

URUBAMBA VÖLGYE

JÁTÉKSZABÁLY

Bevezető

A legenda szerint a machu picchu-i inkák sokféle növényt termesztettek a közeli folyó melletti teraszaikon. A családotod sikeresen specializálódott egyféle növényre, de most szeretnétek bővíteni az üzletet, specialistákat alkalmazni, és új növénytípusokkal újabb földeket birtokba venni.



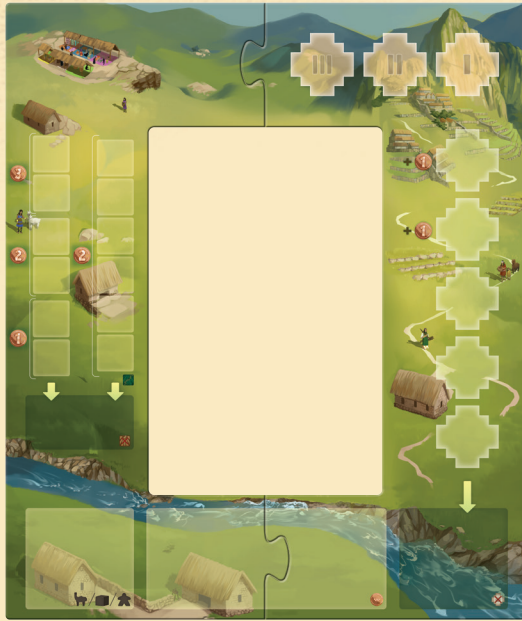
8+



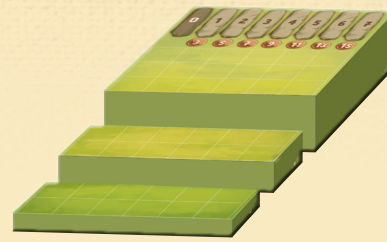
60 PERC

3-5
JÁTEKOS

■ A doboz tartalma



1 fő játéktábla
(2 darabból áll)



3 részes 3D terasz



80 érme
(\$1 x 20, \$2 x 15, \$5 x 15,
\$10 x 30)



1 zsák



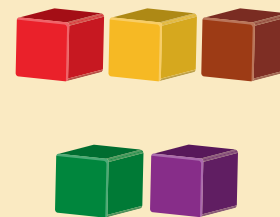
60 növény
(10 minden fajtából
+ 10 szőlő)



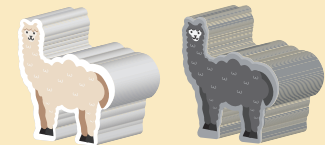
48 spcialista
(16-16 darab az I., II. és III.
korszakhoz)



20 munkásbábu
(4-4 darab piros, sárga,
barna, zöld és lila színben)



20 technológiakocka
(4-4 darab piros, sárga,
barna, zöld és lila színben)



4 alpaka
(2 fehér, 2 szürke)



a 2. szintű teraszhoz



a 3. szintű teraszhoz

2 teraszengedély



5 játékos tábla



5 játékosparaván

■ A játék célja

Legyél te a leggazdagabb a játék végén!

■ Előkészületek

Játékosok előkészítése

1. Minden játékos kap egy, a színével megegyező játékosparavánt és játékosáblát.
2. Minden játékos kap 3\$-t. A játékosok ezeket az érméket a paravánjuk mögé helyezik.
3. Minden játékos kap egy darab növényt a saját tábla színének megfelelően. A játékosok ezt a növényt a saját raktárukba helyezik a játékosáblán. Minden növényhez tartozik egy szín:



Csili
(piros)



Kukorica
(sárga)



Burgonya
(barna)



Zöldbab
(zöld)



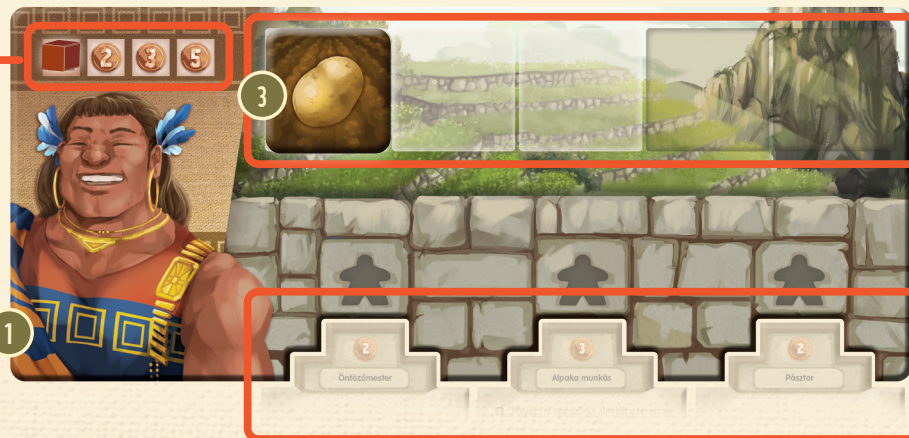
Levendula
(lila)

