




TARTOZÉKOK

110 kártya (63X88mm), beleértve:

- * 40 Atlantszi kártya (ATL001-ATL040),
- * 10 Barbár kártya (BAR041-BAR050),
- * 10 Japán kártya (JAP041-JAP050),
- * 10 Római kártya (ROM041- ROM050),
- * 10 Egyiptomi kártya (EGY041-EGY050),
- * 28 Közös kártya (COM098-COM125),
- * 2 kártya az egyszemélyes játékvariánszhoz (1 Támadás kártya és 1 Virtuális Játékos Nemzet kártya).

Az Atlantszi Nemzet kártyák 30 normál Nemzet kártyát tartalmaznak (ATL001-ATL030) a  ikonnal jelölve, valamint 10 Nemzet kártyát (ATL031-ATL040) az  ikonnal jelölve. Utóbbiak az Atlantszi nemzet „Why Can't We Be Friends” kiegészítése, amiknek megfelelően a többi nemzet az említett kiegészítőben kapott. A többi kártya mind a  ikont kapta.

1db (2 részből álló) Nemzet tábla, 1 Nemzet jelölő,
9 Fejlett Pontozás Technológia jelző,
8 Fejlett Védekezés Technológia jelző, 32 Alap Technológia jelző.

2 Barbár jelző (ezek akkor jönnek játékba, ha a Barbárok felépítik az „Anti-Tech Squad Location”-t).



Fejlett
védelmi
technológia
jelző



Fejlett
pontozó
technológia
jelző



Alap
technológia
jelző





Barbár
jelző



FEHÉR

Az atlantszi kiegészítőben bevezetésre kerül:

- * egy új fajta kártya: a FEHÉR
- * új fajta árúk:  Alap Technológia jelzők,  Fejlett Technológia jelzők

JÁTÉK VARIÁCIÓK

A paklikat az alábbi két formában lehet felépíteni.

NYILT

Összekevered az összes kiegészítő Közös és Nemzet kártyáit az alapjáték lapjaival megfelelő paklikat kialakítva, és máris jól szórakozol!

Bár megjegyeznék, hogy így igen kaotikus és örült paklik alakulhatnak ki.

ÁLTALÁNOS

Versenyeken csak ilyen formán játszható a játék.

Az alapjáték Közös és Nemzet kártyáit kizárólag csak 1 kiegészítő megfelelő lapjaival lehet összekeverni.

Megjegyzés: Ha a Nemzet paklid felépítéséhez szeretnéd használni az Atlantszi kiegészítőt, az alábbi cseréket kell végrehajtanod:

- * Barbárok: „Enchanted Forest” lecseréli a „Primeval Forest” lapot,
- * Japánok: „Modern Farm” lecseréli a „Farm” lapot,
- * Rómaiak: „Distant Trade Colony” lecseréli a „Colony” lapot,
- * Egyiptomiak: „Mystic Pyramid” lecseréli a „Pyramid” lapot.

Nem szerepelhet mindkét lap a paklidban. Ezután nekiláthatsz a Nemzet paklid építésének.

Nemzet Pakli Építése

Minden Nemzet kártya darabszáma a kártyán látható kép jobb alsó sarkában van feltüntetve. Kártyákból lehet 1, 2 vagy 3 példány.



A Nemzet paklidnak pontosan 30 lapból kell állnia: 3 db 3 példányos, 6db 2 példányos és 9db 1 példányos lapból. Egy adott lap összes példányát használnod kell, így tehát ha például egy olyan kártyát szeretnél a paklidhoz adni, amiből 3 darab van, akkor egy másik 3 példányos lap összes példányát kell kivenned érte.

Közös Pakli Építése

Keverjétek össze az alapjáték Közös kártyáit tetszés szerint bármely (akár több) kiegészítő Közös lapjaival.

ATLANTISZIAK

Ezen kiegészítő egy új nemzetet hoz játékba: az Atlantsziakat. Természetesen van saját Nemzet táblájuk, Nemzet jelölőjük, és Nemzet kártyáik. Az Atlantsziak a 4 alap nemzet mellett ugyanúgy választhatóak.

Megjegyzés: Azt Atlantsziak lehetővé teszik, hogy immár 5 személy játszhassa az Imperial Settlers játékot, azonban a hosszúra nyúló játékidő miatt ezt mi nem javasoljuk.

