

تبریز Tabriz

A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT.
TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ,
SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE,
SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

Szállj versenybe és legyél te a leghíresebb szőnyegszövő a folyton nyüzsgő, perzsa piacvárosban, Tabrízban! Kezdetben csak közembereknek fogsz megrendeléseket teljesíteni, de ahogy hírnevet szerzel magadnak, kereskedők és nemesek is igényt tartanak majd a munkádra. Meneszd hát a segédeidet a Nagy Bazár üzleteibe, hogy beszerezzék a szükséges alapanyagokat. Minél előbb elkészülsz a megrendelt szőnyegekkel, annál nagyobb presztízsrre tehetsz szert, amivel aztán a konkurencia fölé kerekedhetsz. Csak egyvalaki lehet a szőnyegszövők legjobbika, és ha elég gyorsan és jól dolgozol, akkor nem lesz kérdés, hogy ki a szakma mestere!

A játék áttekintése

Ebben a játékban egy perzsa szőnyeg-kereskedőt alakítasz. A fordulók során a segédeidet jelképező három figurát kell minél ügyesebben mozgatnod a Nagy Bazár területén. Csapj le a legjobb ajánlatokra, amit jellemzően a nagy árukészletet felhalmozó üzletek kínálnak, de alkalmi vételek reményében a Nagy Bazár peremére eső területeken is szerencsét próbálhatsz.

Ha sikerült összegyűjtened a szükséges alapanyagokat, akkor készítsd el a megrendelt szőnyeget, így nem csak pénzhez juthatsz, de a presztízsed és a tapasztalatod is növekszik, továbbá új képességek válnak elérhetővé számodra.

A játék végét az idézi elő, ha egy játékos teljesíti a 9. megrendelését, vagy ha eléri valaki a 14 tapasztalatspontot. Az a szőnyegszövő nyer, akinek a legmagasabb a presztízse!



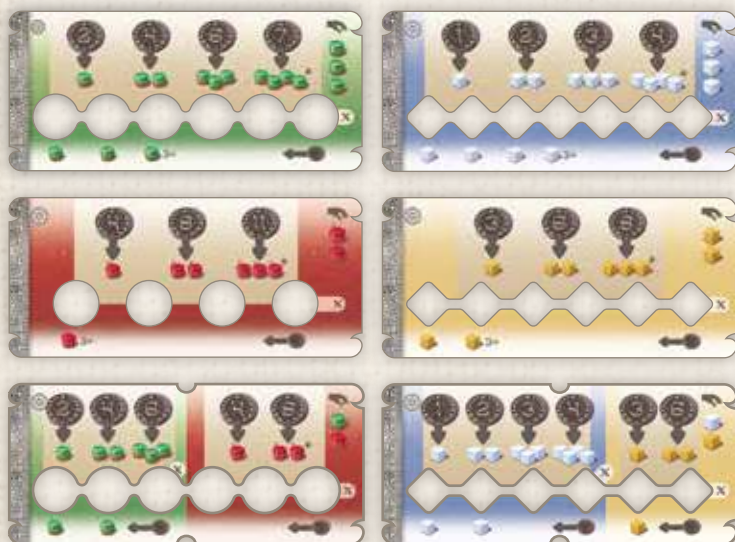
Játékelemek



1 neoprén játékszőnyeg (a Nagy Bazár)



1 Meidan-lapka (Pótlén)



6 üzletlapka



2 sikátorlapka



6 kereskedőlapka



5 szőnyegszövő műhely



27 Karmandan
(közember)
megrendelésekártya



27 bazaari (kereskedő)
megrendelésekártya



27 ashraf (nemes)
megrendelésekártya



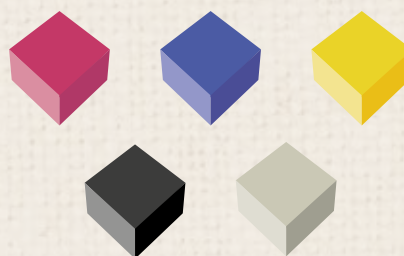
10 haladóműhely-
kártya



15 segéd
(játékosszínenként 3-3 darab)



5 kapasztalatjelölő



5 presztízsjelölő
(játékosszínenként 1-1 darab)



10 tízgeronos



14 ötgeronos



42 egygeronos



15 selyem



20 kármínfesték



25 teveszőr



30 növényi
festék



30 gyapjú



6 fekete
dobókoeca



4 szürke
dobókoeca



3 fehér
dobókoeca



1 bónuszpresztízsjelölő




1 kezdőjátékos-
jelölő


Előkészületek

1 A Nagy Bazár felállítása

Terítsd le a játékszőnyeget a játékosok számának megfelelő oldalával felfelé (ezt a szőnyeg bal alsó sarkában látható ikon jelzi).






2 játékos esetén: Amikor ezen az oldalon játszotok, tedd vissza a dobozba a vegyes üzletlapkákat (lásd a 11. oldalon). Azokra most nem lesz szükség.

Az első játék: Javasoljuk, hogy az első játszma során az  oldalukkal felfelé helyezd le a lapkákat. Egyéb esetben legyen véletlenszerű, hogy az egyes lapkák melyik oldalukkal vannak felfelé.

Helyezd a Meidan-lapkát az  oldalával felfelé a középső üres mezőre; a másik oldalát a Haladó műhelyek játékmódban kell használni (lásd a 14. oldalon). Válogasd szét a többi lapkát típus szerint (az eltérő típusokon különböző bevágások/szélek vannak), majd helyezz a játékszőnyeg minden üres mezőjére 1-1 odaillő lapkát.

2 Pénzek és alapanyagok készlete

Csoportosítsd a qeronokat az értékük szerint, az alapanyagokat pedig szín szerint, majd helyezd őket a Nagy Bazár közelébe. Az egyszerűség kedvéért érdemes lehet érték szerint növekvő sorrendbe rendezni az alapanyagokat, az alábbiak szerint.

-  Gyapjú (fehér kockák) – a legolcsóbb alapanyag
-  Növényi festék (zöld korongok)
-  Teveszőr (sárga kockák)
-  Kárminfesték (vörös hengerek)
-  Selyem (lila kockák) – a legdrágább alapanyag


3 Dobókockakészlet

Helyezd mindegyik dobókockát a Nagy Bazár közelébe; ez képezi majd a dobókockakészletet. Bizonyos lapkák és akciók használatakor innen kell majd elvenni vagy cserélni a dobókockákat.

4 Üzletlapkák

Töltsd fel az üzletlapkákat, egy-egy megfelelő alapanyagot helyezve azon kínálatmezőkre, melyek alatt alapanyagikon szerepel. Az előkészületek során az üzletlapkákon szereplő többi ikont hagyd figyelmen kívül.



♠Hagyd figyelmen kívül az  ikont az előkészületek során.

Ellenőrizd a piaclapkákon és a sikátorlapkákon a dobókockáknak fenntartott mezőket. Ha ikon jelzi, akkor dobj a megfelelő színű kockákkal, majd helyezd azokat az adott mezőkre. Hagyd figyelmen kívül az üres kockamezőket.



5 A megrendléspaklik és a dobópaklik

A játékban három eltérő színű megrendléspakli van: karmandan megrendelések (barna), bazaari megrendelések (vörös), illetve ashraf megrendelések (kék). Keverd meg külön-külön a paklikat, majd helyezd azokat képpel lefelé a Nagy Bazár közelébe. A paklik mellett egy-egy dobópaklinak is hagyjál helyet.


6 A bónuszpresztízs-jelölő

Helyezd a bónuszpresztízs-jelölőt egy könnyen elérhető helyre.

7 Játékostartozékok

Minden játékos: Válasszatok magatoknak egy-egy szőnyegszövő műhelyt. Helyezzétek azt magatok elé a többszemélyes játékmód oldalával felfelé (a másik oldala az egyszemélyes, Riválisok játékmódhoz kell), illetve vegyétek magatokhoz a következőket:

- 3 segédet a saját színetekben;
- a presztízsjelölőt a saját színetekben;
- egy tapasztalatjelölőt.

