

Uradalom szabálykönyv

Készítette: György János

Történet

A játék a középkori Európában játszódik, ahol földesurak vezetik a saját uradalmaikat. Minden játékos egy ilyen uradalmat irányít. A játékos célja az, hogy a legvirágzóbb földbirtok felett uralkodjon.

Cél

A játékban a célunk az, hogy minél értékeesebb területeket építsünk a saját táblánkra (uradalmunkba) ezáltal pedig minél több pontot szerezzünk a játék végére. (A játék mechanikáját tekintve: roll and write és kocka draft.) A játék fordulóról fordulóra zajlik és a cél az, hogy az összes területet felhasználjuk. A játéknak akkor van vége, ha már mindenki az összes területét beépítette ezután következik a pontozás és aki több pontot ér el az megnyeri a játékot.

Játékelemek

36 db dobókocka (minden színből 6 db)
6 alátét a kocka tárolására
6 darab kétoldalas tábla
6 filc vagy ceruza
6(12) Uradalom kártya
6(12) közös cél kártya
12(24) egyéni cél kártya

Játék előkészületei

Osszatok minden játékosnak egy játéktáblát. Válasszátok ki, melyik oldallal szeretnétek játszani.

Az **A oldal** taktikus és ezáltal hosszabb időt vesz igénybe, kicsi a szerencse szerepe több a kombinációs lehetőség.

A **B oldal** gyorsabb, viszont kevésbé taktikus, több a szerencse szerepe.

Opcionális:

Mindkét oldalhoz használhatjátok az Uradalom kártyákat (de nem kötelező). Ez rövidíti a játékidőt. Minden játékos, húz egy kártyát, amit a játék elején be kell rajzolni a pályára. Itt lesz a földesúr rezidenciája.

Vegyetek magatokhoz 6 darab kockát. Ha az A oldallal játszotok, akkor válasszátok egy színt és vegyetek magatokhoz az összes kockát abból a színből. Ha a B oldalt választottátok, akkor minden színből vegyetek el egyet. Ha ezt megtettétek, akkor vegyetek magatokhoz egy kockatároló alátétet is és egy filctollat. Kezdődhet is a játék!

Játékmenet **A oldal**

Extra célok

Ha már az alapjátékot jól begyakoroltátok, érdekesebbé tehetitek a játékot a célkártyákkal. Két fajta cél van. Ti döntitek el, melyikkel szeretnétek játszani, akár mindkettőt is használhatjátok a játékhoz.

Titkos célok: Minden játékos húz négy kártyát és ebből két darabot tart meg a másik kettőt eldobja. A teljesített célok a játék végén kerülnek felfedésre és plusz győzelmi pontot hoznak a játékosoknak.

Közös célok: A játék elején a közös cél kártyákból csapatok fel annyit, ahányan játszottok. Aki először teljesíti a kártya feltételét, megszerzi magának az adott célkártyát és a játék végén annyi plusz pontot kap a teljesített célokért.

Javaslat: Első játékre ezeket az extra kártyákat ne használjátok.

1 forduló menete

Válasszatok egy színt és vegyétek magatokhoz az összes kockát abból a színből.

Minden játékos dob a hat kockájával, majd felhelyezi ezeket a saját kockatárolójára. A kockák oldalait nem forgathatja át.

- Ha a felhelyezés megtörtént mindenki választ egy kockát és berajzolja a táblájának egy még üres mezőjére az ennek a számnak megfelelő területet. A kockát pedig félrerakja. (Peti választja a 3-as számot, ezért berajzol egy erdőt a tábla egy üres mezőjére)
- Ha ez megtörtént, akkor a kockatárolót adjuk tovább az óramutató járásával megegyező irányba úgy, hogy a kockákon szereplő értékek ne változzanak. (draft)
- A kapott kockákból szintén válaszunk egyet és ezt is rajzoljuk be a táblánk egy üres mezőjére, majd adjuk tovább a kockatartót.
- Addig ismétljük amíg a kockatartóról az összes kockát el nem távolítottuk. Ha ez megtörtént vége a fordulónak.

Fontos! Ha nem tetszik a kockán szereplő szám, használhatjuk a három bónusz egyikét, hogy a választott kocka értékét módosítsuk, de figyelniük kell rá, hogy **minden bónusz egyszer használható** és a játék végén mínusz pontokat kapunk annak függvényében, mennyi bónuszt használunk fel.

A játék több fordulón keresztül tart. Akkor van vége, ha a játékos tábláján egyetlen üres négyzet sem maradt szabadon. Ha ez megtörtént, kezdődhet a pontozás.