Példa:



Játékosparván

Technológia raktár

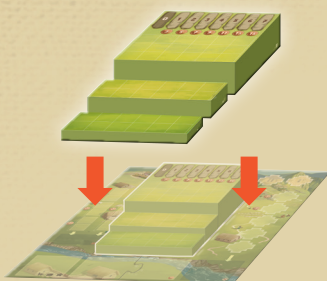


- Raktár

Játékos tábla

- Specialisták helye

Játéktér előkészületek



1. Helyezzétek a fő játéktáblát a játéktér közepére, és a 3D teraszokat halmozzátok a fő játéktábla közepére. A fő játéktábla nyolc különböző részre van osztva: a növénypiacokra (fő növénypiac és szőlőpiac), a növénypiac dobópakli területére, a specialista piacra, a specialista piac dobópakli területére, a teraszra, a tartalékterületre, valamint a folyóra.



2. Helyeztetek egy, a játékosok színeinek megfelelő munkásbábút a betakarítási sáv „0”-ás mezőjére.



3. Helyezzétek az összes megmaradt munkásbábút a fő játéktáblán található tartalékterületre.



4. Helyezzétek a 2. szintű teraszengedélyt a 3., a 3. szintű teraszengedélyt pedig az 5. sorra a 3D teraszon.

5. Helyeztetek 1-1 fehér alpakát a megjelölt mezőkre. A fennmaradó 2 szürke alpakát tegyétek a tartalékterületre.



6. Keverjétek meg külön-külön az egyes korszakok specialistalapkáit. Helyezzétek a 3 paklit a fő játéktáblán kijelölt helyre, hogy kialakuljon a specialistapiac tartalékterülete.



7. Vegyétek le az I. korszak specialistalapkáiból az első 5 lapkát egyesével, és helyezzétek őket felfordítva a specialistapiacra, alulról kezdve felfelé haladva.





specialistapiac
tartalékterülete

specialistapiac

specialisták
dobópakli területe



8. Vegyetek 1 növényt mind az 5 különböző terményből, majd keverjétek meg ezeket. Ezután helyezzétek őket véletlenszerű sorrendben, egyesével a fő növénypiacra, alulról felfelé haladva.



9. Tegyetek minden megmaradt növényt a zsákba. Húzzatok ki belőle 1 növényt, és töltsétek fel vele a fő növénypiac még üres mezőjét. **Megjegyzés: amikor a fő növénypiacot töltitek fel, ha szőlőt húztok, azt a szőlőpiacra kell helyezni (a fő növénypiac mellé). Ezután húzzatok újabb növényt a zsákból, amíg a fő növénypiac teljesen fel nem töltődik.**



10. Rendezzétek az összes érmét címlet szerint, és helyezzétek őket a fő játéktábla alján található folyóra, hogy kialakuljon a közös készlet.

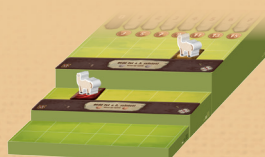


11. Vegyetek annyi technológiakockát minden színből, ahány játékos van mínusz egy, és helyezzétek ezeket a fő játéktáblán található tartalékterületre. Ezután minden játékos vegyen magához 1 technológiakockát a saját színéből a tartalékterületről, és helyezze azt a technológiatárolójába, a  jellel megjelölt mezőre.



12. A legfiatalabb játékos lesz a kezdőjátékos.

Kiegészítő előkészület 3 és 4 fős játék esetén



3 játékos esetén: Helyezzétek el véletlenszerűen a játékosok által nem választott 2 megmaradt növényt azokra a mezőkre, ahol az alpakák állnak (mezőnként 1 növény).



4 játékos esetén: Helyezzétek a játékosok által nem választott megmaradt növényt arra a mezőre, ahol az alpaka található a terasz alsó szintjén.

■ A játék menete

Minden játékos egymás után hajt végre egy-egy kört, amíg a játék véget nem ér.

