

KINGSBURG

Andrea Chiarvesio és Luca Iennaco játéka
2–5 játékos / 10 éves kortól

Kingsburg fantázia birodalmában Tritus király kiválasztotta legmegbízhatóbb és legtehetségesebb kormányzóit (ezek vagytok ti!), hogy felügyeljék újonnan szerzett területeit birodalma legszélén. A sikerhez szükséged lesz a király bizalmas tanácsadójának segítségére. Néhányuk talán nem egy kedves ember, de olyan képességek és nyersanyagok birtokában vannak, melyek a segítségedre lehetnek. Épületeket kell építened, megerősítened védelmedet és kiképezni sereged, hogy megvédjék területeidet a rémisztő ellenségektől, akik a határon gyülekeznek. Öt év után a király legsikeresebb kormányzóját megbízott tanácsadói pozícióval jutalmazza meg!

Tartalom:

Ez a szabálykönyv.

1 játéktábla:



5 tartomány lap:



21 hatoldalú kocka: 3 x 3 x 3 x 3 x 3 x 6 x

15 korong alakú jelző: 3 x 3 x 3 x 3 x 3 x

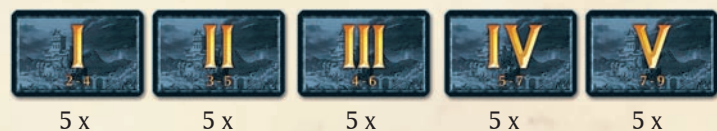
60 árukocka: 25 x arany 20 x fa 15 x kő

85 épületjelző: 17 x 17 x 17 x 17 x 17 x

1 Királyi követ jelző: 20 "+2"-es jelző:

1 évszakjelző: 1 évjelző:

25 Ellenségkártya (5 fajta, fajtánként 5 kártya):



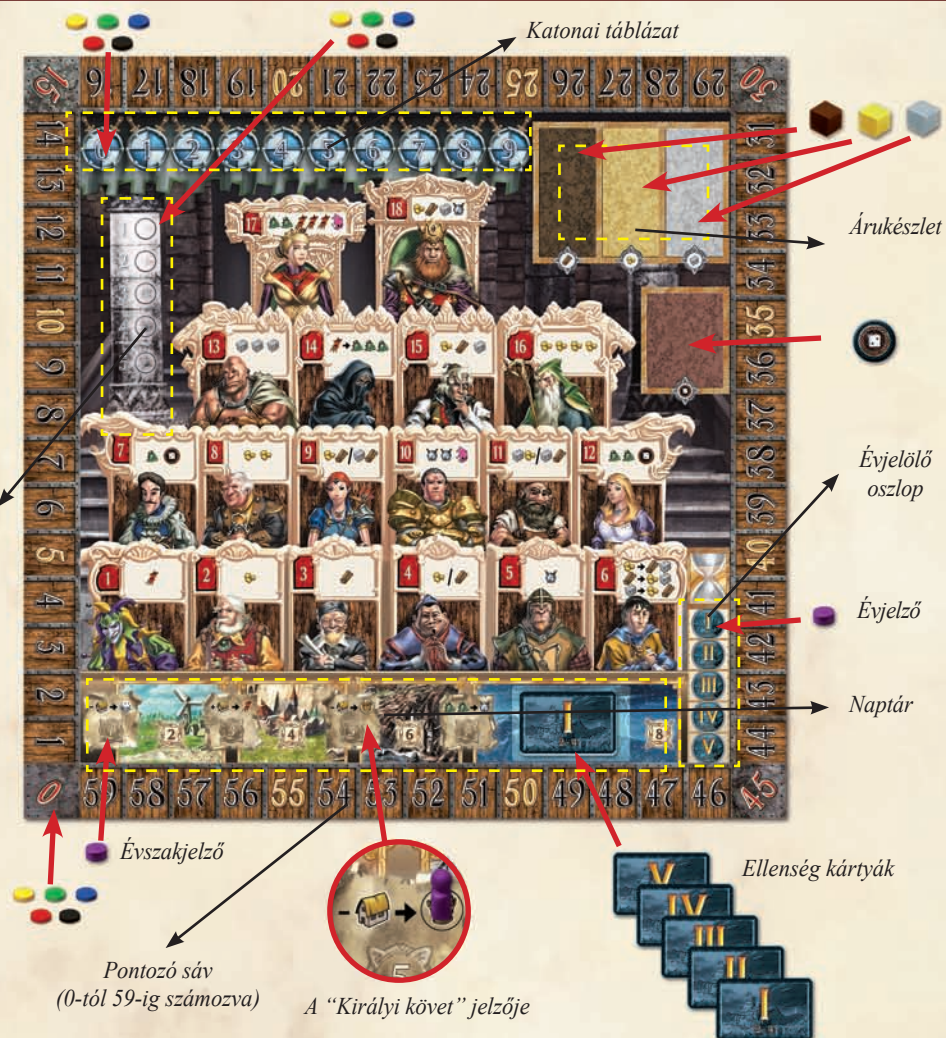
5 x

5 x

5 x

5 x

5 x



Előkészületek

Helyezd a táblát a játéktér közepére. Tedd az évszakjelzőt a Naptárra a „Segítség a királytól” mezőre (1-es), az év jelzőt pedig az Évjelölő oszlop első mezőjére (a római „I” számra). Helyezd a fehér kockákat és a „+2”-es jelzőket a játéktáblán számukra kijelölt helyekre. Helyezd a Királyi követ jelzőt a Naptár 5-ös mezőjére.

Helyezzétek az árukockákat a táblán kijelölt helyükre, mely a készletet fogja alkotni. A játék folyamán, ha árut szereztek, vagy használtak el, ebből a készletből vegyétek el (vagy ide tegyétek vissza) őket.

Áruikat az egész játék alatt tartsd látható helyen a többi játékos számára.

