



2-4  
játékos



45  
perc



14+

Marc André játéka

Illusztrációk: Ismaël

# Barony

## Tartalom

- 36 terep lapka (hegység, erdő, mező, szántóföld, tó)
- 1 pontozótábla
- 80 erőforrás zseton
- 1 kezdő játékos jelző

Minden játékoshoz (kék, sárga, zöld és piros):

- 7 lovag
- 5 város
- 2 erdő
- 14 falu
- 1 pontjelző
- 1 összefoglaló lap

A Birodalomban négy báró verseng a hataloméért. Lovagokból álló seregeikkel újabb és újabb területeket hódítanak meg, falvakat, városokat és erdőket építenek. Ennek a hataloméért folytatott versengésnek a végén az egyiküket királlyá fogják koronázni.

## A játék célja

Minden játékosnak területeket kell meghódítania, falvakat, városokat, erdőket kell építenie és meg is kell védenie azokat. Ha valamelyik játékos eléri a hercegi rangot, akkor a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos királlyá lesz koronázva és megnyeri a játékot.

## • Tartozékok •

### Terep lapkák

A játék elején a lapkákat össze kell illeszteni (ld. Előkészületek 2. oldal)

Minden lapka legfeljebb 3 különböző típusú, hatszögű mezőből áll.

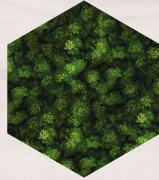
Minden hatszög a játéktábla egy mezőjének számít és a következő 5 típus egyikébe tartozik: hegység, erdő, mező, szántóföld és tó.

Minden tereptípushoz (kivéve a tavat) kapcsolódik egy erőforrás zseton típus (ld. 3. oldal).



Hegység

Egy bábu is elég a hegység mezőkön hogy a többi játékos ne tudjon rálépni erre a mezőre.



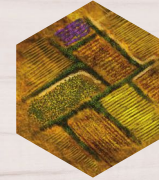
Erdő

Az erdőre nem lehet várost tenni vagy építeni

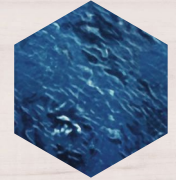


Mező

Ezek a legjövendőbb területek. Segítséggel könnyebb feljebb lépni a ranglétrán, ha a játékos a "Nemesi cím" akciót választja.



Szántóföld



Tó

A játék során a tavakat egyik bábu se foglalhatja el és nem is mehet rajta keresztül.

### Bábuk

#### Városok



##### • Védelem

A város által elfoglalt mező elérhetetlen az ellenséges lovak számára.

##### • Új város

Faluból lehet várost építeni. Minden új város 10 győzelmi pontot ér.

> ld. D akció - 4. oldal

##### • Akció: Toborzás

A lovakat a városokban lehet toborozni.

> ld. A akció - 2. oldal

#### Lovagok



##### • Toborzás

Lovagokat a városokban lehet szerezni

> ld. A akció - 2. oldal

##### • Akció: Mozgás

A lovakok egy mezőt léphetnek, hogy védekezzenek, megtámadják az ellenfeleket vagy területeket foglaljanak el.

> ld. B akció - 3. oldal

##### • Építkezés

A lovakat kicserélhető egy falura vagy egy erdőre.

> ld. C akció - 3. oldal

##### • Védelem

Egy lovakot csak egy másik játékos 2 bábuja semmisíthet meg.

#### Falvak



##### • Építkezés

A játékos kicserélheti a táblán található lovakját egy falura

> ld. C akció - 3. oldal

##### • Akció: új város

Városokat csak falvakból lehet létrehozni.

> ld. D akció - 4. oldal

##### • Védelem

Egy falut csak egy másik játékos 2 lovakja semmisíthet meg.

#### Erdők



##### • Építkezés

A játékos kicserélheti az egyik táblán lévő lovakját egy erdőre.

> ld. C akció - 3. oldal

##### • Védelem

Arra a mezőre, amelyen egy erdő áll, másik játékos lovakja nem léphet.

