

Village

 Nagu päris elu



Inka ja Markus Brandi lauamäng
2 – 4-le mängijale vanuses 12+

‡ Mängu idee: ‡

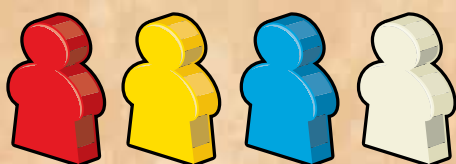
Külaelu on raske! Aga vähemalt pakub see elanikele palju arenguruumi. Mõned teevad karjääri nõupidamiskambris, mõned kirikus ning paljud lähevad rändama...
Iga mängija juhib ühe perekonna saatust, üritades seda kuulsaks teha.

Kuid ära kunagi unusta kõige olulisemat: aega ei saa peatada ning lõpuks surevad kõik suguvõsaliikmed. Need, kes oma elu ajal usinalt tööd rabsid, võivad pälvida surematuse küla kroonika läbi, tehes sel moel oma perekonnale au.

‡ Mängu osad: ‡

44 perekonnaliiget

(11 punast, 11 kollast, 11 sinist ja 11 valget)



1 alustava mängija marker



4 musta munka



1 järgmise alustava mängija marker



1 leht kleebigestega



32 markerit

(8 punast, 8 kollast, 8 sinist ja 8 valget)



72 mõjutuskuubikut

(18 pruuni, 18 roosat, 18 oranži ja 18 rohelist)



6 katkukuubikut



2 riidest kotti

(1 roheline, 1 must)



40 kauba märki

(8 ürikut, 8 hobust, 8 atra, 8 härga, 8 vankrit)



24 kliendimärki



15 münti



20 kotti jahu



3 mängu ülesseadmise kaarti

(2, 3 ja 4 mängija jaoks)



1 missa kaart



4 taluõue



1 mängulaud



‡ Mängu ülesseadmine ‡

Enne esimest mängu tuleb pereliikmetele kleepida mänguga kaasasolevad numbrikleebised. Ole tähelepanelik, et iga nupu mõlemal küljel oleks sama number.

Mängus on : 4x  3x  2x  2x  igast värvist.

Kleebi läbipaistev kleebis ka mustade munkade kummalegi küljele. (Pereliikmed ja mustad mungad peavad olema kotist tõmmates eristamatud.) Kleebiseid on varuga.



1. Aseta **mängulaud** laua keskele. Sellel on kujutatud küla erinevaid asukohti.

- a) viljakoristus
- b) perekond
- c) töökojad
- d) turuplats
- e) reisimine
- f) nõupidamiskamber
- g) kirik
- h) kaev
- i) küla kroonika
- j) märkimata haud

2. Iga mängija valib värvi, võtab sama värvi **taluoü** ning asetab selle enda ette. See taluoü on tema perekonna kodu. Lisaks võib seal hoida suvalise arvu mõjutuskuubikuid ning kaupu. Iga taluoü mahutab aga siiski vaid kuni 5 kotti vilja. Mängija pereliikmete elada jäänud aega märgitakse taluoü servadel.



3. Võta **11 pereliiget ja 8 markerit**

enda poolt valitud värvist. Aseta neli „1“-ga märgitud pereliiget oma taluoüele. See on sinu perekonna esimene põlvkond. Ülejäänud pereliikmed märgivad järeltulevaid põlvkondi. Kuna aga nad ei ole veel sündinud, aseta nad oma taluoüe kõrvale.

4. Aseta üks oma markeritest taluoüe viivast **sillast paremal asuvale** pilvekesele ning teine mängulaua ülemises vasakus servas asuvale **raamatule** (prestiizi „0“-kohale).



5. Anna igale mängijale **1 münt**, mis asetatakse taluoüe kõrvale. Ülejäänud mündid asetatakse varudena mängulaua kõrvale.

6. Sega tagurpidi olevad kliendimärgid ning aseta need tagurpidi pakina turuplatsi kõrvale. Vastavalt mängijate arvule pööra kindel arv mäke ümber ning aseta need turuplatsile:

• **4 mängija** puhul aseta üks märk igale 10-le ruudule;

• **3 mängija** puhul jääb „4“-ga märgitud ruut tühjaks;

• **2 mängija** puhul jäävad tühjaks ruudud, mis on märgitud kas „4“-ja või „3“-ga.



Näide mängulauast 3 mängija puhul

7. Kui mängijaid on vähem kui neli, kasuta ühest **valimata jäänud** värvist pereliikmeid, et piirata kasutatavaid kohti **kroonikas** ja **märkimata haudadel**;

• **3 mängija** korral aseta üks valimata jäänud värvist värvist pereliige igale „4“-ga märgitud hauaplatsile ning kroonika kohale;

• **2 mängija** korral aseta üks valimata jäänud värvist pereliige igale „3“-e ja „4“-ga märgitud hauaplatsile ning kroonika kohale.



Näide mängulauast 3 mängija puhul

8. Aseta järgmise alustava mängija marker selleks ettenähtud kohale nõupidamiskambris.



9. Aseta **kaubamärgid** (hobused, härjad, vankrid, adrad ja ürikud) mängulaua kõrvale.

10. Aseta **viljakotid, mõjutuskuubikud** ning **katkukuubikud** mängulaua kõrvale. Pane nende juurde ka roheline kott.

11. Pane 4 musta **munka** musta kotti ning aseta see kiriku juurde.

12. Võta sobiva mängija arvuga **mängu ülesseadmiskaart** ning aseta see lähedusse. Kaks allesjäänud ülesseadmiskaarti pane tagasi karpi. Aseta ka „missa“ kaart mängulaua lähedale.

