

# Aranyfolyó



Keith Piggott játéka

# Aranyfolyó

# Tartozékok

Rokugan földjén a legendás Aranyfolyó a határtalan jólét szimbólumává vált. Csillámló vizén gazdag kereskedők hajóznak egyik kikötőből a másikba, hogy fáradtságos munkával kiépített kereskedelmi hálózataikon keresztül eljuttassák az áruikat a megrendelőikhez. Indulj el egy kalandos utazásra a tekintélyes Rák, Daru, Sáska vagy Skorpió klán megbecsült kereskedőjeként, alakíts ki saját kereskedelmi útvonalakat, és tegyél szert minél nagyobb befolyásra a nemesség körében. Sikerül mesés vagyont és megbecsülést szerezned a klánod számára?

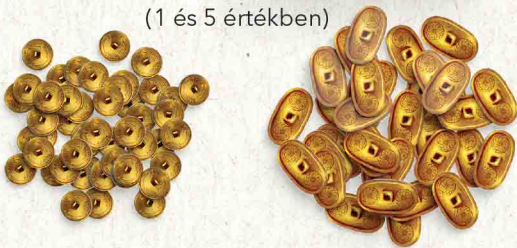
1 játéktábla



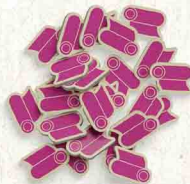
4 dobókocka  
(játékosonként 1)



95 koku  
(1 és 5 értékben)



75 árujelző



25 selyem

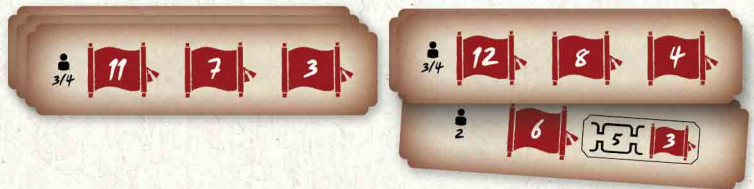


25 rizs



25 porcelán

6 pontozólapka



8 szállítóhajó  
(játékosonként 2)



Rák klán

4 zászlóshajó  
(játékosonként 1)



Daru klán



Sáska klán



Skorpió klán

88 klánjelölő  
(játékosonként 22)



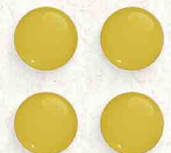
4 pontjelölő  
(játékosonként 1)



4 isteni kegy  
holdjelölő  
(játékosonként 1)



4 isteni kegy  
napjelölő  
(játékosonként 1)



6 mesterkártya



1 épülettábla



30 vásárlókártya



4 játékosgédlet



4 klántábla



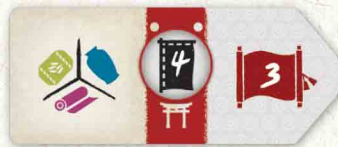
49 épületlapka



24 I. korszakos lapka (1 pötty)



6 kezdőlapka



16 II. korszakos lapka (2 pötty)



3 birodalmipiac-lapka

**Megjegyzés:** Az épületlapkák két oldala egyforma, hogy a folyó mindkét partján ugyanolyan tájolásban tudjátok lehelyezni azokat.

Patrónusok mini kiegészítő

8 patrónus (klánonként 2)  
(Lásd Patrónusok a 13. oldalon.)



# A térkép részei

A felső folyószakasz kezdő mezője

Part menti mező (összesen 30 mező, rajtuk a megfelelő tartomány ikonjával)

Az alsó folyószakasz kezdő mezője

Birodalmi piac helye (összesen 3)

Kezdőlapkák helye (összesen 6 mező, ezzel az ikonnal jelölve)

Emlékeztető az utazás befejezésének lépéseire

Pontozósáv kezdő mezője

Táblázat a vásárlókártyák pontozásához

A pontozólapka helye (az 1-es tartományon kiemelve)

Befolyássáv (a 2-es tartományon kiemelve)