## • Előkészületek •

- Játékosonként 9 lapka segítségével véletlenszerűen építsük meg a játék-táblát. **1** *Kevesebb, mint 4 játékos esetén a maradék lapkákat tegyük vissza a dobozba.*
- Az összes erőforrás zsetont tegyük a tábla mellé. **2**  
Ez lesz a közös raktár.
- Mindenki kiválaszt egy színt és maga elé teszi a színhez tartozó bábukat: 5 várost, 2 erődöt, 7 lovat, és 14 falut, **3** illetve magához vesz egy Összefoglaló lapot is. **4**
- A jobb oldalon látható szabályokat betartva mindenki kirak 3 lovat és 3 várost a játéktérre. **5**
- A pontozóbábuk a pontozótábla 0-ás helyére kerülnek. **6**
- A legfiatalabb játékos kijelöli ki legyen az első játékos. Ez a játékos elveszi a Kezdő Játékos zsetont. A legfiatalabb választhatja magát is elsőnek. **7**



## A kezdés során kirakandó bábukra vonatkozó szabályok

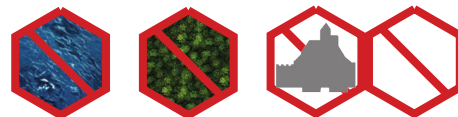
Miután a játékosok megvizsgálták a táblát, a kezdő játékos együtt leteszi egyik városát és egyik lovagját egy tetszése szerinti mezőre.

Ezután, óramutató járásával megegyező irányban mindenki így tesz, kivéve az utolsó játékos, aki 3 várost tesz ki 1 helyett a lovagokkal együtt.

Ezután az óramutató járásával ellenkező irányban az utolsó játékos kivéve mindenki kiteszi a maradék 2 városát lovagokkal együtt (tehát egy játékos egyszerre teszi ki a 2 városát)

Így mindenki 3 várossal és a 3 városban 1-1 lovaggal, 3 különböző helyen kezdi a játékot. A maradék bábuk a játékos készletét alkotják.

### — MEGKÖTÉSEK —



- Várost nem lehet a tavakra rakni
- Várost nem lehet az erdőkre rakni
- Várost nem lehet arra illetve azzal szomszédos mezőre rakni, ahol már van egy város

## • Játékmenet •

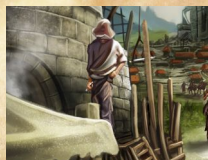
A játék fordulókból áll, amelyeket a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban hajtanak végre egymás után. A játékos, amikor sorra kerül végrehajthat EGYET, és csakis egyet az alábbi 6 akció közül:



A) Toborzás



B) Mozgás



C) Építkezés



D) Új város



E) Felfedezés



F) Nemesi cím

### A Toborzás

A játékos kiválaszt **egy és csakis egy** várost, majd legfeljebb 2 lovagját a készletéből arra a mezőre teszi, ahol a kiválasztott város van. Ha a város szomszédos egy vagy több tóval, akkor 2 helyett 3 lovagot tehet ki.

Ha a játékos készletében nincs lovak, akkor nem hajthatja végre ezt az akciót.



A piros város egy tó partján van.  
Így a piros játékos 3 lovagot toboroz.

## B Mozgás

A játékos 1 vagy 2 lovagot áttehet egy szomszédos mezőre.

A két lépés teljesen független egymástól (a kezdő és a célmező lehet különböző). Azonban ugyanazzal a lovaggal nem lehet kétszer lépni.

Nincs korlátozás arra, hogy egy játékosnak hány lovagja lehet ugyanazon a mezőn.



A kék játékos két lovaggal lép.

### — MEGKÖTÉSEK —



A lovaggal nem lehet a következő mezőkre lépni:

- Tó
- Olyan mezőre, ahol egy másik játékosnak a városa vagy erődje található
- Olyan mezőre, ahol egy másik játékosnak legalább 2 bábuja található (2 lovag vagy 1 lovag és egy falu)
- Olyan hegység mezőre ahol valamelyik játékosnak már van 1 bábuja.

A zöld lovag csak két mezőre léphet



## Béke és háború

- Egy mezőn a különböző játékosokhoz tartozó bábuk között egészen addig béke van, amíg egyik játékosnak sincs egynél több bábuja a mezőn (lovag vagy falu).
- Ha az egyik olyan játékos, akinek már van bábuja a mezőn, egy lovagjával erre a mezőre lép akkor az összes bábut, amely más játékosokhoz tartozik, legyőzi/elfoglalja.

A legyőzött bábuk visszakerülnek tulajdonosaik készletébe.

Fontos: Amikor a játékos elfoglalja egy másik játékos faluját, akkor kap egy erőforrás zsetont a legyőzött ellenféltől (lásd lentebb). A támadó játékos választja ki a zsetont. Ha a megtámadott játékosnak nincs erőforrás zsetonja, akkor a támadó nem kap semmit. Nem jár erőforrás zseton a legyőzött lovagok után.



A sárga játékos olyan mezőre lép, ahol már van egy lovagja illetve egy piros lovag és egy kék falu.

A 2 lovagjával legyőzi mindkét ellenfele bábit és elvesz egy nyersanyag zsetont a kék játékostól.