Helyezzétek a tapasztaltjelölőt a 0 tapasztaltpontmezőre (karakteretek arcképének bal oldalán), a presztízsjelölőt a játékszőnyeg 0  presztízsmezőjére, a segédeiteket pedig állítsátok talpra a Meidan-lapka köré, a Nagy Bazár főterén.

8 A kezdőjátékos és a kezdőtőke

Az a játékos kezd, aki legutóbb vásárolt szőnyeget. Ez a játékos magához veszi a kezdőjátékos-jelölőt. A kezdőjátékostól kezdve osszátok ki a következőket a játékosoknak, az óramutató járásának irányában haladva:



9 Kezdő megrendléskártyák

Minden játékos: Az első játékostól kezdve és az óramutató járásának irányában haladva húzzon mindenki 4-4 karmandan megrendléskártyát, majd tartson meg közülük 2-2-t. Ez lesz a kezdőkezetek, amit tartsatok titokban egymás előtt. Az eldobott kártyákat helyezzétek a karmandan megrendelések dobópaklijába.



Játék előkészítése
3 főre

Játékmenet

A Tabriz előre nem meghatározott számú fordulóból áll. Az első forduló kivételével mindegyik forduló a műhelyfázissal kezdődik. Ezen fázis után a játékosok 3-3 kört játszanak a kezdőjátékoskal kezdve és az óramutató járásának irányában haladva.

Amikor valaki elsőként teljesíti a 9. megrendelését vagy elsőként szerzi meg a 14. tapasztal pontját, akkor megkapja a bónuszpresztízs-jelölőt és a köre végén előidézzi a játék végét. Ekkor minden további játékos lejátsszik még egy utolsó kört, s ezután mindenki összeszámolja a saját presztízsét. A legtöbb presztízs ponttal rendelkező játékos nyeri el Tabriz leghíresebb szőnyegszövőjének a címét.

Egy forduló menete

Minden forduló két egymást követő fázisból áll:

- **Műhelyfázis** (az első fordulóban kimarad)
- **Akciófázis** (az első körben körsorrendben, a másodikban ellentétes irányban, a harmadikban újból körsorrendben kerülnek sorra a játékosok)

A körödben hajtsd végre a következő lépéseket ebben a sorrendben:

- 1. Lépj egy segéddel (kötelező)
- 2. Végrehajthatod annak a lapkának az akcióját, ahol a segéded befejezte a mozgást (opcionális)
- 3. Teljesítheted egy kézben tartott megrendelésedet (opcionális)

Minden forduló végén igaz, hogy mindegyik játékos lépett a 3 segédjével, lehetősége volt végrehajtani 3 lapka akcióját és teljesíthetett 3 megrendelést.

Akciófázis

A játék első fordulója rögtön az akciófázissal kezdődik (tehát kimarad a műhelyfázis).

A körödben hajtsd végre a következő lépéseket ebben a sorrendben:



Ez a segéd felkeresett egy üzletlapkát, hogy növényi festékeket vásároljon. ♥

1. Lépj 1 segéddel (kötelező): Válaszd ki az egyik segédedet, amelyik még nem mozgott ebben a fordulóban (amelyik talpon áll). Lépj ezzel a segéddel legfeljebb 3 lapkányi távolságra, követve a lábnyomokkal jelölt útvonalakat. Az elágazásoknál bármilyen irányba továbbhaladhatsz. A mozgást követően fektesd le a segédet az oldalára, ezzel jelezve, hogy ő már mozgott ebben a fordulóban. Fontos, hogy a segédeknek új lapkára kell érkezniük, nem maradhatnak ugyanott, ahol a fordulót kezdték.

Egy lapkát fordulónként csak egyszer látogathatsz meg és használhatsz. Tehát arra van lehetőség, hogy egy olyan lapkára lépj, ahol van egy álló segéded (aki még nem mozgott az adott fordulóban), viszont olyan lapkára már nem léphetsz, ahol egy oldalára fektetett segéded van (aki már mozgott az adott fordulóban).

A játékosok segédei nem korlátozzák egymást. Akár több játékos segéde is tartózkodhat egyidejűleg ugyanazon a lapkán, csak ügyelni kell a mozgás egyéb szabályainak betartására.

Kivétel: A Meidan-lapkára (vagyis a kezdőlapkára) bármilyen távolságból és bármelyik lapkáról visszaléphetnek a segédek. Ezenkívül a Meidan-lapkát nem kötelező elhagyniuk a segédeknek, tehát mozgás nélkül végrehajthatják annak akcióját, akár egymást követő fordulóban is. Sőt, több segéded is tartózkodhat egyidejűleg a Meidan-lapkán, tehát akár minden körben mozgathatsz oda segéded, így egy fordulón belül is többször végrehajthatod annak akcióját.

2. Végrehajthatod a lapka akcióját (opcionális): Miután a lépést követően az oldalára fektetted a segédet, lehetőséged van végrehajtani az adott lapka akcióját (az egyes lapkák akcióinak részletes leírását lásd a 10–13. oldalon).



3. Teljesíthetsz egy megrendelést (opcionális):

Ha sikerült összegyűjtened a szükséges alapanyagokat egy kezekben lévő megrendeléshez, akkor azt most teljesítheted. Ilyenkor a felhasznált alapanyagok visszakérülnek a készletbe, te pedig megkapod a megrendelés teljesítése után járó fizetséget. Ezután csúsztasd a teljesített megrendelést a szőnyegszövő műhelyed alá úgy, hogy csak a kártya legalsó sávja látszódjon ki. A további forduló műhelyfázisa során bármennyit végrehajthatsz a sávokon látható akciók közül.

Tipp: Előfordulhat, hogy teljesítettél minden megrendelést, és nincs min dolgoznod. A Meidankártyáról tudsz majd újakat szerezni.

Vegyes üzletek kínálatának feltöltése

Bizonyos üzletekben kétféle alapanyag is kapható.

- Ha az árak alatt csak egyféle alapanyagikon szerepel, akkor a lapka két oldala egymástól függetlennek tekintendő. Ilyen esetben az egyes alapanyagok csak a saját oldalukra kerülhetnek a kínálatsávon, sőt túltöltés esetén is csak az adott alapanyagokat kell eltávolítani, függetlenül a kínálatsáv másik oldalától.
- Ha az árak alatt kettős színezésű alapanyagikon szerepel, akkor az alapanyagok egy közös kínálatsávon osztoznak. Feltöltéskor is vegyesen kerülnek az alapanyagok a kínálatsávra a lapka jobb felső sarkában látható sorrend szerint (fentről lefelé), vásárláskor pedig jobbról balra haladva, felváltva majd megvenni őket. Fontos, hogy a kínálatsáv túltöltésekor az összes alapanyagot el kell távolítani a lapkáról.

A vegyes üzletekkel kapcsolatos további információkat lásd a 11. oldalon.



A kínálatsávnak csak a bal oldalát kell kiüríteni, ha nem fér oda egy ötödik gyapjú. Ettől teljesen független a kínálatsáv jobb oldala, amelyet csak akkor kell kiüríteni, ha egy harmadik teveszörrel töltödne túl.

Szükséges alapanyagok

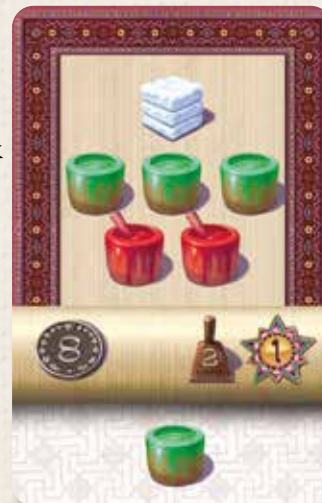
.....▶

Fizetség

.....▶

Műhelyakció

.....▶



Műhelyfázis

Az első forduló kivételével mindegyik a műhelyfázissal kezdődik.