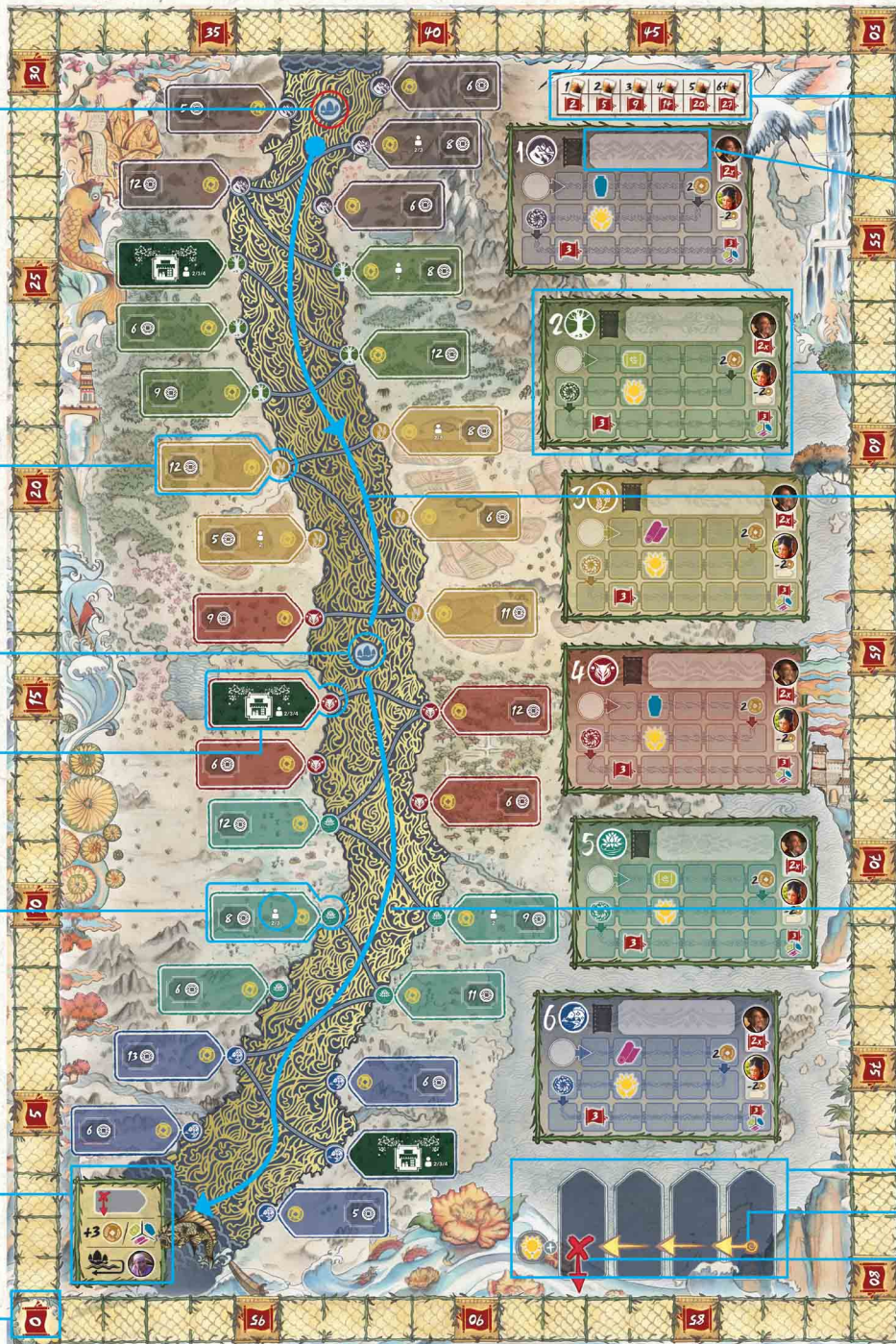
A folyó folyásiránya

Folyómező (összesen 14, kék vonalakkal határolt terület)

Épületsor

Épületsor kezdete

Épületsor vége



# Előkészületek



A pontozólapkák lehelyezése

- 1 Játéktábla:** Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére.
- 2 Pontozólapkák:** Tegyetek 1-1 pontozólapkát véletlenszerűen mind a 6 tartomány befolyássávjára. A lapkákat fordítsátok a játékoszámnak megfelelő oldalukra:  $\frac{2}{2}$  vagy  $\frac{3}{4}$ .
- 3 Mesterkártyák:** Keverjétek meg a 6 mesterkártyát, majd húzzatok fel 3 kártyát, és tegyétek a játéktábla mellé. Ügyeljetek arra, hogy a kártyák játékoszámnak megfelelő oldaluk legyen képpel felfelé:  $\frac{2}{2}$  vagy  $\frac{3}{4}$ . A megmaradt kártyákat tegyétek vissza a játék dobozába.
- 4 Közös készlet:** Keverjétek meg a vásárlókártyákat, és a paklit tegyétek képpel lefelé a játéktábla mellé. A kokukat és az árujelzőket (selyem, rizs, porcelán) tegyétek a játéktábla mellé, külön kupacokba rendezve.
- 5 Kezdő épületek:**
  - A.** Tegyétek a 3 **birodalmipiac-lapkát** véletlenszerűen a birodalmi piacok számára kijelölt helyekre.
  - B.** Keverjétek meg a **6 kezdő épületlapkát**. Tegyetek 1 kezdőlapkát véletlenszerűen a megfelelő **játékoszámmal** jelölt part menti mezők mindegyikére. A nem használt kezdőlapkákat tegyétek vissza a játék dobozába. 3 játékos esetén 3, 2 játékos esetén pedig 6 kezdőlapkát használjatok. 4 játékos esetén nem lesz szükség kezdőlapkákra.
- 6 Épületsor:**
  - A.** Helyezzétek az épülettáblát a játéktábla mellé.
  - B.** Keverjétek meg az **I. korszakos** épületlapkákat, és tegyétek a játékoszámnak megfelelő számú lapkát (a táblázat alapján) az épülettábla I. korszakhoz tartozó mezőjére. Ezután keverjétek meg a **II. korszakos** épületlapkákat is, és tegyétek a játékoszámnak megfelelő számú lapkát az épülettábla II. korszakhoz tartozó mezőjére. A nem használt lapkákat tegyétek vissza a játék dobozába.
  - C.** Húzzatok fel **4-et** az I. korszakos lapkákból, és töltsétek fel velük az épületsort.