## C Építkezés

A játékos kicseréli a játéktáblán akármennyi lovagját (akár az összeset) a készletéből vett faluval vagy erőddel.

Az így kicserélt lovagok visszakerülnek a játékos készletébe.

A játékos minden építéskor azonnal kap egy tereptípustól függő erőforrás zsetont.

Megjegyzés :

- Ha két ugyanolyan színű lovag van egy mezőn, akkor csak az egyik cserélhető le.
- Csak annyi épületet lehet építeni ahány bábuja van a játékosnak. Ha nincs több erőd vagy falu akkor azokat már nem lehet építeni. Nem lehet a tábláról levenni épület bábut.

### — MEGKÖTÉSEK —



Nem lehet építeni:

- olyan mezőre, ahol már van egy épület (falu, erőd vagy város; teljesen mindegy kié).
- olyan mezőre, ahol egy másik játékos lovagja áll.



Csak két olyan mező van, ahova a piros játékos erődöt vagy falut építhet.

Kicseréli az egyik lovagját egy erődre - egy másikat pedig egy falura. Ezután elvesz egy Hegység és egy Sík terep nyersanyag zsetont, mivel ilyen mezőkre épített.

## Erőforrás zsetonok

A 4 különböző zseton erőforrás pontokat jelent, amelyeket az *E Akció- Nemesi cím* során lehet felhasználni (arany számok), vagy gyűjteni lehet és a játék végén hozzáadódik értékük (ezüst számok) a játékos pontszámához.



## D Új város

A játékos az egyik falu bábuját kicseréli egy város bábujával (ez csak akkor lehetséges, ha a játékosnak van város bábuja a készletében)

A lecserélt falu bábu visszakerül a játékos készletébe.

A város építésekor a játékos egyből kap 10 győzelmi pontot: a pontozóbábuját egy mezővel lejjebb lépteti a pontozó táblán.

### — MEGKÖTÉSEK —



Nem lehet várost építeni:

- ha a falu erdő mezőn van.
- ha a valamelyik szomszédos mezőn már van egy másik város (teljesen mindegy kié).
- ha egy másik játékos lovagja van a mezőn.



Ebben a helyzetben csak két falut lehet kicserélni városra.



A kék játékos kicserélte az egyik faluját városra és ezért kap 10 győzelmi pontot. Jelenleg 25 pontja van.

## E Felfedezés

A játékos 2 lovagot vesz a készletéből. Az egyiket azonnal ki kell venni a játékból (visszakerül a dobozba), míg a másik bábut a játékos egy tetszése szerinti szabad mezőre teszi a **játéktábla szélén**.

### — MEGKÖTÉSEK —

Nem lehet a lovagot tenni:

- tóra
- olyan mezőre ahol már van egy másik bábu (lovag vagy épület, akár a játékosé akár nem).



A zöld játékos a készletéből az egyik lovagját kiteszi a játékból, majd a másikat egy szabad erdő mezőre teszi a játéktábla szélén, a piros játékos falvai mögé.

## F Nemesi cím

A játékot mindenki Báró ranggal kezdi, amely később Vicomttá, Gróffá, Márkivá, majd legvégül Herceggé változhat.

Ha a játékos magasabb rangot szeretne, akkor legalább 15 erőforrás pontot kell ezért fizetnie majd a pontozóbábuját a pontozó táblán egy hellyel jobbra lépteti.

A befizetett erőforrás zsetonok visszakerülnek a közös tartalékba.

### Vigyázat!

Ha a játékos többet fizet, mint 15 erőforrás pont akkor nem kapja meg a visszajárót.

Egyszerre csak egy rangot lehet lépni, még akkor is ha a játékosnak elegendő erőforrás pontja lenne több ranglépésre is.



A sárga játékos 16 erőforrás pontot ad be és egy mezővel jobbra lép. A ranglétrán Grófból Márki lett és így most 45 pontja van.

## • A játék vége •

Ha valamelyik játékos eléri a Hercegi rangot (az utolsó oszlop a pontozó táblán 60, 70 és 80 értékkel), a játék még addig folytatódik, amíg minden játékos ugyanannyi fordulót nem játszott.

A fel nem használt erőforrás pontjait (ezüst szám) minden játékos hozzáadja a pontozó táblán látható győzelmi pontjaihoz.

A legtöbb pontot elért játékos lesz a Király és ő nyeri meg a játékot.

Egyenlőség esetén az nyer, aki távolabb ül a Kezdő Játékosról.



A sárga játékosnak 70 pontja van a pontozó táblán.

Emellett maradt 3 erőforrás zsetonja összesen 4 ponttal.

Végső pontszáma 74 pont.