A NEMZET SZABÁLYAI

- * A Termelés fázisban a játékosok számának megfelelő mennyiségű védekezés jelzőt kapsz.
- * A játék végén az Atlantszi helyszínek Győzelmi Pont értéke 0.
- * Az Atlantsziak egy új árufajta tudnak használni: a Technológia jelzőket.

Az Akció fázis közben, akár mielőtt vagy miután végrehajtaná akcióját, az Atlantsziakat irányító játékos bármennyi Technológia jelzőt (Alap vagy Fejlett) tehet a Közös Helyszínekre a Birodalmában.

ÚJ SZABALYOK ES KARTYATIPUSOK

Minden Közös helyszínen a Technológia jelzőkből csupán 1 lehet fajtánként (1 Alap, 1 Fejlett Pontozás, 1 Fejlett Védekezés).

Lehelyezés után a Technológia jelzők már nem mozgathatók másik Helyszínrre.

A Közös kártyákon lévő Technológia jelzők a többi jelzővel és jelölővel ellentétben a kártyákon maradnak a Tisztítási fázisban is.

ALAP TECHNOLÓGIA JELZŐK


Az Alap Technológiai jelzők az alábbi módon módosítják a Helyszínt, amire kerülnek:

- ✳ Megduplázzák a Termelő Helyszínek produktivitását,
- ✳ Megduplázzák a Képesség Helyszínek hatását,
- ✳ Akció Helyszínrre téve pedig lehetővé teszik az akció újbóli végrehajtását.

Megjegyzés: Ne feledjétek, hogy Helyszín építésekor a Technológia jelzőt csak az Akció után lehet a Helyszínrre tenni. Ez azt jelenti, hogy csak azután, miután megkaptad az esetleges árut a Termelő Helyszínről, vagy Építési bónusz, esetleg Képességet, amit a felépítés után nyújt.

Amikor egy Alap Technológia jelzővel ellátott helyszínt Lerombolnak, vagy építési költségként eltávolítanak, a jelző visszakérül a játékos saját készletébe, így később ismét használhatja azt.

FEJLETT TECHNOLÓGIAI JELZŐK

Amikor egy játékos egy  -t szerez, választhat Védekezés vagy pontozás Technológiai jelzőt.

A Fejlett Pontozás Technológia segítségével a játékos minden alkalommal 1 Gyp-hez jut, amikor a technológiával rendelkező épületet használja (Termelő helyszín nyersanyagot termel, Képesség Helyszín képességét használja, vagy Akció Helyszínt aktiválja).

A Fejlett Védekezés Technológia jelző ugyanúgy védi meg a Helyszínt, mint egy normál Védekezés jelző. Egy adott Helyszínt csak 1 normál vagy 1 Fejlett Védekezés jelzővel rendelkezhet. Amikor egy Fejlett Technológiával bíró Helyszínt lerombolnak, vagy eltávolítanak, a jelzők visszakérülnek az általános készletbe, és a tulajdonosuk 1 Gyp-t kap minden ily módon elvesztett Fejlett Technológia jelző után.

Amikor egy Fejlett Technológiával rendelkező Helyszínt gazdája építési költségként feláldoz, a jelzők szintén az általános készletbe kerülnek vissza, de a játékos ezúttal nem kap Gyp-t.

TECHNOLÓGIA JELZŐK ÉS MÁS NEMZETEK

A többi Nemzet a Technológia jelzőket csak Áruként használhatja Akciók aktiválásához egyes Helyszíneken.

KÉPESSEGEK AKCIÓK ÁLTAL

Ez egy újfajta Akció kártya, amelyet megtalálhattok a játékokban: **Emerald Heaven, Glass Giant, Trident Guards, Super Sake Distillery, Smugglers.**

Ahhoz, hogy a kártyán látható egyik akciót vagy képességet választhassa a játékos, végre kell hajtani a kártyán lévő másik akciót.

Az ilyen helyszínek esetében, amikor egy újabb, másik akcióra is lehetőséget adnak, nem hajtható végre a két akció egyszerre. Először aktiválni kell az első Akciót, hogy elérhető legyen a másik.

Például: A játékosnál van az Emerald Heaven kártya, de mégsem juthat egy tetszőleges Nyersanyaghoz 1 Alap Technológiai jelző és 1 Munkás kifizetésével. Először be kell fizetni a Munkást, hogy későbbi körök valamelyikében a választott Nyersanyagokhoz juthasson 1 Alap Technológiai jelzőért cserébe.