Válassz egy szint és vedd magadhoz az ahhoz tartozó elemeket (három kockát, három korong alakú jelzőt és 17 épületjelzőt), valamint egy tartomány lapot. Ha maradtak ki elemek, tegyétek őket vissza a dobozba.

Helyezd magad elé tartomány lapodat képpel felfelé, kockáiddal és épületjelzőiddel együtt. Helyezz saját színű korongjaidból egyet a Katonai táblázat „0” mezőjére és egyet a pontozó sáv „0” mezőjére. Helyezz egy-egy jelzőt minden játékostól véletlenszerűen a Sorrendjelző sávra.

Válaszd szét az Ellenségkártyákat 5 kis pakliba a hátukon lévő számok szerint. A paklikat keverjétek meg külön-külön, és válasszatok ki mindegyikből egyet anélkül, hogy megnéznétek őket. Az öt kártyából csináljatok egy paklit a számok sorrendjének megfelelően (tetején az „I”, alján a „V” jelzéssel) és helyezétek képpel lefelé a Naptár 8-as mezőjére. Ez a pakli lesz az „Ellenség pakli”. Helyezd a maradék 20 kártyát a dobozba anélkül, hogy megnéznétek őket. Ezek a kártyák nem fognak szerepelni a játékban.

Példa: Gábor, Gergő, Jani és Kriszti készen állnak egy Kingsburg játszámára. Véletlenszerű sorrendjük a következő: Jani, Gábor, Kriszti és Gergő. Az ellenség kártyákat kiválogatták a hátukon lévő szimbólumok szerint, és véletlenszerűen húztak egy-egy kártyát mindegyik pakliból, amivel megalkotják az Ellenség paklit, mely most a Naptár 8-as mezőjén foglal helyet. Minden játékos magához vesz egy tartomány lapot, kockákat illetve saját színének megfelelő jelzőket és készen áll a játék első évére!

Cél

Minden játékos arra törekszik, hogy ő legyen az ötödik év végén a legtöbb győzelmi ponttal (GyP) rendelkező kormányzó. A játékosok a király tanácsadójának befolyásolásával, épületek építésével és a támadó ellenségek legyőzésével gyűjthetnek pontokat.

A játék menete

A játék öt éven keresztül játszódik. Minden év nyolc fázisra van osztva, melyek mindig ugyanabban sorrendben kerülnek végrehajtásra. A fázisok a Naptáron láthatóak.

Az évszakjelzőt minden fázis végén a következő mezőre mozgatjuk, hogy lássuk, melyik fázis következik.

A nyolc fázis négy évszakra van felosztva. Minden évszakban történik egy különleges esemény, melyet egy hagyományos évszak fázis követ.

Az évszakok részletes leírása következik:

1-es fázis: Segítség a királytól

A királynak minden kormányzójára szüksége van tartományai fejlesztéséhez, ezért bárkinek segít, aki a többiek mögé kerül. A legkevesebb elkészült épülettel rendelkező (vagy döntetlen esetén a döntetlenben részt vevő, legkevesebb áruval rendelkező) játékos eggyel több fehér kockával dob a tavaszi évszak során (csakis tavasszal; nyáron, ősszel és télen nem). Ha a legtöbb épület és a legkevesebb áru esetén is döntetlen alakul ki, a király az összes döntetlen helyzetbe került játékosnak segít. Ebben az esetben ezek a játékosok kapnak egy bármilyen árut (választásuk szerint), de nem dobnak az extra fehér kockával.

! Az első év legelső fázisában egyik játékos sem épített vagy birtokol semmit, így minden játékos döntetlen helyzetben van: minden játékos kap egy választása szerinti árut (és senki sem dob a fehér kockával).

Miután meghatározzuk, melyik játékosnak (vagy játékosoknak) van szüksége segítségre a királytól (és jogosult a fehér kockára vagy árukra), lépjétek tovább a következő fázisra.

Példa: Az első évben mindenki választ egy árut: Gábor egy fát, Gergő egy követ, Jani és Kriszti pedig egy-egy aranyat választ.

Példa: A harmadik év elején járunk. Gábornak hat épülete van, és nem maradt áruja, Gergőnek öt épülete van és két áruja, Janinak öt épülete van, de nincsen áruja és Krisztinek hat épülete és egy áruja van. Janinak van a legkevesebb, tehát ő kapja meg a fehér kockát a készletből és ezzel dob a saját kockáival együtt ezen a tavaszon. A tavaszi évszak végén visszateszi a kockát a készletbe.

2-es fázis: Tavasz – Az első termékeny évszak

Minden termékeny évszak (tavasz, nyár és ősz) négy lépésre van bontva, melyeket minden játékos a következő sorrendben hajt végre:

- Kockák dobása és a sorrendjelzők hozzáigazítása
- A király tanácsadójának befolyásolása
- A tanácsadók segítségnyújtása
- Épületek építése

! A „b) A király tanácsadójának befolyásolása” lépésre van egy speciális szabály két játékos esetére: lásd a 7. oldalt.





a) Kockák dobása és a sorrend jelzők hozzáigazítása

Minden játékos egyszerre dob kockáival. Dobásodat követően használhatod a Szobor (Statue) vagy a Kápolna (Chapel) előnyeit, ha van ilyen épületed és a használata mellett döntesz. Az újradobások sorrendjét a sorrendjelzők aktuális állása határozza meg.

Ezután meghatározzuk a játékosok jelzőinek helyét a sorrendjelző sávon: minden játékos összeadja összes kockájának értékét (beleértve az ebben az évszakban dobott fehér kockákat). A legkisebb értéket elért játékos lesz az új első játékos, a többi játékos pedig öt követi kockáinak értéke szerint (tehát aki a legnagyobb értéket dobta, az utolsó helyet foglalja el a sorrendjelzőt sávon). Ha a kockák értékében döntetlen alakul ki, a döntetlenben résztvevő játékosok közül az tartja meg a magasabb pozíciót, aki az előző körben is (vagy a játék eleji véletlenszerű beállítás szerint) magasabban volt.

