

IGNACY TRZEWICZEK

IMPERIAL SETTLERS

A világ négy nagy nemzetének telepesei új földeket fedeztek fel, új erőforrásokkal és lehetőségekkel. A Rómaiak, a Barbárok, az Egyiptomiak és a Japánok mind egyszerre érkeznek azzal a céllal, hogy kiterjesszék birodalmuk határait. Új épületeket emelnek, hogy megerősítsék gazdaságuk, bányák és farmok kiaknázásával erőforrásokat gyűjtenek, emellett laktanyákat és tréningpályákat hoznak létre, hogy katonákat képezzenek ki. Azonban hamar rá kell, hogy ébredjenek, a terület túl kicsi mindnyájuknak, és a háború elkerülhetetlen...

Az *Imperial Settlers* egy olyan kártyajáték, melyben a játékosok a négy nemzet egyikét vezetik. A játék öt körből áll, melyek során a játékosok új területeket fedeznek fel, építkeznek, kereskednek, hódítanak, és e közben győzelmi pontokat szereznek.

A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja, hogy birodalmunk kiterjesztése és ellenfeleink akadályozása közben a legtöbb Győzelmi Pontot gyűjtsük.

Győzelmi Pontokhoz (GyP) több módon juthatunk a játék során: szövetségekötéssel, akciók nyomán, és a Helyszínek képességei révén. A játékosok Birodalmához tartozó Helyszínek szintén Győzelmi Pontokat érnek. A játék végén a játékosok hozzáadják a Helyszíneik GyP értékét az addig gyűjtöttekhez, így megkapják végeredményüket.

A játékot az nyeri meg, aki a legerősebb birodalmat építi fel, vagyis a legtöbb GyP-t gyűjti össze.

NÉZD MEG A BEMUTATÓ VIDEÓT!

Kihagyhatod a szabály elolvasását, és megtanulhatod az angol nyelvű, játékot bemutató videónkból!

Szkenneld be a QR kódot, vagy látogass el honlapunkra: <http://portalgames.pl>



JÁTÉKELEMELK ÁTTEKINTÉSE

1 PONTOZÓ TÁBLA



A pontozó táblán jelölitek a gyűjtött GyP-t és az aktuális kört.

4 NEMZET JELÖLŐ



Minden játékos kap egy jelölőt a GyP jelöléséhez.

1 KÖR JELZŐ



4 NEMZET TÁBLA

Minden nemzet saját tábláján találhatóak a nemzet egyedi termelési mutatói. A táblák két oldalasak, egyik oldalon férfi, a másikon női vezetővel. Játékmenetben nincs különbség a két oldal között, minden játékos a tetszése szerint választhat.



220 KÁRTYA

30 BARBÁR KÁRTYA



30 JAPÁN KÁRTYA



30 RÓMAI KÁRTYA



30 EGYIPTOMI KÁRTYA



84 KÖZÖS KÁRTYA



Minden játékosnak van egy saját Nemzet paklija, melyet csak ő használ a játék folyamán. Emellett van egy mindenki számára elérhető Közös pakli is.

16 TÁMADÁS KÁRTYA



A Támadás kártyákra csak szóló játék során van szükség (a Szóló játékvariáns a 13. oldalon lesz részletezve).

JÁTÉKELEMENK ÁTTEKINTÉSE

ÁRU JELÖLŐK ÉS EGYÉB JELZŐK

32 FA



32 KŐ



32 ÉTEL



40 MUNKÁS



18 ROMBOLÁS JELZŐ (KARD) 10 VÉDEKEZÉS JELZŐ



24 ARANY JELZŐ



6 SOKSZOROZÓ JELZŐ



1 KEZDŐJÁTÉKOS JELZŐ



4 SPECIÁLIS EGYIPTOMI JELZŐ



Ezek a jelzők akkor kerülnek játékba, ha Egyiptomot irányító játékos felépíti a „Temple of Ra” Helyszínt.

KORLÁTLAN ÁRUK

Nyersanyagok, Munkások és jelzők száma nincs limitálva a játékban. Ha a készlet kifogy, használjátok a sokszorozó jelzőket. Ha például egy játékosnak 5 Kőre van szüksége, de már nincs elég a készletben, vegyen el 1 Követ, és tegye azt egy x5 sokszorozó jelzőre.

ÁRUK ÉS JELZŐK A JÁTÉKBAN

Az „Áruk” kifejezés a játék során gyűjthető dolgokra utal, beleértve kártyákat, Nyersanyagokat, Munkásokat és Győzelmi Pontokat.

A különböző áru fajták a következők:

KÁRTYA

A kártyák Helyszíneket jelölnek, melyekkel a játékos interakcióba léphet. Helyszínekkel lehet Szövetséget kötni, Birodalomhoz csatlakozni, vagy lerombolni. Kártyákhoz a Megfigyelés fázis során lehet jutni, vagy Szövetségek, Rombolások, és egyéb akciók révén. Ha húznia kell egy játékosnak, választhat, hogy a saját Nemzet paklijából, vagy a Közös pakliból húz, amennyiben nincs más rendelkezés. A kártyák később, a Kártyák Áttekintése fejezetben kerülnek kifejtésre.

GYŐZELMI PONT

A Győzelmi Pontok jelzik egy Birodalom dicsőségét és erejét. Játékosok GyP-hoz elsősorban akciók révén jutnak, de szerezhetőek Szövetségek vagy Termelő Helyszínek által is. Emellett minden Helyszíneknek van saját GyP értéke a játék végén.

MUNKÁS

A Munkások jelképezik egy Birodalom népességét. A játékosok, Munkások felhasználásával akciókat hajtanak végre a Helyszíneken, kártyákat és Nyersanyagokat gyűjtve.

ROMBOLÁS JELZŐ

A Rombolás jelzők jelölik egy Birodalom harci erejét. Ezek a jelzők elsősorban a kézben lévő kártyák, vagy az ellenfél Birodalmában lévő Helyszínek lerombolására használhatóak.

VÉDEKEZÉS JELZŐ

A Védekezés jelzők egy Birodalom védelmi erejét mutatják. Ezen jelzők által védett Helyszínek nehezebben rombolhatóak az ellenfelek számára.

ARANY JELZŐ

Az Arany jelzők képezik egy Birodalom pénzét. 1 Arany használható 1 bármilyen Nyersanyag helyett (Fa, Kő, Étel), de fordítva nem.

- NYERSANYAGOK ÉTEL, FA, KŐ

Étel, Fa és Kő a Nyersanyagok közé tartoznak. A játékosok Nyersanyagokhoz a Termelő fázisban jutnak, és Szövetségek, Rombolások és egyéb akciók révén. Ételre szükség van Szövetségkötéshez, Fa és Kő pedig építőanyagként szolgálnak a Helyszínekhez. Emellett Nyersanyagok kellenek még Akció Helyszínekhez.

EGYÉB JELZŐK:

HELYSZÍN

Helyszíneknek hívjuk a játékosok Birodalmába épített kártyákat.

ELŐKÉSZÜLETEK

MEGJEGYZÉS: Az első játék előtt a kártyákat válogassátok szét típusuknak megfelelően - Legyenek külön-külön pakliban a Közös és az egyes Nemzetek kártyái is. Játék után célszerű a kártyákat szétválogatva tartani a legközelebbi gyorsabb kezdés érdekében.

Az alábbi szabályok 2-4 játékos esetén érvényesek. A szóló játék szabályai a 13. oldalon található.

1. Helyezzétek el az asztalon a Pontozó táblát úgy, hogy mindenki lássa. Tegyétek a kör jelzőt a '1' mezőre.

2. Keverjétek meg a Közös paklit és tegyétek mindenki számára könnyen elérhető helyre.

3. Mindenki válasszon magának egy Nemzetet, és vegye el az ahhoz tartozó összes tartozékot. Minden nemzet rendelkezik az alábbiakkal:

- ✘ Nemzet tábla
- ✘ Egy 30 lapból álló Nemzet pakli
- ✘ Nemzet jelölő

Mindenki helyezze a Nemzet tábláját maga elé, majd tegyétek mellé az összekevert Nemzet paklikat képpel lefelé. Kevesebb, mint 4 játékos esetén a maradék tartozék kerüljön vissza a dobozba.

MEGJEGYZÉS: A Japán nemzetre a 11. oldalon részletezett plusz szabályok is vonatkoznak.

