



A NYUGATI KIRÁLYSÁG LOVAGJAI

TERVEZŐK – SHEM PHILLIPS & J MACDONALDS
ILLUSZTRÁTOR – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
SZERKESZTŐ – SHEM PHILLIPS

© 2019 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

 reflexshop
WWW.REFLEXSHOP.HU

BEVEZETÉS

A Nyugati Királyság Lovagjai Nyugat-Franciaország törtéelmének egy viharos szakaszában játszódik, időszámításunk szerint 900 környékén. A közelmúltban ugyan számos fejlesztés történt a városokban, azonban a távolabbi települések továbbra is veszélyben vannak a betolakodók miatt. A szaracénok az országhatárra felderítőket küldtek, miközben vikingek dúlják fel a környéket, állatokat és egész vagyonekat rabolva maguknak. Még az északon élő bizánciak is kimutatták a foguk fehérségét. Nemesekként a játékosoknak munkásokat kell toborozniuk a városban, hogy megvédjék azt az ellenségtől, erődítményeket kell építeniük, és terjeszteniük kell az igt országszerte. Ebben a harcban szerencsére nem lesztek egyedül, hiszen a király legjobb lovagjait küldi segíségekre! Nyergeld a lovakat, és készítsd a kardod!

A JÁTÉK CÉLJA

A Nyugati Királyság Lovagjaiban az lesz a győztes, aki a legtöbb győzelmi ponttal (*GyP*) rendelkezik a játék végén. Pontokat előőrsök és erődítmények építésével, szerzetesek beiktatásával és a betolakodókkal való szembeszállással lehet szerezni. Minden fordulóban a játékosok igénybe veszik egy különleges lovak segítségét, és munkásokat gyűjtenek a különböző feladatok végrehajtására. A játék előrehaladtával a játékosok hite, ereje és befolyása lassan növekszik. Ezek nem csak a játék végi pontszámokat befolyásolják, de az akcióikat is meghatározzák. A játék a hetedik forduló után ér véget.

JÁTÉKELEMEK



22 földműves



18 harcos



32 műhely



28 előőr



18 felderítő



18 pap



28 szerzetes



28 korszó
(értékenként 4db)



18 kereskedő



18 bűnöző



12 tulajdonságjelölő
(színenként 4db)



48 lovagkártya



32 városalakókártya



36 betolakodókártya



10 királyi kegy kártya
(zöld pecséttel)
6 királyi parancs kártya
(piros pecséttel)



24 adósságkártya



24 gyanúkártya



24 kocsmakártya



24 falkártya



17 tervkártya
(az egyszemélyes
játékhoz)



50 ezüst



40 ellátmány



1 kezdőjátékos-
jelölő



1 erőforrás-jelölő
(az egyszemélyes
játékhoz)



4 játékos tábla

Mindegyik játékos tábla túlsó oldalán mesterséges ellenfél játékos tábla található.



2 részből álló központi játékos tábla

Kövessd a következő lépéseket a játék előkészítéséhez:

1. Helyezd egymás mellé a 2 részből álló központi játéktáblát, ez lesz a központi játéktér.
2. Keverd meg a városlakókártyákat, és alkoss belőlük egy képpel lefelé fordított városlakópaklit a központi játéktábla bal széle mellett. A pakli tetejéről húzz 5 városlakókártyát, és helyezd azokat képpel felfelé a központi játéktábla bal része fölé a számukra kijelölt helyekre!
3. Keverd meg a falkártyákat, és képezz belőlük egy képpel lefelé fordított falkapaklit a központi játéktábla középső területe fölött a kijelölt helyre!
4. Játékoszámtól függően helyezz 5-8 ezüstöt a központi játéktábla fölé az ott látható ikonok alapján. Ez az úgynevezett adókészlet.
5. Rendezd az adósságkártyákat a kifizetetlen oldalukkal felfelé egy adósságpakliba a központi játéktábla jobb része felett a kijelölt helyre!
6. Keverd meg a gyanúkártyákat, és képezz belőlük egy képpel lefelé fordított gyanúpaklit az adósságpakli mellett a kijelölt helyre!



9. Keverd meg a kocsmakártyákat, és alkoss belőlük egy képpel lefelé fordított kocsmapaklit a központi játéktábla bal széle alatt!
8. Keverd meg a királyi parancs kártyákat képpel lefelé, és válassz közülük 3-at véletlenszerűen, ezeket helyezd a központi játéktábla bal oldalán található első három üres kártyahelyre! Keverd meg a királyi kegy kártyákat is képpel lefelé, és válassz közülük 5-öt véletlenszerűen, ezeket helyezd a királyi parancs kártyák melletti 5 üres kártyahelyre képpel lefelé! Az összes többi királyi parancs és királyi kegy kártyát helyezd vissza a játék dobozába, anélkül, hogy megnéznéd, mi van azokon!
7. Keverd meg a betolakodókártyákat, és képezz belőlük egy lefelé fordított betolakodópaklit a központi játéktábla jobb széle mellett. A pakli tetejéről húzz 6 betolakodókártyát, és helyezd azokat képpel felfelé a számukra kijelölt helyekre a központi játéktábla jobb oldala alá!

10. Minden megmaradt ezüstöt, ellátmányt és munkást (földművesek, felderítők, kereskedők, harcosok, papok és bűnözők) helyezz külön-külön készletbe a központi játéktábla közelébe mindenki számára könnyen elérhető helyre.

11. Minden játékos vegyen magához 1-1 játékos táblát, és a következő játékelemeket:



8 műhelyt

7 szerzetest

7 előőrösöt

3 tulajdonságjelölőt
(1 kék a befolyás, 1 fekete a hit és 1 piros az erő jelölésére; mind a 0 értéken kezd)

7 korsót
(minden értékből egyet, balról jobbra haladva növekvő sorrendben lehelyezve)


12 lovagkártyát

Minden játékos táblához tartozik egy 12 kártyából álló lovagkártya-készlet. A kártyák hátere alapján megállapítható, hogy mely kártyák tartoznak egy készletbe. A különböző készletek a háterüket leszámítva ugyanazokat a kártyákat tartalmazzák.



Minden játékos kap 3 ezüstöt és 1 ellátmányt a közös készletből.

12. Keverd meg a saját lovagkártyáidat, és alkoss belőlük egy képpel lefelé fordított húzópaklit a játéktáblád mellett.
13. Válasszatok tetszőleges módszerrel kezdőjátékost, ő kapja meg a kezdőjátékos-jelölőt!
14. Fordított játékosrendben *(a kezdőjátékos jobbján ülő játékossal kezdve, az óramutató járásával ellentétes irányba haladva)* a központi játéktábla fölött felfedett városlakókártyák közül válasszatok 1-1 városlakót, akit INGYEN felfogadtok. A felfogadott városlakót helyezétek a saját játékosablátok mellé képpel felfelé! Miután minden játékos felfogadott 1-1 városlakót, minden, központi játéktábla felett maradt városlakót csúsztassatok jobbra, kerüljenek közvetlenül egymás mellé, majd ennek a sornak az elejére, az üresen maradt helyekre fordítsatok fel kártyákat a városlakópakli tetejéről!

Megjegyzés: Amikor városlakót fogadtok fel *(mind az előkészületek, mind a játék során)* figyeljeteK arra, hogy bizonyos kártyáknak azonnali  hatása van. Ezt a kártyák bal oldalán láthatjátok.

Például, ha egy játékos a jobbra látható építésszt fogadja fel, azonnal kap 1 ellátmányt.



A JÁTÉK MENET ÁTTEKINTÉSE

A játék 7 fordulón át tart.

Minden fordulóban minden játékos kiválaszt egy lovagot, aki a segítségére lesz, 6 új munkással együtt. Az óramutató járása szerint haladva **minden játékos, amikor sorra kerül, egyetlen akciót hajt végre**, vagy passzol. Ez így folytatódik addig, amíg minden játékos passzol.

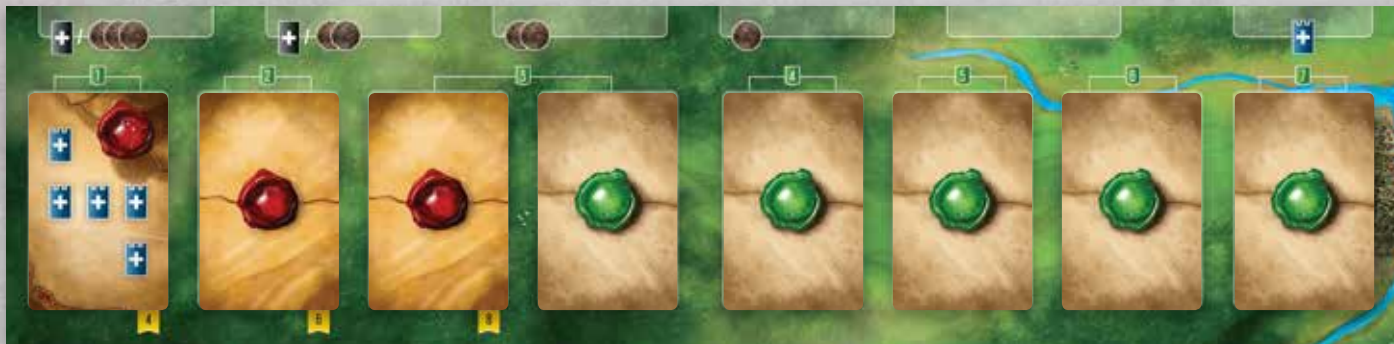
Amikor minden játékos passzolt, a következő forduló előkészítéseképpen a központi játéktáblánál új városlakók és betolakodók érkeznek, ezt követően pedig újabb fordulóra kerül sor.