Játékoszám	Kezdőlapka	I. korszakos lapka	II. korszakos lapka
<b>4 játékos</b>	3 birodalmi piac	16	13
<b>3 játékos</b>	3 birodalmi piac + 3	14	11
<b>2 játékos</b>	3 birodalmi piac + 6	12	9

# Játékosok előkészületei

**1** Sorsoljatok kezdőjátékost.



**2 Tartozékok:** Válasszatok **klántáblát**, és vegyétek el az alábbi tartozékokat:

- A klánhoz tartozó 2 szállítóhajót
- A klánhoz tartozó zászlóshajót
- A klánhoz tartozó 22 klánjelölőt
- A klánhoz tartozó pontjelölőt
- 1 isteni kegy holdjelölőt
- 1 isteni kegy napjelölőt
- 1 dobókockát
- 1 játékossegédletet

**3 Jelölők lehelyezése:** Tegyétek a pontjelölőiteket a pontozósáv 0-s mezőjére, és 1-1 klánjelölőt mind a 6 tartomány befolyássávjának a kezdő mezőjére.



**4 Szállítóhajók lehelyezése és mozgatása:**

- A.** Tegyétek 1-1 szállítóhajót a **felső** és az **alsó folyószakasz kezdő mezőjére** .
- B.** Ezután dobjatok a kockáttal, és a **felső folyószakasz kezdő mezőjén**  lévő hajókat mozgassátok a kocka értékének megfelelő számú **folyómezővel** lefelé. Ezt a lépést ismételjétek meg az **alsó folyószakasz kezdő mezőjén** lévő hajókkal is.



*Példa: Az előkészületek során a Rák játékos először egy 3-ast dob, ezért a folyó felső szakaszán lévő hajóját 3 mezővel lejjebb mozgatja. Ezután az alsó folyószakaszon lévő hajója mozgatásához is dob a kockával.*

**5 Kezdő isteni kegy, áruk, vásárlók és koku:**

- A.** Helyezzétek a **napjelölő**ket az **isteni kegy sáv 2-es** mezőjére, a **holdjelölő**ket pedig a **3-as** és **4-es** mező közé (ezzel jelezve, hogy legfeljebb 3 isteni kegyetek lehet).
- B.** A zászlóshajókat egyelőre tegyétek a **klántáblátok** mellé.
- C.** Vegyétek el **1-et mindegyik áruból**, és tegyétek azokat a **klántáblátok** megfelelő mezőire.
- D.** Húzzatok **2 vásárlókártyát**, és vegyétek a kezetekbe. A kezetekben lévő kártyákat bármikor megnézhetitek.
- E.** Vegyétek el **kokut** a közös készletből a **körsorrendnek megfelelően** (a kezdőjátékoskal kezdve az óramutató járása szerint):
- 1. játékos:** 7     **2. játékos:** 8 
- 3. játékos:** 9     **4. játékos:** 10 



Isteni kegy holdjelölő  
Isteni kegy napjelölő



**6 Első dobás:** Dobjatok a kockáttal. A kockadobás eredményét fogjátok használni az első körötökben.

Készen álltok a játékra!

# A játék áttekintése

A játék során a célod az lesz, hogy kiépítsd a saját kereskedelmi hálózatodat, hajózz a folyón, és szerezz minél nagyobb befolyást a nemesség körében, és te gyűjtsd a legtöbb győzelmi pontot. A körödben építesz egy épületet a folyó mentén, mozgatod egy hajódat, hogy árukat gyűjts, vagy árukat szállítsz az egyik vásárlódnak.

## A körödben

A körödben hajtsd végre a következő **4 lépést** a megadott sorrendben. A lépéseket a későbbiekben külön fejezetekben részletezzük.

- 1 Isteni kegy elköltése**
- 2 Egy akció végrehajtása:**
  - Egy épület építése (7-8. oldal)
  - Hajózás (9. oldal)
  - Szállítás egy vásárlónak (10-11. oldal)
- 3 Mesterkártyák teljesítése (10. oldal)**
- 4 Kockadobás és a kör befejezése**

## Isteni kegy elköltése

Ha szeretnéd, isteni kegy **elköltésével** megváltoztathatod a kockád értékét. Minden kegy elköltéséért 1-gyel növelheted vagy csökkentheted a kockád értékét. Ha 6 fölé növeled a kocka értékét, akkor „átfordul” az 1-es oldalára. Ugyanígy, ha 1 alá csökkented, akkor 6-osra változik.



*Példa: A Rák játékos 2-est dob. Elkölt 1 isteni kegyet, hogy a kockát 1-esre módosítsa, majd még 1-et, amivel a kocka értékét 6-ra változtatja.*

### Isteni kegy

Az isteni kegy az istenek akaratát szimbolizálja, és a segítségével befolyásolhatod a sorsodat. Az isteni kegy sávján lévő **napjelölő** mutatja meg, hogy mennyi isteni kegygel rendelkezel. Amikor ☀-et szerzel, léptesd előre a napjelölődet a sávon.

A **holdjelölő** 🌙 jelöli, hogy egy adott időpontban legfeljebb mennyi isteni kegygel rendelkezhetsz. A napjelölődet **sosem** mozgathatod a holdjelölő fölé. Ha a napjelölő eléri a holdjelölődet, és további kegyet szerznél, a megszerzett kegy elveszik. Valahányszor **megnöveled az isteni kegy maximum értékét**, helyezd a holdjelölődet a sáv következő mezője fölé, ezzel jelezve a megnövelt maximum értéket.



# Egy akció végrehajtása:

Hajts végre 1-et a következő akciók közül: egy épület építése, hajózás, szállítás egy vásárlónak.