A kör sorrendjének meghatározása után haladjatok tovább a következő lépésre.

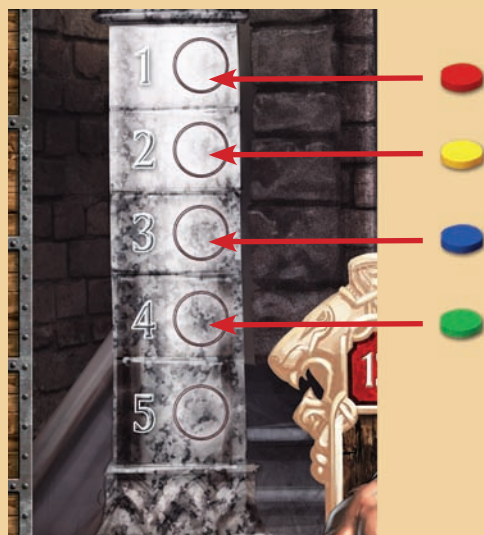
Példa:

Gábor dobása: 1,3,5		(teljes pontszám= 9)
Gergő dobása: 4,4,5		(teljes pontszám= 13)
Jani dobása: 2,2,6		(teljes pontszám= 10)
Kriszti dobása: 2,3,5		(teljes pontszám= 10)

Folytatódik...

Folytatás

A sorrendjelzőket a következők szerint rendezzük el: Gábor lesz az első (a legalacsonyabb dobással), majd Jani (dobásának értéke megegyezik Krisztiével, de az ő jelzője magasabb pozícióban volt, mint Krisztié), ezután Kriszti, és Gergő utoljára (a legmagasabb értékkel).



b) A király tanácsadóinak befolyásolása

A kör sorrendjének megfelelően a játékosok befolyásolhatnak egy tanácsadót vagy passzolhatnak. Miután az utolsó játékos is befolyásolt egy tanácsadót, vagy passzolt, az első játékosnak lehetősége van egy második tanácsadó befolyásolására és így tovább. Addig folytassátok a tanácsadók befolyásolását, míg mindenki nem passzolt. Ha egyszer passzoltál, befejezted ezt a lépést, és a te köröd a következő évszakig kimarad.

Egy tanácsadó befolyásolásához el kell használnod egy vagy több kockádat. A kockák összértékének meg kell egyeznie a tanácsadó értékével. A kockákat nem használhatod fel részben! A kockák teljes értékét fel kell használnod. Egy tanácsadó befolyásolásához helyezd egy vagy több kockádat a táblára az adott tanácsadó mezőjére.

! Egy kockához (vagy kockákhoz) csak egyetlen „+2”-es jelző adható ahhoz, hogy pontosan két ponttal emeld meg az összegét. Korlátlan számú „+2”-es jelzővel rendelkezhetsz, de évszakonként csak egy jelzőt adhatsz egy kockához, vagy kockacsoporthoz.

Nem befolyásolhatsz egy tanácsadót, ha azt a tanácsadót már befolyásolták az adott évszakban (egy másik játékos vagy te magad). Más szavakkal, a királyi udvar minden mezőjén csak egy kocka lehet (vagy egy játékoshoz tartozó kockacsoport). Az egyetlen kivétel ez alól, ha egy játékos a Királyi követet használja (lásd az 5. oldalt).

! Nem befolyásolhatsz egy tanácsadót csak egy fehér kockával vagy kockákkal és/vagy „+2”-es jelzőkkel; más szavakkal, a tanácsadók befolyásolásához szükség van legalább egy saját színes kockára. Használhatsz két fehér kockát is egy kockacsoportban, de csak akkor, ha a kockacsoportban van legalább egy színes kocka is.

Ha nem maradt színes kockád, vagy nem tudod megmaradt kockáidat szabályosan lehelyezni, passzolnod kell.

Ha minden játékos passzolt, haladjatok tovább a következő lépésre.

Példa:

Gábor, látva, hogy senki más nem dobott 1-est, lehelyezi két kockáját (5, 3) a Kincstáros (8-as) mezőjére.



Most Jani köre következik. Ő nem helyezheti le (2, 6) kockáit a Kincstárnokra (amit Gábor kockái foglalnak el), ahogy tervezte, így kijátszik két kockát (2, 2) a Kereskedő (4-es) mezőjére.



Kriszti észreveszi, hogy Gábor már elhasználta a 3-as kockáját, így ő lehelyezi két másik kockáját (2, 5) a Csillagász (7-es) mezőjére.



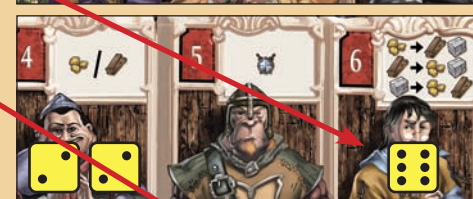
Gergő köre következik. Lerakhatná összes kockáját a Bajnok (13-as) mezőjére, de az a tanácsadó három követ adna, és neki már van egy. Nem játszhat ki két kockát (4, 4) a Kincstárnokra, mert Gábor kockái már ott vannak, így két kockát helyez (4, 5) a Mestervadászra (9-es).



Most újra Gáboron a sor. Mivel csak egy 1-es kockája maradt, lehelyezi azt az Udvari bolondra (1-es).



Janinak is csak egyetlen kockája maradt (egy 6-os), amit ráhelyezhet az Alkimistára (6-os).



Kriszti jön utolsó kockájával (egy 3-as), melyet az Építészre helyez (3-as).



Gergő egyetlen megmaradt kockája egy 4-es, melyet nem tud lehelyezni, mivel Jani már használta a Kereskedőt, így ő passzol.