A soron következő játékosnak **EGY** akciót kell választania és végrehajtania az alábbiak közül:

1. **Ültetés** (6–8. oldal)
2. **Aratás** (9. oldal)
3. **Vásárlás** (9–10. oldal)
4. **Munka** (11. oldal)

Miután egy játékos befejezte a körét, a következő játékos az óramutató járásának megfelelő sorrendben következik.

1. Ültetés

Helyezz el egy növényt a raktáradból egy tetszőleges (szabályos)* mezőre, ezzel azt termőfölddé alakítod. Aratáspontokat kapsz a létrejövő termőföld mérete alapján: a munkásbábudat ennek megfelelően mozgatod a betakarítási sávon. Egy növény egy 1-es méretű termőföldet hoz létre. Ha ugyanabból a terményből egy szomszédos mezőre is helyezel, akkor az adott termőföld mérete 2 lesz.

Minden, azonos növényből álló, összefüggő termőföld minden egyes mezője 1 aratáspontot ér. Az összesen megszerezhető aratáspontok maximuma 7 – függetlenül attól, hogy honnan származnak. Az ezen felüli pontokat elveszíted, kivéve, ha egyedi specialistát alkalmazol, például a felügyelőt.

***Szabályos mező:** az első növényt az első sorba kell ültetni, a folyó mellé. A későbbi növényeket vagy egy már meglévő növény mellé, vagy szintén az első sorba lehet ültetni. Növényt olyan mezőre lehet ültetni, amely üres, vagy amelyen alpaka áll. Nem lehet ültetni olyan mezőre, amelyen már van növény vagy munkásbábu, kivéve, ha egy specialista ezt kifejezetten megengedi. Egy mező akkor számít foglaltnak, ha azon növény, alpaka vagy munkásbábu található.

Termőföld:



Amikor egy növényt ültetsz a teraszra, az üres mező termőfölddé alakul. Minden azonos terményből álló növény, amely vízszintesen vagy függőlegesen szomszédos másik ilyen növényvel, egy nagyobb méretű, összefüggő termőföldnek számít. Bármelyik játékos, aki az adott terményből egy szomszédos mezőre ültet, bővíti ezt a termőföldet, és ezért plusz 1 aratáspontot kap.

Példa:

Ez a burgonyatermőföld 3 aratáspontot ér, ha burgonyát ültetsz az **A** vagy **B** mezőre. Ha viszont a burgonyát a **C** mezőre ülteted, 4 aratáspontot kapsz.



Növény ültetésekor az alábbi feltételeknek kell teljesülniük:

- **Rendelkezned kell megvásárolt növényvel. (Lásd: „Vásárlás”).**
- Rendelkezned kell a megfelelő technológiával , hogy egy adott terményt elültethess – a szőlő kivételével . Minden játékos olyan technológiával kezdi a játékot, amely lehetővé teszi a saját családi színének megfelelő növény ültetését. Más terményekhez szükséges technológiák később a játék során megvásárolhatók. **(Lásd: „Vásárlás”)**
- Az újonnan elültetett növénynek vízszintesen vagy függőlegesen szomszédosnak kell lennie egy másik termőfölddel (nem szükséges, hogy ugyanaz a termény legyen), vagy kapcsolatban kell állnia a folyóval, azaz a terasz első sorával. 3 vagy 4 fős játékban nem lehet növényt ültetni a játék előkészülete során a teraszra helyezett növények közvetlen szomszédságába – egészen addig, amíg ezeket más termőföldek bővülése során el nem éritek.

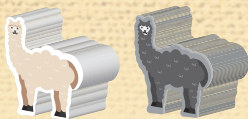


3-4 játékos esetén

Tipp:

Az **Urubamba völgye** egy hatékonyságra épülő játék. Néha jó ötletnek tűnhet nagy termőföldet kialakítani, hogy több aratáspontot szerezz. Azonban ezzel más játékosok számára is bővítet a termőföldet, így ők is több aratáspontot szerezhhetnek. Ezért jól gondold meg, hová helyezed a növényeidet!

Alpakák:



Egy alpaka állhat növényen is.

Ha olyan termőföldre ültetsz növényt, ahol alpakák állnak, minden ott lévő alpaka után 1 extra aratáspontot kapsz – függetlenül az alpakák színétől.

Egy mezőn csak egy alpaka lehet.

A fehér és a szürke alpaka egyaránt plusz aratáspontot ér. A kettő között csak bizonyos specialisták esetén van különbség.

Példa:

Ez a csilitermőföld 4 aratáspontot ér, ha csilinövényt ültetsz az A vagy B mezőre – a pluszpont a szürke alpakának köszönhető.