13. Vanim mängija hakkab alustavaks mängijaks ning saab **alustava mängija markeri**.

‡ Mängu käik ‡

Mängu mängitakse voorude kaupa, mille käigus saavad mängijad juhtida oma pereliikmete saatust, saates neid arukalt külasse. Taluõuel olevad pereliikmed tagavad hea viljasaagi, kirikus koguvad nad lugupidamist ja nõupidamiskambris annavad nad mängijale nii prestiiži kui privileege. Need, kes otsustavad laia maailma minna, võivad perekonnale tuua nii prestiiži, mõjukust või raha, olenevalt nende sihtkohast. Töökodades olevad pereliikmed tagavad kaupade tootmise. Kaupu ja vilja saab turuplatsil vahetada prestiiži vastu.

Küla erinevad kohad annavad mängijatele mitmekesiseid võimalusi. Igal kohal on oma tegevusväli, kus mängija võib koguda erinevaid

mõjutuskuubikuid ja sooritada erinevaid tegevusi. See tähendab, et valida tuleb arukalt, kuna mõju tüüp ja tegevused langevad harva kokku...

Lisaks võtavad paljud neist tegevustest aega. Ning nagu ka päriselus, surevad vanimad suguvõsa liikmed lõpuks ära. Kui pereliige sureb, määrab tema karjäärivalik, kas ta kirjutatakse küla kroonikasse või mitte.

Mäng lõppeb, kui küla kroonika või märkimata hauad täis saavad. Sel hetkel võib mängija veel ühe korra külast punkte koguda. Võidab mängija, kellel on kõige rohkem prestiižipunkte.

‡ Mängu voor ‡

‡ Üldiselt: ‡

Iga vooru alguses asetatakse **tegevusväljadele mõjutuskuubikud** ning **katkukuubikud**.

Seejärel sooritavad mängijad, alustades alustavast mängijast, oma tegevused.

Oma käigul võtab mängija tegevusväljalt ühe kuubiku ning sooritab väljale vastava tegevuse.

Kui viimane kuubik on võetud, voor lõppeb. Roheline kott täidetakse, kuubikud pannakse tegevusväljadele ning alustatakse uut vooru.

‡ Mõjutuskuubikud ja katkukuubikud ‡

Mõjutuskuubikuid on vaja, et sooritada külas tegevusi. Mängus on järgmist tüüpi mõjutused:

Värv:



oranž



roheline



pruun



roosa



must

Esindab:

oskused

veenmine

usk

teadmised

Läheb tarvis:

käsitöö, reisimine

turuplats,
nõupidamiskamber

kirik, reisimine

käsitöö, reisimine

Mustad kuubikud ei esinda mõjuvõimu. Need vähendavad sinu pereliikmete eluiga.

‡ Tegevusväljade täitmine ‡

Mängu **ülesseadmise kaart** näitab, mitu erinevat mõjutuskuubikut tuleb võtta ning vooru algul rohelisse kotti panna. Lisaks tuleb sinna panna ka **kõik** saadaolevad katkukuubikud.

Kui kõik kuubikud on kottis, tuleb seda põhjalikult segada ning seejärel kindel arv suvaliselt tõmmatud kuubikuid mängulaua tegevusväljadele asetada. Kuubikute arv tegevusväljal on näidatud ka mängu ülesseadmise kaardil.



Näide mängulauast 3 mängija puhul

Muide: Kotist võetakse tavaliselt vähem kuubikuid, kui sinna pannakse. Seega jääb iga vooru lõpus kotti mõni lisakuubik, mis segatakse ära uue vooru kuubikutega.

Märkus: kui mõnest värvist on saadaval vähem, kui kotti peaks panema, lisatakse kotti sellest värvist vaid need kuubikud, mis saada on. (Kuna iga vooru lõpus jääb kotti kuubikuid alles, on võimalik täita kõik tegevusväljad.)

Alustav mängija alustab oma käiku.

‡ Käigukord ‡

Oma käigul **pead sa võtma** omal valikul **ühelt** tegevusväljalt ühe mõjutus- või katkukuubiku.

Kui see on **mõjutuskuubik**, pane see oma taluõuele. (Taluõuel olevate mõjutuskuubikute arv ei ole piiratud.)

Kui see on **katkukuubik**, pane see mängulaua kõrvale teiste sekka ning liiguta eluaja markerit kahe koha võrra päripäeva edasi. (Vaata „Aja väärtus“ paremal).

Seejärel võid sa teha tegevusväljale omase tegevuse, kust sa kuubiku võtsid. Lubatud on ka tegevusest loobumine.

Erand: turupäev **tuleb** pidada.

(Vaata „Turuplats“ lk 31.)

Näide:

Paul võtab „viljakoristuse“ tegevusväljalt katkukuubiku.

Ta paneb kuubiku mängulaua kõrvale varude hulka tagasi ning liigutab oma eluaja markerit taluõue serval kahe koha võrra edasi.

Seejärel võib ta sooritada tegevuse „viljakoristus“.



Varudesse



‡ Aja väärtus ‡



Iga kord, kui sa sooritad tegevuse, mis võtab aega (iga liivakell esindab üht aja ühikut), pead sa liigutama oma eluaja markerit märgitud kordi (päripäeva) edasi. Lisaks „kaotad“ sa kaks aega iga kord, kui võtad katkukuubiku.



Niipea, kui su marker ületab silla, sureb sinu vanim pereliige.

(Vaata „Pereliikme surm“ lk 34.)

‡ Tegevused ‡

‡ Viljakoristus ‡



Kui sul on taluõuel **vähemalt üks** pereliige, võid sa vilja koristada. Võta mängulaua kõrvalt varudest **2 kotti vilja** ning aseta need ettenähtud kohale oma taluõuel. Kui sinu taluõuel pereliikmeid ei ole, ei saa sa tegevust sooritada.



