpontban keverjük meg a lapkákat, válasszuk szét őket, és tegyünk egy-egy lapkát a városháza tábláján lévő utolsó sorba. (A többi épületlapkával ellentétben ezek a piros főnemes épületlapkák nem kerülnek egy kupacba, egymás tetejére.) Ezek a lapkák ettől kezdve már a rendelkezésünkre állnak.



Városi nagytanács kiértékelése

Az utolsó 3 forduló mindegyikének végén, az adózás után, a városi nagytanács főnemesei győzelmi pontokat ajánlanak fel minden játékosnak.



1 pontot kapunk minden egyes saját épületünk után, amely középület mellett áll. (Az eredményt szorozzuk meg a zöld színű főnemesek számával.)



Ez a játékos 4 pontot kap minden egyes zöld főnemes után a városi nagytanácsban.



3 pontot kapunk minden egyes **felhasznált** (átfordított) pelikánlapka párért. (Számoljuk össze a felhasznált lapkákat, osszuk el 2-vel, kerekítsük lefelé, majd szorozzuk meg az ezüstsínű főnemesek számával.)



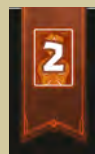
2 pontot kapunk, ha a bányák minden egyes sorában van legalább 1 lapkánk. Ha minden sorban legalább 2 bányalapkát helyeztünk el, akkor 4 pontot kapunk! (Szorozzuk meg a sárga színű főnemesek számával.)



3 pontot kapunk a játékosablánk minden olyan oszlopáért, amelyből az összes házjelzőt már eltávolítottuk. (Ezt szorozzuk meg a piros színű főnemesek számával.)

Eseménykártyák

Az eseménykártyákat elsősorban a kétfős játékban használjuk, három vagy négy játékos esetén mi döntjük el, hogy játékba helyezzük-e őket, vagy sem. A forduló eseménye határozza meg, hogy mikor érvényesül a hatása, de ez általában a forduló végén történik meg.



Egyes események a népességkártya vagy az érckártya pakli lapjait is továbblapoztatják. Ezt a forduló végén, még az adók befizetése és a városi nagytanács kiértékelése előtt hajtjuk végre!



Amikor az új fordulóra készülünk elő, fordítsuk fel a következő új eseménykártyát. Ha az új forduló eseménye megnöveli az adókat, akkor a kártya felfedésekor azonnal toljuk előre az adójelzőt!

A játék vége

A négyfős játék 5 forduló után ér véget, a két- vagy háromfős játék pedig 6 forduló után. A játék közben gyűjtött pontok után most itt az ideje, hogy kiértékeljük hosszútávú stratégiánk eredményét.

Végső pontozás



Kutná Hora

Haladjunk végig a városon épületről-épületre, és adjunk minden egyes épület tulajdonosának **1 pontot** a szomszédos épületeken, vagy a játéktábla oldalán lévő **minden egyes megegyező kis ikonért**. (Az értékelés után fordítsunk az oldalára minden épületet, hogy követni tudjuk, melyiket nem pontoztuk még.)



Bányák

Haladjunk végig minden bányasoron, és adjuk össze az adott sorban látható csillagok számát. Ez határozza meg, hogy mennyit ér majd a sor, a játéktáblára nyomtatott érték szerint. Osszuk ki a játékosok között a pontokat az elért többség szerint. Lásd az alábbi példát:

Azok a játékosok, akik nem rendelkeznek csillaggal, nem kapnak pontot még akkor sem, ha nyitottak bányát a sorban. Döntetlen helyzetben álló játékosok mindannyian megszerzik az adott helyezés pontértékét. Például, ha két játékos holtversenyben áll a második és a harmadik helyért, akkor mindketten megkapják a teljes pontszámot a második helyért, de a harmadikért már senki sem kap pontot.



A kék játékos Fűrészmalma piros és sárga kis ikonokkal rendelkezik a lapka bal felső sarkában. A kis ikonok egyezése összesen 6 pontot ér – a fenti középülettől 3-at, a jobb oldali épülettől 1-et, a lenti épülettől 1-et, a játéktábla szélén a falutól pedig 1 pontot kap.



Ez a bányasor 6 csillagot tartalmaz. A játéktábla szerint a 6 csillaggal rendelkező sorok 3/2/1 pontot érnek. A lila és a kék játékos holtversenyben megszerzik a legtöbb csillagot, ezért mindketten 3 pontot kapnak, viszont senki sem kapja meg a második helyezett pontértékét. A zöld játékos 1 pontot kap a harmadik helyért, a narancssárga játékosnak nincsenek csillagjai, ezért pontot sem kaphat, függetlenül attól, hogy hány játékos van még a sorban.