Pontozás

Ha a játéknak vége, számolja össze mindenki, mennyi pontot szerzett.

Fontos! a számolásoknál, az átlók nem számítanak!

Pontozás menete:

- 1) **Szántó:** egybefüggő (egymás melletti) mezőkért $1\text{□}=1\text{p}$; $2\text{□}=3\text{p}$; $3\text{□}=5\text{p}$; $4\text{□}=7\text{p}$; $5\text{□}=10\text{p}$; minden további egybefüggő mező +3p
- 2) **Hegy:** a mellette lévő erdőkért. Az hogy mennyit ér a hegy, attól függ, mennyi erdő van mellette: $1\text{□}=2\text{p}$; $2\text{□}=4\text{p}$; $3\text{□}=6\text{p}$; $4\text{□}=9\text{p}$
- 3) **Erdő:** minden erdő 1p ér a pályán
- 4) **Folyó:** minden folyó 1p, de ha hegyről folyik le a folyó és tóban végződik, akkor a köztük lévő folyólapkák értéke 3p (összeköthető hegy tóval folyó mezők segítségével)
- 5) **Ház:** A mellette levő erdőért és tóért kap egy ház 2p-ot. (maximum 8 pontot érhet)
- 6) **Tó:** egybefüggő (egymás melletti) mezőkért $1\text{□}=1\text{p}$; $2\text{□}=3\text{p}$; $3\text{□}=5\text{p}$; minden további +2 pont

Opcionális:

Közös cél kártyák: A közös célok egyenként kerülnek pontozásra. Állapítsátok meg, hogy az adott célt ki nyerte meg. Egy közös cél +5 pontot ér.

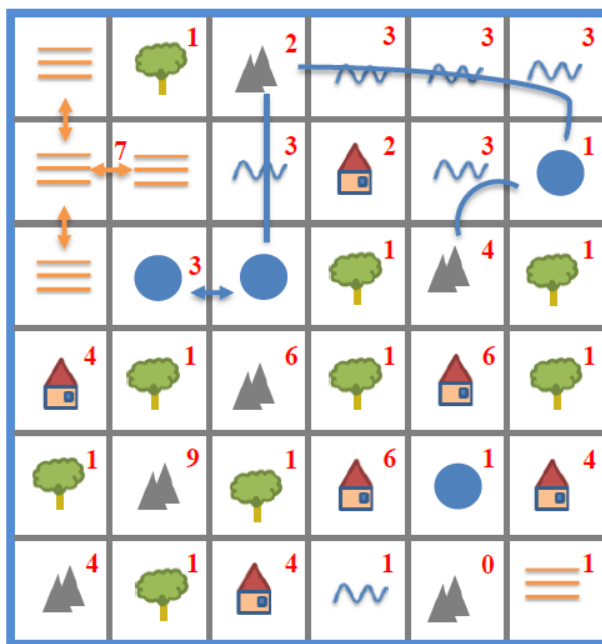
Egyéni célok: Minden játékos mutassa meg a játék végén az egyéni cél kártyáit és adja hozzá a saját pontszámához teljesített célok pontjait.

Vonjuk le a győzelmi pontokból a bónuszok használatáért járó mínuszokat: ha egyet használsz: -1 pont; ha kettőt: -3p; ha hármat:-6p

Adjunk össze minden plusz és mínusz pontot és ha ez megtörtént, megkapjuk a végeredményt.

Az a játékos, nyer, aki több pontot szerzett. Egyenlőség esetén az nyer, aki kevesebb bónuszt használt. Ha még így is egyenlőség állna fenn, akkor az nyer, aki több házat épített az uradalmába.

Példa a pontozásra:



A oldal



1) Szántó: egybefüggő mezőkért 1□=1p; 2□=3p; 3□=5p; 4□=7p; 5□=10p; minden további +3p



2) Hegy: mellette lévő erdőkért 1□=2p; 2□=4p; 3□=6p; 4□=9p



3) Erdő: minden erdő 1p



4) Folyó: minden folyó 1p, de ha hegyről folyik és tóban végződik, akkor a köztük lévő folyólapkák értéke 3p



5) Házikó: minden mellette lévő erdőért és tóért 2p



6) Tó: egybefüggő mezőkért 1□=1p; 2□=3p; 3□=5p; minden további +2 pont

Bónusz használatáért a játék végén:

ha egyet használsz: -1 pont; ha kettőt: -3p; ha hármat:-6p



Szántó	Hegy	Erdő	Folyó	Házikó	Tó	*Közös cél	*Egyéni cél	Bónusz	Végső pontszám
8	25	9	16	26	5	-	-	3	86
..... + + + + + + + + - =

Játékmenet **B oldal**

A játék hasonló lesz az A oldalhoz, de itt egy kocka választásával több mezőt is kitölthetünk, ezért a játékidő rövidül, viszont a szerencsefaktor megnő.