Kui sul on lisaks pereliikmetele ka hobune ja ader, võta **3 kotti vilja**.

Kui sul on lisaks pereliikmetele ka härg ja ader, võta **4 kotti vilja**.



(Sa võid korraga kasutada vaid üht kombinatsiooni. Mitu pereliiget, atra, hobust või härga ei anna viljakoristusel saagilisa.)

Kaubad ei kao viljakoristuse käigus ära. Seega kasutades näiteks viljalõikusel härga ja atra, ei tule neid pärast viljakoristust ära anda. Ka pereliikmed jäävad taluõuele.

Märkus: Igale taluõuele mahub 5 kotti vilja! Mängija ei saa kunagi omada korraga rohkem viljakotte.

‡ Perekond ‡



See tegevus esindab uue pereliikme sündi. Võta varudest üks enda valitud värvist pereliige ning aseta see taluõuele. Alati tuleb võtta kõige **madalama** numbriga nupp.

Näide:

Peetril on varudes alles üks pereliige numbriga „2“, kaks numbriga „3“ ja kaks numbriga „4“. Ta peab võtma pereliikme numbriga „2“.



Tähtis: Selle asemel, et võtta varudest uut pereliiget, võib selle tegevusega võtta ühe töötava (veel mitte surnud) pereliikme mängulaualt ja panna selle taluõuele.

Märkus: Pereliikmed, kes järgnevate tegevuste sooritamiseks mängulauale (või „kiriku“ tegevuse puhul musta kotti) pannakse, peavad alati tulema mängija taluõulelt.



⌘ Töökojad ⌘

See tegevus lubab sul toota ühe kauba ühes viiest töökojast. (Võta vastav kaubamärk ja pane see oma taluõue.) Veskis saab kauba asemel 2 münti.

Kauba valmistamiseks on kaks moodust. Igas töökojas (välja arvatud veskis) võib mängija valida, kas:

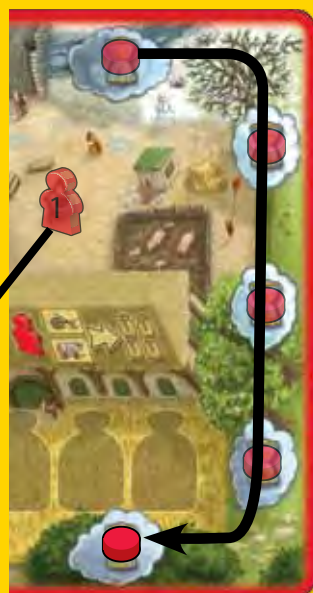
- a) maksta kaupade eest ajaga (selleks peab sul olema töökojas ka pereliige)
- VÕI**
- b) maksta kaupade eest mõjutuskuubikutega (või jahukottidega, olenevalt kaubast).

⌘ a) Tasumine ajas ⌘

Soovides kauba eest tasuda ajaga, tuleb sul kõigepealt pereliige vastavas töökojas välja õpetada. Aseta pereliige taluõuelt töökotta, mida sa kasutada tahad. See maksab sulle teatud hulga aega (liivakellade hulk hoone katusel halli pereliikme kõrval). Seejärel võid sa kauba kohe valmis teha, tasudes selle eest töökoja katusel asuval noolel näidatud hulga ajaga.

Näide:

Paul tahab ehitada vankrit. Selleks võtab ta taluõuelt ühe oma pereliikme, asetab selle puutöökojale (mis läheb talle maksma 2 aega õppimiseks) ning valmistab vankri (mis läheb talle maksma veel 2 aega). Seejärel võtab ta varude hulgast vankri ning asetab selle oma taluõuele.



Sinu pereliige jääb töökotta mängu lõpuni (kui ta muidugi vahepeal ära ei sure ega „perekonna“ tegevusega tagasi taluõuele ei tõsteta). Niikaua, kuni ta töökojas on, võid sa „töökoja“ tegevusega toota uut kauba, makstes vaid kauba valmistamise eest noolel märgitud aja (kuna sinu pereliige on juba välja õpetatud).

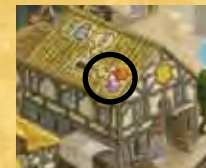
Märkus: Pereliige võib toota vaid kaupu, millele vastavas hoones ta asub. (Sepp võib valmistada atrasid, kuid mitte ürikuid.)

Hoonetel asuvate pereliikmete arv olenemata värvist ei ole piiratud.

(**Erand:** Mängijad ei või oma pereliikmeid asetada veskisse.)

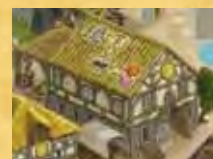
⌘ b) Tasumine mõjutuskuubikutega (või viljakottidega) ⌘

Hoolimata sellest, kas sul on töökojas pereliige või mitte, on võimalik hoones toodetava kauba eest tasuda ka mõjutuskuubikutega (või tallide puhul viljakottidega), pannes nõutud kuubikud (või kotid) varude hulka. Selleks ei pea sul töökojas olema pereliiget. (Eelnevale näitele tuginedes, oleks Paul võinud maksta ühe vankri eest ka ühe oranži ja ühe roosa mõjutuskuubikuga – selleks pereliiget ning aega kulutamata.)



Töökodade ülevaade ja hinnad:

Puusepp:



a) Aseta pereliige: ⌘⌘

Ehita vanker: ⌘⌘

b) Osta vanker mõjutuskuubikute eest: ⌘⌘



Tallid:

a) Aseta pereliige: ⌘⌘⌘

Treeni hobune VÕI härg: ⌘⌘⌘

b) Osta hobune VÕI härg viljakottide eest: ⌘⌘⌘



Kontor:

a) Aseta pereliige: ⌘⌘

Valmista ürik: ⌘⌘

b) Osta ürik mõjutuskuubikute eest: ⌘

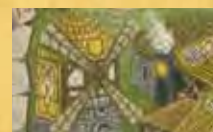


Sepikoda:

a) Aseta pereliige: ⌘⌘⌘

Valmista ader: ⌘⌘⌘

b) Osta ader mõjutuskuubikute eest: ⌘⌘



Veski:

Veskisse ei saa pereliikmeid panna. Selle asemel võib iga 2 aja ning 2 viljakoti eest saada 2 münti.