Ha egy Helyszín Akciója egy Képesség használatát teszi elérhetővé, a Helyszínt attól még Akció Helyszínné számít, és ily módon nem a Képesség Helyszínek sorába kell tenni a játékos Birodalmában.



NYÍLT TERMELŐ HELYSZÍNEK

Ezen Helyszíntípusok a „Why Can't We Be Friends” kiegészítőben kerültek bevezetésre.

A Nyílt Termelő Helyszínek ugyanúgy működnek, mint egy normál Termelő Helyszín: építése után azonnal javakhoz juttatja tulajdonosát, ahogyan később minden kör Termelő fázisában is, amíg játékban van.

A Nyílt termelő Helyszínek egy új akció lehetőségét vezetik be, amelyet a játékosok az Akció fázisban választhatnak: elküldhetnek egy Munkást az ellenfél egy Nyílt Termelő Helyszíneire.

MUNKÁS KÜLDÉSE ELLENFÉL NYÍLT TERMELŐ HELYSZÍNÉRE

Ez az akció lehetővé teszi, hogy a játékos egy Munkást küldjön egy ellenfele Nyílt Termelő Helyszíneire, hogy az ott termelt Áruhoz jusson.

Megjegyzés: A saját Birodalmában található Nyílt Termelő Helyszínrre nem küldhetsz munkást.

Az akció végrehajtásához a játékos:

1. A saját készletéből egy Munkást tesz az ellenfél egy Nyílt termelő Helyszíneire.

Megjegyzés: Egy akcióval 1 munkást küldhetsz egyszerre.

2. A Helyszín által nyújtott Árut elveheti a központi készletből (vagy lapot húzhat).

3. A Helyszín tulaja egy Munkást kap a központi készletből.

Egy-egy Nyílt termelő Helyszínt körönként maximum 2-szer lehet használni. A Helyszínrre küldött Munkás a kártyán marad, ezzel jelezve annak korábbi használatát.



Ha 2 Munkás van a lapon, akkor a Nyílt Termelő Helyszín kiürült, a következő körig már nem lehet Munkást küldeni rá.

A Tisztítási fázisban lekerülnek a Munkások a kártyáról a szabályoknak megfelelően.

HELYSZÍNEK KÉT KÉPESSÉGGEL

Ezek újfajta Helyszínek. Ebben a kiegészítőben vannak olyan Termelő Helyszínek, amelyek Képességgel is rendelkeznek. Ezek a Helyszínek a Termelő Helyszínek közé kerülnek a Birodalomban.

Technology Ark

Ezen kártya Termelő Képessége miatt a játékos nem kap semmit felépítéséért (mivel a Helyszín termelése a rajta tárolt Áruktól függ).

Képessége révén a játékos Árukat tárolhat el rajta a Tisztítási fázisban, megőrizve őket a következő körre.

A Termelő fázis során a kártyát birtokló játékos elveheti a közös készletből a Helyszín által termelt Árut. A Termelő fázis végén pedig leveheti a kártyán tárolt árukat, melyeket a saját készletébe tehet.

Az Akció fázisig nem lehet Árut tenni a lapra.

Thingumbob Trader

Ez a kártya egy átlagos Nyílt Termelő kártya (lásd fentebb), de szintén rendelkezik Képességgel, amely lehetővé teszi Áruk tárolását a Tisztítási fázis alatt.

ESEMÉNYEK

Ezek újfajta kártyák a játékban.

Amikor Eseménykártyát húztok a pakliból, a kártyán szereplő szöveg utasításait azonnal végre kell hajtani.

✳ Ha a Megfigyelési fázisban húztok Esemény kártyát, a hatását azonnal végre kell hajtani, majd a kártyát el kell dobni és újat húzni helyette.

✳ Ha a kártyát bármely másik fázisban húzza egy játékos, meg kell mutatnia azt, végrehajtani hatását, majd a lapot el kell dobni. Ezután egy új kártyát húz a Közös pakliból.



KÁRTYÁK ÉRTELMEZÉSE

Pontozó Akció - Helyszín nyújtotta akció, amely révén Győzelmi Pontokhoz jutsz.

Helyszín Eltávolítása - Amikor eltávolíthatok egy Helyszínt; egy ellenfeled Birodalmából tehető ezt meg. Ez nem Rombolásnak számít.

AZ ATLANTISZIAK

Planners Castle - Egy Munkással a közös készletből jelezd, hogy az Akciót már használtad.