EGY FORDULÓ MENETE

A játék mind a 7 fordulója ugyanúgy zajlik. Egy forduló menete:

1. Add tovább a **kezdőjátékos-jelölőt** a bal oldali szomszédodnak (ez a lépés az első fordulóban kimarad)!
2. Fordítsd meg az aktuális fordulóhoz tartozó **királyi parancs** és **királyi kegy kártyákat**! Azt, hogy melyik fordulóban mely kártyá(ka)t kell megfordítani, a mezők fölött látható zöld pajzsos számok jelzik. Az első 2 fordulóban 1-1 királyi parancs kártyát kell megfordítani. A harmadik fordulóban 1 királyi parancs, továbbá 1 királyi kegy kártyát kell megfordítani. A 4-7. fordulók mindegyikében 1-1 királyi kegy kártyát kell megfordítani.

Például, az első fordulóban az első királyi parancs kártyát kell felfedni, ezen 5 fal látható.



Királyi parancsok

A királyi parancs kártyák pontszerzési lehetőségeket biztosítanak minden játékos számára. A királyi parancs mezők alatt sárga zászlókban láthatók a játék végén megszerezhető pontok. Amennyiben egy játékos az első királyi parancs feltételeit teljesíti (a fenti példában ez 5 fal megépítése), azzal 4 győzelmi pontot szerez. A második királyi parancs teljesítéséért 6, a harmadikért pedig 8 győzelmi pont jár. Minden játékos minden olyan királyi parancsért megkapja a teljes pontszámot, aminek a feltételeit teljesíteni tudja.

Királyi kegyek

Ezek a kártyák újabb, mindenki által használható akcióhelyeket nyitnak meg minden fordulóban. Minden királyi kegy fordulónként egyszer használható (nem üríthetők ki imádkozás akcióval, erről bővebben a későbbiekben lesz szó).

3. A **kocsmapakliból** fordíts fel a játékosok számánál 1-gyel több kártyát!

Például, 4 fős játék esetén 5 kocsmakártyát kell felfedni:



4. Minden játékos húzza fel a saját **lovagpaklija** 3 felső kártyáját, vegye kézbe azokat, majd a következőket kell tenni:

- minden játékos kiválaszt 1-et a 3 lovagkártya közül, amit az aktuális forduló során használni fog. Ezt a saját játékos tábla bal oldalán látható lovagmezőre kell helyezni képpel lefelé.
- A kézben maradt 2 kártya közül 1-et vissza kell helyezni a saját lovagpakli tetejére képpel lefelé (a következő fordulóban ez a kártya újra kézbe fog kerülni).
- A kézben maradt kártyát pedig képpel lefelé a lovagpakli aljára kell helyezni.

Az aktuális fordulóra
kapott 2 munkás.

Az aktuális
forduló átmeneti
tulajdonságnövekedései.

A lovag neve.

Az aktuális fordulóban
érvényes különleges
képesség.



Annak kiválasztása, hogy melyik lovagot fogod használni az aktuális forduló során (illetve, hogy melyiket helyezed a lovagpakli tetejére és aljára) kulcsfontosságú döntés!

Minden lovag azonnal ad 2 munkást az aktuális fordulóra. Emellett átmenetileg megnöveli 1 vagy több tulajdonságod szintjét, és egy különleges képességgel is rendelkezik, amit az aktuális fordulóban használhatsz.

Például, Engelbert 1 harcossal (piros) és 1 felderítővel (zöld) érkezik. Az erőd szintjét 3-mal, a hited szintjét pedig 1-gyel növeli. Ezen kívül minden alkalommal, amikor ebben a fordulóban betolakodókat támadsz meg, 2 ezüstöt kapsz.

5. A kezdőjátékkal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányba haladva minden játékos fordítsa meg a kiválasztott lovagkártyáját, és vegye magához a kártyán látható **2 munkást** a készletből! Ezt követően szintén körsorrendben minden játékos válasszon 1-et a még rendelkezésre álló, képpel felfelé lévő kocsmakártyák közül, és gyűjtse be a készletből a kiválasztott kocsmakártyán látható **4 munkást**!

Megjegyzés: Miután egy játékos kiválasztott egy kocsmakártyát, fordítsa azt el 90 fokkal, hogy egyértelmű legyen, a többiek ezt a kártyát már nem választhatják. Minden fordulóban marad majd 1 olyan kocsmakártya, amit senki sem választott.

A lovagkártya és a kocsmakártya alapján elvett munkásokat minden játékos helyezze a saját játékosablaja alá! Amikor mindenki végzett a lovagkártya felfordításával, a kocsmakártya kiválasztásával, és a 2+4 munkás elvételével, a játék folytatódik a következő lépéssel.

6. A kezdőjátékkal kezdve, az óramutató járásával megegyező irányba haladva, amikor egy játékos sorra kerül, vagy **végrehajt egy akciót, vagy passzol**. Ez addig folytatódik, amíg minden játékos passzol. Az akciókhoz tartozó szabályok részletei a következő oldalakon olvashatók.
7. Amikor minden játékos passzolt (*lásd 24. oldal*), a központi játéktáblát elő kell készíteni a következő fordulóra. Ennek lépései:
- Amennyiben a városlakók sorában a jobb szélső mező fölött maradt városlakókártya, azt dobj el, majd csúsztasd a többi városlakókártyát (*ha van*) jobbra amennyire lehet, a kártyák között ne maradjon üres hely. Ezt követően a városlakópakli tetejéről **fordíts fel annyi új városlakót**, hogy az üresen maradt mezők mindegyike fölött legyen 1-1 városlakókártya. A városlakókártyák száma korlátozott; ha a városlakópakli elfogy, nem kell megkeverni a dobópaklit!
 - Amennyiben a betolakodók sorában a bal szélső mező alatt maradt betolakodókártya, azt dobj el, majd csúsztasd a többi betolakodót (*ha van*) balra amennyire lehet, a kártyák között ne maradjon üres hely. Ezt követően a **betolakodópakli tetejéről fordíts fel** annyi új betolakodót, hogy az üresen maradt mezők mindegyike alatt legyen 1-1 betolakodó. A betolakodókártyák száma korlátozott; ha a betolakodópakli elfogy, nem kell megkeverni a dobópaklit!
 - Távolítsd el az összes, ebben a fordulóban felfordított **kocsmakártyát**, ezeket helyezd a kocsmapakli bal oldalára képpel felfelé egy dobópakliba! Ha a kocsmapakli elfogyna, csak keverd meg a dobópaklit, majd képezz belőle egy új kocsmapaklit!
 - Minden, királyi kegy kártyára helyezett munkást vissza kell helyezni a készletbe (*a 3. fordulótól kezdve*).

Például, az első forduló után így néz ki a központi játéktábla:



Az előző oldalon kiemelt lépéseket követve, a jobb szélső városlakót (behajtó) el kell dobni. Ezt követően, az ott maradt 2 városlakót (apród és védő) a két, jobb szélen lévő mező fölé kell csúsztatni, így a védő oda kerül, ahol az előbb még a behajtó volt. Ezután fel kell fordítani 3 új városlakókártyát a városlakópakli tetejéről a 3 üres mező fölé, az apródtól balra.

Nincs betolakodó kártya a bal szélső mező alatt, így nem kell betolakodót eldobni. A megmaradt 4 betolakodót balra kell csúsztatni (mindegyik 2 mezővel balra kerül), és 2 új betolakodót kell felfordítani a betolakodó pakli tetejéről a két üresen maradt helyre, a zsoldostól jobbra.

Végül, össze kell gyűjteni az 5 kocsmakártyát, és a kocsmapakli melletti dobópakliba kell helyezni.



Ahogy az előző oldalakon is szó esett róla, miután minden játékos felfedte az aktuális fordulóra a lovagkártyáját, kocsmakártyát választott, és minden munkást begyűjtött, a játékosok elkezdnek akciókat végrehajtani. Amikor egy játékos sorra kerül, egy akciót hajt végre, amikor pedig valaki vagy nem tud, vagy nem akar a körében akciót végrehajtani, passzol. Ez addig tart, amíg minden játékos passzol.

A játékosok a körükben a kiválasztott akció végrehajtásakor 1 vagy több munkást helyeznek a saját készletükből a saját játékosablájukra, vagy a központi játéktáblán lévő felfedett királyi kegy kártyák egyikére. A játékosablák bal oldalán található akciók a stratégiafejlesztést és az erőforrásgyűjtést segítik. A játékosablák jobb oldalán található akciók a pontszerzést és a tulajdonság szintek növelését segítik.

A játékosablák jobb oldali akcióinak végrehajtásához minden esetben valamelyik meghatározott tulajdonságra van szükség, a jutalom pedig mindig egy másik tulajdonság növekedése. A játék szabályainak tanulásakor (illetve tanításakor) kiemelten fontos megérteni, hogy ezek hogyan működnek. Az akciók fejlécében a bal oldalon látható a szükséges tulajdonság, jobb oldalon pedig az a tulajdonság, ami az akcióval növelhető.

Például, a megerősítéshez befolyásra (kék) van szükség, jutalomként az erő (piros) növekszik.



A különböző akciók működésének részletei a továbbiakban olvashatók, az imént olvasott koncepciót azonban fontos megérteni és megjegyezni.

Minden akció végrehajtásához meghatározott számú, és gyakran meghatározott típusú (*színű*) munkásra van szükség.

A munkások színes és átlátszó mezőkre történő lehelyezéséhez tartozó szabályok:

- Átlátszó mezőre bármilyen típusú munkás helyezhető (színtől függetlenül).
- A színes mezőkre csak megegyező színű munkás helyezhető.
- A bűnözők (*lilák*) univerzális munkásként mind átlátszó, mind tetszőleges színű mezőkre helyezhetők.