4. Minden játékos tegye a Nemzet jelölőjét a Győzelmi Pont sáv „0” mezőjére.

5. Minden Nyersanyagot és Munkást tegyetek könnyen elérhető helyre egy központi készletet képezve.

MEGJEGYZÉS: 1 védekezés jelölőre lesz csak szükségetek játékosonként. A többit majd a jövőbeli kiegészítőkben használjátok.

6. Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost, aki megkapja a Kezdőjátékos jelzőt.

7. A játék elején minden játékos, a kezdőjátékossal kezdve, húzzon 2 kártyát a Közös és 2 kártyát a saját Nemzet paklijából. Ez a négy kártya lesz kezdéskor a játékosok kezében.

Most már készen álltok a játékra!

Az első pár alkalommal 2 személyes játékot javasolunk, a Római és a Barbár nemzetek felhasználásával, mert velük könnyebb boldogulni. Egyiptom és Japán kártyái komplexebbek, kezdőknek nehezebb elsajátítaniuk a játékot velük.



A KÖRÖK FELÉPÍTÉSE

A játék 5 körből áll, melyek az alábbi fázisokból épülnek fel:

1. MEGFIGYELÉSI FÁZIS

A játékosok új kártyákhoz jutnak.

2. TERMELŐ FÁZIS

A játékosok a nemzetük által termelt Nyersanyagokhoz, Munkásokhoz, Rombolás jelzőkhöz stb. jutnak.

3. AKCIÓ FÁZIS

Egy kör fő fázisa. A játékosok kártyáik, Nyersanyagaik, Munkásaik stb. segítségével akciókat hajtanak végre Birodalmuk növelése, és Gyp gyűjtése céljából.

4. TISZTÍTÁSI FÁZIS

A játékosok eldobják minden használt és nem használt Nyersanyagjukat, Munkásukat, Aranyukat és jelzőiket.

A fázisokat ebben a sorrendben kell végrehajtani minden körben. Az egyes fázisokat a következő fejezetek során mutatjuk be részletesen.

MEGFIGYELÉSI FÁZIS

Ebben a fázisban minden játékos 3 új kártyát húz a kezébe.

A FÁZIS SORÁN AZ ALÁBBI LÉPÉSEKET KELL VÉGREHAJTANI:

1. Minden játékos húz egy lapot a saját Nemzet paklijából, és kezébe veszi azt.
2. Ezután húzzatok fel a Közös pakli tetejéről eggyel több lapot, mint ahány játékos van (tehát 3 játékos esetén 4-et), és tegyétek a játéktér közepére képpel felfelé. A kezdőjátékoskal kezdve óramutató járása szerinti sorban mindenki válasszon a felcsapott kártyák közül egyet. A megmaradt lapot dobjátok el, semmilyen szerepe nem lesz.
3. Az előző lépéshez hasonlóan ismét csapjatok fel a Közös pakli felső lapjai közül játékosszám+1 darabot, és tegyétek középre. Viszont ezúttal az kezd a kártyaválasztást, aki előzőleg utolsó volt, és most óramutató járásával ellentétesen halad a sorrend. A megmaradt kártya ismét eldobásra kerül további szerep nélkül.

A játékosok kezében tartott lapok nincsenek limitálva.

A kézben tartott lapok titkosak a többi játékos előtt.

TERMELŐ FÁZIS

Ebben a fázisban a játékosok különböző Árukat kapnak (Nyersanyagok, Munkások, jelzők, kártyák, Gyp-k).

A Termelő fázis során a játékosok 3 különböző forrásból szereznek Árukat:

- ✘ **NEMZET TÁBLA** - egy Nemzet alapvető Termelő forrása, mely adott számú Munkáshoz, adott Nyersanyagokhoz és jelzőkhöz juttatja tulajdonosát.
- ✘ **SZÖVETSÉGEK** (részletesen az Szövetségek fejezetben a 9. oldalon) - minden megkötött Szövetség 1 adott Nyersanyaghoz juttatja a játékost.
- ✘ **TERMELŐ HELYSZÍNEK** (részletesen a Helyszínek fejezetben a 8. oldalon) - minden Termelő Helyszín egyedi tulajdonsággal rendelkezik, így juttatva tulajdonosát az adott típusú és számú Áruhoz.

A Termelő fázis végrehajtása Óramutató járása szerinti sorrendben történik, elsőként a Kezdőjátékoskal. Minden játékos megnézi a Nemzet tábláját, Szövetségeket és Termelő Helyszíneket, hogy megállapítsa mennyi és milyen típusú Árut szerez.

Az Árukat az alábbi módon kell gyűjteni:

- ✘ **KÁRTYÁK** húzhatók a Közös készletből és a saját Nemzet paklijából is (játékos döntése), ha nincs ezt befolyásoló rendelkezés.
- ✘ **GYP** szerzését a pontozósávon kell jelezni a Nemzet jelölőjével.
- ✘ Minden egyéb **ÁRU**t a közös készletből kell elvenni, és a játékos saját készletébe tenni.

MEGJEGYZÉS: Az első körben a játékosok csak a Nemzet tábla által termelt árut kapják, hiszen még nem rendelkeznek Termelő Helyszínnel, és Szövetséget sem kötöttek még a Birodalmukban.

MEGJEGYZÉS: Nyersanyagok, Munkások és jelzők, amiket a játékos a Termelő fázisban szerzett, csak az adott körben használhatóak fel. A nem használt Áruk (Gyp-ok és kártyák kivételével) elvesznek a kör végeztével (a Tisztítási fázis részletesen a következő oldalon).



TERMELŐ FÁZIS PÉLDA

Tom a Japán nemzetet irányítja. A Nemzet táblája ellátja 4 Munkással, 1 Fával, 1 Rombolás és egy Védekezés jelzővel. 2 Szövetséget kötött - az egyik 1 Munkást ér, a másik 1 Aranyat. Emellett van 2 Termelő Helyszíne: „Lord's Fields” és „Armorer”. Az „Armorer” 1 Rombolás jelzőt állít elő, „Lord's Fields” pedig 1 Ételt ad Tomnak minden piros Helyszíneért a Birodalmában, 1 Étélhez juttatva őt. Összesen tehát Tom kap 5 Munkást, 1 Fát, 2 Rombolás jelzőt, 1 Védekezés jelzőt, 1 Aranyat és 1 Ételt.

A KÖRÖK FELÉPÍTÉSE

AKCIÓ FÁZIS

Ez a játék fő fázisa, melyben a játékosok akciókat hajtanak végre, hogy építsenek és/vagy romboljanak Helyszíneket, Szövetségeket kössenek, használják az Akció Helyszíneiket, és Munkásokat Nyersanyagra cseréljenek.

A Kezdőjátékosról indulva óramutató járása szerint haladva a játékosok mind egy-egy akciót hajtanak végre. Egy játékos választhatja bármelyik rendelkezésére álló akciót, vagy passzolhat.

LEHETSÉGES AKCIÓK:

- ✘ HELYSZÍN ÉPÍTÉSE
- ✘ SZÖVETSÉGGÖTÉS
- ✘ ROMBOLÁS
- ✘ AKCIÓ HELYSZÍN AKTIVÁLÁSA
- ✘ 2 MUNKÁS BECSERLÉSE VAGY EGY NYERSANYAGRA VAGY EGY KÁRTYÁRA AZ EGYIK PAKLIBÓL (LEHET NEMZET VAGY KÖZÖS)

Az akciókat egy külön fejezetben részletezzük (8-10. oldal). Ha egy játékos passzol az Akció fázis során, nem hajthat végre már több cselekvést az adott körben. Emellett célpontja sem lehet másik játékos akciójának. Például, ha a játékos passzol, nem lehet egy Helyszínet sem lerombolni.

Nincs megszabva mennyi, milyen típusú akciót hajt végre a játékos, és a sorrend is tetszőleges. Az egyetlen szabály, hogy egyszerre csak egy akció hajtható végre.

Az Akció fázis addig tart, amíg minden játékos nem passzol.

TISZTÍTÁSI FÁZIS

MEGJEGYZÉS: Az utolsó körben hagyjátok ki a Tisztítási fázist, ugyanis döntetlen esetén az Áruk határozzák meg a győztes kilétét.

Ebben a fázisban:

1. A játékosok használhatják a Raktározási képességeket (a Nemzet táblának van, illetve kártyáknak lehet ilyen képessége), hogy a jelölt Árut elraktározhassák.
2. A játékosok eldobnak minden Nyersanyagot, Munkást, és jelzőt (Védekezés jelzőket, Akció Helyszínek aktiválására használt Árut, és minden egyéb Árut).
3. **MEGJEGYZÉS:** A kézben tartott lapokat nem dobjátok el a kör végén.
4. A Kezdőjátékos jelző az óramutató járása szerinti következő játékoshoz kerül.
5. Mozgassátok a kör jelzőt a soron következő mezőre. Kezdődhet az új kör!