Engineers Castle - Építése után egyszerre számít barnának és szürkének.

Virgin Oracle - Szabadon átrendezheted a 3 féle Technológiai jelzőt (Alap és/ vagy Fejlett) a Közös Helyszíneid között, de a szabály továbbra is érvényes, hogy egy Helyszínen egyszerre fajtánként csak egy jelző lehet.

A JAPÁNOK

Feng Shui Builders - Ezen a helyszínen egy végleges Védekezés jelző található, ami egy Rombolás jelzővel drágítja az ellenfeleknek a kártya lerombolását. Normál Védekezés jelző nem helyezhető rá. Szamuráj védheti a helyet. Ha Védekezés jelző és Szamuráj is Védi a Helyszínt, lerombolása 4 Rombolás jelzőbe kerül.

Ezen Helyszín lehetővé teszi, hogy helyreállíts egy Helyszínt, a Telek oldaláról a Helyszín oldalára visszafordítva azt. Ez nem számít Építésnek. Nincs építési költség, illetve nem jár az építés után egyébként járó bónusz.

Mr. Chi's Innovations - Olyan Akció Helyszínt nem választhatsz, amely már a maximális megengedett alkalommal aktiválva volt.

A BARBÁROK

Clan Dubsters - Mindkét eltávolított Helyszínnel vagy Közös, vagy mindkettőnek Nemzet kártyának kell lennie: egy a tied és egy ellenfeledé.

Trak's Flying Machine - Rombold le a húzott Közös kártyát azonnal.

Mechanical Horse - Például: Egy piros Helyszínt Rombolsz le. 3 Alap Technológiai jelző elkeltése mellett döntesz, így 3 GYP-t és 3 Étel-t kapsz.

Anti-Tech Squad - Egy blokkolt Helyszín képessége inaktív, nem használhatja sem tulajdonosa, sem másik játékos. Azonban az ilyen Helyszínek is lerombolhatóak, eltávolíthatóak, vagy feláldozhatóak építési költségként. A Helyszín blokkolva marad, amíg tulajdonosa ezt meg nem szünteti, tehát a Barbár jelző rajtamarad a Tisztítási fázisban is. Összesen 2 jelző áll rendelkezésre, így a Barbár játékos 2 Helyszínt blokkolhat egyszerre. Ha egy harmadik helyszínt szeretne blokkolni a játékos, egy már lehelyezett jelzőt kell áttennie a régi Helyszínről, a blokkolni kívánt újra.

AZ EGYIPTOMIAK

Pharaoh's Ears - A választott Helyszín továbbra is normál módon üzemel tulajdonosának. Viszont számokra is üzemel, amikor akcióid lehetővé teszik a Képesség használatát.

Arra figyeljetelek, hogy az ehhez használt jelölő más jelentéssel bír, mint az alap játék Temple of Ra jelzője.

Sand Sailors - Azonnal tedd egyik Munkásodat ellenfeled választott Helyszínére, és megkapod az általa biztosított Árukat. A Helyszín tulajja egy Munkást kap a közös készletből. Ha egynél többször is tudod használni ezen Helyszín képességét, tartsd szem előtt, hogy a Nyílt Termelő Helyszínek körönként kétszer használhatóak.

A RÓMAIAK

Defensive Machine - Ez az Akció nem számít Rombolásnak, egyszerűen lehetővé teszi, hogy húzott lapokat Telekként a Birodalmadba tegyél azonnal. Az új módon Telekként lehelyezett Helyszíneid után kapsz 1 Fát.

Roman Academy - Az elköltött Alap Technológiai jelzők számától függetlenül 1 GYP-t biztosít körönként ez a Képesség.

Distant Trade Colony - Építése után ez a Helyszín egyszerre számít barnának, szürkének és pirosnak.

KÖZÖS KÁRTYÁK

Atlantean Ruins - Ennek a helyszínek a felépítése ingyenes, semmilyen költségre nem kerül, viszont felépítéséhez Építési Akció szükséges. A kártyának nincs színe, és nem lehet lerombolni sem.

EGYJÁTÉKOS MÓD

A kiegészítő 2 új kártyát ad az Egyjátékos Móddhoz.

Az új Támadás kártyát a többihez kell adni az alapjátékból. Csak akkor használod, ha Egyedül játszol valamelyik Nemzettel, és ezen kiegészítő kártyáit használod.