Például, a megerősítéshez 1 kereskedőre (kék), 1 tetszőleges típusú munkásra és 1 felderítőre (zöld) van szükség, de a kereskedő és a felderítő helyett bűnöző (lila) is használható.

Fontos szabály: a játékosok legfeljebb 7-szer hajthatják végre a beavatás, a megerősítés, elszállásolás, feloldozás és térítés akciókat. Arra azonban nincs megkötés, hogy hányszor támadhatnak.

Fejlesztés

Ennek az akciónak a végrehajtásához pontosan 2, tetszőleges típusú munkásra van szükség, a költsége pedig 4 ezüst.

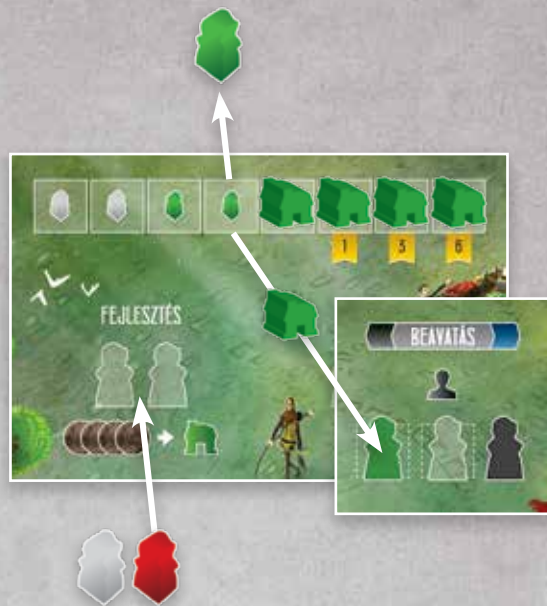
Helyezd le a 2 munkást, majd fizess 4 ezüstöt (az ezüst visszakerül a közös készletbe)! Ezután a játékos táblán balról az első műhelyt helyezd át egy tetszőleges akciómezőre a játékos táblád jobb oldalán!

Minden akciónál az első 2 mező körül fehér szaggatott körvonal látható. A fejlesztés akció végrehajtásakor ezekre a mezőkre helyezhető műhely. **Azzal, hogy az akciómezőkre műhelyek kerülnek, a jövőben kevesebb munkásra lesz szükség az adott akció végrehajtásához, az akciómezőkre helyezett műhelyek gyakorlatilag állandó munkásként funkcionálnak.** A játékos tábla jobb oldalán található 6 akció mindegyikéhez legfeljebb 2 műhely kerülhet.

A műhely lehelyezése után azonnal kapsz egy olyan munkást, amilyen azon a mezőn látható, ahonnan a műhelyt elvetted!

Például, ez a játékos úgy dönt, hogy 1 földművesét (fehér) és 1 harcosát (piros) lehelyezi a fejlesztés akciómezőire. 4 ezüstöt fizet a közös készletbe, és úgy dönt, hogy a beavatás akció bal oldali mezőjét fejleszti. Innentől szerzetes beavatásához csak 2 munkásra lesz szüksége. Ezen felül pedig azonnal kap egy munkást (1 felderítőt) a közös készletből.

Megjegyzés: A játékosok olyan mezőre is helyezhetnek műhelyt, ahol jelenleg munkás van (a forduló korábbi részében kerülhetett ide). Ilyenkor egyszerűen csak vissza kell helyezni a közös készletbe azt a munkást, aminek a helyére a műhely kerül.



Toborzás

Ennek az akciónak a végrehajtásához 1 vagy 2 munkásra van szükség, és ezüst költsége is lehet. A költségek a városlakókártyák alatti mezőkön láthatók, a központi játéktábla bal oldalán. Balról nézve az első 2 városlakó ezüstök kifizetése helyett adósságkártya elvételével is felfogadható. Amikor egy játékos adósságot kap, azt az adósságpakliból kell elvenni, és a kifizetetlen oldallal felfelé kell a saját játékos tábla mellé helyezni.

Fontos szabály: Ha sorra kerülve csak 1 munkást helyezel le a körödben a toborzáshoz, akkor ugyanannak a fordulónak egy későbbi körében újra sorra kerülve nem helyezhetsz ide egy második munkást. Egyetlen akció keretében kell eldöntened, hogy csak az első, vagy mindkét akciómezőre helyezel munkást.

✕ Amikor 1 munkás lehelyezése mellett döntesz, akkor azt a bal oldali akciómezőre kell helyezned, és ez bármilyen típusú munkás lehet. 1 munkás lehelyezésével **eldobhatsz egy városlakókártyát** a központi játéktábla bal oldalán lévő városlakók sorából (ez a városlakó tulajdonképpen küldetésre indul). Ilyenkor az eldobott városlakókártyán csak a jobb felső sarokban látható ikonokat kell figyelembe venni, az itt látható jutalmakat azonnal megkapod, majd a városlakókártya a dobópakliba kerül.

Például, az alul látható apát eldobása (küldetésre küldése) 2 ezüstbe kerül, és azonnal ad 1 papot és 1 földművest.

+ Amikor 2 munkás lehelyezése mellett döntesz (ezek közül az egyiknek harcosnak kell lennie), lehetőség nyílik, hogy **egy városlakót felfogadj a csapatodba**. Ennek az akciónak a végrehajtásakor a városlakókártyán csak az alsó részen látható ikonok érvényesülnek. Ezek olyan folyamatosan érvényben lévő képességeket mutatnak, amelyeket figyelembe kell venni a játék további részében, emellett pedig azonnali jutalmat is tartalmazhatnak. Az így felfogadott városlakókat a saját játékos táblád mellé kell helyezned, képpel felfelé.

Például, az alul látható kapuőr felfogadása 3 ezüstbe vagy 1 adósságkártyába kerül, és azonnali jutalomként 1 ezüstöt ad. Onnantól kezdve, hogy a játékos felfogadta, minden alkalommal, amikor ez a játékos a megerősítés akcióit hajtja végre, kap 1 ezüstöt.



Vadászat és kereskedelem

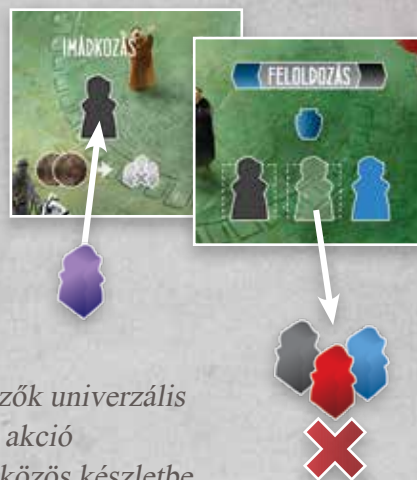
Mindkét akció esetében az akció végrehajtásához 1 vagy 2 munkásra van szükség. Ha 1 munkás lehelyezése mellett döntesz, az tetszőleges típusú lehet, és a bal oldali akciómezőre kell helyezned. Jutalomként **vadászat esetén 1 ellátmányt, kereskedelem esetén 1 ezüstöt kapsz**. Ha 2 munkás lehelyezése mellett döntesz, a jobb oldali akciómezőre az akciómezővel megegyező színű munkást kell helyezned (*vadászat esetében felderítőt, kereskedelem esetében kereskedőt*). Jutalomként az adott erőforrásból 3-at kapsz a közös készletből (*1+2 ellátmány, vagy 1+2 ezüst*).



Fontos szabály: Ha sorra kerülve 1 munkást helyezel le a körödben, akkor ugyanannak a fordulónak egy későbbi körében újra sorra kerülve nem helyezhetsz ide egy második munkást. Egyetlen akció keretében kell eldöntened, hogy csak az első, vagy mindkét akciómezőre helyezel munkást.

Imádkozás

Ennek az akciónak a végrehajtásához 1 papra (*fekete*), továbbá 2 ezüst kifizetésére van szükség. Helyezd le a papot, majd fizess 2 ezüstöt (*az ezüst visszakérül a közös készletbe*)! **Ezután az összes munkást eltávolíthatod egy játékosabládon lévő akció mezőiről** (*a munkások visszakérülnek a közös készletbe*). Ez az akció azért előnyös, mert így szabadabbá tehetők egy másik akcióhoz tartozó akciómezők, így ugyanabban a fordulóban újra használható az adott akció.



Például, ez a játékos úgy dönt, hogy 1 bűnözőjét (emlékeztetőképpen, a bűnözők univerzális munkásnak minősülnek) lehelyezi, és kifizet 2 ezüstöt, hogy imádkozzon. Az akció eredményeképpen a feloldozás akciónál lévő összes munkást visszahelyezi a közös készletbe.



Összeesküvés

Ennek az akciónak a végrehajtásához 1 tetszőleges típusú munkásra van szükség, és az akció végrehajtásáért 1 bűnözőt (*lila*) kapsz. **Minden alkalommal, amikor bűnözőhöz jutsz, azonnal kapsz 1 gyanúártyát is.** A gyanúártyák működéséről a 22. oldalon olvashatók részletek.



Beavatás

Ennek az akciónak a végrehajtásához 3 munkásra van szükség (1 felderítőre, 1 tetszőleges típusú munkásra és 1 papra), továbbá egyre több ellátmány beadására. [Az ellátmányköltségek a játékos táblára helyezett szerzetesek fölött láthatók.](#) Az első 3 szerzetes esetében 1-1 ellátmány beadására van szükség. A következő 2 szerzetesnél 2-2, az utolsó 2 szerzetes esetében pedig 3-3 ellátmány beadására van szükség. Mindig balról nézve az első szerzetesedet avathatod be, nem veheted el azokat tetszőleges sorrendben.

