

# FÁZISOK



## 1. FÁZIS: AKCIÓK

A játékosok felváltva lehelyezik a munkásaikat egy-egy szabad akcióterületre, és végrehajtják az akciót.

Az akcióterületek lehetnek a fő táblán, a játékosok tábláján vagy a játékosok kártyáin.

## 2. FÁZIS: CSATA

### ELŐKÉSZÜLET

- ◆ Pozícionáljátok az **egységeket** (katonák és/vagy zsoldosok) a falakra és/vagy a vár belsejébe.
- ◆ Fedjétek fel a **támadókártyákat** és az **ostromkártyát**. Alkalmazzátok az ostromhatásokat azonnal (lásd a hátoldalon).
- ◆ Védtelen farmok lerombolása (a 2. szintű csökkentsétek 1-re, adjatok lángjelzőt az 1. szintű farmokhoz).
- ◆ Mozgásjelzők elköltése (távcső) a csapatok áthelyezéséhez.

### HAJTSD VÉGRE A CSATÁT

Lásd a hátoldalon

## 3. FÁZIS: LOBOGÓK

A legtöbb arannyal rendelkező játékos, akit nem fosztottak ki, elnyeri az aktuális évszak lobogóját.

## 4. FÁZIS: BEVÉTEL

1 arany jár a játékos táblán lévő védművek (torony/fal/kapu) után. Játékosrend: a legkevesebb arannyal rendelkező játékos kezd.

## 5. FÁZIS: ARATÁS/ETETÉS

Minden épségben maradt farm szintjének megfelelően termel. Költsétek el minden **katonátok** után (sebesült is) 1 ételmet.

## 6. FÁZIS: TÁBLA FRISSÍTÉSE

- ◆ Léptessétek az **évszakjelölőt**.
- ◆ Dobjátok el a **támadó - és ostromkártyákat**.
- ◆ Fedjétek fel a **támadópakli** legfelső lapját. Az évszakra megfelelő számban tegyetek mellé további **támadókártyákat** képpel lefelé.

É1	É2	É3	É4	É5	É6	É7
0	1	2	3	3	3	3

- ◆ Húzzatok egy **ostromkártyát** képpel lefelé.
- ◆ Léptessétek a **fenyegetésjelölőt**.
- ◆ Dobjátok el az X-el jelölt mezőkről az **épület- és menekültkártyákat**, a maradékot csúszassátok arrébb és húzzatok újakat az üres helyekre.
- ◆ Vegyétek vissza a munkásaitokat és állítsátok vissza a használt kártyáitokat.
- ◆ Dobjátok el az alábbi játékelemeket:
  - ◆ Védelemjelölőket
  - ◆ Mozgásjelölőket
  - ◆ Idénymunkást
- ◆ A kifosztott játékosok kapnak 2 **zsoldost** és egy **idénymunkást**.

# CSATA

# AFTER THE EMPIRE

## A) ÍJÁSZOK

(egyszerre történik)

- ◇ Minden **egység** a falon és a **fatornyok** 1 sebzést okoznak a támadóknak.
- ◇ Minden **kőtorony** 2 sebzést okoz a támadóknak.
- ◇ Minden **íjász támadó** 1 sebzést okoz a falon lévő egységeknek

## B) MOZGÁS

- ◇ Ha nincs fal, a **támadók** bemozognak a várba.
- ◇ Az **egységek** újrapozícionálhatóak (nincs szükség mozgásjelölőkre).

## C) KÉZITUSA

(egyszerre történik)

- ◇ Minden váron kívül maradt **támadó** 1 sebzést okoz a mellette lévő **falnak**.
- ◇ A várudavaron lévő **egységek** 1 sebzést okoznak a bent lévő **támadóknak** és minden **támadó** 1 sebzést okoz az **egységeinknek**.
- ◇ A **falakon** lévő **egységeink** nem vesznek részt ebben a fázisban.

## ISMÉT ÍJÁSZAT, HACSAK:

- ◇ **Túlélted:** Nincs több **támadó** a játékosablán.
- ◇ **Kifosztottak:** Maradt **támadó** a várudavaron saját **egységek** nélkül (a falakon lévő **egységek** nem számítanak).

## CSATA VÉGE

- ◇ Minden megmaradt **zsoldost** rakj vissza a közös készletbe

- ◇ Sebzés csak a szomszédos **egységek/falak** és **támadók** között történik.
- ◇ A sérült katonák megsebesülnek és a **gyengélkedőbe** kerülnek.
- ◇ A sérült **zsoldosok** visszakerülnek a közös készletbe.

## HA KIFOSZTOTTAK

- ◇ Minden megmaradt katonád megsebesül.
- ◇ Távollítsd el a megmaradt **támadókat**.
- ◇ Rakj sebesülés/sérülésjelzőt 2 bármelyik **menekült és/vagy épületkártyádra**.
- ◇ Az **aranyjelölődet** mozgasd vissza az aktuális értékéről az adott mezőn piros alapon látható értékre.

## OSTROM HATÁSOK

- ◇ Hatással lehet a legtöbb arannyal rendelkező játékosra vagy mindenkire.
- ◇ A **sebzés** ikonnal ellátott kártyák azonnal sebzést okoznak az **alábbi prioritás szerint:** Fatorony a legkevesebb kockával > Kőtorony a legkevesebb kockával > További tornyok > Fal.
- ◇ Az **ugrás** ikonnal ellátott kártyák speciális, falon való átjutás képességet ad a **támadóknak** a mozgás fázisban.
- ◇ További **támadókat** ad a kártyán feltüntetett hatás alapján.