A műhelyfázis során hajtsd végre a következő lépéseket ebben a sorrendben:

1. Töltsd fel a lapkák kínálatát:

Ellenőrizd a játékban lévő lapkák jobb felső sarkát. Ha bizonyos számú alapanyagot látsz egy kezett ábrázoló ikon alatt, akkor tedd az itt jelzett mennyiségű alapanyagot a lapka kínálatába. Az üres mezőket balról jobbra kell feltölteni. Ha menet közben betelik az összes mező, akkor a további alapanyagok elvesznek. Ha viszont egy X ikon is szerepel a kínálatsáv végén, és nem fér oda az üres mezőkre minden új alapanyag, akkor a lapka TELJES kínálatát el kell távolítani. Ebből az üzletből már nincs mit vásárolni az adott fordulóban.

Megjegyzés: Bizonyos lapkákra külön szabályok vonatkoznak, amelyek megváltoztathatják a kínálatfeltöltés menetét.

2. Állítsd a talpukra a segédek: Ez jelzi, hogy ismét készen állnak a mozgásra.

3. Dobj a dobókockákkal: Dobj újra a lapkákon lévő kockákkal, és tegyél a dobott alapanyagokból a lapkára a vonatkozó szabályok szerint (a dobókockákat alkalmazó lapkák részletes leírását lásd a 12–13. oldalon).

4. Hajts végre műhelyakciókat: A megrendések teljesítését követően különféle műhelyakciók is a rendelkezésedre állnak majd, amelyekkel többek között növelhetők a bevételek és cserék is végrehajthatók. A műhelyakciók végrehajtására ebben a fázisban van lehetőség. (A játékban szereplő ikonok és képességek leírását lásd a 9. oldalon.) E fázis során minden műhelyakció legfeljebb annyiszor hajtható végre, ahányszor előfordul a műhely alatti kártyákon. A műhelyakciók végrehajtási sorrendje tetszőleges.

5. Adjátok át a kezdőjátékos-jelölőt: Adjátok eggyel balra a kezdőjátékos-jelölőt. A következő fordulóban az új kezdőjátékos lép majd először.

A forduló vége és új forduló kezdete

Egy forduló akkor ér véget, miután minden játékos mozgott mindhárom segédjével és befejezte a körét. Ha valamelyik játékos teljesíti a 9. megrendelését vagy megszerzi a 14. tapasztalatsávját, akkor előidézzi a játék végét. Egyébként új forduló kezdődik.

A játék vége és a pontozás

Az a játékos, aki elsőként teljesíti a 9. megrendelését vagy elsőként szerzi meg a 14. tapasztalatsávját, megkapja a bónuszpresztízsjelölőt. Ez a jelölő további 2 presztízspontot ér.

A játék végének előidézése után minden más játékos lejátsszik még egy-egy utolsó kört, majd mindenki összeszámolja a saját presztízst:

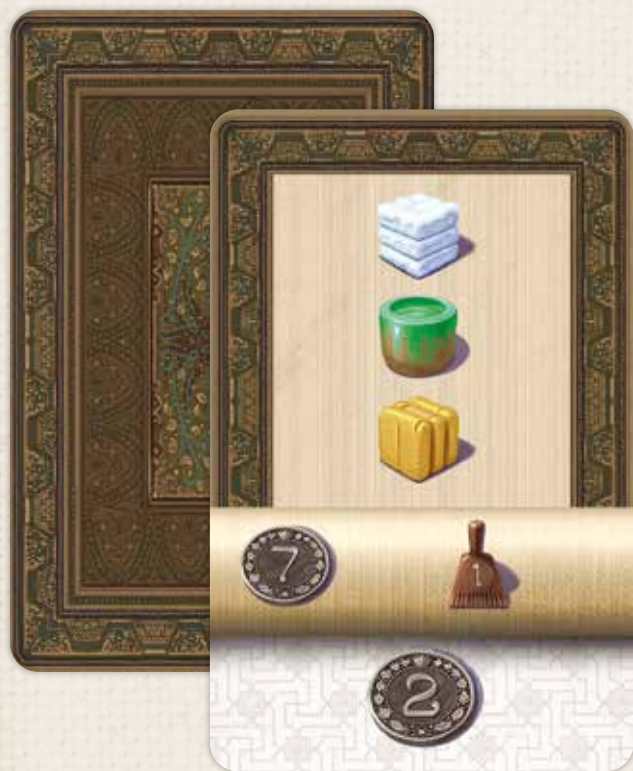
- A teljesített megrendelések alapján;
- A tapasztalatsáv alapján;
- Továbbá +2 presztízst ér a bónuszpresztízsjelölő.

A legtöbb presztízsponttal rendelkező játékos nyeri el Tabriz leghíresebb szőnyegszövőjének a címét.

Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek összesítve a legtöbb qeron és alapanyag áll a rendelkezésére, minden alapanyagot 1 qeron értékűnek számítva. Ha továbbra is döntetlen az állás, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen.

Megrendelések

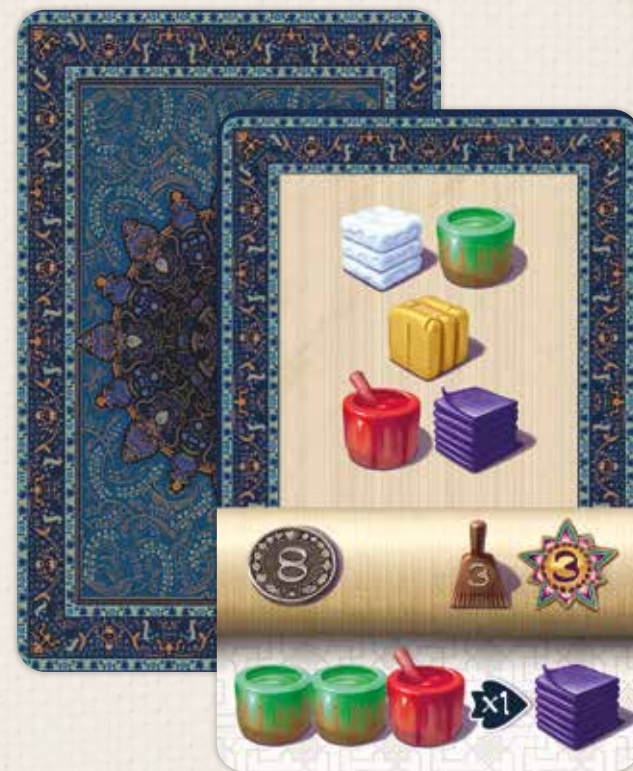
Minden rendeléskártya egy megrendelt szőnyeget jelképez. A megrendeléseknek három kategóriája van. Minél értékesebb alapanyagokból készül egy szőnyeg, annál nagyobb az utána járó fizetség.



Karmandan: Kezdetben csak a közemberek bíznak meg munkával. Az ő megrendeléseik teljesítéséhez olcsó és könnyen beszerezhető alapanyagok is elégsek. Ezek a megrendelések jellemzően kevesebb presztízst, de több qeront érnek, mint a bazaari és az ashraf megrendelések.



Bazaari: Ha már rendelkezel legalább 2 tapasztalattal, akkor kereskedőktől is kaphatsz megbízást. Ezeknek a megrendeléseknek a teljesítéséhez már drágább alapanyagok kellenek, amiknek a beszerzése is nehezebb, viszont az erőfeszítéseid jutalmaként több presztízst tehetsz szert, illetve több tapasztalatot szerezhetsz és több műhelyakcióhoz juthatsz.



Ashraf: Miután összegyűjtöttél legalább 6 tapasztalattal, a nemesség tagjainak is dolgozhatsz, akik kizárólag a legjobb minőségű termékekben érdekeltek. Ezeknek a megrendeléseknek a teljesítéséhez a legdrágább alapanyagok szükségesek, azonban általuk juthatsz a legtöbb presztízshoz és tapasztalathoz. Ezeken a megrendeléseken a leggyakoribbak és a legerősebbek a megszerezhető műhelyakciók.

