



Pluszbevétel: A kereskedősávon aktiválhatjátok a 2, 4 és 7 aranyas pluszbevételt (5 játékosnál ez 2, 5 és 7 arany). A pluszbevételek minden forduló 1. fázisában megkapjátok. A pluszbevételek nem adódnak össze, a már aktiváltak közül mindig a **jobb szélső** számít csupán; ha például valaki aktiválja a 4-es pluszbevételt, 4 aranyat kap pluszban a következő forduló elején, nem pedig 2+4, azaz 6 aranyat.



Pluszpontok: A harcso- és a hírnöksávon aktiválhattok pluszpontokat, amiket minden forduló 6. fázisában, az értékelőlapkák kiértékelése előtt kaptok meg. Mindkét sávotok adhat pluszpontot, de **egy sáv** pluszpontjai nem adódnak össze, az ottani, már aktiváltak közül mindig a **jobb szélső** számít csupán; ha például valaki aktiválja harcossávján a 3-as pluszpontot, e sávja miatt 3 pontot kap majd minden fordulóban, nem 1+2+3, azaz 6 pontot.



Plusz mozgás: A kereskedősávon növelhetitek, mennyit tudtok lépni az egyes fordulóban, egészen 8-ig (5 játékosnál csak 6-ig). Itt is a már aktivált plusz mozgásos mezők közül csak a **jobb szélső** számít, a plusz mozgáspontok nem adódnak össze. Fontos, hogy a jutalom ténylegesen csak az aktuális fázis befejeztével aktiválódik (l. az arany szabályt az előző oldalon), vagyis az aktiválással kapott plusz mozgáspontokat nem tudjátok azonnal lelépni.

a Bónuszlapkák

Amikor aktiváltok egy bónuszlapkát, vegyétek azt le a sikertáblátokról és tegyétek le magatok elé. Minden sáv első két bónuszlapkája (az I-es és a II-es) egyszeri jutalmat ad, felhasználása után el kell dobnotok; a III-as lapka viszont folyamatosan hat, a megszerzése után a játék végéig előttetek marad.

I-es lapkák



Harmadik mérőöldkő: Az aktuális fázis végén dobd el a bónuszlapkát, de tartsd meg a rajta lévő mérőöldkövet. Mostantól a játék végéig minden fordulóban kettő helyett három mérőöldkövet tudsz lerakni.



Előrejutás egy sávon: Az aktuális fázis végén dobd el a bónuszlapkát és lépj előre egy mezőt sikertáblád egy általad választott sávján.

Megjegyzés: Ha hírnöksávodon lépsz, és ott van költség, azt meg kell fizetned.



1 út: Az aktuális fázis végén dobd el a bónuszlapkát. Egyrészt kapsz 1 győzelmi pontot, másrészt kapsz 1 utat, amit majd bármikor lerakhatsz (de abban a fázisban, amikor megkaptad, még nem).



Extra mozgás: Tarsd magad előtt a bónuszlapkát, amíg fel nem használod (abban a fázisban, amelyikben megkaptad, még nem használhatod fel). Felhasználásakor dobd el és kapsz 4 mozgáspontot. Ez egyszeri, és a fel nem használt pontok elvesznek.

II-es lapkák



5 arany: Az aktuális fázis végén dobd el a bónuszlapkát és vegyél el magadnak a bankból 5 aranyat.



2 út: Az aktuális fázis végén dobd el a bónuszlapkát és kapsz 2 utat, amiket majd bármikor lerakhatsz (de abban a fázisban, amikor megkaptad őket, még nem).



Nincs fejsze: Az aktuális fázis végén kapsz 3 győzelmi pontot (ez egyszeri jutalom), a lapka előtted marad. Minden forduló 1. fázisában kapsz 3 pluszbevételt. Minden forduló 2. fázisában mindhárom húzott területlapkádnak **szabhatsz** árat, ha akarsz; ha így teszel, a 3. fázisban nem dobsz el területlapkát.



A bank fizet: Az aktuális fázis végén kapsz 3 győzelmi pontot (ez egyszeri jutalom), a lapka előtted marad. Minden forduló 4. fázisában nem te fizetsz a többiektől megvett területlapkákért, hanem a bank fizet helyetted (nem számít, van-e elég pénzed).



Két vásárlás: Az aktuális fázis végén kapsz 3 győzelmi pontot (ez egyszeri jutalom), a lapka előtted marad. Minden forduló 4. fázisában, miután mindenkinek lehetősége volt venni egy területlapkát, te **vehetsz** még egyet (ugyanattól vagy másik játékostól). Ha többen is képesek vagytok erre, játéksorrendben vásárolhattak újra; ha van "a bank fizet" bónuszlapkád, a második vásárlásodat is a bank fogja kifizetni.

utépítés

Legfeljebb 3 utatok lehet fejenként - ehhez meg kell szereznetek két bónuszlapkátokat is. Utaitokat bármikor lerakhatjátok, kivéve nyomban abban a fázisban, amelyben megszereztétek azokat (l. az arany szabályt). Utat klánterületekre raktok le, két ottani szomszédos területlapkára: ez a két lapka mostantól úttal lesz összekötve.