Ha viszont a C mezőre ültetsz csilit, 5 aratáspontot kapsz, mivel ebben a termőföldben fehér alpaka is áll.



A 2. és 3. szintű teraszok feloldása:



A játék kezdetén a 2. és 3. szintű teraszok zárolva vannak. A feloldásukhoz a játékosoknak feloldási díjat kell fizetniük. Ha te vagy az első, aki növényt ültet a 2. vagy 3. szintre, akkor még az ültetés előtt 1\$-t (2. szint) vagy 2\$-t (3. szint) kell befizetned a készletbe. Ezután válassz ki egy másik játékost, aki ugyanezt az összeget segítőként szintén befizeti. A díj kifizetése után távolítsátok el a teraszengedélyt az adott szintről.

Ha a kiválasztott segítőnél nincs elég pénz, a teraszengedélyt akkor is el kell venni, és a játékos elé kell helyezni. Amint elegendő pénze lesz, az első teendője az lesz, hogy ezt az összeget befizesse – még bármely más akció előtt.

Amint a teraszengedély lekerült a teraszcsoportról, onnantól kezdve bármelyik játékos szabadon ültethet azon a szinten.

Miután egy felső terasz feloldásra kerül, a következő elemek kerülnek eldobásra:

1. A fő növénypiac sorának első növénye (az első, legalul lévő növény).
2. A specialistapiac alsó 3 specialistája (az alsó három specialistalapka a sor elejéről).
3. A tartalékban lévő specialisták közül a 2. szint feloldásakor el kell dobni az összes I. korszakbeli specialistalapkát, míg a 3. szint feloldásakor az összes II. korszakbeli specialistalapka eldobásra kerül.



Helyezzétek az eldobott lapkákat a megfelelő dobópakli területeikre.



2. Aratás

Aratáskor pénzt szerzel. Ehhez az akcióhoz vedd fel a készletből azt az összeget, amely megegyezik a munkásbábud aktuális pozíciójával a betakarítási sávon. Ezután állítsd vissza a bábudat a „0”-ás mezőre a betakarítási sávon.

Példa:

Ha a bábud a „4”-es mezőn állt, és azt „0”-ra állítod vissza, 9\$-t kapsz.



3. Vásárlás

Ezzel az akcióval **növényeket vásárolhatsz, specialistákat alkalmazhatsz és technológiát fejleszthetsz.** Amíg meg tudod fizetni, bármennyi növényt, technológiakockát és specialistalapkát megszerezhetsz egyetlen akció keretében, tetszőleges sorrendben.

Növények:

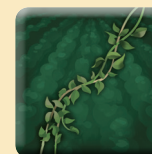


A növények ára a növénypiacokon van feltüntetve.

Az első két növény (sor elején) 1\$-ba, a középső kettő 2\$-ba, az utolsó kettő pedig 3\$-ba kerül.

Szőlő

A szőlő is növényként vásárolható a növénypiacról a vásárlás akció során. Nem tartozik egyik játékos családi színéhez sem, és mindig 2\$-ba kerül. A szőlő ültetéséhez nem szükséges technológia, viszont **bármilyen méretű szőlőtermőföld után mindig csak 2 aratáspontot kapsz.**



A megvásárolt növényeket egyesével helyezd be a raktáradba a játékos táblán. Alapesetben legfeljebb 3 növényt tárolhatsz, kivéve, ha van olyan specialistád, aki bővíti a raktárkapacitást. Ha új növényt vásárolsz, miközben a raktárad már tele van, eldobhatsz egy ott lévő, hogy helyet csinálj az újnak.

Fontos: vásárolhatsz olyan növényt is, amelyhez még nem rendelkezel a megfelelő technológiával.

■ Tipp:

Úgy tűnhet, hogy olyan növény megvásárlása, amelyhez még nem rendelkezel a megfelelő technológiával, pénzkidobás. Azonban fontos előre tervezni, hiszen a legjobb növények nem mindig lesznek elérhetők a piacon. Ráadásul az is jó lépés lehet, ha megelőződ a többi játékost, és elviszel előlük egy-egy kulcsfontosságú növényt.