Minden rendeléskártya esetében meg vannak határozva a teljesítésükhöz szükséges alapanyagok, illetve az utánuk járó fizetség. Bizonyos esetekben ezenkívül tapasztalatot és presztízst is kaphatsz jutalmul, továbbá valamilyen műhelyakcióhoz is hozzájuthatsz.

Szükséges alapanyagok: Ezek az alapanyagok szükségesek a megrendelés teljesítéséhez.

Fizetség: A munkád ellenértéke, amit meg kapsz a megrendelés teljesítésekor. A feltüntetett jutalmakat csak egyszer kapod meg.

Presztízst: Bizonyos megrendelések teljesítésekor a presztízsed és a tapasztalatod is növekszik.

Műhelyakció(k): Az itt látható akciók elvégezhetők a műhelyfázis során (lásd a 7. oldalon). Minden egyes akció kártyánként kizárólag egyszer hajtható végre minden műhelyfázis során, azonban több példány is gyűjthető egy adott akcióból több rendeléskártya teljesítésével, és azok külön-külön végrehajthatók. A műhelyakciók végrehajtási sorrendje tetszőleges. Jellemzően bevételt vagy cserelhetőséget biztosítanak a számodra, de más hatásaik is lehetnek.

Szükséges
alapanyagok

Fizetség

Műhelyakció



Presztízst

Ikonok



Kapsz a készletből egyet a jelzett alapanyag(ok)ból.



A jelzett mennyiségű qeront kapsz a készletből.



A jelzett mennyiségű tapasztal pontot kapsz.



A jelzett mennyiségű presztízst kapsz. Lépd le a kapott mennyiséget a saját presztízsjelölőddel a Nagy Bazár felett látható sávon.



Vegyél el egy megfelelő színű dobókockát a dobókockakészletből. Dobj vele, majd kapsz egyet a készletből a dobott alapanyagból.



Tedd vissza a készletbe a nyíltól balra lévő alapanyag(ka)t, majd megkapod a nyíltól jobbra lévő alapanyag(ka)t.



Tedd vissza a készletbe a nyíltól balra lévő alapanyag(ka)t, majd kapsz annyi qeront a készletből, amennyit a nyíltól jobbra látsz.



Tegyél vissza annyi qeront a készletbe, amennyit a nyíltól balra látsz, majd megkapod a nyíltól jobbra lévő alapanyag(ka)t.



Tegyél vissza 8 qeront a készletbe, majd húzz egy megrendelést a számodra elérhető paklik valamelyikéből (lásd A tapasztalatsáv című szakaszt a lap jobb oldalán).



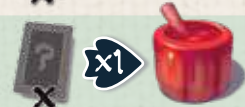
Tegyél vissza 8 qeront a készletbe, majd kapsz 1 tapasztal pontot.



Dobj el egy megrendelést a kezedből és tegyél vissza 4 qeront a készletbe, majd húzz egy új megrendelést a számodra elérhető paklik valamelyikéből (lásd A tapasztalatsáv című szakaszt a lap jobb oldalán).



Dobj el egy megrendelést, majd kapsz annyi qeront a készletből, amennyit a nyíltól jobbra látsz.



Dobj el egy megrendelést, majd kapsz 1 kárminfestéket a készletből.

A legtöbb cserénél az ikon látható. Ez azt jelzi, hogy az adott csere csak egyszer hajtható végre az akció használatakor. Azonban ha egy adott csere többször is elérhető a számodra (pl. több teljesített megrendeléstől is szerepel az akció), akkor azok egymástól függetlenül is végrehajthatók. Ilyenkor értelem szerűen megismételhető az adott csere.

A tapasztalatsáv

Elsősorban a megrendelések teljesítésével növelhető a tapasztalatod, illetve később vásárolhatsz is tapasztal pontokat. A tapasztalatodat a szőnyegszövő műhely tapasztalatsávján követheted, amely lentebb is látható. Alacsonyabb szinteken új képességek válnak elérhetővé számodra minden második tapasztal pont után. A megszerzett képességek a játék végéig érvényben maradnak. Magasabb szinteken bónusz presztízst kapsz minden második tapasztal pont után.



Húzz 2 bazaari megrendelést a képesség megszerzésekor. Tartsd meg az egyiket, a másikat pedig dobj el. Mostantól a karmandan és a bazaari pakliból is húzhatsz új megrendeléseket.



A segédeid 4 lapkányi távolságra is léphetnek a korábbi 3 helyett. A lépés egyéb szabályai továbbra is változatlanul érvényesek.



Húzz 2 ashráf megrendelést a képesség megszerzésekor. Tartsd meg az egyiket, a másikat pedig dobj el. Mostantól bármelyik pakliból húzhatsz új megrendeléseket.



Amikor 4 új megrendelést húzol a Meidan-lapkán (főtéren), akkor a továbbiakban 2 kártyát is megtarthatasz a korábbi 1 helyett. Ez a képesség nem érvényesül olyankor, amikor csak egy megrendelést húzol fel.



Minden köröd végén akár 2 megrendelést is teljesíthetsz. Ha 1 megrendelés teljesítésével jutottál ehhez a képességhez, azonnal teljesíthetsz egy második megrendelést.

A Meidan- és az üzletlapkák

A Meidan-lapka

Minden segéd a Meidan-lapkán kezdi a játékot. Szintén itt vehetsz fel új megrendeléseket és itt keresheted fel a bankot.

A segédek bármely lapkáról visszaléphetnek a Meidan-lapkára a saját lépésük során. Ez az egyetlen lehetőség arra, hogy a segédek távolabbra haladjanak az egyébként megengedettnél.



AKCIÓ: A Meidan-lapkán kétféle akció szerepel. Amikor egy segéded ezen a lapkán fejezi be a lépését, akkor el kell döntened, hogy a két akció közül melyiket hajtod végre.

1. Vegyél fel új megrendelést

Húzz 4 megrendelést a számodra elérhető paklik valamelyikéből (lásd a 9. oldalon). Akár több pakliból is húzhatod a kártyákat, bármilyen kombinációban – feltéve, hogy a paklik elérhetőek a számodra. Tarts meg egy kártyát közülük, és dobj el a többit. Ha rendelkezel legalább 8 tapasztalattal, akkor 2 kártyát is megtarthatasz.

VAGY

2. Keresd fel a bankot

Kapsz 4 qeront a készletből. Húzz egy megrendelést a számodra elérhető paklik valamelyikéből.

Megjegyzés: Ha elfogy a megrendelések pakli, akkor keverd meg a dobópakliját és képezz belőle új húzópaklit.

A Meidan-lapka hátoldala a Haladó műhelyek játék-módban kap szerepet (lásd a 14. oldalon).

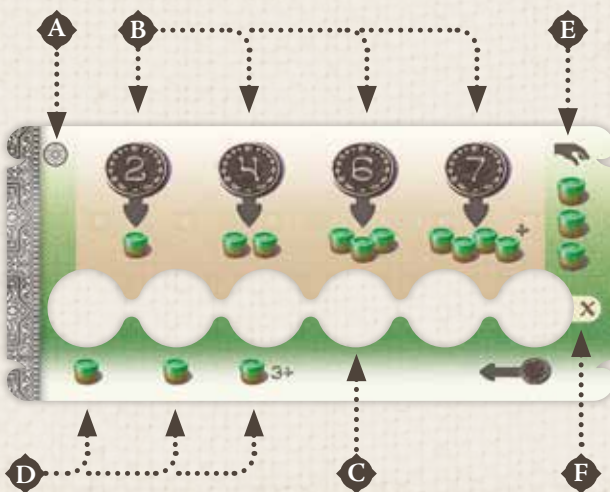
Az üzletlapkák

Az üzletekben alapanyagok vásárolhatók qeron befizetésével. Megkülönböztetünk „hagyományos üzleteket”, amelyek csak egyféle alapanyaggal kereskednek, illetve „vegyes üzleteket”, amelyek kétféle alapanyagot is árulnak. A hagyományos és a vegyes üzletek lapkáin eltérő bevágások vannak, illetve különböző a szélük, tehát eltérő helyekre kerülnek a játékszönyegen.