Jövedelem

Számítsuk ki a bevételünket a gazdaság játék végi állapota alapján. Osszuk el ezt a számot 10-zel (lefelé kerekítve), ennyi pontot kapunk. Például, ha a bevételünk 48, akkor 4 pontot szereztünk.



Hírnévu

A játékosok szerezhetnek vagy veszíthetnek győzelmi pontokat a hírnévjelző végső pozíciója alapján.



Extrák

1 pontot kapunk minden egyes, a játéktáblánk nyílásában lévő épületlapkáért, minden egyes olyan megigényelt telekért, amelyre nem építettünk, valamint minden egyes pelikánlapkáért, amelyet nem használtunk fel.

Győzelem

A legtöbb pontot szerző játékos megnyeri a játékot. Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinél a legtöbb garas maradt. A további döntetlen helyzeteket lovagi torna megünnepelésével kell lerendeznünk (kivéve, ha a játékosok elfogadják a döntetlen helyzetet).

KUTNÁ-HORA-TEPLOMAI

A középkori európaiak számára a mindennapi élet központja a templom volt. A bányászok különösen tudatában voltak annak, hogy minden napjukat egy magasabb hatalom kiszolgáltatójaként élik. Az első kápolnák még fából készültek, közel a bányákhoz. De ahogy a város növekedni kezdett, a városlakók kőtemplomokat építettek, amelyek közül még sok ma is áll.

SZŰZ MÁRIA NAGYTEPLOMA



A „Magas” vagy „Fenti” Szűz Mária-templomot azért nevezték így, mert magasabban feküdt a dombon, mint a város másik Szűz Mária-temploma. Építését a Kutná Hora-i Királyi pénzverde munkásai finanszírozták, és a templomhajó a mellékhajókkal azonos magasságban épült. Ennek következtében a beáramló fény minden hívőre egyformán esett, ellentétben a korszak más templomaival, amelyekben egyesek a fényben imádkozhattak, az alacsonyabb rangúak pedig az árnyékba szorultak.

Mielőtt könnybe lábadna a szemünk a pénzverde munkásainak „minden ember egyenlő” etikai irányultságától, nem árt megjegyezni, hogy azért a környező házakban élő, magasabb rangú polgárok számára elkülönített sétatányok vezettek közvetlenül az épületbe, így részt vehettek az istentiszteleten anélkül, hogy kitétek volna magukat a rossz időjárásnak, a koszos, bűzös utcáknak és a tömegnek...

MIASSZONYUNK TEPLOMA

A másik Szűz Mária templomot a népszerű „az összesörött” néven emlegeti mind a mai napig.

A legenda szerint minden nap tisztára separték az érciac macskaköveit, és összegyűjtötték a földre hullott ezüstport, amelyből végül elegendő mennyiségű pénz gyűlt össze, hogy finanszírozzák a templom építését.

Miért nevezték Kutná Hora két legfontosabb templomát egyaránt Szűz Mária templomnak? Mária a közeli sedlec-i Apátság védőszentje volt, így módon az apát azt hangsúlyozta, hogy az egyre jobban terjeszkedő új város az ő egyházi területéhez tartozik.



SZENT BORBÁLA KATEDRÁLIS



A katedrális püspöki székhely, ezért inkább székesegyháznak kellene nevezni az épületet, de a neve mégis Szent Borbála katedrális. Időnként Szent Borbála-székesegyházként is emlegetik, mert gótikus stílusban épült.



Az Írástudók céhe 1388-ban megalapította a Corpus Christi Testvériséget, hogy felépítse ezt a csodálatos templomot. A Testvériség heraldikai szimbóluma a múlt homályába vész, így csak találgatni tudjuk, hogy a keresett szimbólum a templomon található Pelikán. A pelikánról azt hitték, hogy saját vérével táplálja a fiókáit, és így a középkorban a pelikánok keresztények számára Jézus Krisztust és az ő áldozatát jelképezték.

Mivel a sedlec-i Apátság joghatóságot követelt Kutná Hora összes temploma felett, ezért a Testvériség a város falain kívül építette fel a Szent Borbála katedrális. Ez azt is jelentette, hogy nem kellett alkalmazkodniuk egyetlen szomszédos épülethez sem, ezért semmi sem gátolta őket abban, hogy egy igazán nagyszabású katedrális tervezzenek. Az építkezés a szokásos módon évszázadokig tartott, és természetesen soha nem fejeződött be az alapítók által megálmodott méretekben.