Märkus: Mängija käes olevate kaupade ja müntide hulk ei ole piiratud. Kui varud mängulaua kõrval peaksid lõppema, märgi puudujääk endale sobival viisil (näiteks paberile märkides).



‡ Turuplats ‡

See tegevus põhjustab turupäeva, millel võivad osaleda kõik mängijad. **See tegevus tuleb läbi viia. Turupäev peab toimuma.**

Kui sina turupäeva põhjustasid, oled sa esimene, kes võib esimest klienti teenindada. Teenindada saab kõiki kliente, kes on lettide ees ning märgitud sinise joonega. (Ülejäänud 5 klienti on järjekorras.)

Iga klient soovib teatud kaupa ja/või viljakotte. Kliendi teenindamiseks pead sa loovutama vajaliku hulga kaupu ja/või vilja, võtma kliendimärgi ning panema selle enda taluõue kõrvale. Mängu lõpus on iga klient väärt prestiižipunkte vastavalt talle trükitud numbrile.

Seejärel saavad päripäeva käigukorra teised mängijad, valides ühe allesjäänud kliendi. **Selle eest aga** tuleb neil maksta lisaks kliendi nõutud kaubale ja/või

viljakottidele ka **1 roheline mõjutuskuubik ja 1 aeg**. Mängijad, kes ei soovi või ei suuda midagi müüa, võivad passida, kuid sellisel juhul ei saa nad enam sellel turupäeval osaleda. Kui sinu kord taas kätte jõuab, võid sa teenindada üht järgmist allesjäänud klientidest. Sel korral aga tuleb ka sinul maksta 1 roheline mõjutuskuubik ja üks aeg. (Vaid esimene müük on tasuta.)

Turupäev jätkub päripäeva, kuni kõik kliendid on teenindatud või kõik mängijad on passinud.

Seejärel turupäev lõppeb. Vastavalt mängijate arvule täidetakse turuplatsi sinise piiriga märgitud ruudud taas klientidega. Selleks liigutatakse järjekorras ootavad kliendid turuplatsi ruutudele. Tühjaks jäänud järjekorru ruudud täidetakse uute pakist pimesi võetud klientidega. (Kui ühtegi klienti ei teenindatud, jäävad kõik märgid paika.)

Märkus: Kui mängu jooksul saavad kõik kliendid pakist teenindatud, jääb turuplats ülejäänud mänguks tühjaks.

Näide: Turupäev 3 mängijaga mängus

Peeter põhjustab „Turuplatsi“ tegevusväljalt mõjutuskuubikut võttes turupäeva. Ta paneb 1 hobuse ja 1 adra varude sekka, võtab vastava kliendimärgi ning paneb selle tagurpidi oma taluõue kõrvale. See annab talle mängu lõpus 6 prestiiži.

Nüüd on Mari kord. Ta soovib saada märki, mis vajab 3-e viljakotti. Esmalt aga peab ta maksma 1 rohelist mõjutuskuubikut ning kulutama 1 aja. Seejärel paneb ta varude hulka tagasi 3 kotti vilja ning võtab vastava kliendimärgi.

Paul on järgmine. Tal on küll ürik, kuid mitte viljakotti ega atra. Seetõttu peab ta passima.

Taas kord jõuab kätte Peetri kord. Erinevalt Paulist on temal nii ürik kui ka kott viljaga. Kuid kliendimärgi saamiseks peab ta kõigepealt loovutama 1 rohelist mõjutuskuubikut ning kulutama 1 aja. Seejärel maksab ta nõutud üriku ja viljakoti ning võtab märgi.



Maril ei ole midagi, mida ta müüa saaks ning ta passib. Peeter passib samuti. See lõpetab turupäeva.

Nüüd liiguvad edasi seni järjekorras oodanud kliendid:



1) 3 esimest ruutu lettide ees täidetakse 3 esimese märgiga järjekorras.



2) Ülejäänud järjekorda liigutatakse edasi.



3) Tühjad ruudud järjekorras täidetakse uute klientidega pakist.



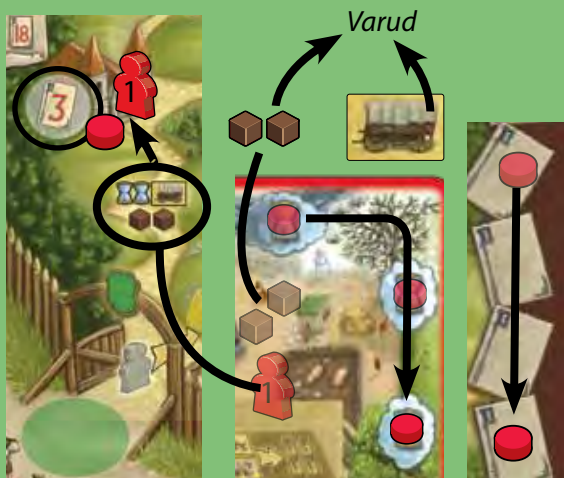
‡ Reisimine ‡

See tegevus lubab sul saata ühe pereliikme laia maailma. Kui sul ei ole veel ühtegi pereliiget reisimas, võta üks taluõuelt ning aseta ühte kahest küla naaberlinna. Sa pead maksma ka reisi hinna, mis on näidatud rajal. Kindlasti tuleb sul kulutada 2 aega ning panna varude hulka 1 vanker. Lisakulud olenevad rännuteest ning

võivad hõlmata kaht pruuni või kaht roosat mõjutskuubikut. Võta üks oma markeritest ning aseta see linna, kuhu sa just reisisid. See teenib sulle ringis märgitud preemia (3 prestiiži).