TISZTÍTÁSI FÁZIS PÉLDA

Tom a Japán nemzet irányítója. Ebben a körben két Akció Helyszínetet aktiválta: „The Stalls” (1 Ételért) és a „Casino” (1 Munkásért) kártyákat. Miután passzol, 2 Étele és 1 Munkása maradt. A Japánok Ételt korlátlan számban raktározhatnak, így Tom a 2 Ételt a Nemzet táblájára teszi, és eldobja a megmaradt Munkását a Helyszínek aktiválásához használt Árukkal együtt.



VÉDEKEZÉS JELZŐK



A Termelő fázis során minden Nemzet 1 Védekezés jelzőt kap. Az Akció fázis során bármikor, amikor sorra kerül a játékos, elhelyezheti a Védekezés jelzőjét Birodalmának egyik Közös Helyszínen, hogy megvédjé azt.

A Védekezés jelző megvédi a kártyát, amire helyezték - 1-gyel megnöveli a Helyszín lerombolásához szükséges Rombolás jelzők számát. Lehelyezés után már nem rakható át másik Helyszínre a jelző. Ha a Helyszínt lerombolták, a Védekezés jelző vissza-kerül a közös készletbe. A kör végi Tisztítási fázisban az összes Védekezés jelzőt (Helyszíneken lévők, vagy nem használtak) el kell távolítani.

JÁTÉK VÉGE

A játék 5 körig tart. Az ötödik kör után minden játékos kiszámolja végső pontszámát.

A játék során Győzelmi Pontokat gyűjtenek a játékosok. A végső pontszám kiszámításához, az eddigi eredményéhez mindenki adja hozzá a Birodalmában található Helyszínek GyP értékét:

- ✘ Minden **KÖZÖS HELYSZÍN** értéke **1 GYP**.
- ✘ Minden **NEMZET HELYSZÍN** értéke **2 GYP**.

MEGJEGYZÉS: Egyes Japán Képesség Helyszínek („Shrine”, „Gate”) extra GyP-t érnek a játék végén.

A legtöbb GyP-t gyűjtő játékos lesz a győztes.

DÖNTETLEN

Döntetlen esetén az ugyanannyi Győzelmi Ponttal rendelkező játékosok közül az nyer, akinek több Munkása és Nyersanyaga maradt. Ha továbbra is döntetlen, a kezében több kártyával rendelkező játékos lesz a győztes. Ha még így sincs különbség, megosztottnak a győzelmen.

AKCIÓK

HELYSZÍN ÉPÍTÉSE

Ez az akció lehetővé teszi a játékosok számára, hogy kezükben tartott Közös vagy Nemzet kártyáikat a Birodalmukba építsék, ezzel erősítve azt.

HELYSZÍN ÉPÍTÉSÉHEZ EGY JÁTÉKOSNAK:

1. Választania kell egy kártyát a kezéből.
2. Ki kell fizetni a kártya bal felső sarkában jelölt építési költséget a saját készletéből.
3. A Helyszín lehelyezés rendjének megfelelően a kártyát a Birodalmába kell tennie.

MEGJEGYZÉS: Amikor Termelő Helyszínt építetek, az általa termelt javakat azonnal megkapjátok.

MEGJEGYZÉS: Egyes Helyszínek rendelkeznek Építési Bónusszal, amelyet egyetlen egyszer, a felépítése után kaptok.

MEGJEGYZÉS: Ha egy Termelő Helyszínnel van Építési Bónusza, építéskor mindkét juttatást megkapjátok.

ÉPÍTÉSI KÖLTSÉGEK

Közös Helyszínek építéséhez a játékosnak csak bizonyos nyersanyagokat kell beadnia, mint Fa és/ vagy Kő. Például a „Wood Storage” felépítéséhez 2 Fa és 1 Kő befizetése szükséges.

Nemzet Helyszínek építése igényelhet már megépített Helyszíneket a Birodalomban. Több Nemzet Helyszín építéséhez szükség van egy már megépített Helyszín (Közös vagy Nemzet) eldobására. Ez plusz költség a kártyán jelzett Nyersanyagokon felül. Csak a költségek megtérítése után lehet a kártyát a Birodalomba tenni a Helyszín lehelyezésének rendje szerint. Például, a Barbár „Dark Chapel” megépítéséhez a játékosnak el kell távolítania Birodalmából egy korábban megépített Helyszínt, plusz 1 Fát és 2 Követ.

MEGJEGYZÉS: Nemzet Helyszín építéséhez a játékos eldobhat egy Telket (részletesen a Helyszínek Rombolása fejezetben a 9. oldalon) Helyszín helyett.

MEGJEGYZÉS: Nemzet Helyszín építéséhez olyan Akció Helyszín is eldobható, mely ebben a körben már aktiválásra került. Az aktiválásához használt Árukat is el kell dobni a lappal együtt.

MEGJEGYZÉS: Ha bármilyen jelző van az eldobni kívánt lapon (pl. Védekezés jelző, Szamuráj, aktiválásukhoz befizetett Áruk), azok szintén eldobásra kerülnek.

HELYSZÍNEK KÉPESSÉGEI

Mind a Közös, mind a Nemzet Helyszíneket 3 csoportba sorolhatjuk, képességeik alapján:

- ✘ **TERMELŐ HELYSZÍNEK** – Ezen Helyszínek a kártya képesség mezőjében ábrázolt Árukat (Nyersanyag, Munkás, kártyák, jelzők, GyP) adják a játékosnak. Megépítés után azonnal megkapjátok ezeket a juttatásokat, ahogyan minden Termelő fázisban a következő körök folyamán.
- ✘ **KÉPESSÉG HELYSZÍNEK** – Ezek a helyszínek különböző képességgel bírnak. Aktívak lehetnek egy játékos teljes körében, vagy Árukat biztosíthatnak egyes akciók végrehajtása után.
- ✘ **AKCIÓ HELYSZÍNEK** – Ezen Helyszínek használatához a játékosnak a kártyára kell helyeznie vagy Munkást, vagy adott Nyersanyagot, vagy mindkettőt.

MEGJEGYZÉS: Több Helyszín rendelkezik egy egyszeri Építési Bónusszal, ami nem befolyásolja a lehelyezést.

PÉLDA HELYSZÍN ÉPÍTÉSÉRE

Mark, a Barbárok irányítójaként szeretné megépíteni egyik Nemzet kártyáját, a „Sentry Tower”-t. Eldob 2 Fát és Birodalmának egy Helyszínet, a „Mill”-t. A „Sentry Tower” egy Termelő Helyszín, ezért Birodalma felső sorába teszi le. Ezután 1 Rombolás jelzőhöz és 1 Munkáshoz jut, hiszen a Termelő Helyszínek megépítésük után azonnal biztosítják az Árukat.



AKCIÓK

SZÖVETSÉGGKÖTÉS

Ezen akció során a játékos Szövetségre léphet egy Nemzet kártyával a kezéből.

MEGJEGYZÉS: A játékos nem köthet Szövetséget Közös kártyával.

Minden Nemzet kártya Szövetséges mezőjében látható egy Szövetség során szerezhető Áru (Nyersanyag, Munkás, kártya stb.). A Szövetségek az akció végrehajtása után azonnal biztosítják ezen javakat, ahogyan a további körök Termelő fázisában is.

SZERZŐDÉSKÖTÉSHEZ EGY JÁTÉKOSNAK:

1. Választania kell egy Nemzet kártyát a kezéből.
2. El kell dobnia 1 Étel.
3. A kártyát a Nemzet táblájának teteje alá kell tennie úgy, hogy csak az Szövetség mező legyen látható.
4. Ezután azonnal megszerzi az adott Árut az Szövetségkötésből.

Egy játékos Szövetségeinek száma korlátlan.

PÉLDA SZÖVETSÉGGKÖTÉSRE

Mark a Barbárok irányítójaként a „Sentry Tower” kártya felhasználásával szeretne Szövetséget kötni. Eldob 1 Étel, és a kártyát a Nemzet táblája alá teszi úgy, hogy csak a Szövetség mező látszódik, ez esetben egy Munkást ábrázolva.

Ezután azonnal elvesz 1 Munkást a közös készletből, amit a Szövetségkötésért kap.