1400-ban a Szent Borbálát már használatba vették, annak ellenére, hogy a falak még csak félig épültek fel, és a mennyezet helyére is csak egy hatalmas ponyvát húztak. A középkori európaiak számára teljesen megszokott volt, hogy egy építési területen folyik az egyházi szertartás.

Tulajdonképpen, a templomhoz hasonlóan a mi játékunkban is a Szent Borbála a város falain kívül áll, és nincs határidő a befejezésére. Vajon sikerül-e a játék vége előtt felépítenünk a tetőt, vagy a gyülekezet az egész játékot egy ponyva alatt tölti? Rajtunk múlik.

Függelék

Szabályemlékeztetők

- A készlet bányaamezők feltöltését csak a bányaakció első lépéseként végezhetjük el, még a bányalapka lehelyezése előtt, utána már nem.
- Ha elfogynak a bányalapkák, keverjük meg a teljes dobókupacot, és hozunk létre egy új húzókupacot. (Mindhárom lapkakészlet összekeveredik.)
- A már lehelyezett bánya nem befolyásolja a felette lévő bányaamező költséget, és nem is biztosít hozzáférést ahhoz a mezőhöz.
- A bányászati technológia szintje csak akkor növekszik, ha egy játékos felépít egy céhes bányaépületet.
- Nem vehetünk el olyan céhes épületlapkát, amelyhez nem tartozunk.
- Amennyiben a termelésünk meghaladja a 10 egységet, hagyjuk a bevételjelzőnket a 10-es értéken, és a továbbiakban használjuk a játékosablánk melletti extra jelölőnket.
- A jutalom, amely lehetővé teszi, hogy ingyen elvehessünk egy épületlapkát a városi tanács táblájáról, az csak középületekre vonatkozik.

Különleges esetek

ELFOGYOTT TARTOZÉKOK

A játékosablánkon lévő tartozékok korlátozottak. Ha egy akcióhoz olyan telekjelzőre, házjelzőre vagy bányászfigurára van szükségünk, ami már nem rendelkezik, akkor a végrehajtott akciónak nem lesz hatása! A főnemeslapkák száma minden színből mindössze 3 darab, és ha egy hatás olyan főnemeslapkát nevez meg, ami már nem áll rendelkezésünkre, akkor hagyjuk figyelmen kívül azt a részt. A pelikánlapkák és a garasok viszont korlátlanok, ha elfogynának, használjunk nyugodtan bármilyen más megfelelő eszközt, hogy helyettesíteni tudjuk.

AKCIÓK FIGYELMEN KÍVÜL HAGYÁSA ÉS A SZENT BORBÁLA KATEDRÁLIS

Bármikor, amikor végrehajtottunk egy akciót, eldönthetjük, hogy érvényesül-e a hatása. Például, ha kijátszunk egy kártyát akcióként, bejelenthetjük, hogy eltekintünk az akció hatásától. Figyelmen kívül hagyhatjuk azt is, ha jutalmat szerzünk, nem kötelező végrehajtanunk a középületekkel kapcsolatos akciót, viszont továbbra is megszerezhetjük az általa kínált pontokat. Kijátszhatjuk a Szent Borbála kártyaakciót, de figyelmen kívül hagyhatjuk a lapka közepső, előnyös hatását is. Ez utóbbi szabály még azokra a lapka közepén látható hatásokra is vonatkozik, amelyek nem akciók. Például a 6. lapka hatásának végrehajtásakor figyelmen kívül hagyhatjuk a lehetőséget, hogy főnemeset helyezünk a közös készletből a kistanácsba, és csak a két pontot gyűjtjük be. A 3. lapkán 1 hírnevet kellene veszítenünk, de dönthetünk úgy is, hogy nem távolítjuk el a házjelzőt a játékosablánkról (és így nem növeljük a saját termelésünket sem).

BÁNYÁSZATI SZABÁLYOK

Megtehetjük, hogy kifizetjük a teljes összeget, de ennek ellenére csak 1 bányászt helyezünk át a készlet mezőre. Miután megnéztük a választott bányalapkákat, eldobhatjuk az összes lapkát és dönthetünk úgy is, hogy most nem nyitunk új aknát. Hasonlóképpen, amikor egy bánya technológia lapkáról kell döntenünk, választhatjuk azt is, hogy inkább eltávolítjuk a játékból és nem tesszük le a bányaamezőre.

KORLÁTOZÁSOK

Az adók nem emelkedhetnek tovább a játékban 25 garasnál. Ha a népszerűkártya- vagy az érc-kártya pakli eléri az utolsó lapot is, ezután már figyelmen kívül kell hagynunk azokat a hatásokat, amelyek megpróbálnák továbblapoztatni a paklit.