Näide:

Paul tahab saata ühe oma pereliikme naaberlinna. Ta võtab oma taluõuelt ühe pereliikme ning asetab selle linnale. See läheb talle maksma 2 aega, 1 vankri ja ka kaks pruuni mõjutskuubikut. Seejärel asetab ta ühe oma markeri linnale ning saab linnalt preemia (3 prestiiži, mis märgitakse mängulaua ümber jooksva prestiižirajal).



Kui sul on juba vähemalt üks pereliige laias maailmas rändamas, võid sa valida, kas:

Saata järgmine pereliige ühte kahest naaberlinnast

VÕI

liigutada üht laias maailmas olevat pereliiget mõnda teise tema paiknemiskoha naabruses asuvasse linna. Naaberlinnad on kõik linnad, mis on teega otse ühendatud (hüppamata üle teistest linnadest). Taas kord pead sa maksma reisi hinna ning asetama oma markeri linna, kuhu su pereliige jõudis. Seejärel saad sa linnalt preemia (2 omal valikul mõjutskuubikut, 1 münt või 3 prestiiži).

Märkus: Sa saad linnale markeri asetada vaid ühe korra ehk igalt linnalt saab preemia vaid korra. Kui su pereliige peaks sattuma linna, kus sul juba on marker, ei või sa sinna teist markerit panna ega saa preemiat.

Markerite ja pereliikmete hulk ühel linnal ei ole piiratud.

Mängu lõpus saad sa prestiiži vastavalt sellele, mitut linna sinu pere on mängu jooksul külastanud.

(Vaata „Punktilugemine“ lk 36.)



‡ Nõupidamiskamber ‡

See tegevus lubab sul rakendada oma mõjuvõimu nõupidamiskambris.

Sa võid kasutada tegevust kolmel erineval moel:

a) Võta oma taluõuelt pereliige ning aseta see nõupidamiskambri esimesele väljale. See läheb sulle maksma 1 aja ning 2 rohelist mõjutskuubikut VÕI 1 aja ja 1 üriku.

Sa võid kasutada selle välja privileegi (saada järgmiseks alustavaks mängijaks).

VÕI

b) Liiguta üht oma juba nõupidamiskambris olevat pereliiget ühe välja võrra edasi. See maksab sulle 1 üriku VÕI 2 rohelist mõjutskuubikut. Lisaks tuleb olenevalt väljast kulutada 2 või 3 aega. Sa võid kasutada nii eelmise kui ka uue välja privileegi.

VÕI

c) Kui sul juba on üks pereliige nõukogus, võid sa kasutada privileegi ka pereliiget liigutamata. Sellisel juhul kasuta kas praegusele või eelmisele kohale vastavat privileegi (sellisel juhul ei tule akna kohal märgitud ressursse maksta).

Privileegide ülevaade:

1. väli: Võta nõupidamiskambrit **järgmise alustava mängija marker**. Kui marker on juba teise mängija poolt võetud, ei saa sa midagi. Markeri saamisel saad sina järgmises voorus alustava mängija markeri ja pead vooru algul järgmise alustava mängija markeri selleks ettenähtud kohale nõupidamiskambris tagasi panema.

2. väli: Võta varudest (mängulaua kõrvalt) omal valikul kaks mõjutskuubikut.

3. väli: Võta omal valikul üks kaupadest ning pane see oma taluõue kõrvale.

4. väli: Maksa 1 münt 3-e prestiiži eest.



Ühel nõupidamiskambri väljal võib olla piiramatu hulk pereliikmeid. Mängu lõpus saab prestiiži iga pereliikme eest, kes on jõudnud vähemalt nõupidamiskambri 2. väljale.

(Vaata „Punktilugemine“ lk 36.)



‡ Kirik ‡

Sa võid panna ühe oma pereliikme **musta kotti**. Selle eest pead sa maksma kas ühe pruuni mõjutuskuubiku või kulutama 3 aega.

Mustas kotis olevad pereliikmeid tõmmatakse ning asetatakse kirikule missa ajal. Missa toimub iga vooru ning mängu lõpus.

(Vaata „Vooru lõpp“ all)



‡ Kaev (asendustegevus) ‡

Selle asemel, et võtta kuubik tegevusväljalt, võid sa oma taluõuelt anda ära **3 ühte värvi mõjutuskuubikut** (kuid mitte katkukuubikut). Selle eest võid sa sooritada ühe ükskõik millise eelmainitud tegevuse.

Märkus: Kaevu saab kasutada niikaua, kuni tegevusväljadel on kokku **vähemalt üks kuubik**.

Muide: See on ainuke võimalus sooritada tegevust, mille väljalt on kõik kuubikud ära võetud.

‡ Vooru lõpp ‡

Kui mängija võtab mängulaualt viimase kuubiku (kõik tegevusväljad on tühjad), sooritab ta esmalt oma tegevuse. Seejärel voor lõppeb ning toimub missa.

‡ Missa ‡

Iga missa koosneb kolmest osast:

1. Tõmba mustast kotist 4 nuppu;
2. Liiguta pereliikmeid kirikuhierarhias ülespoole;
3. Pere, kelle liikmed on kirikus enamuses, saab 2 prestiiži.

1. Sega mustas kotis põhjalikult pereliikmed mustade munkadega. Seejärel tõmba kotist **täpselt 4 nuppu** kas siis **pimesi või vaadates**, makses **selle eest mündiga**. Alustades alustava mängijaga ning jätkates päripäeva, võib iga mängija maksta ühe mündi ning võtta kotist ühe oma pereliikme. (Kuna kotis on alati 4 musta munku, on see ainuke võimalus kindlustada, et sinu pereliige kirikusse pääseb.)