Megjegyzés: Akkor is, ha lerakott út nem csatlakozik mindkét végén nyomtatott úthoz, úgy kell tekinteni, hogy a két területlapka útjai csatlakoznak egymáshoz. Így például a fenti képen a lerakott út miatt a bal területlapkán egy négyes kereszteződés van, a jobb oldalin egy hármas (T-alakú) kereszteződés.

Utak lerakásával mozgáspontokat takarítottok meg, valamint whiskylerakatokat köttök össze kastélyotokkal; de más okokból is célszerű lehet olykor utak lerakása.



Példa: Ezen a területlapkán két whiskylerakat van, ami addig nem ad pluszjövedelmet, amíg rá nem kerül egy út, ami beköti a kastélyhoz vezető úthálózatba. Ráadásul az alkirály ikonja is ott van rajta (l. alant).

Utak lerakhatók vízre (ti. hídként), miként nyomtatott utakra is (például összekötni két területlapkát, amik közül csak az egyikben volt út - l. a fentebb képet). Nincs korlátozva, hány út lehet egy területlapkán, akár mind a három is lerakható ugyanarra.

előrehaladás a Lapkavásárlási fázisban

A 4. fázisban, amikor valaki megvesz tőletek egy területlapkát, nyomban előreléphetek egyet a harcossávon (másik sávon nem) - figyelmen kívül hagyva az adott mező követelményét.



Nyomban azután, hogy megvettetek (vagy megtartottatok, mert senki se vette meg tőletek) egy alkirályikonos területlapkát, de még mielőtt beillesztenétek azt klánotok területébe, előreléphetek egyet egy **tetszőleges sávotokon** - figyelmen kívül hagyva az adott mező követelményét. Az előrehaladás lehetősége akkor is él, ha nem tudjátok beilleszteni a területlapkát klánotok birtokába.

Megjegyzés: A hírnöksávon előrelépve ki kell fizetni az ottani költséget, ha van olyan.

Az így kapott jutalmakkal a következő fázisig még nem élhettek (l. az arany szabályt).

új értékelőlapkák



Számold ki a **legkisebb távolságot** alkirályod és kastélyod között (a lyukakat ne kerüld ki) - ennek a távolságnak a dupláját kapod meg győzelmi pontként.



1 győzelmi pont minden olyan **sorért** és **oszlopért**, amelyben van legalább **1 torony**. Egyazon toronyért sor és oszlop miatt is járhat győzelmi pont.



2 győzelmi pont minden olyan **sorért** (oszlopért nem), ahol van legalább **2 azonos ikonos** területlapka (tanyák, alkirályok, tekercesek, stb.). Egyazon lapkán lévő két ugyanolyan ikonért nem jár pont.



1 győzelmi pont sikertáblád minden olyan **hídjáért**, amin átléptél. (A hidak a sikertábla szakaszait elválasztó függőleges kék vonalak - folyók - felett ívelnek át.)

Megjegyzés: A játék az normál (kiegészítő nélküli) játéknál leírtak szerint ér véget.



andreas pelikan
és alexander pfister
díjaztarts játékanak
kiegészítője

Rendben, nagykirály lett belőled - most akkor jól is kell uralkodnod. Ehhez segítőkre van szükség: erős harcsoakra, akik fenntartják a rendet és akik megvédik határaidat; ravasz kereskedőkre, akik gondoskodnak róla, hogy dugig legyen a kincstárad; gyors futárookra, akik mindenüvé elviszik parancsaidat. Nos... még szerencse, hogy legmegbízhatóbb barátod elvégzi helyetted a valós munkát, amíg te királykods.

tartozékok

Az öt játékoszín mindegyikében:



1 sikertábla (3 sávval)



6 kocka
(a fejlődés, sikerek jelzésére)



1 alkirály



9 különböző bónuszlapka

További tartozékok:

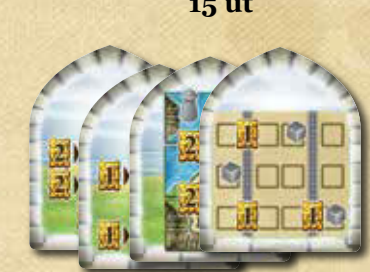


15 út



5 50/100-as pontlapka

50 pontnál kell egy ilyet elvenni, míg 100 pontnál át kell forgatni a másik oldalára a már elvett pontlapkát



4 új értékelőlapka



8 új területlapka
(rajtuk az alkirály ikonjával)



7 1-es érme
- a többi érméhez kell tenni

Tervező: Alexander Pfister és
Andreas Pelikan
Szerkesztő: Grzegorz Kobiela
Illusztrátor: Klemens Franz



MAYFAIR GAMES
www.mayfairgames.com
Mayfair Games, Inc
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076
TM & © 2016
Mayfair Games, Inc.
All rights reserved.