## Egy épület építése

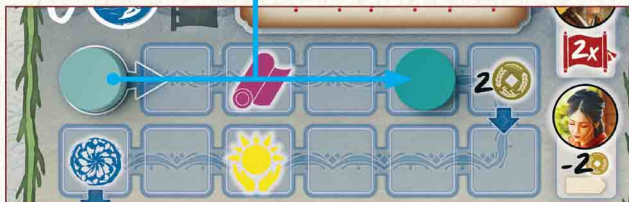
Amikor ezt az akciót választod, hajtsd végre az alábbiakat:

- 1** Válassz ki egy üres part menti mezőt a kockádon látható **ikonnak és számnak megfelelő** tartományban. Ha az adott tartományban már nincs több üres part menti mező, ebben a körben nem választhatod az építés akciót.
- 2** Fizess be annyi **kokut**, amennyi a kiválasztott part menti mezőn látható. Ha nincs elég kokud az építéshez, ebben a körben nem választhatod az építés akciót.
- 3** Válassz egy **épületlapkát** az épületsorról, és helyezd le a kiválasztott üres mezőre. Ha a **sor végén lévő lapkát** választod, azonnal kapsz **1 isteni kegyet**.
- 4** Helyezd 1 **klánjelölődet** az épület építési bónuszára, és megkapod a rajta látható befolyást a kiválasztott tartomány befolyássávján. Mozgasd a klánjelölődet a sávon, és gyűjtsd be minden olyan mező jutalmát, amelyen a jelölőd áthaladt, vagy oda érkezett. Ha elérted a sáv végét, minden további megszerzett befolyás elveszik.



**Az építéshez** nem kellene hajók, így nincs rá szükség, hogy egy hajó ott álljon, ahol építesz. Egész Rokuganban vannak kereskedőit, akikkel tudsz a szárazföldön építeni, a hajóid helyzetétől függetlenül.

+4 befolyás



- 5** Csúsztasd balra az épületsor megmaradt lapkait, és tegyél egy új lapkát az első mezőjére az épülettábláról. Amikor az I. korszak utolsó lapkája az épületsorra kerül, az aktív játékos köre után a császár látogatására következik (lásd 12. oldal). Mostantól, ha újra kell töltened az épületsort, használd a II. korszakos lapkákat. Amikor a II. korszak utolsó lapkája az épületsorra kerül, az aktív játékos köre után megkezdődik a játék vége fázis (lásd 12. oldal).

## Az épületek típusai

A játékban 4 épülettípus van: kikötő , szentély , kastély  és piac . A piacokra hivatkozó vásárlói képességek a birodalmi piacok esetében is érvényesek.



**Kikötő**

A kikötőket meglátogató hajók kokut szereznek



**Szentély**

A szentélyeket meglátogató hajók győzelmi pontot szereznek



**Kastély**

A kastélyokat meglátogató hajók befolyást szereznek



**Piac**

A piacokat meglátogató hajók árut szereznek



## PÉLDA ÉPÍTÉSRE



**Példa:** A Daru játékos 4-est dob **A**, és úgy dönt, hogy építkeznek a 4-es tartományban. Választ egy üres part menti mezőt **B**, ahol az építési költség 9 koku **C**.

### A PÉLDA FOLYTATÁSA



A játékos ezután lehelyezi az egyik klánjelölőjét **E** az épületlapkára, és 2 befolyást szerez a 4-es tartományban. A tartomány befolyássávján lévő jelölőjével **F** a porcelán mezőre lép, ezért elvesz egy porcelánt a közös készletből.



Ezután balra tolja az épületlapkát **G**, hogy kitöltse az üres helyet az épületsorban, majd egy új lapkát helyez a megüresedett első mezőre.



I. korszak II. korszak

## JUTALMAK A BEFOLYÁSSÁVOKON



Kapsz 1-et a jelzett áruból



Kapsz 2 koku (érmét)



Kapsz 1 isteni kegyet



Kapsz 3 pontot



Kapsz 3 pontot és 1 tetszőleges árut

- Akkor is megkapod a sáv jutalmát, ha a mezőn már van egy másik játékosnak jelölője.
- A birodalmi virág eléréseért nem kapsz jutalmat. (A birodalmi virág egy bizonyos mesterkártyához tartozik.) Ha elérted a sáv végét, minden további megszerzett befolyás elveszik.


## Erőforrások korlátozása:


Egyszerre legfeljebb 25 koku lehet, és minden áruból legfeljebb 6 lehet a birtokodban. Ha túlléped ezt a limitet, a többlet erőforrás elveszik.



# Hajózás

Amikor ezt az akciót választod, hajtsd végre az alábbiakat:

- 1** Válassz ki 1 hajódat, és mozgasd a kocka értékével megegyező számú folyómezővel lefelé.
- 2** Gyűjtsd be a látogatói jutalmakat (az épületlapka hegyes végén látható) a hajó érkezési helyével szomszédos **4 part menti** mező mindegyikéről. Az üres part menti mezők látogatói jutalma 1 koku.
- 3** A hajóval szomszédos 4 part menti mező épületeinek tulajdonosai (a saját épületeid esetén téged is beleértve) begyűjtik a tulajdonosi jutalmakat (az épületlapka lapos végén jelzett erőforrásokat) ezekről az épületekről. A kezdő épületek (a birodalmi piacokat is beleértve) nem tartoznak egyik játékoshoz sem, így nem adnak tulajdonosi jutalmat. Ha egy épület látogatója vagy tulajdonosa befolyást  szerez, azt mindig abban a tartományban szerzi meg, ahol az épület található.
- 4** Ha a hajód eléri a folyó végét, és ezzel befejezi az utazását, kapsz további 3 kokut vagy 1 tetszőleges árut, majd dobd el az épületsor végén lévő épületlapkát. Csúsztasd balra az épületsor megmaradt lapkáit, és tegyél egy új lapkát az első mezőre a szokásos módon. Amikor az I. korszak utolsó lapkája az épületsorra kerül, az aktív játékos köre után a császár látogatása következik (lásd 12. oldal). Ha legközelebb lapkát kell helyezni az épületsorra, használjátok a II. korszak lapkáit. Amikor a II. korszak utolsó lapkája az épületsorra kerül, az aktív játékos köre után megkezdődik a játék vége fázis (lásd 12. oldal).