Specialisták:



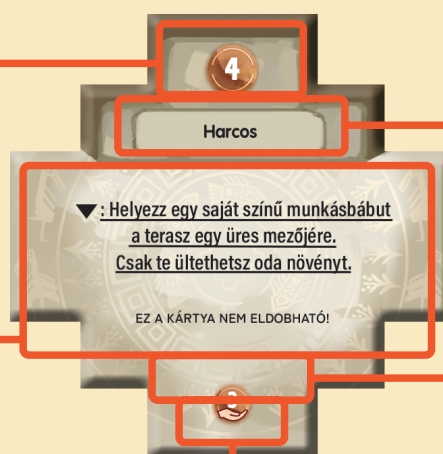
Helyezd a frissen felbérelt specialistát a játékosábládon található specialisták helyére. Egyszerre legfeljebb 3 specialistád lehet. Ha új specialistát szeretnél felbérelni, de már nincs szabad helyed, előbb el kell dobnod egy meglévő specialistát. Az eldobott specialistáért nem kapod vissza sem a kifizetett pénzt, sem az általa adott jutalmat. A lapkát tedd a fő játéktáblán található dobópakli területre. Ha egy specialista munkásbábút igényel, vedd elő egy saját színű bábút a tartalékból.

Költség:

Minden specialista költsége magán a lapkán van feltüntetve. A specialistapiacra elérhető utolsó 2 lapka megvásárlása +1 dollárba kerül, amit a játéktábla is jelez.

Képesség:

Egyes specialisták állandó képességet biztosítanak, míg mások egyszer használható hatással rendelkeznek. Az összes specialista képességét lásd a játékszabály végén található függelékben.



Szerepkör

EZ A KÁRTYA NEM ELDOBHATÓ!

Bizonyos specialisták nem dobhatók el.

Játék végi jutalom:

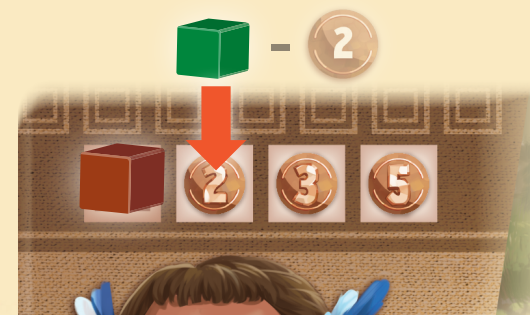
Ez az érték hozzáadódik a játék végi pontszámodhoz.

Technológiakockák:



Egy új technológiakocka megvásárlásával lehetőséget szerzel egy újfajta növény ültetésére. A technológiafejlesztés költsége a játékosábládon található – mindig a bal szélső, még szabad mező mutatja a következő kocka árát. A megvásárolt technológiakockát helyezd a technológiatárolódba, a balról első szabad mezőre, ezzel letakarva azt.

Egyszerre legfeljebb 4 különböző technológiakockád lehet, beleértve a kezdéskor meglévőket is. Nem vásárolhatsz 5. technológiát, és nem lehet két ugyanolyan típusú technológiakockád sem.



4. Munka

Ezt az akciót csak akkor hajthatod végre, ha egyáltalán nincs pénzed. Fedd fel a paravánod, hogy megmutasd: valóban nincs nálad érme. Ezután vedd fel 1\$-t a készletből.

A piacok újratöltése:



A köröd végén – és kizárólag a köröd végén – kerül sor a piacok újratöltésére, ha bármelyik piacon üres hely keletkezett, függetlenül attól, hogy vásárlás, specialista képesség vagy egy terasz feloldása miatt történt. Mielőtt új lapkákat húznál, csúsztasd le az összes megmaradt lapkát a piac aljára, és csak ezután töltsd fel a hiányzó helyeket. A fő növénypiacot a zsákból húzott növényekkel kell feltölteni. **Fontos! Ha szőlőt húzol, azt mindig a szőlőpiacra kell helyezni. Ha a szőlőpiac már tele van, akkor a frissen húzott szőlőt dobd el a növénypiac dobópakli területére.**



A specialistapiacot a specialistapiac tartalékából kell feltölteni.

Ha nincs elég növény a zsákban a fő piac feltöltéséhez, akkor tedd vissza a dobópakliban lévő növényeket a zsákba, és töltsd fel újra a piacot a szokásos módon.

Ha nincs elegendő specialista az aktuális korszakból a specialistapiac feltöltéséhez, használd a következő korszak specialistáit.

Ha a specialistapiac tartaléka teljesen elfogyott, nem kell feltölteni a specialistapiacot.

■ A játék vége

Amint az összes teraszon az utolsó mező is foglalttá válik, a játék vége **AZONNAL** kezdetét veszi.

Fontos! Egy mező akkor számít foglaltnak, ha növény, alpaka vagy munkásbábu található rajta.

A játék végét kiváltó játékostól kezdve minden játékos végrehajt még egy utolsó **aratás** akciót.