HELYSZÍN ÁTFORDÍTÁSA TELEKNEK

Ha egy játékos Helyszínét lerombolják, és ezért Telek oldalára kell fordítani, a kártya képpel lefelé fordul, a játékos pedig 1 Fát kap a közös készletből, melyet sajátjához ad. Telek csak új Helyszín építéséhez használható (lásd Helyszín Építése akció). Ha egy játékos egy Telekre szeretne Nemzet Helyszínt építeni, egyszerűen eldobja a Telek kártyát. Az új Helyszín a szabályok szerint kerül lehelyezésre.



ROMBOLÁS

Ez az akció lehetővé teszi, hogy egy játékos leromboljon egy Közös kártyát a kezében lévőik közül, vagy ellenfele Közös Helyszíneiből, hogy ezáltal azonnali Áruhoz jusson.

Egy játékos ezt az akciót csak akkor választhatja, ha van Rombolás jelző a birtokában.

KÉZBEN TARTOTT KÖZÖS KÁRTYA ROMBOLÁSÁHOZ EGY JÁTÉKOSNAK:

1. Ki kell választania kezéből egy Közös kártyát.
2. El kell dobnia 1 Rombolás jelzőt
3. El kell vennie a kártya Rombolás mezőjében jelölt Árut a közös készletből.
4. El kell dobnia a lapot.

MEGJEGYZÉS: A Japán nemzetet irányító játékos rombolhat Nemzet kártyát is a kezéből, ezért van rajta Rombolás mező.

PÉLDA KÁRTYA ROMBOLÁSÁRA KÉZBŐL

Mark szeretné egyik kezben tartott lapját lerombolni. Szüksége lenne Fára, ezért a „Wood Storage” kártyát választja és dobja el 1 Rombolás jelzővel együtt. Ennek eredményeképp 2 Fát kap a közös készletből.



ELLENFÉL HELYSZÍNÉNEK ROMBOLÁSÁHOZ EGY JÁTÉKOSNAK:

1. Ki kell választania egyik ellenfelét és annak valamelyik Közös Helyszínét annak Birodalmából.
2. El kell dobnia 2 Rombolás jelzőt.
3. Ezután el kell vennie a kártya Rombolás mezőjében jelölt Árut a közös készletből.
4. Ezután a lerombolt Helyszínt át kell fordítani Telek oldalára.

MEGJEGYZÉS: Nemzet kártyákat nem lehet rombolni, Japán Nemzet kártyák kivételével. A Japán Nemzet kártyáknak van Rombolás mezője, így lerombolhatják az ellenfelek. Lerombolt Japán Nemzet kártyák nem Telek lesznek, hanem eldobásra kerülnek.

PÉLDA ELLENFÉL HELYSZÍNÉNEK ROMBOLÁSÁRA

Mark szeretné lerombolni Tom egyik Helyszínét. Úgy dönt, megtámadja az „Armorer”-t, amiért 2 Rombolás jelzőt bead. Ennek eredményeképp Mark kap 1 Kővet a közös készletből, és 1 GyP-hez jut. Tom ezután megfordítja az „Armorer” kártyát (Telek lesz belőle) és kap 1 Fát a közös készletből.

AKCIÓK

AKCIÓ HELYSZÍN AKTIVÁLÁSA

Ez az akció lehetővé teszi egy Birodalomban lévő Akció Helyszín képességének használatát.

Egy játékos csak akkor választhatja ezt az akciót, ha van Birodalmában Akció Helyszín. Ezek a Helyszínek lehetővé teszik Munkások és/vagy Nyersanyagok cseréjét kártyákra, más Nyersanyagokra, Győzelmi Pontra stb.

EGY AKCIÓ HELYSZÍN AKTIVÁLÁSÁHOZ EGY JÁTÉKOSNAK:

1. Ki kell választania az Akció Helyszínt a Birodalmából, azaz a képességet, amit használni akar.
2. Ki kell fizetnie a kellő mennyiségű és típusú Árut, amiket a Helyszínrre helyez. Ezek a kártyán maradnak a kör végéig jelezve, hogy a Helyszínt ebben a körben már használták. Akció Helyszínek körönként csak egyszer használhatóak, ha a kártya nem rendelkezik másképp.
3. Ezután használhatja a kártya képességét.

Egy játékos csak egyszer aktiválhat egy bizonyos Helyszínt, kivéve, ha a kártya másképp nem rendelkezik erről.

MEGJEGYZÉS: Az aktiváláshoz használt Árukat tegyék a kártya Helyszín képesség mezőjének aljára, míg minden egyéb jelzőnek (Védekezés jelző, Egyiptomi jelző stb.) a Helyszín képének tetején kell elhelyezkednie.

Ha egy Akció Helyszín kétszer is aktiválható, a játékos választhat, hogy egy fordulóban egyszer használja, vagy ugyanazon fordulón belül kétszer aktiválja az Áruk dupla befizetésével.

MEGJEGYZÉS: Kártyák képessége által szerzett Győzelmi Pontokat azonnal jelölni kell a Győzelmi Pont sávon, a szerzett Árukat pedig a közös készletből kell elvenni.

PÉLDA EGY AKCIÓ HELYSZÍN HASZNÁLATÁRA

Mark Birodalmában 3 Akció Helyszín van: 2 Közös, a „Masons Guils” és a „Castle”, és 1 Barbár, a „Saboteurs”. Elsőként a „Saboteurs”-t használja - 1 Munkását a kártyára teszi, és elvesz 1 Követ ellenfelétől, Tomtól. Később a „Masons Guild”-et aktiválja, ez 1 Munkásába és 2 Kövébe kerül, amiket a kártyára helyez. Cserébe 3 GyP-t szerez, melyet lelép a Pontozó sávon. Következő akciójaként a „Castle”-t használja - 1 Munkást a kártyára tesz, ezután húzhat egy kártyát, melyet úgy dönt, a Nemzet paklijából tesz meg.



MUNKÁSOK HASZNÁLATA NYERSANYAG- VAGY KÁRTYASZERZÉSRE

Ez az akció lehetővé teszi egy játékos számára, hogy 2 Munkását egy tetszőleges Nyersanyagra vagy 1 kártyára (Közös vagy Nemzet) cserélje.

AZ AKCIÓ VÉGREHAJTÁSÁHOZ EGY JÁTÉKOSNAK:

1. 2 Munkását el kell dobnia.
2. Ezután el kell vennie 1 általa választott Nyersanyagot (Fa, Kő, vagy Étel) a közös készletből, VAGY húzni egy kártyát vagy saját Nemzet paklijából vagy a Közös Pakliból.

Ugyanazon akció során egy játékos eldobhat több pár Munkást is, minden pár után jár az 1 Nyersanyag vagy kártya.

PÉLDA MUNKÁSOK ELKÖLTÉSÉRE

Mark eldob 8 Munkást, cserébe elvesz 1 Fát, húz 2 Közös és 1 Nemzet kártyát.



MEGJEGYZÉS: Emlékeztetőt találhattok erről az akcióról a Nemzet tábla alján.

ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

- ✘ Ha egy Helyszínt GyP-t ad, azonnal le kell lépni a szerzett pontokat a Győzelmi Pont sávon.
- ✘ Az Arany jelzők használhatóak bármelyik Nyersanyag helyett (Fa, Kő, Étel), de fordítva ez nem igaz. Emellett Arany jelzők nem cserélhetőek be Nyersanyag jelzőkre.
- ✘ Bármikor, amikor Nyersanyaghoz, Munkáshoz vagy jelzőkhöz jutsz, a közös készletből kell elvenni őket, amennyiben nincs más rendelkezés.
- ✘ Bármikor, amikor Nyersanyagot, Munkást vagy jelzőt dobsz el, a közös készletbe kell visszatenni.
- ✘ Egy játékos készletében lévő Nyersanyagok, Munkások és jelzők mindig láthatóak kell, hogy legyenek mindenki számára.
- ✘ Bármikor, amikor kártyát húzhatsz, választhatod, hogy a Nemzet pakliból, vagy a Közös pakliból húzol, amennyiben nincs más rendelkezés.
- ✘ Minden eldobott kártya a típusának megfelelő dobópakliba kerül.
- ✘ Ha egy pakliból bármikor a játék folyamán elfogynak a kártyák, a megfelelő dobópakli megkeverésével alkossatok új paklit. Az eldobott Nemzet kártyákat sosem keverjük újra.
- ✘ Ha egy játékos passzolt az Akció fázis során, már nem lehet másik játékos akciójának célpontja.
- ✘ A kártyákon található szabályok elsőbbséget élveznek és módosítják az általános szabályokat.