Egyik játékosnak sem maradt felhasználható kockája, így ez a lépés véget ér.

c) A tanácsadók segítségnyújtása

A tanácsadók 1-től 18-ig növekvő sorrendben nyújtanak segítséget annak a játékosnak, aki befolyásolta őket kockája (kockái) egy-egy mezőre történő lehelyezésével. Ha egy tanácsadó mezőjén nincs kocka, azt a tanácsadót ugorjátok át.

Néhány tanácsadó több segítségből ajánlja fel a választás lehetőségét (melyet egy perjel jelöl a két lehetőség között). Ha ilyen tanácsadók egyikét befolyásolod, választanod kell, hogy melyik ajándékot (és csakis az egyiket) választod.



1 UDVARI BOLOND: 1 GyP-t kapsz (mozgasd előre a jelződet egy mezőt a pontozó sávon).



2 FÖLDESÚR: Vegyél el 1 aranyat a készletből.



3 ÉPÍTÉSZ: Vegyél el 1 fát a készletből.



4 KERESKEDŐ: Vegyél el 1 fát VAGY 1 aranyat a készletből.



5 ŐRMESTER: Toborozz 1 katonát (mozgasd előre a jelződet egy mezőt a Katonai táblázaton).



6 ALKIMISTA: Elcserélhetsz 1 árut választásod szerint (tedd vissza a készletbe) két másik árura, ha például beadsz 1 követ, elvehetsz 1 aranyat és 1 fát.



7 CSILLAGÁSZ: Vegyél magadhoz 1 választásod szerinti árut ÉS 1 „+2”-es jelzőt a készletből.



8 KINCSTÁRNOK: Vegyél el 2 aranyat a készletből.



9 MESTERVADÁSZ: Vegyél el 1 fát és 1 aranyat VAGY 1 fát és 1 követ a készletből.



10 HADVEZÉR: Toborozz 2 katonát (mozgasd előre a jelződet két mezőt a katonai táblázaton) és titokban megnézheted az Ellenség pakli legfelső lapját (majd tedd vissza képpel lefelé a pakli tetejére).



11 KARDKOVÁCS: Vegyél el 1 követ és 1 fát VAGY 1 követ és 1 aranyat a készletből.



12 HERCEGNŐ: Vegyél el 2 választásod szerinti árut ÉS 1 „+2”-es jelzőt a készletből.



13 BAJNOK: Vegyél el 3 követ a készletből.



14 CSEMPÉSZ: Fizess 1 GyP-t (mozgasd hátra a jelződet egy mezőt a pontozó sávon), és vegyél el 3 választásod szerinti árut a készletből.



15 FELTALÁLÓ: Vegyél el 1 aranyat, 1 fát és 1 követ a készletből.



16 MÁGUS: Vegyél el 4 aranyat a készletből.



17 KIRÁLYNŐ: Vegyél el 2 választásod szerinti árut a készletből ÉS titokban megnézheted az Ellenség pakli legfelső lapját (majd tedd vissza képpel lefelé a pakli tetejére) ÉS kapsz 3 GyP-t (mozgasd előre a jelződet három mezőt a pontozó sávon).



18 KIRÁLY: Vegyél el 1 aranyat, 1 fát és 1 követ a készletből ÉS toborozz 1 katonát (mozgasd előre a jelződet egy mezőt a Katonai táblázaton).

Ha minden tanácsadó átadta ajándékát, vegyétek le a kockákat a tábláról és tegyétek vissza saját készletetekbe. Az elhasznált „+2”-es jelzők és fehér kockák visszakerülnek a közös készletbe. Ezután haladjatok tovább a következő lépésre.

! A készletet korlátlanok tekintjük. Ha a készletből elfogyna bármilyen áru vagy jelző, egyszerűen kövessétek nyomon a játékosok tulajdonában lévő extra árukat és jelzőket, egy választásotok szerinti módszerrel.

Példa: Az Udvari bolond egy Győzelmi Pontot ajándékoz Gábornak: Gábor előre mozgatja jelzőjét egy mezőt a pontozó sávon. A Földesúron nincsenek kockák, így ő kimarad. Az Építész egy fát adományoz Krisztinek, aki elveszi azt a közös készletből.

A Kereskedő választást kínál Janinak, hogy egy aranyat vagy egy fát szeretne. Mivel már van egy aranya, a fa mellett dönt. Az Őrmester kihagyása után (mivel rajta nincsenek kockák) itt az ideje az Alkímista kijátszására. Jani visszaadja a fát a készletbe, amit most szerzett (a Kereskedőtől) és elvesz egy aranyat és egy követ.

A Csillagász ad egy „+2”-es jelzőt Krisztinek (amit elvesz a közös készletből) és egy választása szerinti árut.

Gábor elvehet két aranyat a készletből a Kincstárnokra helyezett kockáiért; ezután Gergő választ egy fát és egy aranyat a Mestervadásztól (ami helyett választhatott volna egy fát és egy követ).

Mivel a megmaradt tanácsadókon nincsenek kockák, mindenki visszaveszi kockáit és ezzel véget ér a jelenlegi lépés.

d) Épületek építése

A kör sorrendjének megfelelően minden játékosnak lehetősége van egy épület megépítésére (Kivétel: a Királyi követ segítségével építhetsz kétszer, lásd az „5-ös fázis: A Királyi követ” részt). Minden épület építési költsége látható a tartomány lapon. Az épület megépítéséhez be kell fizetned a költségét a közös készletbe. Évszakonként csak egy épületet építhetsz: először fizesd be a kívánt épület költségét, majd helyezz egy építésjelzőt arra az épületre (célszerű lehet a jelzőkkel letakarni az építési költségeket). Ha felépítesz egy épületet, ami Győzelmi pontot ér, mozdasd előre jelződet a pontozó sávon az értékének megfelelően.