Ezután mindenki összeadja a megszerzett pénzét és a specialistáktól kapott jutalmakat. Aki a legtöbb összértékkel rendelkezik, megnyeri a játékot. Döntetlen esetén az nyer, akinek több növénye van a raktárában. Ha továbbra is döntetlen az állás, a játékosok megosztják a győzelmet.

■ Példa a pontozásra:

Tamás 32 dollárral rendelkezik. A játék során felbérlete a Nagykereskedőt, a Felügyelőt és az Adószedőt. Ezek a specialisták összesen 14 dollár értékű játék végi jutalmat biztosítanak számára. A Nagykereskedő képessége miatt a specialistáktól kapott játék végi jutalmak megduplázódnak. Ennek eredményeként Tamás végső pontszáma: $32\$ + (14\$ \times 2) = 60\$$.

Specialisták leírása



I. korszak:

Alpaka munkás

- **Költség:** \$3
- **Játék végi jutalom:** \$0

Képesség: Helyezz egy szürke alpakát a tartalék-ból egy általad választott mezőre a teraszon. Ez a képesség csak egyszer használható, de elrakható későbbi körre is. A játék későbbi szakaszában, valahányszor olyan termőföldre ültetsz növényt, ahol az alpaká(k)tól extra aratáspontot kapsz, 1\$ kapsz minden ott lévő alpakáért.

Raktáros

- **Költség:** \$1
- **Játék végi jutalom:** \$0

Képesség: Mostantól legfeljebb 5 növényt tárolhatsz a raktáradban a korábbi 3 helyett.

Mindenes

- **Költség:** \$2
- **Játék végi jutalom:** \$0

Képesség: Lehetővé teszi, hogy olyan növényt ültess, amelyhez nem rendelkezel a megfelelő technológiakockával. Ebben az esetben azonban legfeljebb 2 aratáspontot szerezhetsz, függetlenül attól, mekkora a kialakított termőföld.

Pásztor

- **Költség:** \$2
- **Játék végi jutalom:** \$3

Képesség: Miután végrehajtottál egy aratás akciót, legfeljebb 2 alpakát áthelyezhetsz a terasz tetszőleges mezőire.

Házaló

- **Költség:** \$2
- **Játék végi jutalom:** \$3

Képesség: Miután végrehajtottál egy ültetés vagy aratás akciót, végrehajthatsz egy vásárlás akciót is. **Ez a képesség csak egyszer használható, de elrakható egy későbbi körre.**

Növénybeszerző

- **Költség:** \$4
- **Játék végi jutalom:** \$0

Képesség: A növények – beleértve a szőlőt is – mindig 1\$-ba kerülnek számodra, függetlenül attól, milyen ár van feltüntetve a növénypiacon. Figyelmen kívül hagyhatod a piacokon jelzett árakat.

Öntözőmester

- **Költség:** \$2
- **Játék végi jutalom:** \$0

Képesség: Amikor ültetés akciót hajtasz végre, és csak 1 aratáspontot szereznél, kapsz még plusz 1 aratáspontot.

Teraszmunkás

- **Költség:** \$2
- **Játék végi jutalom:** \$1

Képesség: Közvetlenül vásárlás után hajtsd végre ezt a képességet! Szerezz egy további növényt a piacról fizetés nélkül. Amikor új teraszszintet oldasz fel, vagy téged választanak segítőként a feloldási díj kifizetésére, nem kell fizetned. A választás lehetősége ettől függetlenül továbbra is érvényes.

Ikonok a specialistalapkákon:

- ▼ Ezt a képességet közvetlenül vásárlás után kell végrehajtani.
- 1 Ez a képesség csak egyszer használható. Vegyél elő egy saját színű munkásbábút a tartalékterületről, és helyezd a specialistalapka fölötti mezőre, ezzel jelezve, hogy a képesség még nem lett felhasználva, ha azt későbbi körben szeretnéd aktiválni. Miután használtad a képességet, tedd vissza a munkásbábút a tartalékterületre.



II. korszak:

Családtag

- **Költség:** \$2
- **Játék végi jutalom:** \$1

Képesség: Amikor a család színednek megfelelő növényt ülteted, kapsz 1 extra aratáspontot.

Takarító

- **Költség:** \$2
- **Játék végi jutalom:** \$0

Képesség: Ültethetsz egy szőlőlapkára, majd azt ezután eldobod. Ezt a képességet körönként egyszer használhatod.