Megjegyzés: Selymet csak a selyempiacról lehet vásárolni (lásd a 14. oldalon). Nincs olyan vegyes üzlet, amely selymet is árulna.

Hagyományos üzletek

- A** Javasoljuk, hogy az első játék alkalmával a lapkának csak az oldalát használd.
- B** Ennyi qeront kell fizetni, hogy megkapd a nyíl alatt látható alapanyagokat. Ha egy „+” jel is szerepel az alapanyagok képe mellett, akkor az összes alapanyagot megkapod a kínálatsávról, még ha ez több alapanyagot is jelent, mint amennyi a képen szerepel. Értelemszerűen akkor adja az üzlet a legjobb ajánlatot, ha csordultig van a kínálata. Viszont ügyelni kell rá, hogy a kínálatsávon jobbról balra haladva kell megvenni az alapanyagokat.
- C** A lapkák kínálatsávjának a feltöltésekor balról jobbra haladva adjuk hozzá az alapanyagokat, hacsak nem utasít kifejezetten másra egy ikon vagy szabály. Viszont egy lapkára nem kerülhet több alapanyag, mint amennyi mező van a kínálatsávon.
- D** Az előkészületek 4. lépése során fel kell tölteni az üzletekben azokat a kínálatmezőket, amelyek alatt alapanyagikon látható. Viszont ha



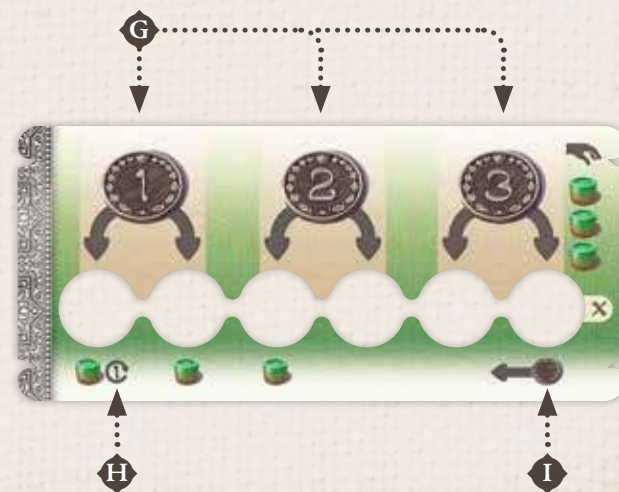
AKCIÓ: Egy vagy több alapanyag is megvásárolható az üzlet kínálatából. Fizesd ki a feltüntetett összegek valamelyikét, majd vedd magadhoz a megfelelő számú alapanyagot az üzlet kínálatából. Viszont legfeljebb csak annyi alapanyag vásárolható meg, amennyi ténylegesen ott van az üzletben.

A készletből sosem vehetsz el alapanyagot.

Az üzlet kínálatát nem kell visszatölteni a vásárlást követően, kivéve, ha ikon szerepel az első kínálatmező alatt és a teljes kínálat fel lett vásárolva. Ilyen esetben a vásárlást követően vissza kell tölteni egy alapanyagot a bal szélső kínálatmezőre.

valamelyik ikon mellett a „3+” felirat is szerepel, akkor az azt jelzi, hogy csak 3 vagy több játékos esetén kell alapanyagot tenni az adott mezőre.

- E** Ezeket az alapanyagokat kell hozzáadni az üzlet kínálatmezőihez a műhelyfázis 1. lépésében (lásd a 7. oldalon).
- F** Ha egy ikon is szerepel a kínálatsáv végén és nem fér oda az üres mezőkre minden új alapanyag, akkor ilyen esetben a lapkán lévő TELJES kínálatot el kell távolítani. Ilyenkor már nem lehet vásárolni ebből az üzletből az adott fordulóban. Figyeld meg, hogy ez az ikon nincs ott feltétlenül minden üzlet kínálatsávjának végén!
- G** Ez egy más típusú üzlet. Itt az első két mezőn lévő növényi festék 1-1 qeronba kerül, a második és a harmadik mezőn lévők 2-2 qeronba, míg az ötödik és a hatodik mezőn lévők 3-3 qeronba.
- H** Az ikon azt jelzi, hogy ha az utolsó alapanyagot is megvásárolja valaki az üzletből, akkor közvetlenül utána vissza kell tölteni a jelzett számú alapanyagot a kínálatba.
- I** Fontos, hogy az alapanyagokat minden esetben jobbról balra haladva lehet megvásárolni.



Vegyes üzletek

A vegyes üzletekben kétféle alapanyag is kapható. A hagyományos üzletekhez hasonlóan működnek, viszont vásárláskor szabadon eldöntheted, hogy melyik oldalról mennyi alapanyagot szeretnél megvásárolni.

- A** A vegyes üzleteknek két független kínáltsávja van, ezt az eltérő színű háttér is jelzi: az itt látható üzletben 4 kínálatmezője van a gyapjúnak, illetve 2 kínálatmezője a teveszórnek. Minden alapanyag csak a vele egyező színű kínálatmezőkre kerülhet.
- B** A vegyes üzletek kínálatát mindig a jobb felső sarokban jelzett sorrendben kell feltölteni alapanyagokkal, fentről lefelé haladva. Ennek például a jobb oldalon látható üzlet esetében van jelentősége.
- C** A bal oldalihoz hasonló vegyes üzletekben az egyes alapanyagoknak saját kínáltsávja van, és ha túltöltődne az egyik kínáltsáv, akkor azt a másiktól függetlenül kell kiüríteni. Természetesen ez fordítva is igaz. Elképzelhető tehát, hogy az üzletben van gyapjú, de nincsen teveször, és fordítva.



- D** A jobb oldalihoz hasonló vegyes üzletekben egyetlen közös kínáltsáv van a kétféle alapanyagnak. Ilyenkor az eladási árak sem különülnek el. Az ilyen üzletek kínálatának feltöltésekor felváltva kell hozzáadni az alapanyagokat. Ebben az esetben például a játék kezdetén egy gyapjút teszünk az első mezőre, illetve egy teveszört a második mezőre, ezt követően minden fordulóban először egy gyapjút, majd egy teveszört adunk hozzá a közös kínáltsávhoz.

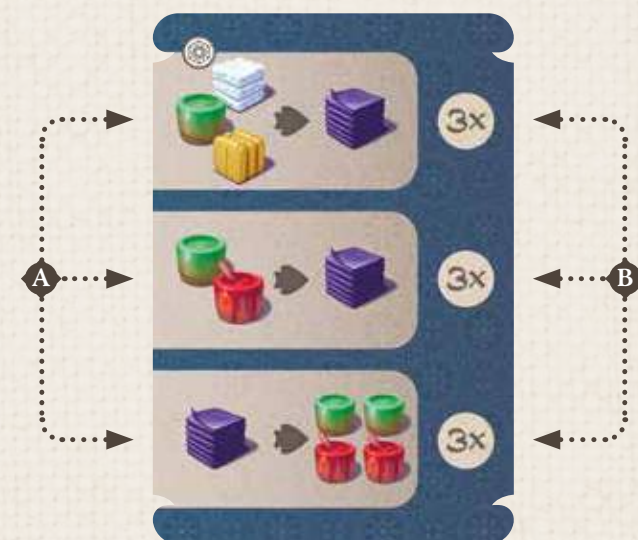
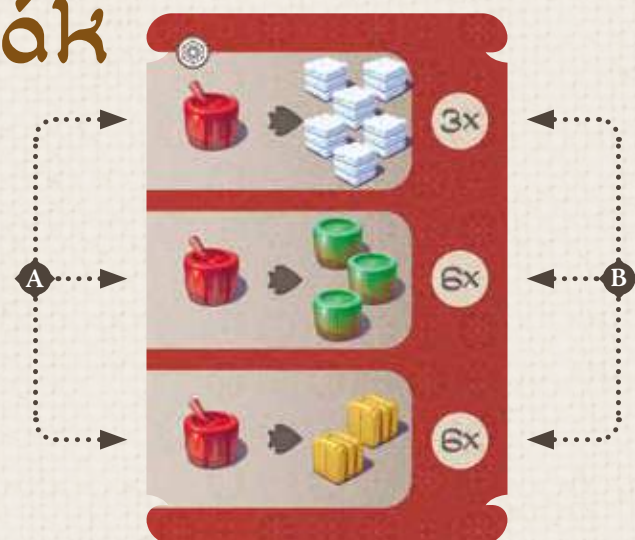
A jobb oldalihoz hasonló vegyes üzletekből való vásárláskor valamely feltüntetett összeg kifizetését követően elvehetjük a jelzett számú alapanyagot. Az alapanyagokat minden esetben jobbról balra haladva lehet megvásárolni. Ebben az esetben például ha megveszünk 3 alapanyagot, az a jelen elrendezésben 2 gyapjúnak és 1 teveszórnek felel meg.