**Megjegyzés:** A folyó végén lévő kereskedők mezőjét  csak akkor vedd figyelembe, ha már teljesítettél egy kereskedő vásárlókártyát (lásd 11. oldal).

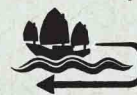


**Példa:** A Rák játékos 2-est dob, és úgy dönt, hogy mozgatja egy hajóját. Kiválaszt egy hajót, és 2 mezővel lejjebb mozgatja a folyón. Az a folyómező, ahová a hajó érkezett, 4 part menti mezővel szomszédos. Az első épület **A** 1 porcelánt ad a látogató játékosnak. Az épület tulajdonosa, a Skorpió játékos 1 kokut és 1 győzelmi pontot kap. A második mezőn **B** nincs épület, így az azt meglátogató játékos 1 kokut kap. A harmadik mezőn áll egy épület **C**, ami a látogató játékosnak 1 rizst ad, az épület tulajdonosának, a Sáska játékosnak pedig 1 isteni kegyet és 1 győzelmi pontot. Az utolsó épületnél **D** a látogató játékos 2 győzelmi pontot kap, és mivel az épület is a Rák játékosé, kap még 1 porcelánt is.

## Utazás befejezése



Ha a hajód eléri a folyó végét, és lelépne a térképről, tedd vissza a felső folyószakasz kezdő mezőjére, majd folytasd a hajó mozgatását lefelé a folyón, amíg fel nem használtad az összes lépést. Ezt az **utazás befejezésének** nevezzük, amit ez az ikon jelöl:



### Megjegyzés:

A hajó mozgásakor csak az arany folyómezőket vedd figyelembe.

## Szállítás egy vásárlónak (További információk a 11. oldalon.)

Amikor ezt az akciót választod, hajtsd végre az alábbiakat:

- 1 Válassz ki **1** olyan vásárlókártyát a kezedből, amelyen a **tartomány száma megegyezik** a kockádon látható **ikonnal/számmal**.
- 2 Dobd el a vásárló **megrendelésének** megfelelő árukat. Ha nem rendelkezel a rendelésnek megfelelő mennyiségű és típusú áruval, ebben a körben nem választhatod a szállítás akciót.
- 3 Helyezd a vásárlókártyát képpel felfelé a klántáblád mellé, és vedd el a vásárlói jutalmakat. Ha egy vásárlónak van állandó képessége, az a játék hátralévő részében aktív marad.
- 4 Húzz 2 kártyát a vásárlópakliból, majd dobj el 1 tetszőleges vásárlókártyát a kezedből képpel lefelé. Ha a vásárlópakli elfogyott, keverd meg a dobópaklit, és alkoss belőle új húzópaklit.



**Példa:** A Daru játékos kezében van egy kereskedő a 6-os tartományból, akinek a megrendelése 1 selyem és 2 rizs. A kockája értéke 6-os, ezért úgy dönt, hogy beadja a megfelelő árukat, ezzel teljesíti a szállítást, és a kártyát a klántáblája mellé helyezi. A Daru játékos szerez 3 befolyást a 6-os tartományban, és egy klánjelölőt a folyó végén látható kereskedők mezőjére. Mostantól, amikor a Daru játékos hajója befejezi az utazását, kap 3 kokut a folyó végi bónuszon felül (3 koku vagy 1 áru), és a játék végén minden megmaradt 5 kokuért 1 győzelmi pontot kap. Mielőtt befejezné a körét, a Daru játékos húz 2 új vásárlókártyát, és eldob 1 kártyát a kezéből a dobópaklira képpel felfelé.

## Mesterkártyák teljesítése

A mesterkártyákon **célok** láthatók, amelyek jutalmazzák a klánok fejlődését bizonyos területeken. Ebben a lépésben megszerzed minden olyan mesterkártya jutalmát, amelynek teljesíted (vagy meghaladod) a követelményeit.

A mesterkártyák teljesítéséhez helyezd 1 klánjelölőt a legmagasabb értékű szabad mezőre a kártya alsó részén, és **azonnal** megkapod az ott jelzett pontokat.

Egy játék során minden mesterkártyát csak egyszer teljesíthetsz, de egy körben akár több kártyát is teljesíthetsz egyszerre.



**Példa:** A Daru játékos az első, akinek legalább 1-es a befolyása mind a 6 tartományban, ezért lehelyezi a játékosjelöljét a kártya első mezőjére, és kap 7 pontot. A következő játékos, aki ezt a mesterkártyát teljesíti, 5 pontot kap.

## Kockadobás

A köröd végén dobj a kockáddal, hogy felkészülj a következő körödre.

## Vásárlókártya



## Átváltás

Az erőforrásaidat **bármikor** átválthatod. Az alábbi átváltásokat többször is elvégezheted:

- Cserélj 2-t ugyanabból az áruból 1 tetszőleges típusú árura.
- Fizess 5 kokut, hogy kapj 1 isteni kegyet.