Aratómunkás

- **Költség:** \$5
- **Játék végi jutalom:** \$0

Képesség: Valahányszor aratás akciót hajtasz végre, kapsz plusz 2\$-t.

Kereskedő

- **Költség:** \$4
- **Játék végi jutalom:** \$6

Képesség: Nincs különleges képessége.

Paraszt

● **Költség:** \$4

● **Játék végi jutalom:** \$3

Képesség: Miután végrehajtottál egy ültetés akciót, végrehajthatsz még egy ültetés akciót. Ez a képesség csak egyszer használható, de elrakható egy későbbi körre.

Harcos

● **Költség:** \$4

● **Játék végi jutalom:** \$3

Képesség: Közvetlenül vásárlás után hajtsd végre ezt a képességet! Helyezz egy saját színű munkásbábút egy szabad mezőre a teraszon. A játék hátralévő részében csak te ültethetsz növényt arra a mezőre. **Ez a specialista nem dobható el.**

Növényárus

● **Költség:** \$3

● **Játék végi jutalom:** \$3

Képesség: A körödben eldobhatsz két azonos típusú, nem szőlő növényt a raktáradból, hogy 4\$-t szerezz.

Adószedő

● **Költség:** \$6

● **Játék végi jutalom:** \$4

Képesség: Közvetlenül vásárlás után hajtsd végre ezt a képességet! Helyezz egy saját színű munkásbábút egy tetszőleges termőföldre. Ha a jövőben más játékos növényt ültet arra a termőföldre, ezzel bővítve azt, előbb 2\$-t kell fizetnie neked. Ha nem tudja megfizetni, nem ültetheti el a növényt. **Ez a specialista nem dobható el.**



III. korszak:

Futár

● **Költség:** \$8

● **Játék végi jutalom:** \$5

Képesség: A szokásos akciód után végrehajthatsz egy további akciót. Ez a képesség csak egyszer használható, de elrakható egy későbbi körre.

Idegen

● **Költség:** \$6

● **Játék végi jutalom:** \$4

Képesség: Amikor ültetés akciót hajtasz végre, elhelyezhetsz egy növényt akkor is, ha nincs meg hozzá a megfelelő technológiád. Ez a képesség csak egyszer használható, de elrakható későbbi körre.

Művelő

● **Költség:** \$5

● **Játék végi jutalom:** \$0

Képesség: Miután végrehajtottál egy ültetés akciót, nézd meg a munkásbábud helyét a betakarítási sávon. Ha az 5-ös mezőn vagy magasabban áll, ingyen kapsz 1 növényt a növénypiacról.

Szabotőr

● **Költség:** \$2

● **Játék végi jutalom:** \$0

Képesség: Amikor vásárlás akciót hajtasz végre, és szőlőt vásárolsz, azt azonnal el is ültetheted. Az ültetésre vonatkozó szabályokat ebben az esetben is be kell tartani. Ez a képesség körönként egyszer használható.

Nagykereskedő

● **Költség:** \$14

● **Játék végi jutalom:** \$6

Képesség: A játék végén megduplázod az összes specialistád játék végi jutalmát, beleértve ezt a specialistát is.

Felügyelő

● **Költség:** \$8

● **Játék végi jutalom:** \$4

Képesség: Helyezz egy plusz munkásbábút a betakarítási sáv „0”-ás mezőjére. Amikor aratáspontot szerzel kiválaszthatod, hogy melyik munkást lépteted előre. Aratáskor mindkét munkásbábút vissza kell állítanod „0”-ra, és mindkettő alapján megkapod a pénzt. Ez a specialista nem dobható el.

Aratási specialista

● **Költség:** \$7

● **Játék végi jutalom:** \$0

Képesség: Amikor aratás akciót hajtasz végre, és egy munkásbábud a „7”-es mezőről kerül vissza „0”-ra, kapsz plusz 4\$-t. Ezt a plusz jövedelmet csak egyszer szerezheted meg a játék során.