Kereskedőlapkák

A kereskedőknél elcserélhetjük a nálunk lévő alapanyagokat. Ez nagy segítség lehet a megrendelések teljesítésében, különösen akkor, ha éppen egyik üzletben sem találhatók meg a szükséges alapanyagok.

AKCIÓ: Csak egyféle cserét választhatsz a kereskedőlapka kínálatából, viszont egy adott típusú csere többször is végrehajtható (ennek felső korlátját a jobb oldalon látható szám jelzi).

A cserék nem működnek visszafelé. Ha rendelkezésre állnak a bal oldalon látható alapanyagok a szőnyegszövő műhelyedben, akkor beválthatod őket a jobb oldalon látható alapanyagokra, de fordítva nem.



Ennél a kereskedőnél például...

- A** Ezeket a cseréket kínálja a kereskedő. Akciónként csak egyféle típusú cserére van lehetőség.
- B** Egy adott típusú csere egy akció során többször is végrehajtható.

- Beválthatsz 1 kárminfestéket 6 gyapjúra (legfeljebb 3 alkalommal); **VAGY**
- Beválthatsz 1 kárminfestéket 3 növényi festékre (legfeljebb 6 alkalommal); **VAGY**
- Beválthatsz 1 kárminfestéket 2 teveszőrre (legfeljebb 6 alkalommal).

A cserék nem működnek visszafelé. Tehát ettől a kereskedőtől például sosem fogsz kárminfestéket kapni, bármit is kínálj cserébe.

Ennél a kereskedőnél például...

- Beválthatsz 1 gyapjút, 1 növényi festéket és 1 teveszört 1 selyemre (legfeljebb 3 alkalommal); **VAGY**
- Beválthatsz 1 növényi festéket és 1 kárminfestéket 1 selyemre (legfeljebb 3 alkalommal); **VAGY**
- Beválthatsz 1 selymet 2 növényi festékre és 2 kárminfestékre (legfeljebb 3 alkalommal).

A cserék nem működnek visszafelé. Tehát ennél a kereskedőnél például nem cserélhetsz el 1 selymet 1 gyapjúra, 1 növényi festékre és 1 teveszőrre.



Sikátorlapkák

Az üzletek és a kereskedők bódéi mellett elsurranva a Nagy Bazar peremére eső sikátorokat is felkereshetik a segédek, ahol figyelemre méltó lehetőségek nyílnak az alapanyagok beszerzésére. A sikátorlapkának szintén két oldala van, az első játék alkalmával ezúttal is az ikonokkal jelölt oldal használatát javasoljuk.

Minden sikátorlapkára egyedi szabályok vonatkoznak, viszont közös bennük, hogy minden sikátorlapkán valamiképpen szerepet kapnak a kockák.

A dobókockakészlet

Dobókockakészletnek azon dobókockák összességét nevezzük, amelyek épp nincsenek lapkára helyezve. A játék során a dobókockakészletből vehetünk új kockákat, ha dobni kell velük. Ha kicserélünk egy lapkán lévő kockát, akkor szintén a dobókockakészletből vehetünk helyette egy másikat. Kövesd a műhelyakciók és a lapkák egyedi szabályainak utasításait, amikor a készletben lévő dobókockákat használod.





A dobókockák típusai

Három eltérő értékű dobókockával találkozhatunk a játékban, ezek oldalai a következők:



(Legkisebb értékű)	(Közepes értékű)	(Legnagyobb értékű)
2 gyapjú,	2 növényi festék,	2 teveszőr,
2 növényi festék,	2 teveszőr,	2 kárminfesték,
2 teveszőr.	2 kárminfesték.	2 selyem.

A dobókockákkal kapcsolatos ikonok

-  Egy kockamező.
-  Az előkészületek során dobj egy fekete dobókockával, majd tedd azt ide.
-  Az előkészületek során dobj egy szürke dobókockával, majd tedd azt ide.
-  A műhelyfázis 3. lépése során dobd újra a lapkán lévő összes dobókockát.

Szélhámosok sikátora

AKCIÓ: Vásárolhatsz legfeljebb 5 kockát a készletből, bármilyen színösszeállításban. Fizesd ki a megvásárolt kockákat a feltüntetett áraknak megfelelően. Miután fizettél, dobj a megvásárolt kockákkal, majd megkapod a dobott alapanyagokat. Tedd vissza a kockákat a készletbe.



Kati négy kockát vásárolt 13 qeron összértékben. Dobott 1 gyapjút, 2 növényi festéket és 1 selymet, amit magához is vett a készletből.

Külföldi kereskedő

AKCIÓ: Válassz egy alapanyagot, majd fizesd ki az árát. Dobj 5 kockával a készletből, bármilyen színösszeállításban. Annyi darabot kapsz a kifizetett alapanyagból, ahányszor a dobott kockákon szerepel. Tedd vissza a kockákat a készletbe.



Kati a teveszőrt választotta, ezért 4 qeront kellett befizetnie. A dobás eredményeként 2 teveszőrt vehetett magához.

Gitta árunaktára

AKCIÓ: Válassz egy tetszőleges színű dobókockát a készletből. Dobj ezzel a kockával, majd tedd azt erre a lapkára.

Lehetőséged van megvásárolni a dobott alapanyagot a jelzett áron **VAGY** másodszorra is dobsz egy tetszőleges színű kockával a készletből.

Ezután eldöntheted, hogy vagy megvásárolod és kifizeted mindkét dobott alapanyagot, **VAGY** harmadszorra is dobsz egy tetszőleges színű kockával a készletből.

Ez így folytatódik, míg végül megveszed a dobott alapanyagokat, vagy 5 kockával dobsz. Ez utóbbi esetben vagy megveszed mind az 5 alapanyagot, vagy egyiket sem.

Arra nincs lehetőség, hogy kiválaszd, miket vásárolnál meg a dobott alapanyagok közül. Ha az összértékük meghaladja a rendelkezésedre álló pénzmennyiséget, akkor az akciód véget ér és nem kapsz semmit.

Végezetül tedd vissza a kockákat a készletbe.



Az első dobást követően: 1 növényi festék lenne megvásárolható 2 qeronért.

A második dobást követően: 1 növényi festék és 1 kárminfesték lenne megvásárolható 6 qeronért.

A harmadik dobást követően: Kati megvásárolt 1 növényi festéket, 1 kárminfestéket és 1 teveszőrt 9 qeronért. Viszont folytathatta volna a dobást még legfeljebb 2-szer.





Karavánszeráj

Az előkészületek 4. lépése során dobj egy szürke kockával, majd tedd azt a lapka kockamezőjére. Ezután a dobott alapanyagból is tegyél egyet a lapkára.

Minden további fordulóban, a műhelyfázis során, dobj újra a lapkán lévő kockával.

Minden dobást követően tegyél egyet a dobott alapanyagból a lapkára.

AKCIÓ: Az egyik lehetőség, hogy nem nyúlsz a kockamezőn lévő kockához. A másik lehetőség, hogy felveszed a kockát vagy kicseréled egy másikra a dobókockakészletből, majd dobsz vele. Ha dobtál a kockával, akkor tegyél egyet a dobott alapanyagból a lapkára.