# Vásárlók képességei



## Szerzetesek

- ✓ **Jutalom a szállításkor:** Amikor teljesíted, told 1 mezővel feljebb a holdjelölődet, hogy megnöveled az **isteni kegy maximum értékét**.
- ♻️ **Állandó képesség:** Helyezz egy klánjelölőt egy épületre bármelyik tartományban (saját épületre vagy egy ellenfél épületére, ahogy az a kártyán látható).  
Ha ez a **saját** épületed, **duplán** kapod meg a tulajdonosi jutalmat, amikor egy hajó meglátogatja az épületet.  
Ha ez egy **ellenfeled** épülete, **te is** megkapod a tulajdonosi jutalmat, amikor egy hajó meglátogatja az épületet.

Minden olyan játékos, akinek van jelölője egy épületen, az épület tulajdonosának számít a tulajdonosi jutalmak, a mesterkártyák és egyéb hatások szempontjából. Sosem helyezhetsz jelölőt olyan épületre, amelyen **2** jelölő van. **Nem** kapod meg az építésért járó befolyást, amikor második jelölőt helyezel le egy épületre. A többi vásárlótípustól eltérően a szerzetesekkel nem szerezhetsz befolyást, ehelyett 2 isteni kegyet kapsz.



## Kereskedők

- ✓ **Jutalom a szállításkor:** Amikor teljesíted, kapsz 3 befolyást a kereskedő tartományában. Ha ez az **első** kereskedő, akinek szállítást teljesítettél, helyezd egy klánjelölődet a **kereskedők mezőjére** a folyó végén. Ez emlékeztetőül szolgál minden olyan kereskedői képességhez, amely az utazás befejezésekor aktiválódik. (Bármennyi játékosnak lehet klánjelölője a kereskedők mezőjén.)
- ♻️ **Állandó képesség:** A kereskedők **különleges képessége** akkor aktiválódik, amikor az egyik hajód eléri a folyó végét, és ezzel befejezi az utazását. Ez a jutalom a 3 koku vagy 1 áru bónuszon felül jár (lásd 9. oldal).
- 🏆 **Játék végi jutalom:** Kapsz 1 pontot minden 5 megmaradt koku után (lefelé kerekítve).

Ha több kereskedőnek is szállítasz, a folyó végére érve **mindegyik** kereskedő képességét aktivárod. Ehhez elegendő 1 klánjelölőt helyezni a kereskedők mezőjére a folyó végén. Minden kereskedő után külön-külön megkapod a játék végi jutalmat. *Például, ha 12 koku és 2 kereskedő van, mindegyikért 2 pontot kapsz, vagyis összesen 4 pontot.*



## Nemesek

- ✓ **Jutalom a szállításkor:** Ha ez az első nemes, akinek szállítottál, az egyik szállítóhajódat cseréld le a **zászlóshajóra**. Ezután kapsz 2 befolyást a nemes tartományában.
- ♻️ **Állandó képesség:** A zászlóshajód megkapja a nemes **egyedi képességét**.
- 🏆 **Játék végi jutalom:** Kapsz 1 pontot a jelzett típusba tartozó minden épületedért.

Ha több nemesnek is szállítasz, a zászlóshajód **mindegyik** nemes állandó képességét megkapja.



## Kézművesek

- ✓ **Jutalom a szállításkor:** Amikor teljesíted, kapsz 2 befolyást a kézműves tartományában. Ezután helyezz egy klánjelölőt a **kézművesek mezőjére** a kézműves tartományában.
- ♻️ **Állandó képesség:** A játék hátralévő részében ebben a tartományban az építés 2 kokuval kevesebbe kerül.
- 🏆 **Játék végi jutalom:** Kapsz 1 pontot a klántábládon megmaradt minden 3 áru után (lefelé kerekítve).

Minden kézműves után külön-külön megkapod a játék végi jutalmat. *Például, ha 7 áru és 2 kézművesed van, mindegyikért 2 pontot kapsz, vagyis összesen 4 pontot.*



## Vének

- ✓ **Jutalom a szállításkor:** Amikor teljesíted, helyezz egy klánjelölőt a **vének mezőjére** a vén tartományában.
- 🏆 **Játék végi jutalom:** **Megduplázza** az adott tartomány befolyássávja után járó pontokat a játék végén. Csak egyszer lehet figyelembe venni a tartományi befolyás kiértékelésekor.

A többi vásárlótípustól eltérően a vénnek nem adnak jutalmat a szállításkor, és nincs állandó képességük. A vénnek csak a tartományi befolyás pontjait duplázzák meg a játék végén, a 3 pontos mezőket nem.



**Példa:** A Daru játékos lehelyezett egy jelölőt a Sáska játékos épületére. Amikor egy hajó meglátogatja ezt az épületet, a Daru és a Sáska játékos is megkapja a tulajdonosi jutalmat.



**Példa:** Amikor a Rák játékos eléri a folyó végét, az összes kereskedőjét aktiválja.



**Példa:** Amikor a Sáska játékos a zászlóshajóját mozgatja, az összes nemesét aktiválja.



**Példa:** A Skorpió játékos mostantól 2 kokuval kevesebbet fizet, ha a 3-as tartományban építkezik.



**Példa:** A játék végén a Rák játékos duplán kapja meg a 4 pontot a tartomány pontozólapkájáról.

# A császár látogatása

Az I. korszak végén a császár bejárja az Aranyfolyó vidékét, felméri a Birodalom jólétét, és közben minden megállóhelyen megvizsgálja az áruk minőségét.