Umu

● **Költség:** \$5

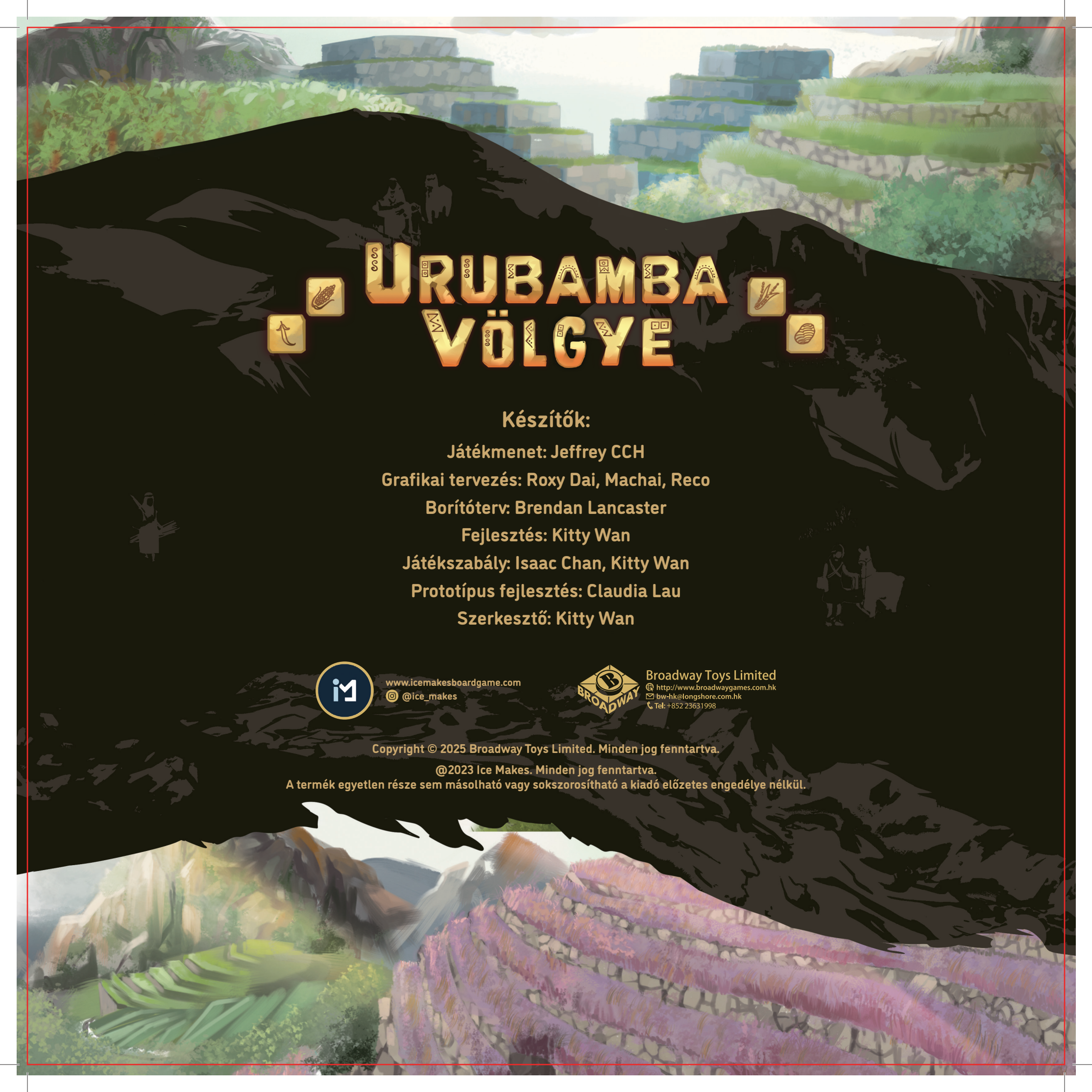
● **Játék végi jutalom:** \$4

Képesség: Amikor ültetés akciót hajtasz végre, kapsz 1\$-t minden olyan aratáspont után, amely meghaladja a 7-es maximumot. Példa: Ha a munkásbábud a „6”-os mezőn áll, és ültetés után 4 aratáspontot kapnál, akkor csak 1 ponttal tudsz előrelépni a 7-esre, a fennmaradó 3 pont után pedig 3\$-t kapsz.



URUBAMBA VÖLGYE





URUBAMBA VÖLGYE

Készítők:

Játékmenet: Jeffrey CCH

Grafikai tervezés: Roxy Dai, Machai, Reco

Borítóterv: Brendan Lancaster

Fejlesztés: Kitty Wan

Játékszabály: Isaac Chan, Kitty Wan

Prototípus fejlesztés: Claudia Lau

Szerkesztő: Kitty Wan



www.icemakesboardgame.com

@ice_makes



Broadway Toys Limited

<http://www.broadwaygames.com.hk>

bw-hk@longshore.com.hk

Tel: +852 23631998

Copyright © 2025 Broadway Toys Limited. Minden jog fenntartva.

@2023 Ice Makes. Minden jog fenntartva.

A termék egyetlen része sem másolható vagy sokszorosítható a kiadó előzetes engedélye nélkül.