Ezután megvesztegetheted a karavánszeráj őrét, hogy magaddal vidd a lapkán lévő összes alapanyagot, kifizetve a lapkán lévő legdrágább alapanyag árát.

Miután végeztél, hagyd a kockát a kockamezőn, és ne forgasd el.



Az előkészületek során teveszört dobtunk a kockával. Miután Kati idelépett egy segédjével, kicserélte a szürke kockát egy fehérre, majd dobott vele egy kárminfestéket. Ha akarja, akkor most megveheti a két alapanyagot 4 qeronért.

Piaclapkák

A Nagy Bazár legtávolabbi sarkaiban két piac található, ahol a vásárlók a legkiválóbb árukra is szert tehetnek a legravaszabb kereskedőktől. A kockákkal operáló piaclapka kétoldalas, és oldalainak különböző szabályai vannak. A selyempiac pedig nagyrészt a hagyományos üzletekhez hasonlóan működik (lásd a 10. oldalon).

Alkuszok paradicsoma

Az előkészületek 4. lépése során dobj 2 fekete kockával, majd tedd őket erre a lapkára.

Minden további fordulóban, a műhelyfázis során, dobj újra a lapkán lévő kockákkal.

A dobást követően ne tegyél alapanyagokat a lapkára.

AKCIÓ: Először is lehetőség van kicserélni a lapkán lévő egyik kockát egy másik, bármilyen színű kockára a dobókockakészletből.

Utána eldöntheted, hogy ezen a lapkán 0, 1 vagy 2 kockát szeretnél újradozni (az újonnan cserélt kockával mindenképp dobnod kell).

Ezután eldöntheted, hogyan helyezed el a kockákat a két mezőre.

Végül pedig, ha kifizeted a jobb oldali (2x) kockán látható alapanyag árának kétszeresét, akkor kapsz belőle kettőt, a másik (1x) kockán látható alapanyagból pedig egyet, tehát a bal oldali kockán látható alapanyagot ingyen megkapod. Az alapanyagokat a készletből kell elvenni.

Miután végeztél, hagyd a kockákat a lapkán, és ne forgasd el őket.



Farideh kínálata

Az előkészületek 4. lépése során dobj 3 fekete kockával a készletből, majd tedd őket erre a lapkára.

Minden további fordulóban, a műhelyfázis során, dobj újra a lapkán lévő kockákkal.

A dobást követően ne tegyél alapanyagokat a lapkára.

AKCIÓ: Először is lehetőség van kicserélni a lapkán lévő egyik kockát egy másik, bármilyen színű kockára a készletből. Ha így teszel, dobj az új kockával, mielőtt a kockamezőre helyezed. Ha nem cseréltél, akkor újradozhatod a lapkán lévő egyik dobókockát.

Ezután kedvezményes áron megvásárolhatod mind a három alapanyagot, azonban nem váló-gathatsz az alapanyagok közül – vagy megveszed mindet, vagy egyiket sem.




Az előkészületek során iderakott fekete kockák egyikét Kati kicserélte egy szürke kockára, amellyel növényi festéket dobott.

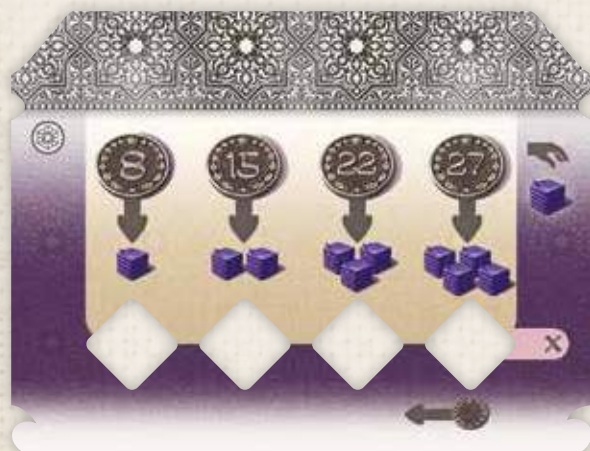
Ezután Kati mindössze 2 qeronért megvásárolhat 2 növényi festéket és 1 gyapjút.

Az előkészületek során iderakott fekete kockák egyikét Kati kicserélte egy fehér kockára, amellyel selymet dobott, majd a képen látható módon helyezte el a kockákat. Ezután Kati mindössze 6 qeronért megvásárolhat 2 teveszört és 1 selymet.




A selyempiac

AKCIÓ: A selyempiacnak az  ikonnal jelölt oldala ugyanúgy működik, mint a hagyományos üzletek (lásd a 10. oldalon), viszont fontos, hogy a játék elején nem kerül semmilyen alapanyag a piac kínálatába.



AKCIÓ: A selyempiac másik oldala több egyedi jellemzővel is rendelkezik, ha már ez a legnemesebb áruhely a Nagy Bazárban.

- Az  ikon azt jelzi, hogy ha vásárolt valaki a selyempiaclapkáról, akkor közvetlenül utána vissza kell tölteni a megvásárolt mennyiségnél eggyel több alapanyagot a kínálatsávra.
- Ennek piacnak nem kell kiüríteni a kínálatsávját, ha az túltöltődne. Egyszerűen csak nem kerülhet több alapanyag a 4 férőhelyes kínálatsávra.
- A műhelyfázis során viszont mindig pontosan 1 selyemre kell állítani az üzlet kínálatsávját.



Haladó műhelyek játékmód

Ha már többször is játszottál a játékkal és kiismerted a szabályokat, akkor érdemes kipróbálnod a Haladó műhelyek játékmódot, mely kissé aszimmetrikus játékmenetet biztosít, ahol nagyobb súlya van a döntéseknek. Ebben a változatban nem lehet felkeresni a bankot, tehát kizárólag a megrendelések teljesítésével és műhelyakciókkal lehet bevételhez jutni.

Előkészületek

Kövessz az előkészületek általános szabályait a játékoszámnak megfelelően, az alábbi módosításokat figyelembe véve.

1. A Nagy Bazár felállítása

Használd a Meidan-lapka hátoldalát.



A Meidan-lapka a Haladó műhelyek játékmódban.

8. A kezdőjátékos és a kezdőtőke

A játék kezdetén a játékosok nem kapnak sem qeront, sem alapanyagokat. Helyette ossz ki minden játékosnak 2 haladóműhely-kártyát. Minden játékos megtart magának egyet, a másikat pedig eldobja. A fel nem használt haladóműhely-kártyákat tegyédtek vissza a dobozba.

Minden játékos annyi qeront (és adott esetben alapanyagot) kap, amennyi a választott haladóműhely-kártyájának tetején látható. Ezután csúsztassa mindenkinek a kártyáját a szőnyegszövő műhelye alá.



Előkészületek a Riválisok játékmódban

Ha egyedül, vagyis Riválisok játékmódban játszánád a Haladó műhelyek játékváltozatot, akkor a rivális szőnyegszövő 1 tapasztalatponttal kezdi a játékot (további információkért lásd a Riválisok játékmód szabálykönyvét).

A játékmenet

Maga a játékmenet változatlan, egyedül a Meidan-lapka működik most másképp.


AKCIÓ: A Meidan-lapkán kétféle akció szerepel. Amikor egy segéded ezen a lapkán fejezi be a lépését, akkor dönts el, hogy a két akció közül melyiket hajtod végre.

1. Vegyél fel új megrendelést

Húzz 4 megrendelésekártyát a számodra elérhető paklik valamelyikéből (lásd a 9. oldalon). Akár több pakliból is húzhatod a kártyákat, bármilyen kombinációban – feltéve, hogy a paklik elérhetők a számodra. Tarts meg egy kártyát közülük, és dobd el a többit. Ha rendelkezel legalább 8 tapasztalatponttal, akkor 2 kártyát is megtarthatasz.