Minden játékos megkapja a tulajdonosi jutalmakat az összes saját épületéért, mintha egy hajó minden épületéhez odahajózott volna. Miután minden játékos begyűjtötte a jutalmakat, folytassátok a játékot a következő játékkal. Mostantól a II. korszak épületlapkáit tegyétek az épületsorra.



# A játék vége

Amikor a II. korszak utolsó lapkája az épületsorra kerül, az aktív játékos köre után megkezdődik a játék vége fázis. Az aktív játékos kap **5**-öt, a többi játékos pedig végrehajt 1 utolsó kört. Ezt követően a játék véget ér. Folytassátok a végső pontozással, hogy megtudjátok, ki lett a győztes.

**Ne feledd:** Ha van jelölőd egy tartományban a **vének mezőjén, megduplázod** az adott tartományi befolyásért járó pontjaidat.



# Végső pontozás

Miután az utolsó játékos is befejezte a körét, megkapjátok a következő játék végi pontokat:

- Tartományi befolyás:** Az egyes tartományok befolyássávjának **1.**, **2.** és (egyes tartományokban) a **3. helyén** álló játékosok megkapják a tartomány pontozólapkáján jelzett pontokat. Azok a játékosok, akik nem szereztek befolyást az adott tartományban, nem kaphatnak pontot. Döntetlen esetén (beleértve azt is, ha több játékos is elérte a sáv végét) adjátok össze a döntetlenben elért helyezésekért járó pontokat, majd osszátok el egyenlően az érintett játékosok között (lefelé kerekítve).



**Példa:** A 2-es tartományban a Rák és a Sáska játékosnak van a legnagyobb befolyása, így mindketten 7 pontot kapnak (9 + 5 = 14, osztva 2-vel). A Rák játékosnak van jelölője a vének mezőjén ebben a tartományban, ezért megduplázza a pontjait, vagyis 14 pontot kap.

- Vásárlók:** Pontot kapsz az alapján, hogy összesen hány vásárlónak szállítottál:

vásárlók száma	1	2	3	4	5	6+
pont	2	5	9	14	20	27

- Vásárlói bónuszok:** Ha szállítottál árut kereskedőknek, nemeseknek vagy kézműveseknek, megkapod a vásárlók játék végi jutalmát.

## Pontozólapkák 2 játékos esetén:

Ha **ketten** játszotok, a 2. helyezett játékos **csak akkor** kapja meg az egyes tartományok pontozólapkáin a 2. helyezettnek járó pontokat, ha **5 mezőn belül** van a sávon az 1. helyezett játékoshoz képest.



# A játék győztese

A legtöbb ponttal rendelkező játékos győz! 2 vagy több klán közti döntetlen esetén az a játékos győz, aki a legtöbb **isteni kegyel** rendelkezik. Ha az állás továbbra is döntetlen, a játékosok osztoznak a győzelmen.

# Patrónusok

## Mini kiegészítő

Ha már eléggé megismertétek az alapjátékot, a patrónusokkal új csavart vihetek a játékba. Lépj szövetségre a klánod egy legendás alakjával, aki a különleges képességével segít kiépíteni a kereskedelmi hálózatodat.

## Patrónusok előkészítése

A játékosok előkészületei előtt (a játék előkészítése után) húzzatok 1 patrónuskártyát véletlenszerűen mind a 4 klánhoz, és tegyétek azokat képpel felfelé a játéktábla mellé. A klánok másik patrónusát tegyétek vissza a dobozba.

Sorsoljatok kezdőjátékost. A körsorrendben utolsó játékoskal kezdve, majd fordított sorrendben minden játékos válasszon egyet a rendelkezésre álló patrónusok közül, és vegye el a hozzá tartozó klántáblát és a többi tartozékot. Tegyétek vissza a dobozba a megmaradt patrónusokat.

### ALTERNATÍV ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos véletlenszerűen kap egy klánt, majd eldönti, hogy a klán 2 patrónusa közül melyiket szeretné használni.

## Készítők

**Játéktervezés:** Keith Piggott

**Játéktábla illusztrációja:** Francesca Baerald

**Doboz illusztrációja:** Joshua Cairos

**Belső illusztrációk:** Sheila Amajida, Asep Ariyanto, Francesca Baerald, Mauro Dal Bo, Carlos Palma Cruchaga, Nele Diel, Derek Edgell, Kevin Goeke, Lin Hsiang, Amelie Hutt, Agri Karuniawan, Drazenka Kimpel, Alayna Lemmer, Diego Gisbert Llorens, Joyce Maureira, Chris Ostrowski, Borja Pindado, Polar Engine, Andrew Sonea, Le Vuong