A Virtuális játékos nemzet kártyája módosítja a Virtuális játékosra vonatkozó szabályokat. 2 hasonló kártya már bevezetésre került a „Why Can't We Be Friends” kiegészítőben. A következő birodalom csomag szintén tartalmazni fog 2 ilyen lapot.

Előkészületekkor véletlenül húzz 1 Virtuális játékos Nemzet kártyát, és kövesd annak szabályait a játék folyamán.

Atlantisziak - Virtuális játékos Helyszínének Rombolásához 2 helyett 3 Rombolás jelzőre lesz szükség. A lerombolt Helyszín normál módon eldobásra kerül.

AZ ATLANTISZIAK A SZÓLÓJÁTÉKBAN

CÉL

Mikor az Atlantiszi Nemzettel játszol, a célod az, hogy több Közös Helyszíned legyen a Birodalmadban, mint Virtuális ellenfeled Gyűjtő Paklijában. Ha sikerrel jársz, pontokat a normál szóló szabályoknak megfelelően kapsz.

VÉDEKEZÉS- ÉS FELJETT TECHNOLÓGIA VÉDEKEZÉS JELZŐK

Az Atlantisziak használhatnak normál Védekezés jelzőt és Fejlett Védekezés Technológia jelzőt Közös Helyszíneik védelmére a Virtuális Játékoskal szemben. Egy Helyszínen vagy csak 1 normál Védekezés vagy 1 Fejlett Védekezés Technológia jelző lehet.

A normál Védekezés jelzőket a szokásos módon helyezheted le, azonban ne dobod el még a Tisztítási fáziskor. Ehelyett a Virtuális Játékos Támadási fázisa után kerülnek eldobásra.

A Fejlett Védekezés Technológia jelzők a korábban ismertetett szabályaiknak megfelelően használhatóak.

VIRTUÁLIS JÁTÉKOS TÁMADÁSA

Mikor a Virtuális Játékos egy normál Védekezés jelzővel ellátott Helyszínt támad, a jelző lekerül, vissza a készletbe, és a helyszín NEM kerül lerombolásra. Ugyanabban a körben azonban célpontja lehet újabb támadásnak.

Ha több lehetséges Helyszín is van a Virtuális Játékos célpontja meghatározásakor, és egyikén Védekezés jelző van, akkor a jelzővel ellátott támadja meg. Ilyenkor figyelmen kívül kell hagyni a képesség prioritást és építési költséget (kivéve, ha több védett Helyszín is támadás célpontja lehet, mert akkor köztük ez dönt).

Mikor egy Fejlett Védekezés Technológia jelzővel ellátott Helyszínt támad a Virtuális Játékos, ugyanúgy az imént leírt szabályokat kell követni. Emellett minden eldobott Fejlett Védekezés Technológia jelző után 1 GYP-t kapsz. Amikor egy beépített Védekezés jelzővel rendelkező Helyszínt építesz (például Damascus Steel Armorer a „Why Can't We Be Friends” kiegészítőből), azonnal tegyél egy normál Védekezés jelzőt az általános készletből a lapra, jelezve a képességét. Normál Védekezés jelzőként kezelendő, de nem kell eldobni a Virtuális Játékos Támadási fázisa után. Miután a Helyszín elveszti ezt a jelzőt, védtelenné válik, de később ráhelyezhető bármelyfajta Védekezés jelző a szabályoknak megfelelően.

Haladó variáns: Az eltávolított Védekezés jelzők és Fejlett Védekezés Technológia jelzők nem az általános készletbe kerülnek vissza, hanem ehelyett a Virtuális Játékos Gyűjtő pakliját gyarapítják. A játék végén a győztes meghatározásakor, ezek a jelzők egy-egy lapnak számítanak a Virtuális Játékos számára.

TERVEZŐ: Ignacy Trzewiczek

EGYSZEMÉLYES SZABÁLYOK: Maciej Obszański

RAJZOK: Tomasz Jędruszek, Grzegorz Bobrowski, Denis Martynets, Rafał Szyma

GRAFIKAI TERVEZÉS: Rafał Szyma

JÁTÉKSZABÁLY: 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.



© 2015 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.

Many thanks to: Merry, Cierń, Marek, Asia, Romek, Palmer, Chevee and Jeff.

Thanks for inspiration for cards to: Board Game Quest, Who Dares Roll and my Twitter followers.

Fordítás: NagyDagy / **Szerkesztés:** RaveAir / **Lektor:** Artax