KÁRTYÁK ÉS NEMZETEK RÉSZLETESEN

ÁLTALÁNOS ÉRTELMEZÉSEK

KÉPESSÉG: HA FELÉPÍTESZ EGY...

Ha egy játékos olyan Képesség Helyszínt épít fel, mely Árukat ad bizonyos típusú Helyszínek építése után, a képességhez magát a Képesség Helyszínt is bele kell majd számolni.

TERMELŐ/ÉPÍTÉSEI BÓNUSZ: 1 ÁRU SZÍNŰ HELYSZÍNEK UTÁN

Amikor egy Helyszín Árut biztosít bizonyos színű Helyszínek számának függvényében, az adott Helyszínt is számításba kell venni, ha egyezik a szín

JAPÁNOK

A Japán nemzet eltér a többitől. A Japán Nemzet kártyák rendelkeznek Rombolás mezővel, ezért célpontjai lehetnek Rombolás akciónak. Ha lerombolják őket, nem fordulnak át Teleknek, hanem eldobásra kerülnek. A Japánokat irányító játékos dönthet úgy, hogy Munkásait Szamurájnak használja, hogy megvédje Nemzet Helyszíneit.

SZAMURÁJOK HASZNÁLATA

A Japánokat irányító játékos, ha rákerül a sor, bármennyi Munkását Nemzet Helyszínekre teheti Birodalmában, hogy megvédje őket. Ezekre a Munkásokra a kártyák Szamuráj néven hivatkoznak. Egy Japán Nemzet kártyán sem lehet több mint 1 Szamuráj.

MEGJEGYZÉS: Szamurájok védhetnek olyan Nemzet Helyszíneket is, amelyek alapvetően nem lerombolhatóak („Shrine”, „Gate”).

Minden Szamuráj a számára kijelölt Helyszínt védi, nem lehet elmozdítani, vagy másra használni. Szamurájokat nem kell eldobni a Tisztítási fázis során. Minden Szamuráj 1-gyel növeli a Helyszín lerombolásához szükséges Rombolás jelzők számát. Ha a Helyszínt lerombolták, a Szamuráj visszakerül a közös készletbe.

ROMBOLÁSHOZ:



PÉLDA SZAMURÁJ HASZNÁLATÁRA

A Japánokat irányító játékos egyik Munkását Szamurájként egyik Helyszíneire teszi, hogy védje azt. Az ellenfélnek így 3 Rombolás jelzőre van szüksége annak lerombolásához. Az ellenfél 3 Rombolás jelző befizetésével lerombolja a Szamuráj által védett Helyszínt. A Szamuráj visszakerül a közös készletbe, a Helyszín kártyája pedig eldobásra kerül.

KÁRTYÁK ÉRTELMEZÉSE

Garrison – Aktiválásakor lehetővé teszi, hogy eldobj egy Helyszínt, végleg eltüntetve azt egy ellenfél Birodalmából. Nem Rombolás Akciónak számít.

Gate – A „Gate” alá helyezett kártyáidat már nem tudod visszavenni a kezvedbe, és nem kell eltávolítani őket a Tisztítási fázisban. Ezek a kártyák a játék végéig ott maradnak. A „Gate” nem lerombolható.

Negotiator – Aktiválásakor azonnal megépítheted Helyszíneknek egyik Szövetségedet a Nemzet táblád alól. Az építési költséget ugyanúgy ki kell fizetni, de Helyszínt nem kell eldobni a Birodalomból akkor sem, ha építési feltétel. Ily módon olyan Nemzet Helyszín is felépíthető, melynek költségében nem szerepel Helyszín. Ha vannak ellenséges Helyszínekkel kötött Szövetségeid is (a Trade Route kártyának köszönhetően), azokat a Szövetségeket nem választhatod, amikor ezt a Helyszínt aktiválod.

Ninjas – A Helyszín Bónuszként 2 Szamurájt ad. Ha csak egy Nemzet Helyszíned van, amire Szamurájt tudsz tenni, a másik elveszik.

Shrine – Ne vegyétek le az ezen a Helyszínen lévő Nyersanyagokat a Tisztítási fázis során. A Nyersanyagok a kártyán maradnak a játék végéig. A „Shrine” nem lerombolható.

Trade Route – Ha ez a Helyszín elveszik (pl. lerombolja egy ellenfél), az általa biztosított Szövetségek megmaradnak.



EGYIPTOMIAK

KÁRTYÁK ÉRTELMEZÉSE

Desert – Ez a Helyszín nem rendelkezik építési költséggel. Bár a felépítése ingyenes, egy fordulód fel kell használnod az Építés Akcióra.

MEGJEGYZÉS: A szabályok szerint, ha aktiválsz egy Akció Helyszínt, a kártyára kell tenned a szükséges Árukat. De egy Helyszínt egy másik kártyával letakarni elég kényelmetlen, ezért javasoljuk a kártya eldobását és egy közös készletből vett Munkás lehelyezését a Helyszín aktiválásának jelzésére.

Chariot Builder – Aktiválása lehetővé teszi, hogy egy ellenfél Helyszíneit további Rombolás jelzők elköltése nélkül rombold le (csak arra lesz szükség, amelyet az akció aktiválásához használsz). Szamuráj és Védekezés jelző által védett terület is Rombolható.

Oasis – Ha egy ellenfél több pár Munkást költ egyszerre, minden pár után 1 Munkást kapsz.

Sanctuary – Képessége nem minősül Helyszín Rombolásnak. Lehetővé teszi, hogy egy kártyát a kezedből Telekként a Birodalmadba tegyél. Emellett 1 Követ kapsz (Fa helyett) egy Helyszín Telekre fordításáért.

Sphinx – Képessége a Termelő fázisban is aktív.

Temple of Ra – Ha Termelő Helyszínt vonsz befolyás alá, nem termel Árukat a hódítás pillanatában.

A befolyás alá vont Helyszínek nem eldobhatóak egy másik építése céljából. Ha olyan Helyszínt hódítasz meg, amelyet tulajdonosa már a megengedett legtöbbszor aktivált, te már nem aktiválhatod. A befolyást a speciális Egyiptomi jelzővel, az Akció végrehajtását pedig a közös készletből vett Munkással kell jelezni.

Amikor egy meghódított Helyszín kerül lerombolásra és átfordul a Telek oldalára, az Egyiptomiakat irányító játékos megkapja az 1 Fát, és az Egyiptomi jelző is visszakerül hozzá. A Telek az eredeti tulajdonosnál marad.



RÓMAIAK

KÁRTYÁK ÉRTELMEZÉSE

Engineers – Képessége révén egy ellenfél Helyszíneit véglegesen eltávolíthatod annak Birodalmából. Nem számít Rombolásnak.

Trade Colony – Amikor felépült, egyszerre számít barnának, szürkének és pirosnak.

Spies – Képessége nem számít Szövetségkötésnek. Aktiválásakor, ha a Japán ellenfeled választod, nem veheted el azon Szövetségeit, melyeket vagy a tied vagy egy másik játékos Helyszínevel kötött („Trade Route” által) - csak ellenfelek Nemzet táblája alól választhatasz Szövetséget.

Warehouses – Ha elveszted ezt a Helyszínt (pl. eldobod, hogy másik Nemzet Helyszínt építs, vagy valaki lerombolja), a képessége miatt tárolt Nyersanyagokat nem veszted el azonnal, a készletbe kerülnek. Felhasználhatod őket a kör Tisztítási fázisáig.

BARBÁROK

KÁRTYÁK ÉRTELMEZÉSE

Saboteurs – Képessége nyomán elvehetsz egy Nyersanyagot egy ellenfél készletéből (nem vehetsz el Helyszínt aktiválására használt Nyersanyagot), és saját készletedbe teheted azt.

Dark Chapel – Ha a játékos egy Szamuráj vagy Védekezés jelző által védett Helyszínt akar Rombolni, köteles plusz Rombolás jelzőt költenie a kártya aktiválásához.

Pack – Képessége használatakor nem Rombolod le ellenfeled Helyszíneit, csupán elveszel annak Rombolás mezőjében jelzett Áruk közül egyet a közös készletből.

Rabble – Saját Birodalmadban (nem kézben) lévő Helyszínt Rombolását engedélyezi a képessége. Minden Rombolás mezőjében jelzett Árut megkapsz, a Helyszínből Telek lesz és kapsz 1 Fát, ahogy egy normál Rombolás akciónál.

Mission – Az aktiválásakor húzott lapok lehetnek Közös vagy Nemzet kártyák (akár egyenesen).