Kokku tõmmatakse kotist 4 nuppu. Kui mängijad maksid vähem, kui 4 pereliikme eest, tõmmatakse ülejäänud nupud kotist pimesi.

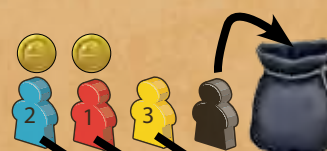
Kui kõik neli nuppu on tõmmatud, pannakse mustad mungad tagasi kotti.

Kõik tõmmatud pereliikmed asetatakse **kõige parempoolsele kirikuaknale**. Kottijäänud pereliikmed võidakse tõmmata järgmise missa ajal.

2. Kui kõik 4 nuppu on kotist tõmmatud (isegi juhul, kui kõik neist olid mustad mungad), võib **iga mängija** liigutada üht või mitut pereliiget kirikuhierarhias ülespoole (liigutades neid vasakpoolsele aknale). Alustades alustava mängijaga ning jätkates päripäeva, võib iga mängija teha seda **ühe korra**. Pereliikme vasakpoolsele aknale liigutamise eest peab mängija maksma akende vahele märgitud hulga viljakotte. Sinu pereliikmed võivad liikuda ka mitu kohta ettepoole, kui sa vaid suudad maksta piisavalt vilja.

3. Missa lõpus saab kõige rohkemate pereliikmetega mängija **2 prestiiži**. Viigi korral saab punktid mängija, kelle pereliige on kõige kaugemal vasakul. Kui ka sellisel juhul on viik, saavad kõik viigisolevad mängijad 2 prestiiži. (Ei ole oluline, millistel akendel on ülejäänud pereliikmed. Oluline on vaid kõige vasakpoolsem pereliige).

Missa näide:



3 mängijaga mängus on missa alguses alustavaks mängijaks Peeter. Ta maksab 1 mündi ning võtab mustast kotist ühe oma number 2-ga märgitud pereliikme.

Mari ei taha maksta. Paul maksab samuti 1 mündi ning võtab kotist oma number 1-ga märgitud pereliikme.

Peeter võtab nüüd kotist ülejäänud 2 nuppu, et kokku oleks neid 4. Seejärel asetab ta 3 värvilist pereliiget kõige parempoolsele aknale ning paneb musta munga tagasi kotti.



Peeter



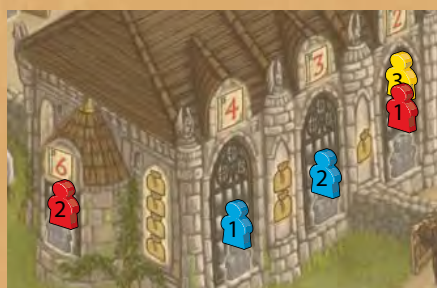
Alustades Peetrist, liigutavad mängijad oma pereliikmeid. Peeter maksab 2 kotti vilja ning liigutab oma sinise 1-ga märgitud pereliikme järgmisele vasakpoolsele aknale. Ta maksab lisaks veel ühe koti vilja, et liigutada ka oma 2-ga märgitud pereliige vasakule.

Maril ei ole viljakotte, mistõttu ei saa ta pereliikmeid liigutada.

Paul



Paul maksab 4 kotti vilja ning liigutab oma 2-ga märgitud pereliikme kõige vasakpoolsele aknale.



Nüüd jagatakse välja 2 prestiiži. Kuigi Paulil ja Peetril on kirikus sama palju pereliikmeid, saab punktid Paul, kuna tema pereliige on vasakpoolsemal aknal.



Mängul lõpus on iga kirikus olev pereliige väärt prestiiži vastavalt sellele, kaugele ta jõudnud on. (Vaata „Punktilugemine“ lk 36.)

Märkus: Sa võid igal hetkel vaadata, millised pereliikmed on mustas kotis.

† Pereliikmete surm †

Mängu käigus tuleb sul kõige tihedamini maksta ajaga, liigutades aja markerit päripäeva edasi. Kui marker **ületab silla**, sureb üks su vanimatest pereliikmetest. Kõigepealt saad sa sooritada oma tegevuse ning seejärel pead otsustama, milline su vanimatest pereliikmest **sinu käigu lõpus** sureb.



Erand: Mängija, kelle ajamarker ületab silla **turupäeval**, peab **koheselt** otsustama, milline tema pereliige sureb.

Lahkunut valides, tuleb alati võtta üks kõige **madalama** numbriga märgitud pereliige. Kui mitu pereliiget on võrdse madalaima numbriga, võib mängija ise valida, milline neist sureb. Surev pereliige peab olema surma hetkel **nähtav**. See tähendab, et ta peab olema kas mängulaul või taluõuel. (Pereliikmed, kes on mustas kotis, ei saa surra. Samuti ei sure pereliikmed, kes pole veel mängu toodud.)

Näide:

Peeter valib tegevuse „töökodad“, võttes vastavalt tegevuseväljalt kuubiku. katkukuubiku. Pärast seda peab ta kulutama 2 aega, liigutades oma markeri üle silla. Enne, kui mõni tema pereliige sureb, võib ta sooritada tegevuse „töökodad“. Ta asetab 1-ga märgitud pereliikme sepikotta (mis maksab talle 3 aega) ja sepiatab ühe adra (mis läheb talle maksma veel 3 aega). Nüüd, mil ta kõik on lõppenud, sureb üks tema madalaima numbriga pereliige. Tal on mängulaul kaks 1-ga märgitud pereliiget ning ta otsustab, et sureb sepp, kelle ta just sepikotta asetab.