! Az épületeket soronként balról jobbra kell felépítened. Más szavakkal, csak akkor építhetsz fel egy épületet, ha ugyanabban a sorban balról a megépíteni kívánt épületig minden épület megépült. Természetesen mindig kezdhetsz egy új sort a baloldali legszélső épület megépítésével. Egy épületből egyszerre csak egyet birtokolhatsz.

Példa: Csak akkor építheted meg a Templomot (Church), ha már megépítetted a Szobrot (Statue) és a Kápolnát (Chapel) is.



Példa: Gábornak két aranya és egy fája van. A két aranyat felhasználja a Szobor megépítésére. Elveszi egyik épületjelzőjét és ráhelyezi a megfelelő helyre. A Szobor három GyP-t ér, így jelzőjét három mezőt előre mozgatja a pontozó sávon.



Gergő egy Fogadót (Inn) szeretne építeni, és fizet érte egy aranyat és egy fát. Lehelyezi egyik építésjelzőjét a tartománylapjára, de nem kap GyP-t (a Fogadó nem ér egy GyP-t sem).

Janinak két aranya és egy köve van. Az ő választása az Őrtoronyra (Guard Tower) esik, így befizet egy aranyat és egy követ, és kap egy GyP-t.

Kriszti két fát használ fel a Palánk (Palisade) megépítésére, de nem kap GyP-t.

Amíg egy épület a tulajdonodban van, használhatod az általa biztosított különleges képességeket. Minden épület képessége az adott épület mezőjén látható. Jegyezzük meg, hogy minden megépített épület jótékony hatását használhatjátok, akkor is, ha ugyanabban a sorban új épületet építetek fel. Néhány épületnek, mint például a Fogadónak olyan különleges képessége van, melyet a termelési évszakok végén használhatunk. Lásd a 8. oldalon a további megjegyzéseket ezekről a képességekről.

Épületeidet lerombolhatják a téli évszakban (lásd a „8-as fázis: A csata” részt). Ha ez bekövetkezik, el kell távolítanod az épületjelzőt a tartományról és azonnal elveszíted a GyP-t, melyet azért az épületért

kaptál (és vissza kell mozdítanod a jelződet a pontozó sávon a veszteség jelzésére). Miután minden játékosnak volt lehetősége egy épület megépítésére vagy passzolni, haladjatok tovább a következő lépésre.

3-as fázis: A király jutalma

A király elégedett „legjobb” kormányzójával (saját megítélése szerint): a legtöbb épülettel rendelkező játékost megjutalmazza 1 GyP-tal. Ha döntetlen alakul ki (az épületek számában), a döntetlenben résztvevők mindegyike kap 1 GyP-t. A pontjelzők módosítása után haladjatok a következő lépésre.

4-es fázis: Nyár – A második termékeny évszak

A nyár ugyanúgy kerül végrehajtásra, mint a „2-es fázis: Tavasz” (kockák dobása, sorrendjelzők hozzáigazítása, a király tanácsadóinak befolyásolása, a tanácsadók segítségnyújtása és épületek építése). Ezután haladjatok a következő fázisra.

5-ös fázis: A királyi követ

A király minden nyáron kiküldi legmegbízhatóbb követét, hogy segítse azt a kormányzót, aki (a saját megítélése szerint) a legkevesebbet fejlődött. A legkevesebb épülettel rendelkező játékos (döntetlen esetén az a játékos, aki a döntetlen helyzetbe került és a legkevesebb áruval rendelkezik) megkapja a Királyi követ figuráját. Ha az épület és az áruk esetében is döntetlen alakul ki, a figurát senki sem kapja meg.

A Király követét bármely termékeny évszakban felhasználhatjuk a következő két akció egyikére:

- Befolyásolhatunk egy tanácsadót, akit már valaki befolyásolt (maga a játékos vagy valaki más). Továbbra is használnod kell kockákat a tanácsadó befolyásolásához, a rendes szabályokat követve (lásd a 3. oldalt). Az a tanácsadó csak abban az egy évszakban fog kétszer ajándékozni.
- Két épületet építhetünk egy termékeny évszak “d” lépése során. Továbbra is ki kell fizetned az épület teljes árát és követned a rendes építési szabályokat (lásd a 2-es fázist “d” lépését).

A Királyi követ jótékony hatását egyszer használhatod ki, mielőtt visszahelyeznéd őt a naptáron elfoglalt helyére. Ha a Királyi követet nem használod fel a következő év 5-ös fázisának kezdetéig, a figura visszakerül a készletbe és újra megszerezhető lesz (akár ugyanannak a játékos számára, akinél az előző évben volt.)

A Királyi követ megszerzését (vagy meg nem szerzését) követően haladjatok a következő fázisra.

Példa: A második évben a „Királyi követ” fázisnál járunk. Gábornak öt épülete van és nincsenek áruja, Gergőnek négy épülete van és két áruja, Janinak négy épülete és egy áruja, Krisztinek pedig négy épülete van, de egy áruja sincs. Kriszti kapja meg a királyi követ figuráját. Ha például Janinak sem lett volna egy áruja sem, a királyi követ figuráját senki sem kapta volna meg abban az évben.

Példa: Az „Épületek építése” lépésnél járunk és Krisztinél van a Királyi követ jelzője, egy arany és három fa. A szabályok szerint egyetlen építési akciót hajthatna végre, de segítségül hívja a Király követét (és visszateszi a figurát a neki megfelelő helyre a játéktáblára), hogy két épületet építhessen meg egy helyett. Megépíti a Barikádöt és a Kovácsműhelyt ugyanabban az évszakban.

Példa: A „Király tanácsadóinak befolyásolása” lépésnél járunk és Krisztinél van a Királyi követ jelzője. Egyetlen kockája maradt (egy 3-as), de Gergő egyik kockája már a Mérnökön van. Kriszti segítségül hívja a Királyi követet és odateszi kockáit Gergő kockái mellé a Mérnök mezőjére. Csak ebben az egy évszakban a Mérnök Gergőnek és Krisztinek is segíteni fog.