VARIÁNSOK

Robbers – Ha az aktiválásakor a Japán ellenfeled választod, akinek vannak Szövetségei a te vagy más ellenfeleid Helyszínével (a Trade Route kártyának köszönhetően), egy ilyen Szövetséget is törölhetsz ahelyett, hogy a Nemzet táblája alól dobnál el egyet.



KÖZÖS

KÁRTYÁK ÉRTELMEZÉSE

Ruins – Ennek a Helyszínnek nincs építési költsége, tehát ingyen felépíthető, viszont az Építés Akciót kell választanod a fordulóban. A „Ruins” kártyának nincs színe, és nem Rombolható.



Settlers – Aktiválásakor azonnal fel kell építened egy Nemzet Helyszínt. Az építési költséget továbbra is ki kell fizetned, de nem kell Helyszínt eldobnod a Birodalmadból, akkor sem, ha feltétel.



Tavern – A szabályok szerint, ha aktiválsz egy Akció Helyszínt, a kártyára kell tenned a szükséges Árut. De egy Helyszínt egy másik kártyával letakarni elég kényelmetlen, ezért javasoljuk a kártya eldobását és egy közös készletből vett Munkás lehelyezését a Helyszín aktiválásának jelzésére.



Imperial Messenger – Aktiválásakor, ha a Japán nemzetet irányítod, és van ellenfél Helyszínével kötött Szövetséged („Trade Route” által), választhatsz ilyen Szövetséget is.



Hanseatic League – Aktiválásakor, ha a Japán nemzetet irányítod, és van ellenfél Helyszínével kötött Szövetséged („Trade Route” által), törölhetsz ilyen Szövetséget ahelyett, hogy a Nemzet táblád alól dobnál el egyet.



Porters – Aktiválásakor választhatsz Közös vagy Nemzet kártyát is.



ALTERNATÍV MEGFIGYELÉSI FÁZIS

Minden játékos felhúzza saját Nemzet paklijának felső lapját, és kezébe veszi azt. Ezután a játékosok maguk elé teszik kézben tartott lapjaikat képpel lefelé, és mind húznak 3 Közös kártyát. Mindannyian választanak ebből egyet, melyet képpel lefelé fordított kártyáikhoz tesznek. A maradék két kártyát óramutató járása szerint tovább adják szomszédjuknak. Most két kártya közül kell a játékosoknak választani egyet. A választott kártya a lefelé fordított paklira kerül, a megmaradt lapot pedig el kell dobní. Ezután a játékosok kezükbe veszik az előttük gyűjtött lapokat.

MEGJEGYZÉS: Bármikor megnézheted az előtted lévő lefordított lapokat.

HALADÓ MEGFIGYELÉSI FÁZIS

Minden játékos felhúzza saját Nemzet paklijának felső lapját, és kezébe veszi azt. Ezután húzzatok 5 kártyát a Közös pakliból, és tegyétek a játéktér közepére képpel felfelé. A Kezdőjátékos vezetésével, óramutató járása szerinti sorrendben minden játékos választ 1 kártyát az asztalon lévők közül mindaddig, amíg mindenki nem választott 2 Közös kártyát, az alábbi szabályoknak megfelelően.

A) 2 játékos esetén a következő módon megy a kártyaválasztás:

✘ A Kezdőjátékos választ először lapot.

✘ Az utolsó lap eldobásra kerül további szerep nélkül.

B) 3 vagy 4 játékos esetén az alábbiak érvényesek:

✘ A Kezdőjátékos választ egyet az 5 felfordított lapból.

✘ Ezután óramutató járása szerint, minden játékos 4 kártyából választ egyet.

MEGJEGYZÉS: A harmadik és negyedik játékos számára új lapot kell felcsapni, hogy 4-ből tudjanak választani. Ez azt jelenti, hogy az utolsó játékos után 3 kártyának kell maradni a következő kör kártyaválasztáshoz.

✘ Miután már mindenki húzott egy lapot, a Kezdőjátékos választ egy másodikat a felfordított háromból.

✘ Ezután óramutató járása szerint minden játékos választ egyet háromból. Ehhez a húzások után fel kell csapni egy lapot úgy, hogy az utolsó játékos kivételével mindenki háromból húzhasson.

✘ Az utolsó játékos a megmaradt 2 kártyából választhat egyet.

✘ Az utolsó kártya további szerep nélkül eldobásra kerül.

MEGFIGYELÉSI FÁZIS PÉLDA 3 JÁTÉKOS ESETÉN

3 játékos esetén a Kezdőjátékos első lapját 5, a soron következő játékos pedig 4 kártyából választja ki. Miután egy új lapot felcsapnak a pakliból, a harmadik játékos is 4 lapból választhat. Ezután a Kezdőjátékos kiválasztja második lapját a látható 3-ból, ahogyan a második játékos, miután egy új lapot csaptak fel a pakliból. A harmadik játékos (utolsó ebben az esetben) 2 lapból választhat, majd eldobja a megmaradt lapot.

BÉKÉS VARIÁNS

Azon játékosok számára, akik nem szeretik a negatív interakciót a játékokban, létezik egy Békés variáns. A normál szabályokat kell használni, az alábbi módosításokkal:

✘ A Megfigyelési fázis első lépéseként a játékosok nem csak a Nemzet pakliból, de a Közös pakliból is húznak egy kártyát, még a kártyaválasztásos rész előtt.

✘ A játék során nem lehet ellenfél Helyszínét Rombolni, csupán kártyákat saját kézből.

✘ Csak akkor lehet ellenfél Helyszínét Rombolni, ha egy kártya képessége biztosítja.

NEMZET PAKLI ÉPÍTÉSÉNEK SZABÁLYAI

Ha a jövőben kiegészítővel bővítitek a játékot, lehetőségetek nyílik arra, hogy egyéni Nemzet paklikat alakítsatok ki.

Minden Nemzet pakliban 30 fixen meghatározott lap van: 3 kártya 3 másolatban, 6 kártya 2 másolatban, és 9 kártya egyedül. Minden kártyán szerepel, hogy hány darab van belőle. Ha új kártyát szeretnél a paklihoz tenni, mindig az összes példányát használni kell, így például, ha egy kártya 3-szor szerepel, egy már a pakliban lévő 3 másolatos kártya minden példányát el kell távolítani.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

EGY KÖR RENDJE

Szóló játék esetén egy Virtuális ellenféllel kell megküzdeni.

A VIRTUÁLIS JÁTÉKOS:

- ✗ Nem választ Nemzetet
- ✗ Nincs Nemzet táblája
- ✗ Nem kap semmilyen Árut
- ✗ Nem tesz Nemzet jelzőt a Pontozó Táblára.

CÉL

A célod a szóló játék során, hogy több Nemzet Helyszínt építs Birodalmadba, mint ahány lapot a Virtuális játékos gyűjt az 5 kör folyamán. A Győzelmi Pontokat ugyanúgy jelöld, mint egyébként. Ha legyőzöd a Virtuális játékos, próbáld megdönteni a rekordod a Győzelmi Pont sávon.

ELŐKÉSZÜLETEK

Az 5. oldalon részletezett előkészületeket használd, az alábbi módosításokkal:

- ✗ Csak egy Nemzet játszik, amit magadnak választasz.
- ✗ Keverd meg a 16 Támadás kártyát, és egy képpel lefelé fordított pakliban tedd a Birodalmaddal szembe.
- ✗ Fordítsd meg a felső Támadás kártyát.

TÁMADÁSKÁRTYÁK

A Támadás kártyák határozzák meg, hogy a játékos melyik Helyszínét Rombolja le a Virtuális játékos.



Egy játék 5 körből áll, körönként 5 fázisból. Az első 4 fázis azonos a többjátékos módban tanultakkal, az 5. fázis pedig a Virtuális játékos támadása.

Használd a többjátékos szabályt az alábbi módosításokkal:

MEGFIGYELÉSI FÁZIS:

A szokásos Megfigyelési fázis helyett, tedd a következőket:

1. Húzd fel a Nemzet paklid legfelső lapját, és vedd a kezedbe.
2. Húzd fel a Közös pakli felső 4 lapját, és képpel felfelé tedd a játéktér közepére, majd válassz közülük egyet és vedd a kezedbe.
3. Keverd meg a maradék 3 kártyát, és húzz egyet a Virtuális játékosnak véletlenszerűen. Ezt tedd képpel felfelé az ő játéktérre, szembe a te Birodalmaddal.
4. Nézd meg a maradék két lapot, és egyiket vedd a kezedbe.
5. A megmaradt lapot tedd az előző mellé a Virtuális játékos játéktérébe.