VAGY

2. Hajts végre egy saját műhelyfázist

Az  ikon azt jelzi, hogy végrehajthatsz egy saját műhelyfázist, ami során begyűjtheted ugyanazokat a pénzeket és alapanyagokat, amelyeket egy általános műhelyfázis 4. lépése során megkapnál, illetve ugyanazokat a cseréket is végrehajthatod, amelyek ebben a lépésben elérhetők a számodra. Viszont ebből az előnyből kizárólag te részesülsz, amikor végrehajtod ezt az akciót. Ha több segédeddel is megcsinárod ezt ugyanabban a fordulóban, akkor értelemszerűen minden segéded után lesz egy saját műhelyfázisod.

Ezenkívül egy megrendelésekártyát is húzhatasz minden alkalommal a számodra elérhető paklik valamelyikéből. A megrendelésekártyát a saját műhelyfázisod előtt vagy után is felhúzhatod, közben viszont nem.

A játék vége és a pontozás

A haladóműhely-kártyák nem számítanak bele abba a 9 megrendelésekártyába, amelyeket össze kell gyűjteni a játék végének az előidézéséhez. Ezek a kártyák könnyen felismerhetők a műhelyakciók sávjának kissé eltérő hátteréről.

Impresszum

Játéktervező

Randy Flynn

Fejlesztők

John Brieger, Michael Dunsmore, Patrick Kapera

Tematikafejlesztő

Alex Flagg

Riválisok (egyszemélyes) játékmód

John Brieger

Gyártó és szerkesztő

Patrick Kapera

Művészeti vezető és grafikus

Dann May, Mike Kay

Illusztrátorok

Dann May, Syd Fini (سید محمد پیغمبرزاده فینی)

Kulturális tanácsadók

Alireza Jameossanaie, rom rom (رام رام)

Játéktesztelők

Julie Arenivar, Marleen Arenivar, Steve Barrow, Christina Bryant, Jonny Pac Cantin, Chris Castagnetto, Joseph Z. Chen, Jeremy Commandeur, Aaron Daar, Manuel Fernandez, Alex Flagg, Becky Flagg, Christine Flynn, Jacki Flynn, Kelly Flynn, Pam Flynn, Patricia Flynn, Jen Fosberry, Adrian Gilstrap, Don Gilstrap, Emily Hancock, Ed Healy, Molly Johnson, Kat Landis, Emma Larkins, Floyd Lu, Dylan Mangini, Julian Madrid, David McKenzie, Kevin Russ, Drew Schiemel, Mark Schynert, Taylor Shuss, Shawn Stankewich, Mike To, Peter Vaughn, John Velgus, Drake Villareal, Charles Wallace, John Westenhaver, Adeline Weyland, Eleeka Zolfaghari

Külön köszönet

Randy köszönőlevele: A Tabriz volt az első olyan játék, amelynek a tesztelését a közösség bevonásával végeztük, és végül meg is jelenhetett. Csodálatos emberek segítettek a játék megvalósításában, de különösképpen a párom és a fiam, Marleen és Julian. Mindörökké hálás leszek azért az elképesztő támogatásért, amit nekem nyújtottak a munkám során!

A Playtest Northwest és az Unpub szintén pótolhatatlan segítséget nyújtottak nemcsak a Tabriz fejlesztésében, de játékfejlesztői előmenetelemben is. Végül szeretnék köszönetet mondani a Seattle Tabletop Game Designers tagjainak a kitűnő javaslataikért és a mentorálásért. Biztosra veszem, hogy ennek során élethosszig tartó barátságok szövődtek!

A Crafty Games nevében köszönetet mondunk Bryan Chandlernek és a Színvak Játékosok Egyesületének a hatalmas segítségért a játék színeinek kiválasztásában és a segédfigurák kialakításában, illetve Matt Healey-nek és Mike Kay-nek, akik fizikailag is megvalósították a segédfigurákat a végső órákban. Illetve külön köszönet illeti Mohammed Haddadot, aki segített megtalálni a helyes irányt a játék születésekor.

A Brieger Creative nevében köszönetet mondunk a Bay Area Boardgame Boosters and Designers, a Bay Area Tabletop Devs, illetve a DundraCon Protospiel csapatainak.

És külön köszönet minden támogónknak a Gamefoundon!

Kiejtési útmutató

Ashraf: es-ROFF

Bazaari: ba-ZÁR-i

Karmandan: KÁR-men-DÓN

Meidan: MÉJ-dón

Qeron: KEH-ron

Tabriz: ta-BRÍZ

A Tabriz ©, a Crafty Games ® és minden vonatkozó embléma és jelölés a Crafty Games, LLC. bejegyzett védjegye. Minden jog fenntartva.
A jelen termék sem részében, sem egészében nem reprodukálható a gyártó kifejezett engedélye nélkül.

Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.**
1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 / 773 3600
E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu

Szerencse ★★★★★	Tanulhatóság ★★★★★
Stratégia ★★★★★	Interakció ★★★★★



A játékmenet összefoglalása

Fordulók és körök (lásd a 6–7. oldalon)

Műhelyfázis (az első fordulóban kimarad)

- Töltsd fel a lapkák kínálatsávját.
- Állítsd a talpukra a segédek.
- Dobj a kockákkal.
- Műhelyakciók.
- Add tovább a kezdőjátékos-jelölőt.

Akciófázis










- Lépj egy álló segéddel, majd fektesd az oldalára.
- Végrehajthatod a lapka akcióját.
- Teljesíthetsz egy megrendelést.

A játék vége és a pontozás (lásd a 7. oldalon)

Az a játékos, aki elsőként teljesíti a 9. megrendelést vagy elsőként szerzi meg a 14. tapasztalatpontját, megkapja a bónuszpresztízs-jelölőt. Ezután a többi játékos lejátszik még egy utolsó kört, majd mindenki összeszámolja a saját presztízsét. Az nyer, akinek a legmagasabb a presztízsze!






- A teljesített megrendelések alapján;
- A tapasztalatsáv alapján;
- Továbbá +2 presztízszt ér a bónuszpresztízs-jelölő.

Ikonográfia

-  Presztízs (győzelmi pont).
-  Tapasztalat.
-  Ezeket az alapanyagokat kell hozzáadni a kínálatsávhoz a műhelyfázisban.
-  Ha az utolsó alapanyagot is megvásárolta valaki, akkor vissza kell tölteni 1 alapanyagot a kínálatsávra.
-  Minden vásárlást követően vissza kell tölteni a megvásárolt mennyiségnél eggyel több alapanyagot a kínálatsávra.
-  Ha a kínálatsáv túltöltődik, akkor el kell távolítani róla minden alapanyagot.
-  Az alapanyagokat jobbról balra haladva lehet megvásárolni.
-  Csere.
-  Csere (legfeljebb 1 alkalommal).

A játékelemek áttekintése

Alapanyagok

-  Gyapjú (fehér kockák) – a legolcsóbb alapanyag
-  Növényi festék (zöld korongok)
-  Teveszőr (sárga kockák)
-  Kárminfesték (vörös hengerek)
-  Selyem (lila kockák) – a legdrágább alapanyag

Dobókockák

-  (Legkisebb értékű) 2 gyapjú, 2 növényi festék, 2 teveszőr.
-  (Közepes értékű) 2 növényi festék, 2 teveszőr, 2 kárminfesték.
-  (Legnagyobb értékű) 2 teveszőr, 2 kárminfesték, 2 selyem.

Megrendelésapaklik (lásd a 8. oldalon)



Karmandan / közemberek kártyái

Bazaar / kereskedők kártyái

Ashraf / nemesek kártyái

Érmék



Tízqeronos

Ötqeronos

Egyqeronos

-  Mostantól elérhető a számodra a bazaar megrendelésapakli. Húzz belőle 2 kártyát, majd dobd el az egyiket.
-  Mostantól segédeid 4 lapkányi távolságra is léphetnek a korábbi 3 helyett.
-  Mostantól elérhető a számodra az ashraf megrendelésapakli. Húzz belőle 2 kártyát, majd dobd el az egyiket.
-  Amikor 4 új megrendelést húzol a Meidan-lapkán, mostantól 2 kártyát is megtarthatasz a korábbi 1 helyett.
-  Mostantól 2 megrendelést is teljesíthetsz körönként a korábbi 1 helyett.