Ennek az akciónak a végrehajtásakor a hitedet használod, hogy a szerzetesedet a központi játéktáblára helyezd. A **hitzinted** határozza meg, hogy hova helyezheted (avathatod be) szerzeteseidet. [Ez a korlátozás a központi játéktábla jobb oldalán alul látható a hit \(fekete\) zászlókban.](#) Balról jobbra haladva minden terület (közvetlenül a betolakodó mezők fölött) egyre nagyobb hitet igényel (az első terület nem igényel hitet, a második területen legalább 2-es szintű hitre van szükség, a harmadikon legalább 4-es szintű hitre van szükség, stb.). Ahhoz, hogy egy adott területen szerzetest avathass be, a területen kell lennie üres mezőnek is a lehelyezéshez (nem tartalmazhat sem szerzetest, sem előőrset). Ezek a központi táblán lévő négyzet alakú mezők, és mindegyik valamilyen azonnali jutalmat tartalmaz. Fontos, hogy bizonyos mezők csak 3 vagy 4 fős játék esetén elérhetők. [Ezen felül az éppen beavatott szerzetes mezőjén láthatóvá válik 1 kék \(befolyás\) zászló, így a befolyásszinted is nő 1-gyel \(1-gyel feljebb kell léptetni a kék jelölőt a tulajdonságsávon\).](#)

Például, ez a játékos úgy dönt, hogy beavat egy szerzetest. Mivel korábban fejlesztette a beavatás akcióját, csak 2 munkásra van szüksége. A játékos lehelyezi 2 munkását, és bead 1 ellátmányt a közös készletbe. Jelenleg 3-as szintű a hite (a tulajdonságszintből adódóan 2, plusz még 1 az aktuális lovag miatt), és úgy dönt, hogy a szerzetesét a központi játéktábla második területén helyezi le, ezért pedig azonnal kap 1 felderítőt (zöld) a közös készletből. Mivel az elvett szerzetesével egy befolyás zászlót fedett fel, 1-gyel nő a befolyásszintje is, emiatt a befolyásjelölőjét (kék) egy szinttel feljebb lépteti a tulajdonságsávon.





Megerősítés

Ennek az akciónak a végrehajtásához 3 munkásra van szükség (1 kereskedőre, 1 tetszőleges típusú munkásra és 1 felderítőre), továbbá egyre több ellátmány beadására. **A játékosablák tetején a falmezőknél látható az ellátmányköltség.** Az első 3 fal esetében 1-1 ellátmányra van szükség. A következő 2 falhoz 2-2, az utolsó 2 falhoz 3-3 ellátmány beadására van szükség. Mindig balról jobbra, sorban kell építened a faladat, nem hagyhatsz ki mezőket, nem építhetsz tetszőleges sorrendben.

Ennek az akciónak a végrehajtásakor a befolyásodat használod, tehát ahhoz, hogy a megerősítés akciót végrehajthasd, rendelkezned kell a megfelelő befolyással. **Ez a korlátozás a játékosablák tetején látható** (az első fal megépítéséhez nincs szükség befolyásra, a másodikhoz legalább 1-es, a harmadikhoz legalább 3-as szintű befolyásra van szükség, stb.). Amikor fallal erősíted meg a várost, a falpakli felső lapját kell felhúznod, és azt a saját játékosablák fölé kell helyezned a megfelelő falmező fölé. **Minden falkártya azonnali jutalmakat tartalmaz.** Ezek között mindig lesz legalább 1 erőnövekedés (piros zászló).



A játékos a fenti példában úgy dönt, hogy megépíti a negyedik falát. Az előző oldali példából tudjuk, hogy 5-ös szintű a befolyása (mivel a beavatás akcióval 1-gyel nőtt, a lovagja pedig átmenetileg 3-mal növeli a befolyásszintjét). Lehelyezi a 3 szükséges munkását a megerősítés akciómezőkre, de a lovagja (Herbert) különleges képességének köszönhetően ez az akció nem kerül neki ellátmányba. Felhúzza a falpakli felső kártyáját, és a játékosabláján balról az első üres falmező fölé helyezi azt. Ez az új fal azonnal növeli 1-gyel a játékos erőszintjét, emiatt az erőjelölőjét (piros) egy szinttel feljebb lépteti a tulajdonságsávon. Emellett pedig 2 munkáshoz is jut (1 földműveshez és 1 harcoshoz). Amikor ez a játékos legközelebb megerősítés akciót szeretne végrehajtani, ahhoz legalább 7-es szintű befolyásra és 2 ellátmány beadására lesz szüksége.

Elszállásolás

Ennek az akciónak a végrehajtásához 3 munkásra van szükség (1 kereskedőre, 1 tetszőleges típusú munkásra és 1 harcosra), továbbá egyre több ellátmány beadására. **Az ellátmányköltségek a játékos táblákra helyezett előőrsök fölött láthatók.** Az első 3 előőrshöz 1-1 ellátmány beadására van szükség. A következő 2 előőrshöz 2-2, az utolsó 2 előőrshöz 3-3 ellátmány beadása szükséges. Az elszállásolás akció végrehajtásakor mindig balról az első előőrst veheted el, nem választhatsz tetszőleges sorrendben.

Ennek az akciónak a végrehajtásakor az erődet használod, hogy előőrst helyezz a központi játéktáblára. Az erőd határozza meg, hogy hova helyezhetsz előőrst. **Ez a korlátozás a központi játéktábla jobb oldalán alul látható az erő (piros) zászlókban.** Balról jobbra haladva minden terület (a betolakodó mezők fölötti területek) egyre nagyobb erőt igényel (az első területen legalább 1-es, a második területen legalább 3-as, a harmadik területen legalább 5-ös szintű erőre van szükség, stb.). Ahhoz, hogy elszállásolás akcióval előőrst építhess egy területre, azon a területen kell lennie üres mezőnek (nem tartalmazhat sem szerzetest, sem előőrst). Ezek a központi táblán lévő négyzet alakú mezők, és mindegyik valamilyen azonnali jutalmat tartalmaz. Fontos, hogy bizonyos mezők csak 3 vagy 4 fős játék esetén elérhetők. **Ezen felül az éppen megépített előőr mezőjén láthatóvá válik 1 hit (fekete) zászló, így a hitszinted is nő 1-gyel (1-gyel feljebb kell léptetni a fekete jelölőt a tulajdonságsávon).**

Például, ez a játékos úgy dönt, hogy elszállásolás akcióval előőrst épít. Lehelyezi a 3 szükséges munkást, és bead 1 ellátmányt a közös készletbe. Mivel 5-ös szintű az ereje, úgy dönt, hogy a központi játéktáblán a harmadik területre építi meg az előőrst. Jutalomként azonnal végrehajthat egy imádkozás akciót (eltávolíthatja a saját játékos táblájáról egy akcióról az összes munkást). Mivel az előőr elvételekor egy hit (fekete) zászlót fed fel, 1-gyel nő a hitszintje, emiatt a hitjelölőjét (fekete) 1-gyel feljebb lépteti a tulajdonságsávon.



Feloldozás

Ennek az akciónak a végrehajtásához 3 munkásra van szükség (1 papa, 1 tetszőleges típusú munkásra és 1 kereskedőre) továbbá egyre több ezüst beadására. **Az ezüstköltség a játékos táblán, az egyes korszok fölött látható.** Az első korszok költsége 1 ezüst. A következő 3 korszokhoz 2-2, az utolsó 3 korszokhoz 3-3 ezüst beadására van szükség. A feloldozás akcióval mindig balról az első elérhető korszokot veheted el (ez mindig az aktuálisan legkisebb értékű), nem választhatsz tetszőleges sorrendben.

Ennek az akciónak a végrehajtásakor a befolyásodat használod, tehát ahhoz, hogy a feloldozás akciót végrehajthasd, rendelkezned kell a megfelelő befolyással. **Ezt a korlátozást a korszokon lévő számok határozzák meg.** Legalább akkora szintű befolyással kell rendelkezned, mint a korszokon látható szám. A feloldozás akció végrehajtásakor a saját játékos táblán balról az első rendelkezésre álló korszokot helyezd át a jobb oldalon lévő, még üres korszomezők egyikére (amin még nincs másik korszok). Ezek a mezők mind valamilyen azonnali jutalmat tartalmaznak. **Ezen felül minden korszok áthelyezésekor láthatóvá válik 1 hit (fekete) zászló, így a hitszinted is nő 1-gyel** (1-gyel feljebb kell léptetni a fekete jelölőt a tulajdonságsávon). Végül pedig lehetőség van 1 saját, játékos táblád felett lévő gyanúkártya azonnali eldobására.

Az alábbi példában a játékos úgy dönt, hogy feloldozás akciót hajt végre. Lehelyezi a 3 szükséges munkást, és befizet 1 ezüstöt a közös készletbe. Az első feloldozáshoz nincs szükség befolyásra. Úgy dönt, hogy az első korszokját az egyik "adósság kifizetése" mezőre helyezi, így azonnal megfordíthatja egy kifizetetlen adósságkártyáját. Emellett eldobhat egy játékos táblája felett lévő gyanúkártya is. Mivel hit (fekete) zászlót fedett fel a korszok elvételekor, 1-gyel nő a hitszintje, így a hitjelölőjét (fekete) 1-gyel feljebb lépteti a tulajdonságsávon.



Támadás

Ennek az akciónak a végrehajtásához 3 munkásra van szükség (1 felderítőre, 1 tetszőleges típusú munkásra és 1 harcosra). Ezen felül, nem kötelező költségként, szükség lehet ezüst befizetésére, ennek részletei lejjebb olvashatók.