† Uue vooru algus †

Kui mängija on eelmisel voorul saanud järgmise alustava mängija markeri, võtab ta nüüd alustava mängija markeri ning asetab järgmise alustava mängija markeri tagasi selleks ettenähtud kohale nõupidamiskambris. Kui seda ei ole võetud, jääb alustav mängija samaks.

Uue vooru alguses täidetakse tegevusväljad rohelisest kotist võetud kuubikutega.



† Mündid †

Münte saab kas veskist või reisides.

Müntide kasutamiseks on kolm võimalust:

1. Prestiiži ostmiseks **nõupidamiskambris** (viimane väli).
2. Tagamaks, et kotist võetaks missa ajal sinu pereliige.
3. Ükskõik millise **mõjutuskuubiku asendamiseks**.

Näide:

Kui sa soovid nõupidamiskambris edasi liikuda ning pead maksma kaks rohelist mõjutuskuubikut, võid sa ka maksta 1 kuubiku ja 1 münti VÕI 2 münti



Mängu lõpus on iga kulutamata münt väärt 1 prestiiži. (Vaata „Punktilugemine“ lk 36.)

Sureva pereliikme jaoks on alati kaks võimalust:

a) Külakroonikas on veel vabu kohti.

Külakroonika jäädvustab lugusid tähtsatest elanikest ning nende tegudest. Kroonikas on mitu kohta iga ametiala tarvis. Sõltuvalt pereliikme surmaeelsest „töökohast“, võib ta lisada ühele järgnevale tühjale kohale:

Nõupidamis-
kamber



Töökodad



Reisimine



Kirik



Taluõu



Mängu lõpus saavad mängijad prestiiži vastavalt sellele, mitu nende pereliiget külakroonikasse pääses.

(Vaata „Punktilugemine“ lk 36.)

b) Külakroonikas ei ole ühtegi sobivat kohta

Sellisel juhul pannakse pereliige ühte kiriku kõrval asuvasse tähistamata hauda. Siin võivad nad rahus puhata, kuid ei teeni mängijale prestiiži.

Näide:

Oma käigu ajal liigutab Peeter ajamarkeri üle silla.

Oma käigu lõpus peab üks tema 1-ga märgitud pereliikmetest surema.

Kui ta valiks kirikus oleva pereliikme, peaks ta selle matma tähistamata hauda (kuna kõik kiriku väljad kroonikas on juba võetud).

Kui ta aga valiks ükskõik millise teise 1-ga märgitud pereliikme, saaks see koha külakroonikas.



Märkus: Surnud pereliikmed tuleks alati asetada pikali, et neid oleks lihtne elavatest eristada.

Vihje 1: Oma pereliikmete varajane kroonikasse kirjutamine on tõhus strateegia. Seega ära pelga tegevuste eest ajaga maksta.

Vihja 2: Kui sa võtad taluõuelt pereliikme, et seda mängulauale asetada, arvesta alati pereliikme numbriga. 1-ga märgitud pereliikmed surevad mängu jooksul tõenäoliselt ära. Kui sa tahad mängu lõpus saada punkte kirikus või nõupidamiskambris olevate pereliikmete eest, on sul mõistlikum sinna panna suuremate numbritega pereliikmeid.

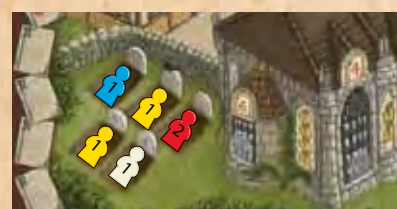
‡ Mängu lõpp ‡

Mängu lõpp saabub, kui pereliige pannakse:

a) viimasele vabale väljale **küla kroonikas**



või



b) viimasesse vabasse **tähistamata hauda**

Mängija, kes pani oma pereliikme viimasele vabale väljale küla kroonikas või viimasesse vabasse tähistamata hauda, ei saa teha pärast seda ühtegi käiku.

Kõik teised mängijad võivad päripäeva sooritada ühe viimase käigu. Nagu ikka, peavad nad võtma tegevusväljalt kas mõjutuskuubiku või katkukuubiku või maksma 3 samast värvist mõjutuskuubikut, et sooritada tegevus. Kui viimane kuubik peaks saama laualt võetud ning kõik mängijad **ei** ole saanud oma viimast käiku teha, tegevusväljasid ei täideta. Selle asemel võivad mängijad sooritada ükskõik millise tegevuse, ilma et nad peaksid maksma selle eest 3 sama värvi kuubikut.

Märkus: Sellisel juhul jäetakse vahepealne missa vahele. Viimane missa toimub, kui kõik mängijad on oma viimase käigu sooritanud.

Märkus: Kui viimase käigu ajal peaks mõni pereliige surema ning ühtegi kroonika välja ega tähistamata hauda pole vaba, eemaldatakse pereliige lihtsalt mängust.

Erijuhtum: Kui mängu lõpp põhjustatakse turupäeva jooksul, lõpetatakse enne turupäev. Pärast seda leitakse, kes põhjustas mängu lõpu kas siis viimase kroonika välja või tähistamata haua täitmisega. Kui see oli sama mängija, kes põhjustas ka turupäeva toimumise, siis ta enam käia ei saa, kuid kõik teised mängijad saavad teha veel viimase käigu. Kui turupäeva põhjustas mõni teine mängija, saavad kõik mängijad sooritada (päripäeva) ühe viimase käigu. (Kõige viimase käigu saab sellisel juhul teha mängija, kes põhjustas turupäeva.)

Kui kõik mängijad on oma viimase tegevuse sooritanud, toimub viimane missa. Selle järel toimub punktilugemine.