6-os fázis: Ősz – A harmadik termékeny évszak

Az őszt ugyanúgy kerül végrehajtásra, mint a „2-es fázis: Tavasz” (kockák dobása, sorrendjelzők hozzáigazítása, a király tanácsadóinak befolyásolása, a tanácsadók segítségnyújtása és épületek építése). Ezután haladjatok a következő fázisra.

7-es fázis: Katonák toborzása

A kör sorrendje szerint minden játékosnak lehetősége van katonák szerződtetésére. Egy katona toborzásához elkölthetsz két (egyforma vagy különböző) árut. Minden toborzott katonáért mozgassd előre egygel a jelölődet a Katonai táblázaton.

Miután minden játékos kapott lehetőséget katonák toborzására, a fázis véget ér.

8-as fázis: Tél – A csata

A tél nem „termékeny fázis”. Télen ehelyett szembe kell néznetek az ellenség ostromló seregével. Fordítsátok fel az Ellenség pakli legfelső lapját (a Naptár 8-as mezőjén). Ez az ellenség fogja idén megtámadni a birodalmat.

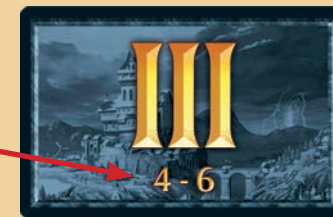
A bal felső sarokban látható szám az ellenség erejét jelenti.

A vörös mezőben a veszteségek láthatóak (árak, épületek és/vagy GyP), amit elveszítesz, ha az ellenség legyőzi katonáidat.

A kék mezőben a jutalmak láthatóak (árak és/vagy GyP), amit megkapsz, ha győzedelmeskedsz az ellenség felett.



Minden Ellenségkártya hátulján látható, hogy milyen erősségű ellenség jöhet abban az évben, tehát minden évben meg tudod becsülni, hogy milyen erős lesz az ellenfél.



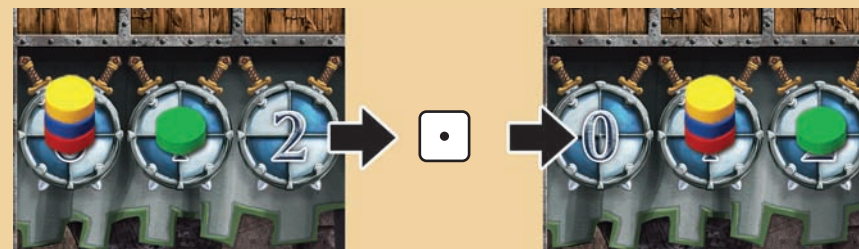
Minden kormányzónak egyedül kell megvívnia az ellenséggel, a Tritus király által pluszban küldött katonák segítségével.

A sorrendjelző szerinti első játékosnak kell dobnia egy kockával. Annyi katonát fog a király minden kormányzónak küldeni, amekkora szám a kockán látható. Minden játékos előre mozgatja jelzőjét a Katonai táblázaton a dobott kocka értékével.

Példa: Gábor megépített egy Szobrot, egy Palánkot és egy Barikádot. Jelzője a Katonai táblázat 0-s mezőjén áll. Árui nincsenek. Gergőnek van egy Fogadója és egy Őrtornya. Egy fája és egy köve van. Az ő jelzője a Katonai táblázat 1-es mezőjén áll. Janinak van egy Őrtornya, egy Kovácsműhelye és egy Barikádja. Nincsenek sem árui, sem katonái. Kriszti megépítette a Fogadót a Barikádot és a Darut (Crane). Egy fája van és nincsenek katonái (jelzője a Katonai táblázat 0-s mezőjén áll).

Felfordítják az Ellenség pakli legfelső lapját. Az egy Goblinsereg (3-as erősségű).

Az első játékos dob egy kockával, hogy meghatározza a király által küldött sereg nagyságát. Egy 1-est dob, így csak egy kis sereg érkezik a játékosok segítségére. A Katonai táblázaton minden jelzőt előre mozgatunk egy mezőt (Gergő jelzője a 2-esre kerül, a többieké pedig a 0-ról az 1-esre).



A csata eredményének kiszámításához hasonlítsátok össze saját harci értéketeket az aktuális ellenség erejével. A harci értéketek kiszámításához a Katonai táblázaton látható pontszámotokhoz adjátok hozzá (vagy vonjátok ki) bónuszaitokat (vagy büntetéseiteket), melyek a megépített épületeitekért járnak.

- Ha a harci értéked magasabb, mint az ellenségé, megnyerted a csatát és megkapod az Ellenségkártyán szereplő jutalmakat;
- Ha a harci értéked egyenlő az ellenség erejével, éppen hogy ellenálltál az ellenségnek, így jutalmat sem kapsz és vereséget sem szenvedsz el;
- Ha a harci értéked alacsonyabb, mint az ellenségé, legyőztek, és el kell szenvedned az Ellenségkártyán szereplő büntetéseket (arany, fa, kő, áru választásod szerint, épület és GyP) – lásd a részleteket lentebb.

Az a játékos vagy játékosok, akiknek teljes harci ereje (a király kockája + épületek + katonák) a legnagyobb, kap egy bónusz GyP-t, de csak akkor, ha meg is nyerte a csatát.

! A katonai táblázat 1-től 9-ig van számozva, de egy játékos teljes harci ereje lehet nagyobb, mint 9. Tehát például, ha egy játékos teljes harci ereje (az épületeinek megfelelő bónuszok és büntetések után) 10, és egy másik játékosé pedig 11, csak az utóbbi kapja meg az extra GyP-t.