Ennek az akciónak a végrehajtásakor a játékosok erejüket használva betolakodókat támadnak meg. Azt, hogy mely betolakodókat támadhatod meg, a betolakodókártyák feletti mezők erő (piros) zászlóiban látható szám határozza meg (közvetlenül 1-1 betolakodókártya felett). Ahhoz, hogy megtámadhass egy betolakodót, legalább akkora szintű erővel kell rendelkezned, mint a zászlóban látható szám. Ugyanakkor minden hiányzó 2 erőért befizethetsz 1 ezüstöt a közös készletbe, hogy végrehajthasd a támadást (másképpen fogalmazva 1 ezüstbe kerül minden olyan betolakodókártya átugrása, ami attól a betolakodókártyától jobbra van, amit az erőszint alapján még megtámadhatnál). A befizetett ezüstökkel tulajdonképpen helyi harcosokat bérelsz fel. Amikor betolakodót támadsz meg, kizárólag a jobb felső sarokban lévő ikonokat kell figyelembe venni a betolakodókártyán. Ezek az akció végrehajtásáért járó azonnali jutalmakat jelentik, és mindig lesz köztük legalább 1 befolyásnövekedés (kék zászló). Miután megtámadtad a betolakodót és megkaptad érte a jutalmat, helyezd a legyőzött betolakodót képpel lefelé a játékos táblád mellé.

Az alábbi példában a játékos úgy dönt, hogy megtámadja a 7-es erősségű mező alatti zsoldost. Az aktuális ereje 5-ös szintű, így 1 ezüstöt befizet a közös készletbe a hiányzó 2 szintnyi erőért cserébe. Azonnal nő 1-gyel a befolyása, így a befolyásjelölőjét (kék) 1-gyel feljebb lépteti a tulajdonságsávon. Ezen felül 2 földművest is kap a közös készletből, a zsoldost pedig képpel lefelé a saját játékos táblája mellé helyezi.





Térítés

Ennek az akciónak a végrehajtásához 3 munkásra van szükség (1 harcosra, 1 tetszőleges típusú munkásra és 1 papra), továbbá egyre több ezüst beadására. **Az ezüstköltség a játékosablád alján található kártyamezőkön látható.** Az első térítésnek nincs ezüstköltsége, a második térítéshez 1, a következő 3 térítéshez 2-2, az utolsó 2 térítéshez pedig 3-3 ezüst befizetésére van szükség. A megtérítetteket mindig a játékosablád alá kell helyezned balról jobbra haladva, egy mezőt sem kihagyva.

Ennek az akciónak a végrehajtásakor a játékosok a hitüket használva betolakodókat térítenek meg. Azt, hogy mely betolakodókat térítheted meg, a betolakodókártyák feletti mezők hit (fekete) zászlóiban látható szám **határozza meg** (közvetlenül 1-1 betolakodókártya felett). Ahhoz, hogy megtéríthess egy betolakodót, legalább akkora szintű hittel kell rendelkezned, mint a zászlóban látható szám. Amikor betolakodót térítesz meg, **kizárólag a betolakodókártya alsó részén lévő ikonokat kell figyelembe venni. Ezek játék végi pontszerzési lehetőségeket jelentenek, emellett 1 vagy több azonnali erőnövekedést (piros zászló) is tartalmaznak.** Miután megtérítetted a betolakodót és megkaptad érte a jutalmat, a megtérített betolakodót a játékosablád alá, a következő üres mező alá kell helyezni (nem megfedkezve a szükséges ezüstök megfizetéséről).

Az alábbi példában a játékos úgy dönt, hogy a 2-es hit alatti bérgyilkost megtéríti. Mivel a hitszintje 4-es (3-as hitszint a tulajdonságávon és további 1 a lovagja miatt), ennek nincs akadálya. A bérgyilkos megtérítéséhez 2 ezüstöt kell fizetnie a közös készletbe, ugyanis a játékosablája alatt a következő üres mezőnek ennyi a költsége. A bérgyilkos megtérítésével azonnal 2-vel nő az ereje, így az erőjelölőjét (piros) 2-vel feljebb lépteti a tulajdonságávon. A játék végén a bérgyilkos 1 győzelmi pontot ad minden szaracénért, akit a játékos a játék folyamán megtámadott.



Adó

Minden alkalommal, amikor adót szerzel (*piros érme szimbólum*), el kell vened a megfelelő mennyiségű ezüstöt az adókészletből. **Az adó elvétele kötelező akció**, így légy óvatos vele! Vannak olyan helyzetek, amikor egy akció végrehajtásának következtében adót kell eltávolítanod az adókészletből, bár ez aktuálisan nem előnyös a számodra.

Gyanú

Minden alkalommal, amikor bűnözőt kapsz a saját készletedbe, azonnal kapsz 1 gyanúkártyát is. A kapott gyanúkártyát mindig a gyanúpakli tetejéről kell felhúznod, és a játékosablád jobb felső részéhez kell helyezned képpel felfelé (amennyiben már van nálad gyanúkártya, annak tetejére helyezve), mindenki számára látható módon. Amikor gyanúkártyát veszel el, azonnal el kell vened a kártyán látható mennyiségű ezüstöt is (*0, 1 vagy 2*) az adókészletből (*a központi játéktábla közepe felett*).

Ha a gyanúpakli üres, keverd meg a gyanú dobópaklit, és képezz belőle egy új gyanúpaklit! Abban a ritka esetben, amikor egy játékosnak gyanúkártyát kellene húznia, és sem a gyanú húzópakliban, sem a dobópakliban nincs kártya, azonnal inkvizícióra kerül sor. Az inkvizíció végrehajtása után már lesznek eldobott gyanúkártyák, így lehetőség nyílik új gyanúpakli létrehozására.

Abban az esetben, amikor egy játékosnak az adókészletben rendelkezésre álló ezüstről többet kellene elvennie, a maradékot az ezüstkészletből kell elvennie. Az adókészlet kiürülésekor, azaz az utolsó itt lévő ezüst elvételekor azonnal inkvizícióra kerül sor. Emiatt, ha egy játékosnak egyszerre 1-nél több gyanúkártyát kellene húznia, minden gyanúkártyát egyesével kell végrehajtani.

Például, ez a játékos 2 bűnözőt szerzett. Az első gyanúkártyán 2 érme látható, azonban az adókészletben már csak 1 van. A játékos elveszi ezt az 1 érmét az adókészletből, a második érmét pedig a közös készletből veszi el.



Mivel kiürült az adókészlet, azonnal inkvizícióra kerül sor. A játékosnak az inkvizíció végrehajtása után kell felhúzni a második bűnözőért járó gyanúkártyát.



Adósságok

A játékosok számos módon kaphatnak, fizethetnek ki és pusztíthatnak el adósságkártyákat.

Amikor adósságot kapsz, helyezz egy adósságkártyát magad elé a “kifizetetlen” oldallal felfelé! A játék végén minden kifizetetlenül maradt adósságkártyád után 3 győzelmi pontot veszítesz.

Amikor kifizetsz egy adósságot, fordítsd meg az előtted lévő kifizetetlen adósságkártyák egyikét a kifizetett oldalára, és hagyd magad előtt!

Amikor elpusztítasz egy adósságot, az adósságkártyát azonnal vissza kell helyezni az adósságpakliba.



“kifizetetlen”



“kifizetett”

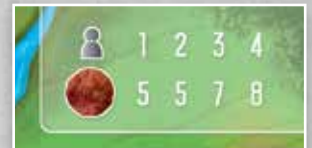


Az inkvizíció

Minden alkalommal, amikor az adókészletből az utolsó érmét is elveszi egy játékos, (vagy egy játékosnak gyanúkártyát kellene húznia, és sem a gyanú húzópakliban, sem a dobópakliban nincs kártya) **inkvizícióra kerül sor**. Ennek során a legtöbb gyanúkártyával rendelkező játékos(ok) azonnal kap(nak) 1 adósságkártyát. Amennyiben egy játékos sem rendelkezik gyanúkártyával, senki sem kap adósságot. Minden játékos, aki az inkvizíció során adósságkártyát kap, dobja el a gyanúkártyáinak a felét (*lefelé kerekítve*) a központi játéktábla jobb felső sarkában lévő gyanú dobópakliba. Amikor a játékosoknak gyanúkártyákat kell eldobniuk, mindig a saját gyanúpaklijuk tetejéről dobják el a lapokat, tehát a legtöbb szerzett gyanúkártyákat dobják el először.

Számos városlakó képessége az inkvizíció során aktiválódik. *Például, a cselszövő lehetővé teszi a tulajdonosa számára, hogy még a legtöbb gyanúkártyával rendelkező játékos kijelölése előtt eldobjon 1 gyanúkártyát.*

A játékosok a saját városlakóik képességeit bármilyen sorrendben végrehajthatják, de még az adósságkártyák kiosztása előtt végre kell hajtani az összes képességet.



Miután az adósságkártyákat kiosztottátok, és az érintett játékosok eldobták a gyanúkártyákat, az adókészletet újra fel kell tölteni ezüsttel a közös készletből. Az adókészlet alatti leírás megmutatja, hogy játékoszámtól függően mennyi ezüst kerül az adókészletbe.

Ebben a példában inkvizícióra kerül sor. A játékosok 1, 0, illetve 3, 3 gyanúkártyával rendelkeznek. A két játékos, aki 3 gyanúkártyával rendelkezik, kap 1-1 adósságkártyát, és eldob 1-1 gyanúkártyát. Ezt követően pedig 8 ezüstöt kell a közös készletből az adókészletbe helyezni.

Amint már egy akciót sem tudsz végrehajtani, mivel egy munkással sem rendelkezel, vagy ha úgy döntesz, hogy az adott fordulóban már nem hajtasz végre további akciót, passzolnod kell. Amikor így teszel, **le kell vened az összes, saját játékoslábadon lévő munkásodat**, és vissza kell helyezned ezeket a közös készletbe. **Legfeljebb 3 munkást tarthatsz meg a saját készletedben a következő fordulóra.** Ha a passzolás pillanatában a saját készletedben 3-nál több munkással rendelkezel, vissza kell helyezned a közös készletbe annyit, hogy végül csak 3 maradjon előtted.