‡ Punktilugemine ‡

Reisimine:

Loe üle linnad, mida sinu pereliikmed on külastanud (võrdne markerite arvuga maakaardil). Sellele vastavalt saad sa prestiiži:

- 1 linn = 1 punkt
- 2 linna = 3 punkti
- 3 linna = 6 punkti
- 4 linna = 10 punkti
- 5 linna = 14 punkti
- 6 linna = 18 punkti

Nõupidamiskamber

Iga pereliige **4. väljal** on väärt **6 punkti**.

Iga pereliige **3. väljal** on väärt **4 punkti**.

Iga pereliige **2. väljal** on väärt **2 punkti**.

1. väljal olevate pereliikmete eest **punkte ei saa**.

Kirik

Iga pereliige **kõige parempoolsemal aknal** on väärt **2 punkti**.

Iga pereliige **teisel aknal** on väärt **3 punkti**.

Iga pereliige **kolmandal aknal** on väärt **4 punkti**.

Iga pereliige **kõige vasakpoolsemal aknal** on väärt **6 punkti**.

Mustas kotis olevad pereliikmed ei ole väärt ühtegi punkti.

Küla kroonika

Sa saad punkte vastavalt sellele, mitu sinu pereliiget on küla kroonikasse kirjutatud.

1 või 2 ei ole väärt **ühtegi punkti**.

3 pereliiget on väärt **4 punkti**.

4 pereliiget on väärt **7 punkti**.

5 või rohkem pereliiget on väärt **12 punkti**.

Kliendimärgid

Mängu lõpus avaldavad mängijad mängu käigus kogutud kliendimärgid ning saavad vastavalt neile trükitud arvu prestiižipunkte.

Mündid

Iga münt on väärt **ühe prestiiži**.

Iga kord, kui mängija saab prestiižipunkte, liigutab ta oma markerit vastava hulga võrra edasi mängulaua serval jooksva prestiižirajal.

Kõige rohkem prestiiži kogunud mängija võib mängu.

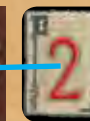
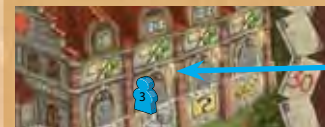
Viigi korral võib mängija, kes on teenindanud rohkem kliente.

Kui ka see on võrdne, võib mängija, kellel on rohkem elus pereliikmeid.

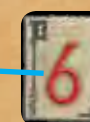
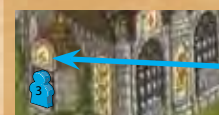
Näide: Punktilugemine



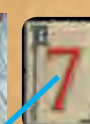
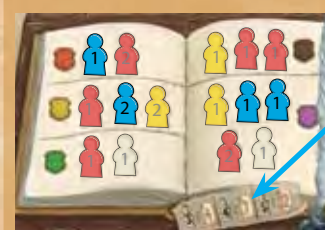
Reisimine = 6



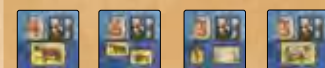
Nõupidamis-kamber = 2



Kirik = 6



Küla kroonika = 7



Kliendid = 16



Mündid = 2

Prestiiži punktilugemise lõpus = 39

‡ KKK ‡

Küsimus: Kui ma ostan kauba mõjutuskuubikute eest, kas ma pean ka sellisel juhul panema oma pereliikme vastavasse töökotta?

Vastus: Ei! Sul on vaja pereliige vastavasse töökotta panna vaid juhul, kui sa valmistad kauba, kasutades selleks aega.

Küsimus: Kui ma panen pereliikme oma taluõuelt mängulauale (või panen ta „kiriku“ tegevust kasutades musta kotti), kas ma pean sellisel juhul võtma kõige madalama numbriga märgitud pereliikme?

Vastus: Ei! Number on oluline vaid pereliikme sünni või surma puhul.

Küsimus: Kas ma pean võtma oma käigul kuubiku?

Vastus: Jah! Aga samas on sul alati võimalus kasutada „kaevu“ ning anda ära 3 sama värvi kuubikut. Sellisel juhul ei saa sa kuubikut võtta.

Küsimus: Mis juhtub, kui ma võtan katkukuubiku?

Vastus: Elumarker sinu taluõue serval liigub kahe võrra edasi. Katkukuubik pannakse tagasi varude hulka. Seejärel võid sa sooritada tegevuse, millele vastavalt väljalt sa kuubiku võtsid.

Küsimus: Kas ma pean pärast kuubiku võtmist sooritama tegevuse?

Vastus: Ei! Tegevuse sooritamine ei ole kohustuslik. Ainuke erand on turupäev, mis toimub ka juhul, kui sa ei soovi sellest osa võtta.

Küsimus: Kas pereliikmed peavad jääma mängulaua sellesse ossa, kuhu ma nad pannud olen?

Vastus: Põhimõtteliselt küll! Samas võib pereliige oma ametit muuta, kui ta tegevusega „perekond“ tagasi taluõuele pannakse. Samuti võivad pereliikmed surra ning seejärel sattuda küla kroonikasse või tähistatama hauda.



Mängu autorid: Inka ja Markus Brand
Illustratsioonid: Dennis Lohausen
Karbi kujundus: Hans-Gregor Schneider
Mängujuhend: Alfred Viktor Schulz ja Patrick Korner

Levitaja Leedus, Lätis ja Eestis: UAB „Kadabra“ - Pole põhjust mitte mängida!
 Tel. +370 37 20 84 48, Savanoriu pr. 192-306, LT - 44151, Kaunas, Leedu.

www.kadabra.eu

Copyright: © 2011 eggertspiele GmbH & Co. KG,
 Friedhofstr. 17 • 21073 Hamburg
 All rights reserved.
www.eggertspiele.de

Pegasus Spiele GmbH,
 Straßheimer Str. 2 • 61169 Friedberg
www.pegasus.de