Készítők

ONDŘEJ BYSTRŮŇ • PETR ČÁSLAVA • PAVEL JAROSCH

FEJLESZTŐI CSAPAT: Tomáš "Uhlík" Uhlíř
Emil Jenerál
Jakub Uhlíř
Vít Vodička
Adam Španěl

GRAFIKAI TERVEZÉS: Radek "RBX" Boxan

ILLUSZTRÁCIÓ: Milan Vavroň
Jakub Politzer
Štěpán Drašťák
Dávid Jablonovský

ELŐZETES ÉS 3D ESZKÖZÖK: Radim "Finder" Pech
Roman Bednář

FOTÓK KUTNÁ HORÁRÓL: Josef Časlava

GYÁRTÁS: Vít Vodička

SZABÁLYKÖNYV: Jason Holt

PROJEKTMENEDZSMENT: Jan "Zvonda" Zuoniček

PROJEKTFELÜGYELET: Petr Murmak

MAGYAR SZABÁLY: Holl Márti és Dobrovics Péter

MAGYAR VÁLTOZAT: Szöllősi Peti

Ondřej: Ajánlom édesanyámnak, aki a játék létrehozásának ötletét is adta, és feleségemnek, Katyának, aki a fejlesztés éve alatt a legnagyobb segítségemre volt. Különösen a prototípus-hoz készített gyönyörű illusztrációikért. Köszönöm nektek!

Petr: A játékot apámnak szeretném ajánlani, aki rengeteg lenyűgöző fényképet készített Kutná Horá-ról, valamint Charlesnak és Sandy-nek, akiket sajnós egyedül hagytam a városban. Ígérem, legközelebb jobb idegenvezető leszek.

Külön köszönet:

Jirka Palochnak, aki a játék legkorábbi verziójától kezdve a legelkötelezettebb tesztelő és támogatóm volt. **Maria Vershinina**val a tesztelés során folytatott matematikai és pszichológiai megbeszélésekért. **A Cseh Ezüst Múzeumnak** a kérdéseink megválaszolására fordított időért és türelméért. **Emil Jenerálnak**, a játék legjobb nagykövetének. ♦ Külön köszönet **Radek „RBX” Boxannak**, mert szembe mert menni a közvéleménnyel. ♦ **Jason Holt**nak, a szenvedélyes történelmi vitáinkért. ♦ **Kuba „professzor” Kutilnak**, aki a megfelelő időben támogatott. ♦ **Daniele Tascini** tanácsáért, hogy mit akarnak valójában a játékosok. ♦ **Kuba Uhlíř**nek a látszólag láthatatlan munkájáért, miközben mindent megszervezett. ♦ **Tomáš „Uhlík” Uhlíř**nek és **Vít Vodičkának** az együtt töltött hetekért, amelyeket a táblázatok kiegyensúlyozásával töltöttünk. ♦ **Milan Vavroň**nek, amiért képes volt megbirkózni az összes véleménnyel, miközben fantasztikus alkotást hozott létre. ♦ **Jakub Politzer**nek, aki segített megvalósítani a vizuális oldalról alkotott elképzeléseinket. ♦ **Jan „Zvonda” Zuoniček**nek, amiért még akkor is nyugodt tudott maradni, miközben mindenki meghűlyült. ♦ **Adam Španělnak**, az összes ötletért, amit a bányaakciók tervezésével kapcsolatban adott. ♦ Köszönettel tartozunk a **családnak és a barátoknak** is, akik végig hittek bennünk.

Köszönjük az egész CGE csapatnak, hogy nem csak támogatták a játékunkat, hanem hatalmas munkát is tettek bele a végleges verzióba, az Ezüstváros népszerűsítésébe.

A CGE legelkötelezettebb tesztelői:













David Nedúidek, Iva Nedúidková, Honza Bartoš, Zuzana Zadražilová, Tomáš Zadražil, Jana Mikulová, Klára Nedúidková, Miroslav Felix Podlesný, Regina Urazajeva, Tomáš Helmich, Paulína Hornová, Zdeňka Čermáková, Martin "Intoš" Sedmera, the whole District 5, Ruda Malý, Petr "Peca" Palička, Jelle Seruranckx, Michal Mašek, Daniel Knápek, Jiří "Růzmen" Růžička, Pavel "Money are not important" Češka, Ondřej Černocho, Petr "Pitrs" Horáček, Petr "Youda" Plašil, Milan "Ozzy" Zborník, Michal Ringer, Michaela Macková, Ladislav Pospěch, Son Tung Pham, Lea Čerueňanská, Miloš Procházka, Ivan "Ekp" Dostál, Diana Lafféřsová.