Miután passzoltál, az adott fordulóban már nem hajthatsz végre további akciót. Ugyanakkor ettől függetlenül az inkvizíció hatással lehet rád *(azaz elképzeld, hogy adósságkártyát kapsz és gyanúkártyákat kell eldobnod)*. Emellett pedig a passzolástól függetlenül bizonyos városalakók képességei továbbra is aktiválhatók *(házaló árusok, cselszövők, apródok, stb.)*.

Miután minden játékos passzolt, kövessétek a 10. oldalon található új forduló előkészítését (7. lépés). **Amennyiben ez volt a 7. forduló, a játék véget ér, és a pontozás következik.**

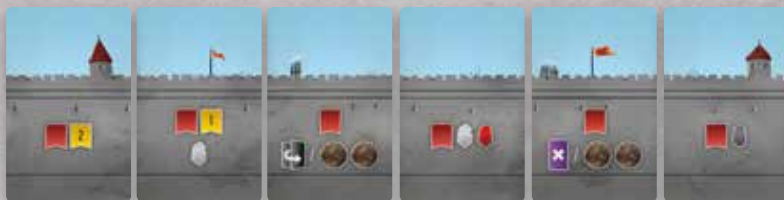
JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

A játék a 7. forduló végén azonnal véget ér. A játékosok összesítsék a pontjaikat az alábbiak szerint:

Teljesített királyi parancsok	Tulajdonságsáv <i>(a három tulajdonságjelölő állása alapján)</i>
Fejlesztések <i>(legalább 6 teljesítése esetén)</i>	Elszállások <i>(legalább 5 teljesítése esetén)</i>
Adósságok <i>(kifizettek és kifizetetlenek)</i>	Feloldozások <i>(legalább 5 teljesítése esetén)</i>
Beavatások <i>(legalább 5 teljesítése esetén)</i>	Ezüst és ellátmány összesen <i>(3 erőforrásonként 1 győzelmi pont)</i>
Megerősítések <i>(legalább 5 teljesítése esetén, továbbá a falakon lévő győzelmi pontok)</i>	Térítések

A legtöbb pontot gyűjtő játékos a győztes. Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az lesz a győztes, aki több pontot szerzett a királyi parancsok teljesítésével. További döntetlen esetén az érintettek közül a kevesebb gyanúkártyával rendelkező játékos a győztes. Amennyiben pedig még e tekintetben is holtverseny lenne, minden érintett játékos győztesnek számít.

PÉLDA A PONTOZÁSRA



Az ebben a példában szereplő játékos 66 győzelmi pontot gyűjtött a következőkből:

Az első királyi parancs teljesítéséért 4 GyP (legalább 5 fal). A harmadik királyi parancs teljesítéséért 8 GyP (legalább 5 beavatás). 16 GyP az erőért, 13 GyP a befolyásért és 6 GyP a hitért. 5 GyP a 6 szerzetes beavatásáért. 3 GyP a 6 fal megépítéséért, továbbá az első 2 falkártyára nyomtatva még 3 GyP. A megtérített kalandora 3 GyP-t, a két megtérített harcosa 1-1 GyP-t, a megtérített bérgyilkosa pedig 3 GyP-t ér. 2 GyP a kifizetett adósságokért és -3 GyP a kifizetetlen adósságáért. Végül 1 GyP jár a megmaradt erőforrásaiért.

EGYSZEMÉLYES SZABÁLYOK: ELŐKÉSZÜLETEK

Az egyszemélyes játékmódban egy mesterséges ellenféllel méred össze erőd, amennyiben több GyP-t gyűjtesz, mint a mesterséges ellenfél nyertél.

Előkészületek

Az előkészületek a te részedről változatlanok. A mesterséges ellenfél előkészítéséhez kövesd a következő lépéseket:

1. Válaszd ki az egyik játékosablát és fordítsd meg a mesterséges ellenfél oldalára!
2. Helyezz fel a szokott módon 7 szerzetest, előőrsöt és korszót a mesterséges játékos táblájára.
3. Tornyozd a mesterséges ellenfél tulajdonságjelölőit a tulajdonságsáv 0 mezőjére, **a befolyás legyen alul, a hit középen, az erő pedig felül.**
4. Helyezd az erőforrás-jelölőt a mesterséges játékos táblájának bal oldalán található erőforrassáv bal szélső mezőjére!
5. Tedd félre az 5 db “királyi kegy” tervkártyát, majd a többi tervkártyát keverd meg, és képezz belőlük egy képpel lefelé fordított paklit a mesterséges játékos tábláján található jobb oldali kártyahelyen.



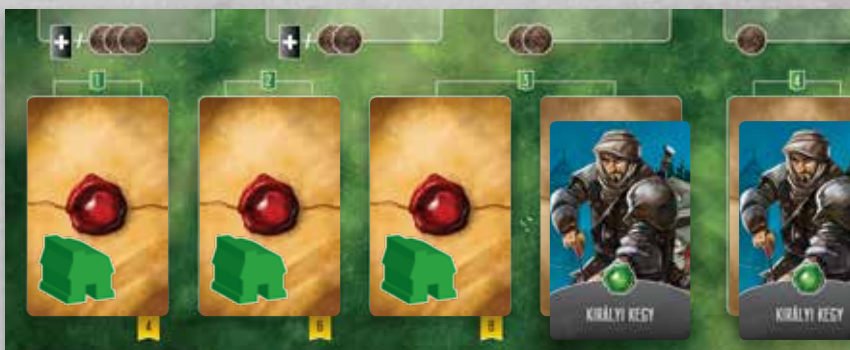
6. Döntsd el, hogy milyen nehézségi szinten szeretnél játszani! Keverd meg a 6 királyi parancs kártyát és a lenti leírás alapján fordíts meg közülük a nehézségi szintnek megfelelő mennyiségűt! Minden megfordított kártyáért helyezz a mesterséges játékos műhelyei közül 1-1-et a kártyán látható akciómezőkre a mesterséges játékos tábláján!

Könnyű = 1 királyi parancs kártya **Közepes = 3 királyi parancs kártya** **Nehéz = 5 királyi parancs kártya**

Például, ha a közepes nehézségi szintet választod, és 3 királyi parancs kártyát fordítasz meg (beavatás, támadás és feloldozás), akkor a mesterséges játékos táblájára, ezen helyszíneknek mindegyikére 1-1 mesterséges játékoshoz tartozó műhelyt kell helyezned.

Ezt követően keverd újra az összes királyi parancs kártyát, és helyezz közülük 3-at képpel lefelé a központi játéktáblára, ahogy a szokásos előkészületek során is tennéd.

7. Miután a központi játéktáblára felhelyezted mind a királyi parancs, mind a királyi kegy kártyákat, helyezz 1-1, mesterséges játékoshoz tartozó műhelyt minden királyi parancs kártyára, továbbá 1-1 királyi kegy tervkártyát a központi játéktáblán lévő király kegy kártyákra, képpel felfelé.



8. A kezdőjátékos-jelölőre nem lesz szükség, ugyanis mindig te kezded majd a fordulókat.

A fordulók előkészítése és a kocsmakártyák

Az 1-3. fordulókban helyezd az aktuálisan megfordított királyi parancs kártyán lévő, mesterséges játékoshoz tartozó műhelyt arra az akciómezőre, amit az aktuálisan felfedett királyi parancs kártya mutat. Ez segíti a mesterséges játékost a királyi parancsok teljesítésében. A 3-7. fordulókban egyszerűen csak helyezd az aktuálisan megfordított királyi kegy kártyán lévő tervkártyát a terv dobópakliba.

A kocsmakártyák közül mindig csak kettőt fordíts meg! Válassz 1-et a szokott módon! A mesterséges játékos nem kap munkásokat a kocsmakártyákról, de azonnal kap 1 gyanúkártyát minden bűnözőért, ami a ki nem választott kártyán van.

Erőforrássáv

A mesterséges játékos nem gyűjt ellátmányt, ezüstöt vagy adót. Ehelyett, bármikor, amikor erőforráshoz jutna, mozgasd a mesterséges játékos tábláján az erőforrás-jelölőt 1-gyel jobbra az erőforrássávon! **Ha ezüstöt kapna az adókészletből, azt a mennyiséget helyezd vissza a közös készletbe** (közben pedig mozgasd a megfelelő mennyiséggel az erőforrás-jelölőjét)! Amikor az utolsó, jobb szélső mezőről kellene tovább mozgatnod az erőforrás-jelölőt, helyezd vissza az első, bal szélső mezőre, és haladj tovább innen! **Minden alkalommal, amikor ez megtörténik mozgasd 1-gyel feljebb a mesterséges játékos legalacsonyabb szintű tulajdonságát!** Ha több tulajdonság között döntetlen állna fenn, mozgasd a felső tulajdonságjelölőt! *Ez utóbbi miatt fontos, hogy egymásra tornyozva tartsd a tulajdonságjelölőket, és ne egymás mellett.*



Az erőforrássáv nem csak a tulajdonságokat növeli a begyűjtött erőforrások miatt, hanem az egyes kártyatípusokkal történő interakciókról is dönt. Az erőforrássáv elrendezése a városlakókártyák (5 zöld kártya), a királyi kegy kártyák (5 zöld pecsét) és a betolakodókártyák (6 piros kártya) tényleges elrendezésére utal. **Amikor a mesterséges játékos ezen kártyák valamelyikével interakcióba lép, a mesterséges játékos (ha lehetséges) mindig azt a kártyát választja, amelyiken az erőforrás-jelölő van.** Amennyiben az erőforrás-jelölő által kijelölt kártya nem elérhető, a mesterséges játékos jobbra haladva a következő kártyát választja (követve az erőforrássávot). Amennyiben az utolsó, jobb szélső kártya a célpont, és nem tudja azt választani, az első, bal szélső kártyára halad tovább. Fontos figyelembe venni, hogy ha betolakodók esetében az ötödik kártyát kellene választania, de nem tudja, akkor először a hatodikra halad tovább, és csak ha az sem választható, akkor halad tovább az elsőre.