TERMELŐ, AKCIÓ ÉS TISZTÍTÁSI FÁZIS

Csak te hajtsd végre a fázisokat. A Virtuális játékos nem kap Árut és nem cselekszik semmit.

AKCIÓKAT ÉS EGYES KÁRTYÁK KÉPESÉGEIT TEKINTVE A VIRTUÁLIS JÁTÉKOS MEGFIGYELÉSI FÁZISBAN KAPOTT KÉT KÁRTYÁJÁT HELYSZÍNKÉNT KELL KEZELNI, A TÁMADÁS KÁRTYÁKAT PEDIG SZÖVET-SÉGEIKÉNT.

MEGJEGYZÉS: Amikor lerombolod a Virtuális játékos egy Helyszínét, az utána járó Árukat ugyanúgy megkapod, mint normál esetben, azonban a kártya nem fordul át Teleknek, hanem el kell dobní.

VIRTUÁLIS JÁTÉKOS TÁMADÁSI FÁZISA

Tisztítási fázis után következik a Virtuális játékos támadás fázisa:

Tedd a Virtuális játékos Helyszíneit egy külön Gyűjtő pakliba. A játék végén meg kell számolni a pakliban lévő lapok számát, és összehasonlítani a Birodalmadban lévő Nemzet Helyszínek számával, hogy kiderüljön, ki nyert.

2 támadást kell vezetni az alábbi mintát követve minden alkalommal:

1. Fordítsd fel a felső Támadás lapot és tedd a már korábban felcsapott Támadás kártyák fölé, hogy a Célpont mező minden kártyán látható legyen. Az ebben a mezőben ábrázolt Áruk mutatják meg, hogy mely Helyszíneidet Rombolja le a Virtuális játékos.

MEGJEGYZÉS: A Virtuális játékos egy támadás során maximum 1 Helyszínt rombol le (tehát maximum 2 épületet a teljes támadás fázisban).

2. Nézd meg az Áru típusát az első Célpont mezőben (a legfelső Támadás kártyán), és keresd meg azokat a Közös Helyszíneidet, amelyek a Rombolás mezőben ugyanezt az Árut mutatják.

A) Ha nem találsz ilyen kártyát, semmi sem történik, és továbbléphetsz a következő támadáshoz (kivéve, ha az az utolsó, ilyenkor az utolsó körre lépsz tovább.)

B) Ha találsz ilyen Helyszínt, vizsgálj meg, hogy az Áru a második Célpont mezőben (a második, korábbi Támadás kártyáról) megegyezik-e a Helyszín Rombolás mezőjén ábrázolt másik Áruval. Ha nem egyezik, vizsgálj meg a harmadik Célpont mezőt, és így tovább addig, amíg nem találsz egyet, vagy végig nem érsz minden. Ha nincs ilyen Helyszín, semmi sem történik, és továbbléphetsz a következő támadáshoz (kivéve, ha az az utolsó, ilyenkor az utolsó körre lépsz tovább.)

MEGJEGYZÉS: Ne ellenőrizd az összes lehetséges kombinációt. Csak azokat a párokat vizsgálj, melyek egyike mindig az első Célpont mező, a másik pedig a többi sorban.

C) Ha találtál Közös Helyszínt, melynek Rombolás mezője passzol a Célpont mezőkben ábrázolt Áru párral, akkor ezt a Helyszínt a virtuális játékos lerombolja.

MEGJEGYZÉS: Amikor a Virtuális játékos támadásának célpontját meghatározta, rombold le a Helyszíned. A Virtuális játékos nem kap semmilyen Árut, a Helyszín pedig nem fordul át Telekre. Ehelyett a lerombolt Helyszín a Virtuális játékos Gyűjtő paklijába kerül.

MEGJEGYZÉS: Védekezés jelzők nem védenek a Virtuális játékos támadása ellen

D) Ha egynél több Helyszín felel meg Célpontnak, a Helyszín képessége határozza meg a prioritást. A rombolás sorrendjében:

1. Akció Helyszínek
2. Képesség Helyszínek
3. Termelő Helyszínek

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

Ha továbbra is több Helyszín felel meg a kritériumnak, akkor a lerombolt Helyszín a legnagyobb építési költséggel bíró lesz (Nyersanyag számot tekintve). Ha döntetlen van a mennyiséget tekintve, a Kő értékesebb, mint a Fa, így a több Kő költséggel rendelkező Helyszín lesz lerombolva. Ha továbbra is azonos értékkel bírnak, a te döntésed, melyik kerül lerombolásra.

E Helyezd a Célpont meghatározásához használt két Támadás kártyát a lapok közül az utolsó helyekre - tehát a felcsapott Támadás lapok aljára.

Amint mindkét támadás végre lett hajtva, kezdj meg egy új kört (kivéve, ha ez az utolsó volt).

VIRTUÁLIS JÁTÉKOS TÁMADÁSÁNAK PÉLDÁJA

A második körben járunk. Te a Rómaiakkal vagy. Felcspasz egy Támadás kártyát, aminek a célpontja Fa. Az előző Célpont Munkás, az azelőtt lévő pedig Arany. Megnézed a Közös helyszíneid Rombolás mezőjét, és 4 Helyzint is találsz a Fára: „Carpenter’s Workshop”, „Marketplace”, „Joiner”, „Wood Supplier”. Most azt kell megnézned, hogy szerepel e bármelyikük Rombolás mezejében Munkás is, de egyiknek sincs. Tehát Arany után nézel, és 2 egyezést találsz: „Carpenter’s Workshop” és „Marketplace”. Hogy eldöntsd, melyik lesz lerombolva, meg kell vizsgálnod képességeik. A „Carpenter’s Workshop” Képesség, míg a „Marketplace” Akció, így a „Marketplace” kerül támadás alá.

JAPÁNOK A SZÓLÓ JÁTÉKBAN

A Japán nemzet irányításakor, ha a Virtuális játékos első Célpontja egy Győzelmi Pont, és van még GyP bármely másik Támadás kártyán, akkor a Virtuális játékos Nemzet Helyzint támad meg.

Ha több lehetséges célpont is van a Nemzet Helyszínek között, a Virtuális játékos elsőként azt rombolja le, amelyen a Szövetség mezőben kártya található, vagy csökkenő sorrendben: Rombolás jelző, Arany, GyP, Kő, Munkás, Étel, Fa. Ha több Helyszín is lehet támadás célpontja, a korábban leírt módszer szerint a képesség vagy építési költség alapján kell egyre szűkíteni azt.

A használt Támadás kártyákat tedd az utolsó helyre a Célpontok sorában.

MEGJEGYZÉS: A Szamurájok sem tudnak megvédeni a Virtuális játékos támadásaitól, de továbbra is hasznosak lehetnek pontszerzésre a „Daimyó’s Castle” kártya által.

JÁTÉK VÉGE

Az 5. kör befejeztével számold meg a Virtuális játékos Gyűjtő paklijában található lapok számát. Ha neki több, vagy egyenlő számú kártya van a paklijában, mint ahány Nemzet kártyát építettél a Birodalmadba, akkor vesztettél. Másrésztől, ha több Helyszíned van, nyertél; számold meg a Helyszíneid GyP értékét a normál módon. Add hozzá a játék során eddig gyűjtött Győzelmi Pontjaidhoz, így megkapod a végeredményed, amelyet legközelebb megpróbálhatsz fölülmúlni, amikor Szólóban játszol. No meg persze nézd meg, hogy vizsgáztál a teljesítmény táblázaton:

TELJESÍTMÉNY TÁBLÁZAT

<30	KÖZEMBER
30+	SZOLGA
40+	FÖLDESÚR
50+	LOVAG
60+	VÁRNAGY
70+	KIRÁLY
80+	CSÁSZÁR

Tedd a „Marketplace” kártyát a Gyűjtő pakliba. Mozgasd a két használt Támadás kártyát a sor végére.



GAME DESIGN: Ignacy Trzewiczek

SINGLE PLAYER RULES: Maciej Obszański

ARTWORK: Tomasz Jędruszek, Jarosław Marcinek, Mateusz Bielski, Rafał Szyma

GRAPHIC DESIGN: Rafał Szyma

GRAPHIC SUPPORT: Michał Oracz, Maciej Mutwil

GAME MANUAL: Łukasz Piechaczek

Dear Customer, our games are assembled with the greatest care.

However, if your copy lacks anything we apologize for it. Please, let us know:

wsparcie@portalgames.pl



© 2014 PORTAL GAMES

ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland

portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Imperial Settlers & Portal Games (publisher). All rights reserved. Reproduction of any part of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden.