**Grafikai tervezés:** Jay Hernishin, David Ardila, Katherine Boils, Tony Mastrangeli, Samuel Shimota

**Kreatív igazgató:** Brianna Woodward

**Gyártás:** Guadalupe Gonzalez

**Játékfejlesztés:** Brianna Woodward, Bryan Bornmueller, Jeff Fraser

**Műszaki leírás és oktatásfejlesztés:** Steven Kimball

**Szövegszerkesztés:** Dan Varrette

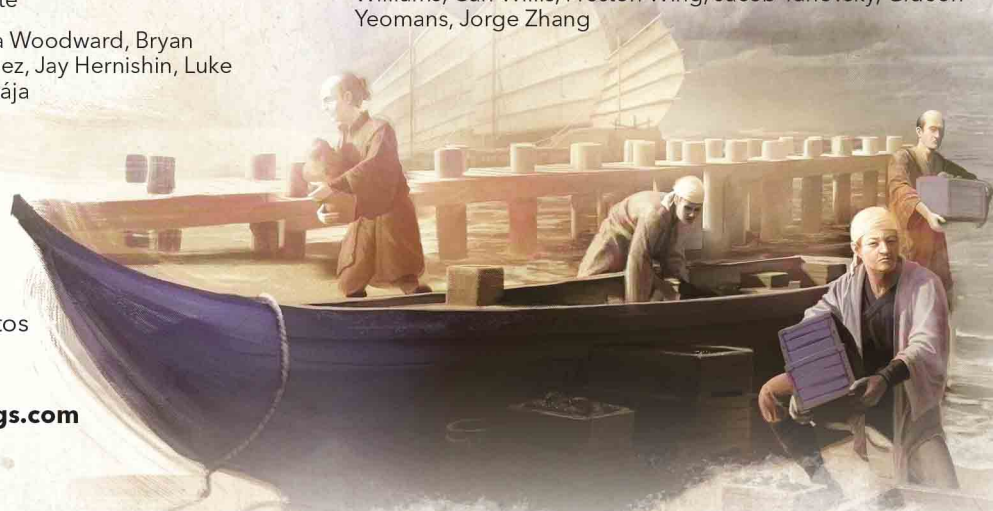
**Az Office Dog csapata:** Brianna Woodward, Bryan Bornmueller, Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin, Luke Peterschmidt, Toby az iroda kutyája

**A magyar kiadás munkatársai:**

Bence Domonkos,  
Horváth Lajos, Nagy Levente,  
Vágó I. Dániel, Banitz István

Fedezd fel Rokugan csodálatos világát, és ismerkedj meg Az öt gyűrű legendájával:

[www.LegendoftheFiveRings.com](http://www.LegendoftheFiveRings.com)





### A Világ Gerince

Az Aranyfolyó a heglánc meredek völgyében ered, és a heglánc magas, csipkés csúcsai és veszélyes hágói választják el egymástól Rokugan északi és déli vidékeit.



### Sinomen-erdő

Ez az ősi erdő még magánál a Smaragd Birodalomnál is idősebb, és a legendák szerint egy elveszett civilizáció romjait rejt. A fái vének és magasak, akár egy kastély tornyai, és örök sötétségbe borítják az erdőt.



### Kicune-veneteg

Az erdő ősi fái közt letelepedő embereknek tisztelniük kell a szellemeket, a veneteg valódi urait, különösen a kilencfarkú rókát, aki olykor emberi alakban járja a vidéket.



### Háromklán-síkság

Ez a szelfűtta síkság rendkívül zord vidék. Neve onnan ered, hogy három kis klán samurájai ezen a helyen kötöttek szövetséget, hogy megvédjék hazájukat egy nagyobb klán inváziójától.



### Uebe-mocsár

Ez a több ezer hektáros lápos terület az Aranyfolyó keleti partján terül el. Ezen a vidéken a házakat cölöpökre építik, az árukat pedig nem szekéren, hanem kenuval szállítják.



### Evezőshal-öböl

Az Árnyak Tengerébe ömlő Aranyfolyó torkolatánál elhelyezkedő védett öböl busás hasznat hoz azoknak a kereskedőknek és halászsoknak, akik elég bátrak ahhoz, hogy megküzdjenek a környéken gyakori földrengésekkel.

# Ikonok



1-es tartomány:  
A Világ Gerince



2-es tartomány:  
Sinomen-erdő



3-as tartomány:  
Háromklán-síkság



4-es tartomány:  
Kicune-rengeteg



5-ös tartomány:  
Uebe-mocsár



6-os tartomány:  
Evezőshal-öböl



Épülettípus: Szentély



Épülettípus: Kastély



Épülettípus: Kikötő



Épülettípus: Piac



Kapsz 1 kokut minden  
szentélyedért



Kapsz 1 kokut minden  
kastélyodért



Kapsz 1 kokut minden  
kikötődért



Kapsz 1 kokut minden  
piacodért



Kapsz 1 kokut minden  
vásárlóért, akinek  
szállítottál



Hajók kezdő mezője



Dobd el a sor utolsó  
lapkáját



Áru: Selyem



Áru: Rizs



Áru: Porcelán



Válassz egy  
tetszőleges árut



Húzz majd dobj el  
1 vásárlókártyát



Teljesített  
vásárlókártya



Növeld 1-gyel  
az isteni kegyed  
maximum értékét



Isteni kegy



Befolyás



1 koku



Győzelmi pont



Saját épület



Egy ellenfél épülete



5 mezőn belül kell  
lennie az 1. helyezett  
játékoshoz képest



Az utazás befejezése  
(mozgasd a hajót  
a folyó tetejére, és  
folytasd a mozgását)



Fejleszd  
1 szállítóhajódat  
zászlóshajóvá



Zászlóshajó



Szállítóhajó



Emlékeztető  
a kereskedő  
képességére



Emlékeztető  
a kézműves  
képességére



Emlékeztető  
a vén  
képességére



Kapsz egy isteni  
kegyet, ha az  
épületsor utolsó  
lapkáját választod



A császári virág  
„Az udvar mestere”  
kártya teljesítéséhez



Jutalom a szállításkor



Állandó képesség



Játék végi jutalom



OFFICEDOG™