Például, jelenleg az erőforrás-jelölő a középső mezőn áll. Ez azt jelenti, hogy a mesterséges játékos balról számolva a harmadik kártyát választja. Amennyiben a harmadik kártya nem elérhető, a negyedik kártyára halad tovább, majd az ötödikre, és így tovább.

Minden alkalommal, amikor a mesterséges játékosnak gyanú- vagy adósságkártyát kellene eltávolítania, és nem rendelkezik eggyel sem, helyette az adósságkészletből helyez vissza 1 ezüstöt a közös készletbe. Ilyenkor azonban nem mozdul előre az erőforrás-jelölő az erőforrássávon.



Fontos szabály: A mesterséges játékos figyelmen kívül hagyja az összes ellátmány- és ezüstköltséget. Például, ha egy 1 ezüstbe kerülő királyi kegy kártyát használna, az akciót az ezüst megfizetése nélkül hajtja végre.

Munkások

A mesterséges játékos számára az összes munkástípus (színt) ugyanolyan. Ugyanakkor minden alkalommal, amikor bűnözött (lila) kell kapnia, ő is húz gyanúkártját. A lovagkártják, illetve kocsmakártják miatt sohasem kap munkásokat. Ehelyett minden fordulót az aktuális forduló számánál 3-mal több munkással kezd.

Például, a 4. fordulót a mesterséges játékos 7 munkással kezdi (fordulónként 1, plusz még 3).

Tervkártyák

A mesterséges játékos ezekkel hajt végre akciókat. Minden fordulót te kezdesz, te hajtod végre az első akciót. Miután végrehajtottad az akciót, fordítsd meg a tervpakli felső kártyáját és helyezd a bal oldali kártyamezőre! Ez jelöli ki, hogy a mesterséges játékos mely akciót kísérli meg végrehajtani. Amennyiben a mesterséges játékos nem rendelkezik elegendő munkással az akció végrehajtásához, vagy már végrehajtotta az akciót egy korábbi körben, és az akciómezők foglaltak, ehelyett balról az első elérhető akciót hajtja végre a játékos táblája bal oldalán, felül látható akciósorból (toborzás, imádkozás, kereskedés, összeesküvés, pihenés). Amikor a mesterséges játékos végrehajt egy akciót, te következelsz a következő akcióval, majd újra a mesterséges játékos, majd újra te, és így tovább.

Ahogy egy több fős játékban is, addig hajtasz végre akciókat, amíg úgy nem döntesz, hogy passzolsz. A mesterséges játékos folytatja az akciók végrehajtását egészen addig, amíg elfogynak a készletéből a munkások, vagy amíg a pihenés akciót nem választja a játékos táblájáról.

Például, a következőnek felfedett mesterséges játékoshoz tartozó tervkártya a "beavatás". Mivel a mesterséges játékos már rendelkezik egy műhellyel a beavatás akciójánál, 2 munkásra van csak szüksége. A mesterséges játékos felhelyez 2 munkást és végrehajtja a beavatás akciót. Azonban, ha csak 1 munkása lett volna a készletében, akkor ehelyett a játékos táblája bal felső részén található akciósorból balról haladva az első elérhetőt választja.

Megjegyzés: a mesterséges játékos akcióinak részletezése a következő oldalakon olvasható.



EGYSZEMÉLYES SZABÁLYOK: A MESTERSÉGES JÁTÉKOS AKCIÓI

Toborzás

Amikor a mesterséges játékos ezt az akciót hajtja végre, megkísérli eldobni azt a városlakókártyát, amit az erőforrassávon az erőforrás-jelölő kijelöl. Amennyiben ez a kártya már nem elérhető, jobbra haladva a következő elérhető kártyát dobja el, ahogyan ez a 28. oldalon olvasható. Ugyanúgy, mintha egy hús-vér játékos dobná el a kártyát, a mesterséges játékos megkapja a kártyán látható 1 vagy több jutalmat.

Imádkozás

Amikor a mesterséges játékos ezt az akciót hajtja végre, fel kell szabadítani a játékosablaja jobb oldalán az összes akciómezőt (*fontos, hogy ez nem érint egyetlen, bal oldalon található munkást sem*). Amennyiben egyetlen munkás sincs a mesterséges játékos táblájának jobb oldalán, ehelyett kap 1 munkást a közös készletből. Mindkét esetben **az összes tervkártyát (terv húzó- és dobópaklit is) újra kell keverni, és egy új húzópaklit kell képezni belőlük.**



Kereskedés

Amikor a mesterséges játékos ezt az akciót hajtja végre, egyszerűen csak 1-gyel jobbra mozgatja az erőforrás-jelölőt az erőforrassávon.

Összeesküvés

Amikor a mesterséges játékos ezt az akciót hajtja végre, kap 1 gyanúkártát és 2 új munkást a közös készletből. A felfedett gyanúkártán látható minden adó ikonért helyez vissza 1-1 ezüstöt az adókészletből a közös készletbe, majd léptesd 1-1 mezővel előre az erőforrás-jelölőt az erőforrassávon!

Pihenés

Amikor a mesterséges játékos ezt az akciót hajtja végre, léptesd 1-gyel előre az erőforrás-jelölőt az erőforrassávon, plusz még annyival, amennyi munkás maradt a mesterséges játékos készletében. **Ennek az akciónak a végrehajtása egyben azt is jelenti, hogy a mesterséges játékos a forduló további részében passzol.**

Beavatás és elszállásolás

Amikor a mesterséges játékos e két akció egyikét hajtja végre, megpróbálja balról az első figuráját (*beavatás esetén szerzetes, elszállásolás esetén előőrs*) a központi játéktáblára helyezni, valamint azonnal megkapja a szerzetes vagy előőrs elvételekor láthatóvá váló tulajdonságnövekedést is. Ahogyan a hús-vér játékosok esetében is, a mesterséges játékosnak is rendelkeznie kell a meghatározott tulajdonságszinttel az akció végrehajtásához. Amikor szerzetest vagy előőrsöt helyez le, a központi játéktábla rendelkezésre álló mezői közül meghatározott sorrendben választ. **Amennyiben ugyanabból a jutalomtípusból több is a rendelkezésre áll, mindig balról az első ilyen mezőt fogja választani a központi játéktáblán.**

A mesterséges játékos először mindig az “ingyenes toborzás” mezőket választja, majd az “adósság kifizetése” mezőket (*de csak akkor, ha van kifizetetlen adóssága*), ezt követően pedig az “imádkozás”, “kapsz 2 munkást”, “kapsz 1 munkást”, “kapsz 2 ezüstöt”, végül a “dobj el 1 gyanúkárt” mezőket választja. Ne feledd, hogy a toborzásnál mindig megkísérel eldobni egy városlakókártyát az azonnali jutalom érdekében. Az imádkozás akció pedig mindig üressé teszi a mesterséges játékos táblájának a jobb oldalát (*vagy kap 1 munkást*) és újra kell keverni az összes tervkártyáját.



Feloldozás

Amikor a mesterséges játékos ezt az akciót hajtja végre, rendelkeznie kell a balról az első korszónak megfelelő szintű, vagy annál nagyobb befolyással. Amennyiben rendelkezik a szükséges befolyással, **egyszerűen csak megfordítja az érintett korszót**. Emellett pedig megfordíthat egy kifizetetlen adósságot is, vagy eltávolíthat még 1 gyanúkárt (*ebben a sorrendben*).

Megerősítés

Amikor a mesterséges játékos ezt az akciót hajtja végre, rendelkeznie kell a megfelelő szintű, vagy annál nagyobb befolyással, hogy a következő falat megépíthesse. Ugyanúgy, mint amikor hús-vér játékos hajtja végre a megerősítés akciót, a mesterséges játékos is egy falkártyát helyez balról az első üres mezőre a saját játékos táblája fölé, és megkapja az összes, falkártyára nyomtatott jutalmat is. **Amennyiben a falkártya esetében dönteni kell a jutalmat illetően, a mesterséges játékos mindig a bal oldali lehetőséget választja, amennyiben ez lehetséges.**

Támadás

Amikor a mesterséges játékos ezt az akciót hajtja végre, megkísérli azt a betolakodókártyát támadni, amit az erőforrássávon az erőforrás-jelölő kijelöl. Amennyiben ez a kártya nem elérhető, a 28. oldalon leírtak alapján halad tovább. A mesterséges játékosnak rendelkeznie kell a támadáshoz szükséges szintű, vagy annál nagyobb erővel, így **csak olyan betolakodókártyát jelölhet ki célpontként, ami az erőszintjén belül van**. Ugyanúgy, mint amikor a hús-vér játékos támad, a mesterséges játékos 1 vagy több azonnali jutalmat kap, és a betolakodókártyákat képpel lefelé a játékosablája mellett gyűjti.