Importálja és Magyarországon forgalomba hozza a Vagabund kiadó EC
www.jojatekjoaron.hu





© Czech Games Edition
2023 Október
www.CzechGames.com



Bánya- és épülethatások

-  Növeljük a jelzett áru termelését a feltüntetett mennyiséggel.
-  Mozgassuk az ábrázolt áru jelzőkarját 1 egységgel jobbra.
-  Vegyük fel a legfelső bányatechnológia lapkát, és játsszuk ki úgy a táblára, mintha ingyen bányalapka lenne. Nem kell érte semmit sem fizetnünk, és jelöljük meg az egyik bányászunkkal, amit a készenléti mező melletti zónából veszünk el.
-  Lapozzuk tovább az ércártya paklit a jelzett mennyiségű lappal.
-  Lapozzuk tovább a népszerűségártya paklit a jelzett mennyiségű lappal.
-  Megkapjuk a jelzett pontokat, és azonnal lépjük is le a pontszámlálóval.
-  Megkapjuk a jelzett hírnévpontot, és azonnal jelöljük is a változást a hírnévsávon.
-  Vegyük el a jelzett mennyiségű pelikánlapkát a közös készletből. Tároljuk a lila oldalával felfelé, amíg nem használjuk fel őket.
-  Növeljük az adót a jelzett összeggel.
-  Helyezzük át a jelzett főnemeslapkát a közös készletből a kistanács területére.
-  Távolítsunk el 1 házjelzőt a játékosablánkról. (A sorban ennek a bal szélső háznak kell lennie, és hagyjuk figyelmen kívül a kapcsolódó jutalmat is.)
-  Fordítsuk meg az aktuális Szent Borbála katedrálislapkát. Ha adóemelésre ad utasítást, akkor növeljük a jelenlegi adóértéket. (Ha már kész a katedrális, vagyis mind a 11 lapkát átforgattuk, akkor a lapkáknak nincs további hatása.)

Gazdasági változások

-  A szám melletti csillag azt jelzi, hogy az érték éppen most változott.
-  A város építi az épületet. Dobjuk el a kupac legfelső lapját, és mozgassuk a jelzőkart egy egységgel jobbra (*lásd a teljes leírást a 15. oldalon*).
-  Jelenleg senki sem építhet ebből a típusból épületet, amelyek ezt az árut termelik.
-  Fordítsuk meg a paklit.

Szent Borbála katedrális lapkái



1. Kapunk 2 hírnévpontot.
2. Kapunk 1 hírnévpontot, és hajtsuk végre egy engedély megszerzése akciót, de nem kell fizetnünk semmit az épületlapka elvételéért.
3. Elveszítünk 1 hírnévpontot. Válasszuk ki egy céhet a játékosablánkon, és távolítsuk el a cég bal szélső házjelzőjét, és növeljük 2-vel az adott árucikk termelését. (További jutalmat nem kapunk a házjelző levételéért.)
4. Kapunk 1 hírnévpontot. Végezzünk el egy telekakiót, nem kell fizetnünk a telekért, és nem kell már meglévő épület melletti telket választanunk.
5. Elveszítünk 2 hírnévpontot, majd végezzünk el 2 bevételakiót! (Azaz kétszer kapjuk meg az aktuális bevételünket, és akár 2 főnemes is beküldhetünk a városi nagytanácsba.)
6. Kapunk 2 győzelmi pontot. Vegyük el 1 főnemeslapkát a közös készletből (nem a játéktábláról), és helyezzük be a városi nagytanács pontozómezőjére.
7. Minden egyes épületünk melletti középület után kapunk 1 hírnévpontot.
8. Kapunk 1 győzelmi pontot. Végezzük el egy építkezésakiót 0 fa költséggel.
9. Hajtsunk végre 2 bányaaquíót. Az építkezésért 0 fát fizetünk, majd jelöljük meg a bányákat olyan bányászfigurával, amely NEM a készenléti bányamezőn állnak. (Átmozgathatunk bányászokat is a készenléti bányamezőről, ha nincs másol.)
10. Válasszuk ki az egyik épületünket és minden olyan kis ikonért, amely megegyezik a szomszédos épületen lévő, vagy a játéktábla szélén látható kis ikonokkal, 1-1 pontot kapunk. (Pontosan úgy, mint a végső pontozáskor, csak itt most egyetlen épületet értékelünk.)
11. Kapunk 5 győzelmi pontot, majd fordítsuk meg ezt a lapkát. Mostantól bármelyik játékos, aki elvégző egy Szent Borbála akciót, 2 hírnévpontot szerez.