1 forduló menete

Válasszatok minden színből 1 kockát és vegyétek magatokhoz.

Minden játékos dob a hat kockájával, majd felhelyezi ezeket a saját kockatárolójára. A kockák oldalait nem forgathatja át.

- Ha a felhelyezés megtörtént mindenki választ egy kockát és az adott színű területnek megfelelő birtokot berajzolja a táblájának annyi üres mezőjére amennyit a szám mutat. (nem kell egymás melletti mezőknek lennie) Ha berajzolta a választott kockát félrerakja. (Peti a zöld kockát választotta. 4-es szám van a kockán, ezért 4 erdőt rajzol be a táblájára)
- Ha ez megtörtént, akkor a kockatárolót adjuk tovább az óramutató járásával megegyező irányba úgy, hogy a kockákon szereplő értékek ne változzanak. (draft)
- A kapott kockákból szintén válaszunk egyet és ezt is rajzoljuk be a táblánk üres mezőire, majd adjuk tovább a kockatartót.
- Addig ismétljük amíg a kockatartóról az összes kockát el nem távolítottuk. Ha ez megtörtént vége a fordulónak.

Fontos! Ha valaki kitölti mind a 36 mezőt, akkor számára a játék abban a fordulóban befejeződött. Ha a játékos olyan kockát választ amin a szám többet mutat mint amennyi üres mező van, akkor annyiszor 2 mínuszpontot kap amennyit nem tud berajzolni. (Petinek már csak 2 darab üres mezője van, de egy 4-es zöld kockát választ, ezért berajzol két erdőt az üres területre és feljegyzi, hogy mínusz 2*2 pontot, azaz 4 pontot le kell majd vonnia az összpontszámából a játék végén.) Ha a forduló közben tölti ki mindegyik mezőt, akkor a kockatárolók továbbadásánál azt a kockatárolót és a rajta levő kockákat vegyük ki a játékból, amit ő kapna.

A játék több fordulón keresztül tart. Akkor van vége, ha a játékosok a táblájukon minden üres négyzetet, mezőt kitöltöttek. Ha ez megtörtént, kezdődhet a pontozás.

Pontozás

A pontozás hasonlóan történik, mint az A oldalnál!

Ha a játéknak vége, számolja össze mindenki, mennyi pontot szerzett.

Fontos! a számolásoknál, az átlók nem számítanak!

Pontozás menete:

- 1) **Szántó:** egybefüggő (egymás melletti) mezőkért $1\Box=1p$; $2\Box=3p$; $3\Box=5p$; $4\Box=7p$; $5\Box=10p$; minden további egybefüggő mező +3p
- 2) **Hegy:** a mellette lévő erdőkért. Az hogy mennyit ér a hegy, attól függ, mennyi erdő van mellette: $1\Box=2p$; $2\Box=4p$; $3\Box=6p$; $4\Box=9p$
- 3) **Erdő:** minden erdő 1p ér a pályán
- 4) **Folyó:** minden folyó 1p, de ha hegyről folyik le a folyó és tóban végződik, akkor a köztük lévő folyólapkák értéke 3p (összeköthető hegy tóval folyó mezők segítségével)
- 5) **Ház:** A mellette lévő erdőért és tóért kap egy ház 2p-ot. (maximum 8 pontot érhet)
- 6) **Tó:** egybefüggő (egymás melletti) mezőkért $1\Box=1p$; $2\Box=3p$; $3\Box=5p$; minden további +2 pont

Extra pontok: A játékosok extra pontokat kaphatnak a játékban.

- Aki elsőre fejezi be mind a 36 mező kitöltését: +8 pontot kap
- Aki második lesz a kitöltésben: +4 pontot kap
- Akinek az első fordulóban sikerül kitöltenie mind a 36 mezőt: +10 pontot kap
- Akinek a második fordulóban sikerül kitöltenie mind a 36 mezőt: + 5 pontot kap

Adjunk össze minden pontot és vonjuk le belőle a mínuszpontokat. Ha ez megtörtént, megkapjuk a végeredményt.

Az a játékos, nyer, aki több pontot szerzett. Egyenlőség esetén az nyer, aki kevesebb mínusz pontot kapott. Ha még így is egyenlőség állna fenn, akkor az nyer aki több házat épített az uradalmába.