Ha elveszted a csatát, el kell szenvedned az Ellenségkártya vörös mezőjében látható büntetéseket:

a) Áruk elvesztése

Minden áru, amit a csata során elveszítesz, visszakérül a közös készletbe. Ha nincs elég áru a büntetés befizetésére, egyszerűen elveszted, amid van és nem veszítesz további árukat.

b) Épület lerombolása

Ha egy csata elvesztése során lerombolják egyik épületedet, meg kell határoznod, melyik épület lesz az. Az elvesztett épület mindig a legszélső jobboldali oszlopban lesz, ahol a legkevesebb épületed van. Ha abban az oszlopban több mint egy épületed van, ezek közül a legfelsőt fogja az ellenség lerombolni. El kell távolítanod a hozzá tartozó épületjelzőt és ennek megfelelően a pontozósávot beállítani (ettől a pillanattól kezdve nem használhatod a lerombolt épület képességét, csak ha újra felépíted azt). A lerombolt épületek a későbbi termékeny évszakokban a rendes szabályok szerint újraépíthetőek lesznek (az épületek árának befizetésével, stb.).

c) Győzelmi pontok elvesztése

Ha Győzelmi pontot vesztesz egy vereséges csata után, jelölődet vissza kell mozgatnod a pontozósávon a feltüntetett számnak megfelelően.

Miután minden játékos csatája lezajlott, tegyétek vissza az Ellenségkártyát a dobozba (akkor is, ha a játékosok veszítettek, a király serege előbb-utóbb elkergeti helyettetek az ellenséget).

Végül minden katona hazatér (állítsatok vissza a Katonai táblázaton minden jelölőt a 0-s mezőre). A fázis és az év befejeződött.

Folytassuk az előző példát és számítsuk ki az egyéni csataeredményeket:

Gábor teljes harci értéke 3 (1 katona, +1 a Palánk miatt, +1 a Barikád miatt, mivel a játékosok Goblinokkal néznek szembe), tehát ez egy döntetlen. Nincsenek jutalmak vagy veszteségek. Gergő teljes harci értéke szintén 3 (2 katona +1 az Őrtoronyból), ami szintén döntetlen.

Jani teljes harci ereje 4 (1 katona +1 minden épületéért: Őrtorony, Kovácsműhely és Barikád). Megnyeri a csatát és megkapja a Goblinok kártyájának kék mezőjén látható jutalmat: egy kő árut.

Kriszti teljes harci értéke viszont csak 2 (1 katona +1 a Barikádja miatt). Elveszti a csatát és el kell szenvednie a Goblinok kártyájának vörös mezőjén látható veszteségeket! Krisztinek egy aranyat kellene elveszítenie, de nincs neki, tehát nem veszít egyetlen árut sem. A Goblinok egyik épületét is lerombolják. A második oszlopban egyetlen épülete van (Daru), az elsőben pedig kettő (Fogadó és Barikád). Mivel először a legszélső jobboldali épületet rombolják le, a Darut pusztítják el.

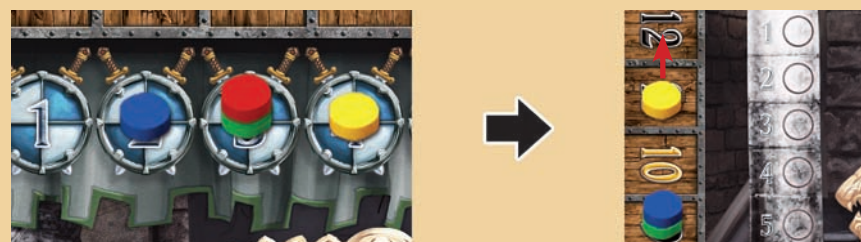
Folytatódik...

Folytatás

Ha épített volna Piacot (Market), akkor ehelyett a Piacot rombolták volna le (mivel ugyanabban az oszlopban van, mint a Daru, csak magasabb sorban).



A legmagasabb teljes harci erővel rendelkező győztes játékos Jani (valójában ő az egyetlen, aki megnyerte a csatát!), így kap egy extra GyP-t.



A Katonai táblázaton minden jelölőt visszaállítunk a kiinduló helyzetbe (0-s mező).

Az aktuális év most véget ér, így az évjelölőt a következő évre mozgatjuk, a naptárjelző pedig visszakérül az első mezőre (Segítség a Királytól), és egy új év kezdődik!

Az év vége

A téli évszak befejezése (8-as fázis) után az aktuális év véget ér. Mozgassátok a jelzőt az Évjelölő oszlopon egy mezőt lefelé. Ha az ötödik („V”) év is véget ér, a játék befejeződik. Egyéb esetben új év kezdődik, ismét az 1-es fázissal kezdve. Minden évben hajszátok végre mind a nyolc fázist.

A játék nyertese

Az ötödik év végén az a játékos lesz a győztes, aki a legtöbb Győzelmi pontot gyűjtötte!

Ha a Győzelmi pontoknál döntetlen alakul ki, az győz a döntetlen helyzetbe került játékosok közül, akinek a legtöbb áruja maradt. Ha még mindig döntetlen van, akkor a döntetlen helyzetbe került játékosok közül a legtöbb épület birtokosa nyer. Ha az épületeknél is döntetlen a helyzet, a játékosok megosztják a győzelmet!

Különleges szabály két játékos részére

Egy kétszemélyes játékban a következő szabályt is használjátok:

Minden termékeny évszak legelején (2-es, 4-es és 6-os fázis) dobjatok három kockával (a két játékos által nem használt bármelyik színből). A kockák teljes összegével használjátok a kockákat egy tanácsadó „befolyásolására”. Ezután dobjatok még két kockával (egy másik nem használt színből) és helyezétek ugyanígy egy tanácsadóra. Ha a két dobás eredménye megegyezik (és a tanácsadót már megjelölték a három

kockával), a két kockát egyesével helyezték le a két számnak megfelelő tanácsadókra (ha mindkét kocka ugyanaz, tegyék félre az egyiket abban az évszakban). Az így megjelölt két (vagy három) tanácsadót már „befolyásolták” ebben az évszakban (és ezeket a tanácsadókat a játékosok csak a Királyi követtel befolyásolhatják).