Térítés

Amikor a mesterséges játékos ezt az akciót hajtja végre, megkísérli azt a betolakodókártyát megtéríteni, amit az erőforrássávon az erőforrás-jelölő kijelöl. Amennyiben ez a kártya nem elérhető, a 28. oldalon leírtak alapján halad tovább. A mesterséges játékosnak rendelkeznie kell a megtérítéshez szükséges szintű, vagy annál nagyobb hittel, így **csak olyan betolakodókártyákat jelölhet ki célpontként, ami a hitszintjén belül van**. Ugyanúgy, mint amikor a hús-vér játékos térít, a mesterséges játékos a játékosablája alá, balról nézve az első üres helyre helyezi a betolakodókártyát. **Fontos szabály: a mesterséges játékos minden alkalommal legalább 1 győzelmi pontot szerez, amikor betolakodót térít meg.**

Királyi parancsok

Amikor a mesterséges játékos ezt az akciót hajtja végre, **mindig jobbról az első felfedett, általa még nem teljesített királyi parancs kártyát igyekszik teljesíteni**. Amennyiben az összes felfedett királyi parancsot teljesítette már, akkor is jobbról az elsőt igyekszik teljesíteni. Ahogyan a többi akciónál is, amennyiben a felfedett királyi parancs kártyák egyikét sem tudja teljesíteni a mesterséges játékos, a játékosablája bal felső részén látható akciósornak megfelelően hajt végre akciót.



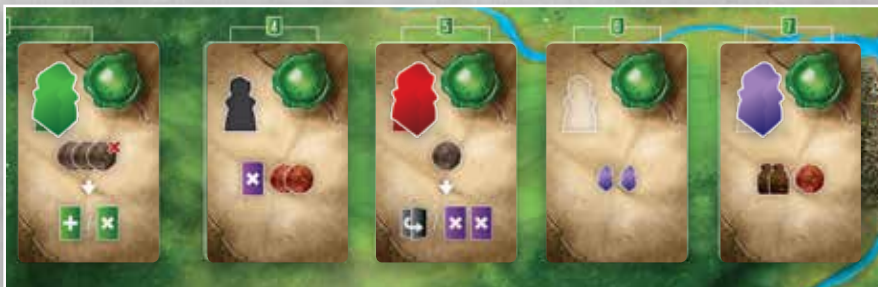
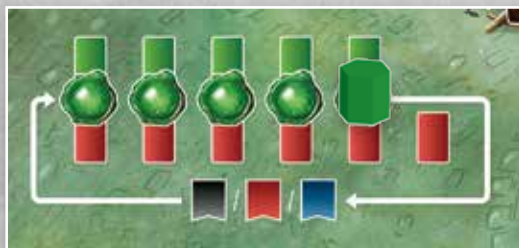
Például, amennyiben ezek a király parancs kártyák láthatók, a mesterséges játékos először a beavatást, majd a térítést, végül a megerősítés akciót próbálja meg végrehajtani.

Amennyiben már végrehajtott 5 beavatást, téríteni próbál helyette. Ha pedig még nem hajtott végre 5 beavatást, de a beavatás akciómezői már mind foglaltak, helyette szintén téríteni próbál.

Királyi kegy

Amikor a mesterséges játékos ezt az akciót hajtja végre, mindig azt a királyi kegy kártyát választja, amit az erőforrássávon az erőforrás-jelölő kijelöl. Amennyiben ez a kártya már nem elérhető, a 28. oldalon leírtak alapján halad tovább. Ahogyan a többi akciónál is, amennyiben a felfedett királyi kegy kártyák egyikét sem tudja választani, a játékosablója bal felső részén látható akciósornak megfelelően hajt végre akciót.

Például, a mesterséges játékos “királyi kegy” tervkártyát fordított fel. Az erőforrás-jelölő helyzete alapján megpróbál munkást helyezni az ötödik (jobb szélső) királyi kegy kártyára. Ez azonban már foglalt (lila munkás). Az erőforrássáv folyamatát követve, megkísérli balról az első kártyát választani. Mivel ez is foglalt (zöld munkás), a második királyi kegy kártyára fog munkást helyezni, emiatt pedig eltávolít egy gyanúkártyát és kap 2 adót. Mivel a mesterséges játékos nem gyűjt erőforrásokat, ehelyett a 2 adót a közös készletbe helyezi vissza, az erőforrás-jelölőjét pedig 2-vel előre lépteti az erőforrássávon. Ennek hatására az erőforrás-jelölő újra visszakerül a sáv elejére, és balról a második mezőre érkezik, az újraindítás miatt pedig a mesterséges játékos legalacsonyabb szintű tulajdonsága nő 1-gyel.

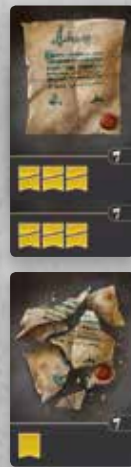


Egy forduló vége

Fontos, hogy a mesterséges játékos nem visz át munkásokat a következő fordulóra. Minden fordulót meghatározott számú munkással kezd. Továbbá fontos, hogy a fordulók között nem szabad megkeverni a tervkártyákat. Erre csak akkor kerül sor, amikor a mesterséges játékos az imádkozás akciót hajtja végre.

Több fős játék esetén, amennyiben jobbról az első mezőnél lévő városlakó, illetve balról az első mezőnél lévő betolakodó kártya játékban van, el kell dobni őket. Ezt egyszemélyes játék esetén is végre kell hajtani, de emellett jobbról a második mezőnél lévő városlakót, illetve balról a második mezőnél lévő betolakodót is el kell dobni!

EGYSZEMÉLYES SZABÁLYOK: PÉLDA A PONTOZÁSRA



Ebben a példában a mesterséges játékos összesen 76 győzelmi pontot szerzett, ami a következőkből áll:

14 GyP a második és harmadik királyi parancs teljesítéséért. 49 GyP a tulajdonságjelölőért. 5 GyP a 6 szerzetes beavatásáért. 2 GyP 5 elszállásolásért. 3 GyP a fegyvermesterért, 1 GyP a fürkészt, 3 GyP az őrzőért, 1 GyP a testőrért, 2 GyP a behatolóért és 1 GyP a vadászért (a mesterséges játékos mindig legalább 1 GyP-t szerez a térítése miatt). Végül 1 GyP-t kap a kifizetett adósságáért és 6 GyP-t veszít a kifizetetlen adósságaiért.

BETOLAKODÓK PONTOZÁSA

Kalandor, íjász, őrző, vadász, fürkész, igazságosztó

Kapsz 1 GyP-t minden 2, kártyán jelzett akciódért (beavatás, elszállásolás, fejlesztés, toborzás, megerősítés, feloldozás).

Fegyvermester, martalóc, harcos

Kapsz 1 GyP-t minden 4 szintnyi, kártyán jelzett tulajdonságodért (erő, befolyás, hit).

Bérgyilkos, barbár, behatoló

Kapsz 1 GyP-t minden, kártyán látható betolakodótípusért, amit megtámadtál (szaracén, bizánci, viking).

Bajnok

Kapsz 1 GyP-t, továbbá minden általad teljesített királyi parancsért még 1 GyP-t.

Zsoldos

Kapsz 1 GyP-t, továbbá minden megtérített zsoldosért még 1 GyP-t.

1 zsoldos = 2 GyP, 2 zsoldos = 3 GyP, stb.

Testőr

Kapsz 1 GyP-t minden kifizetett adósságkártyádért.

Tolvaj

Minden nálad maradt gyanúkártyáért 1-1 GyP-t kapsz.

Áruló

Minden kifizetetlen adósságkártyádért 1-1 GyP-t veszítesz.

VÁROSLAKÓK KÉPESSÉGEI

Apát, oltárszolga, építész, védő, kapuőr, misszionárius, őrszem

Az adott akció végrehajtásakor megkapod a kártyán látható jutalmat (feloldozás, beavatás, fejlesztés, támadás, megerősítés, térítés, elszállásolás).

Cselszövő

Minden inkvizíciókor dobj el 1 gyanúkártyát!

Behajtó

Adósság kifizetésekor megkapod a kártyán látható munkást.

Házaló árus

Minden inkvizíciókor, ha legalább 2 gyanúkártyával rendelkezel, megkapod a kártyán látható jutalmat.

Apród

Minden inkvizíciókor, ha egy gyanúkártyával sem rendelkezel, megkapod a kártyán látható tulajdonságnövekedést.

Megjegyzés: A cselszövők, házaló árusok és apródok mind aktiválódnak az inkvizíciók során, még az adósság megállapítás előtt. A játékosok tetszőleges sorrendben aktiválhatják ezeket a kártyáikat. Például egy játékosnak 2 cselszövője, 1 házaló árusa és 2 apródja van. Az inkvizíció bekövetkeztekor 2 gyanúkártyával rendelkezik. Úgy dönt, hogy először a házaló árust aktiválja, és megkapja a rajta látható erőforrásokat. Ezt követően aktiválja mindkét cselszövőjét, hogy eldobja mindkét gyanúkártyáját. Végül aktiválja az apródjait, hiszen már egy gyanúkártyával sem rendelkezik.

RÖVID EMLÉKEZTETŐK



A hited 1 szinttel növekszik.



Az erőd 1 szinttel növekszik.



A befolyásod 1 szinttel növekszik.



Kapsz 1 földművest.



Kapsz 1 felderítőt.



Kapsz 1 kereskedőt.



Kapsz 1 harcost.



Kapsz 1 papot.



Kapsz 1 bűnözőt *(és vele együtt 1 gyanúkártját is).*



Imádkozás *(távolítsd el az összes munkásodat 1 akció összes mezőjéről a játékostábládon).*



Kapsz 1 ellátmányt.



Kapsz 1 ezüstöt *(a közös készletből).*



Kapsz 1 ezüstöt *(az adókészletből).*



Dobj el 1 gyanúkártját!



Pusztíts el *(dobj el)* 1 kifizetetlen adósságot!



Fizess ki *(fordíts meg)* 1 kifizetetlen adósságot!



Toborozz ingyen 1 elérhető városlakót *(ez nem kerül ezüstbe, ha beavatás, elszállásolás, feloldozás vagy királyi kegy jutalmaként kapod)!*

A központi játékostábla korlátozásai



Ezek a mezők kizárólag legalább 3 játékos esetén használhatók.



Ezek a mezők kizárólag legalább 4 játékos esetén használhatók.