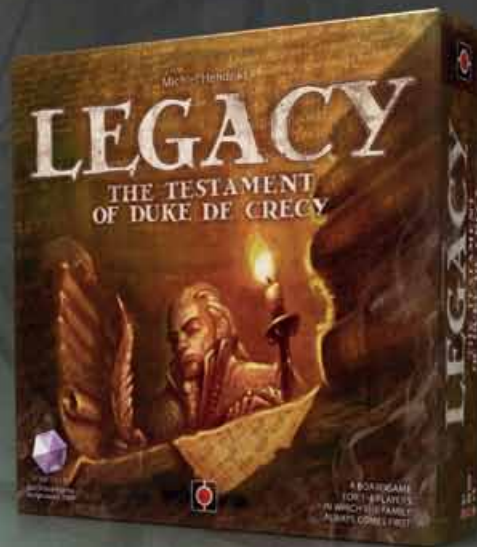
SPECIAL THANKS TO MACIEJ OBSZAŃSKI

Many thanks to:

Grant Rodiek, Ignacio Assaf, Robin Lees, Michiel Hendriks, Merry, Ryu, Cierń, Walec, Multidej, Roberta Ascrizzi.

Special thanks to the first BGG fan of Imperial Settlers - Jeff Patino.

WE, THE DESIGNERS OF NEUROSHIMA HEX, STRONGHOLD, ROBINSON CRUSOE: ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND, THE CONVOY AND PRET-A-PORTER, PROUDLY PRESENT OUR NEW BOARDGAMES:



Legacy: Testament of Duke de Crecy is a fun board game for 1-4 players, in which you strive to establish a lasting legacy over three generations. Take control of your family and secure the fate of your children, your grandchildren and great-grandchildren. Find them the best spouses from all walks of life, and from nations wide and far. Offspring, honor, wealth and influence – they all play a role and will determine whether you will succeed or fail.

Do not hesitate to make tough decisions, but remember: Family always comes first!



Theseus: The Dark Orbit puts players at the heart of a conflict between factions trapped on the eponymous space station in deep space. The marine forces, the alien race, the scientists or the Greys - only one can survive...

In Theseus: The Dark Orbit, players move their pawns around the space station and activate the abilities of different rooms. Every move you make changes the movement possibilities of your opponent. On your turn, you need to think about which room you want to reach and (in addition) how to mess with your opponent's movement, which leads to great choices and meaningful decisions.

ASK ABOUT THESE GAMES IN YOUR FAVORITE LOCAL GAME SHOP OR ORDER DIRECTLY FROM OUR WEBSITE

SZABÁLYÖSSZEĞZÉS

JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

A játék 5 körből áll, mindegyik kör 4 fázisból épül fel:

- 1. MEGFIGYELÉSI FÁZIS** – A játékosok új kártyákhoz jutnak.
- 2. TERMELŐ FÁZIS** – A játékosoknak Nyersanyagot, Munkást, Rombolás jelzőt stb. termel nemzetük.
- 3. AKCIÓ FÁZIS** – A játék fő fázisa. A játékosok kártyáik, Nyersanyagaik, Munkásaik stb. felhasználásával akciókat hajtanak végre, hogy Birodalmuk kiterjesztésével Győzelmi Pontokat szerezzenek.
- 4. TISZTÍTÁSI FÁZIS** – A játékosok eldobnak minden használt és nem használt Nyersanyagot, Munkást, Aranyat és jelzőt.

MEGFIGYELÉSI FÁZIS




Minden játékos **3 ÚJ KÁRTYÁHOZ** jut, amelyeket kézbe vesz. 1 kártyát saját Nemzet paklijukból, 2 lapot pedig a Közös pakliból húznak a játékosok.

TERMELŐ FÁZIS

A játékosok **ÁRUKAT GYŰJTENEK** a Nemzet tábláról, Szövetségekből és Termelő Helyszínekből.

AKCIÓ FÁZIS

VÁLASZTHATÓ AKCIÓK:

- ✘ **HELYSZÍN ÉPÍTÉSE** (Építési költség eldobása a Helyszín megépítéséhez)
- ✘ **SZÖVETSÉGGÖTÉS** (1  eldobása egy kártyával történő szövetségkötéshez)
- ✘ **ROMBOLÁS** (1  eldobása kártya rombolásához kézből, 2  eldobása ellenfél Közös Helyszíneinek lerombolásához. Lerombolt Közös Helyszínek átfordulnak Telek oldalukra).
- ✘ **AKCIÓ HELYSZÍN AKTIVÁLÁSA**
- ✘ **2 MUNKÁS ELCSERÉLÉSE 1 NYERSANYAGRA VAGY 1 KÁRTYÁRA A PAKLIBÓL**



ÁRUK ÉS IKONOK

-  **KÁRTYA**
-  **GYŐZELMI PONT**
-  **MUNKÁS**
-  **ROMBOLÁS JELZŐ**
-  **VÉDEKEZÉS JELZŐ**
-  **ARANY JELZŐ**
- NYERSANYAGOK:**
 -  **ÉTEL**,  **FA**  **KŐ**
-  **HELYSZÍN**

HELYSZÍNEK KÉPESSÉGEI

- ✘ **TERMELŐ HELYSZÍNEK** – Juttatásait felépítés után egyszer **AZONNAL** megkapod, plusz minden következő **TERMELŐ FÁZIS** során.
- ✘ **KÉPESSÉG HELYSZÍNEK** – Képességük egész forduló alatt aktív, vagy Árukat biztosítanak egyes akciók után.
- ✘ **AKCIÓ HELYSZÍNEK** – A Helyszín képességének használatához Munkásodat, vagy adott Árut, vagy mindkettőt a kártyára kell tenned.

NE FELEDD!

- ✘ Arany jelzők() használhatóak bármely Nyersanyag helyett, (Fa, Kő, Étel), de fordítva nem. Az Arany jelzők sosem cserélhetők be Nyersanyag jelzőkre.
- ✘ Nyersanyagok, Munkások és jelzők egy játékos előtt mindig mindenki számára láthatóak.
- ✘ Amikor lapot húzhatsz, választhatsz, hogy a Közös vagy a Nemzet pakliból húzol, ha nincs ez ügyben más rendelkezés.
- ✘ Ha valamelyik pakli elfogy, a megfelelő dobópakli megkeverésével alkossatok új paklit.
- ✘ Ha egy játékos passzolt egy Akció fázisban, már nem lehet a körben célpontja más játékos Akcióinak.
- ✘ Csak olyan kártyával köthetsz Szövetséget, melynek van Szövetség mezője.
- ✘ Csak olyan kártyát vagy Helyszínt lehet lerombolni, aminek van Rombolás mezője.
- ✘ Képesség: **MINDEN ALKALOMMAL, AMIKOR ÉPÍTESZ...**: Amikor egy játékos Képesség Helyszínt épít olyan tulajdonsággal, ami Árukat biztosít bizonyos Helyszínek megépítésekor, akkor ezt az adott Helyszínt is számolni kell a képesség használatakor.
- ✘ Termelő/Építési Bónusz: **1 ÁRU  SZÍNÉRT**: Amikor egy Helyszín Árut ad bizonyos színű Helyszínek száma után, akkor ez a Helyszín is beleszámít a számolásba (ha megfelel a színe).

JÁTÉK VÉGE

Az ötödik kör után minden játékos kiszámolja a végső pontszámát. Adjátok hozzá a Birodalomban lévő Helyszínek után járó GyP-t az addig gyűjtött pontjaitokhoz. Minden **KÖZÖS HELYSZÍN 1 GYP**-t ér. Minden **NEMZET HELYSZÍN** értéke **2 GYP**.

Egyes Japán Képesség Helyszínek („Shrine”, „Gate”) is rendelkeznek játék végi GyP bónusszal.

A LEGTÖBB GYP-t gyűjtő játékos a GYŐZTES.

DÖNTETLEN esetén, az érintett játékosok közül a több maradék Nyersanyaggal és Munkással rendelkező lesz a győztes. Ha még mindig döntetlenre állnak, a nyertes az, akinek több lap maradt a kezében. Ha még így sincs döntés, az egyformán álló játékosok osztoznak a győzelmen.

COMING SOON!



KERESSÉTEK A KIEGÉSZÍTŐ CSOMAGOKAT ÚJ KÖZÖS ÉS NEMZET KÁRTYÁKKAL!

BŐVÍTSÉTEK ÚJ KÁRTYÁKKAL ÉS ALKOSSÁTOK MEG SAJÁT, EGYEDI NEMZET PAKLITOKAT