A termékeny évszak végén távolítsátok el ezeket a kockákat, hogy a következő évszakokban is használhassátok őket.

További megjegyzések az épületekről

Szobor (Statue) és Kápolna (Chapel) – A Szobor és a Kápolna képességét is használhatjátok ugyanabban az évszakban, de mindkettőt csak egyszer. Például, ha három színes és egy fehér kockával egy 2,2,2,2-t dobasz, újra dobhatsz egy kockát a Szobor képességének köszönhetően (a Kápolna nem segít, mert a dobás értéke összesen 8). Az újradobás eredménye egy 1-es. Most a dobásod összértéke 7, így újradobhatod minden kockádat (beleértve az újradobottat is), de ha az új dobás összértéke 7 vagy kevesebb lesz, vagy négy megegyező számot dobasz is, ebben az évszakban már nem dobhatsz újra több kockát. Fordítsd el az épületjelződ a Szobron és/vagy a Kápolnán, hogy látható legyen, hogy már használtad őket az aktuális évszakban.

Templom (Churh) – +0 a csatában (+1 lesz belőle, ha Démonokkal küzdesz)

Katedrális (Cathedral) – Kapsz két áruként egy extra GyP-t a játék végén (bármilyen kombinációjú árukért).

Fogadó (Inn) – Minden nyári évszak végén emlékezzetek arra, hogy adjatok egy „+2”-es jelölőt azoknak, akik felépítették a Fogadót (az 5-ös fázis megkezdése előtt). A Fogadóból kapott jelzővel azonnal kifizetheti ugyanaz a játékos a Városháza (Town Hall) által biztosított képességet.

Piac (Market) – Egy példa a Piac működésére: egy olyan kockacsoportot, melynek összértéke 9, használhatsz a 8-as vagy 10-es tanácsadó befolyásolására (vagy nem használod a Piacot és a 9-es befolyásolod). Helyezd a kockákat a kívánt tanácsadóra, a kockák értékének megváltoztatása nélkül. Ne felejtse el, hogy a Piacod évszakonként csak egyszer használhatod. Fordítsd el az épületjelződet a Piac mezőjén emlékeztetőül, hogy azt a képességet ebben az évszakban már használtad.

Farm (Farms) – Fontos: a Farm által biztosított fehér kockát nem használhatod önmagában egy tanácsadó befolyásolására. A fehér kockát mindig színes kockákkal együtt kell használni. Valamint ne felejtse el levonni 1-et a harci értékéből a téli csata során, ha megépítetted a Farmot.

Kereskedői Céh (Merchants' Guild) – Ha elfelejtetted elvenni a Kereskedői Céh által biztosított ingyen aranyat a kockák dobása előtt, abban az évszakban nem kapsz ingyen aranyat... nagy kár!

Laktanya (Barracks) – Képességének köszönhetően egy áruért toborozhatsz egy katonát, akár többször is. Például, fizethetsz három

áru három katona toborzásáért (és jelződet három mezőt előre mozgathatod a Katonai táblázaton).

Palánk (Palisade) – +1 a csatában (+2 lesz belőle, ha Zombik ellen harcolsz).

Istálló (Stables) – ha befolyásolod a Hadvezért (10-es), három katonát kapsz kettő helyett. Ha az Örmestert (5-ös) vagy a Királyt (18-as) befolyásolod, két katonát kapsz egy helyett.

Kőfal (Stone Wall) – Ha a teljes harci értéked egyenlő az ellenség erejével, te nyered a csatát.

Erőd (Fortress) – Ha például megnyersz egy csatát egy ellenfél ellen, akinek a jutalma egy arany, egy aranyat és egy GyP-t kapsz.

Barikád (Barricade) – +0 a csatában (+1 lesz belőle, ha Goblinok ellen harcolsz).

Daru (Crane) – Egy példa a Daru működésére: Ha van Darud, a Farm megépítése neked csak egy aranyba fog kerülni (kettő helyett), valamint három fába és egy kőbe.

Városháza (Town Hall) – A Városházát minden évszakban csak egyszer használhatod GyP vásárlására. Tehát nem fizethetsz egy „+2”-es jelzőt és egy árut, hogy két GyP-t kaphass, ahogy két jelzőt vagy két árut sem. Más szavakkal, minden évszakban csak egy GyP-t vásárolhatsz a Városházától.

Követség (Embassy) – Azt a Gyp-t, amit a Követség segítségével minden termékeny évszak végén megkaphatsz, megkapod már annak az évszagnak a végén is, mikor a Követséget építetted.

KÉSZÍTŐK

A játék szerzői: Andrea Chiarvesio és Luca Iennaco

Illusztráció és grafikai dizájn: Mad4Gamestyle

Gyártás: Silvio Negri-Clementi Federico Faenzaval

Az angol kiadás szerkesztője: Mark O'Connor

Az angol kiadás kiadója: Christian T. Petersen

Az Európai Unió kívül a *Kingsburgot* angol nyelven terjeszti a Fantasy Flight Games.

A Counter srl könyv és játékosztója a Stratelibri. A Stratelibri egy TM 2002-2008 Counter srl. Minden jog fenntartva. A Kingsburg egy © & TM 2007–2008 Counter srl – Olaszország

A termék újragyártása, részben vagy egészben, engedély nélkül szigorúan tilos. A játékban szereplő karakterek és események a képzelet szüleményei. Bármilyen valós személykel való hasonlóság (élővel vagy holtal) pusztán a véletlen műve.

Fordította és szerkesztette: X-ta
Lektorálta: Játékmester