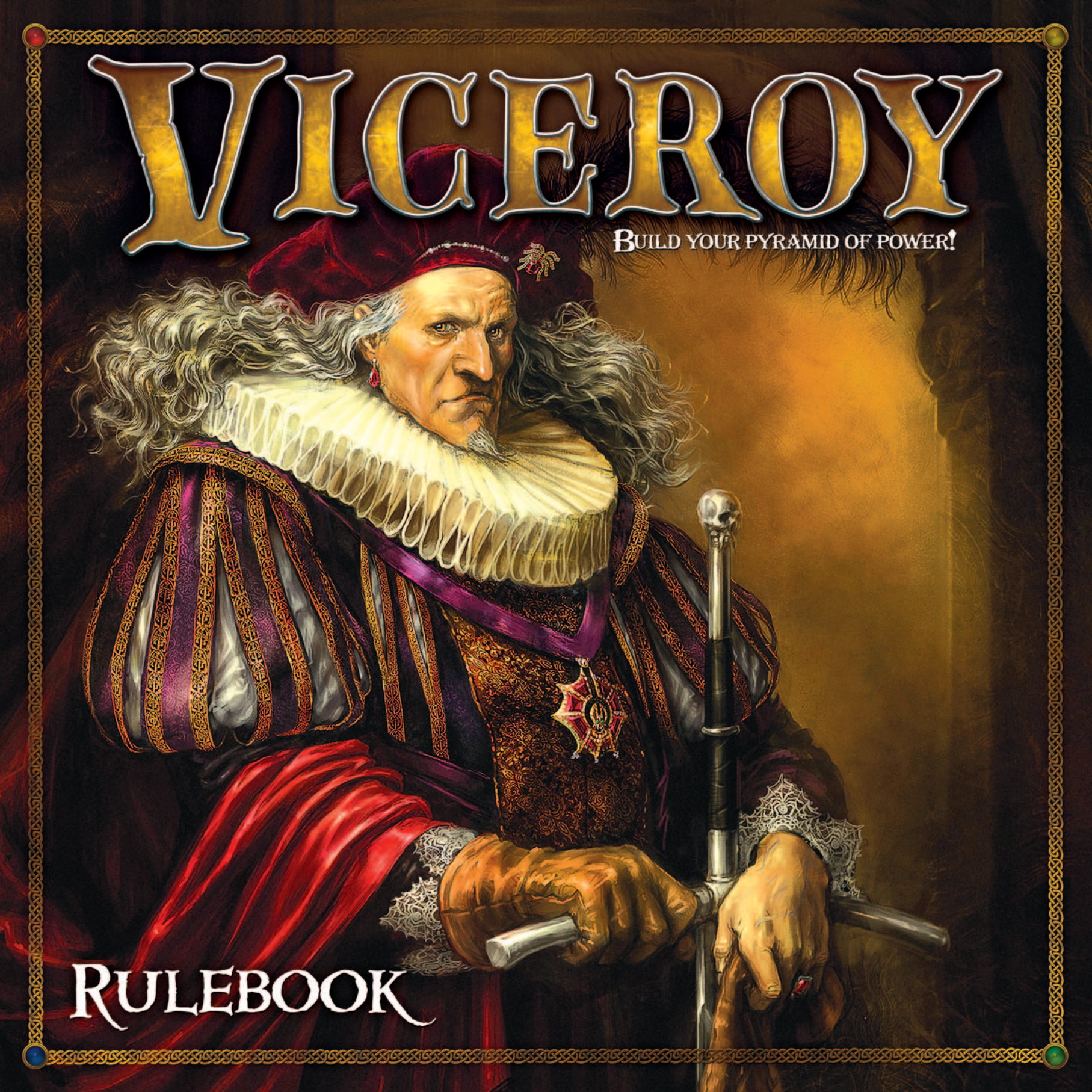


# VICEROY

BUILD YOUR PYRAMID OF POWER!

RULEBOOK



# A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE

Évszázadok múlva, amikor Laar történészei megkísérlik majd elolvasni és újraírni jelen korunk históriáját, feltehetően nem lesznek képesek megfejteni a Hatalmasok Játszmájának minden egyes mozzanatát. Csak a királyok ténykedését őrzik meg írásos emlékek az utókor számára. Őket illetik az olyan főszereplőknek kijáró jelzők, mint fenséges császár, megállíthatatlan vezér vagy rendíthetetlen uralkodó. Ám céljaikat kiszolgáló alattvalóik neve elenyész majd az idő homályában. Pedig mindezt mi visszük véghez, és a nevünk, Alkirály.

Az egyetlen emlék, mit remélünk, megőriz a történelem, az nemzetünk - polgáraiknak hosszú élet, siker és szomszédjaink irigykedése. Minden tehetségre szükség lesz, hogy birodalmad története még egy-két évvel tovább gazdagítsa Laar krónikáit. Felkészültél hát erre a kihívásra, barátom? Vajon készen állsz-e a politikai mesterkedésekre, vagy majd menet közben a magad kárán tanulsz meg a szabályokat?

Fogadni mernék, hogy elátkozod majd azt a napot, amikor úgy döntöttél, hogy magadra vonod a hatalmasságok figyelmét.

Most már túlságosan késő. A kinevezésed megtörtént, és ettől fogva ez immár becsületbeli ügy. Bizonyosságot kell tenned arról, hogy legyen bármilyen átláthatatlan is a helyzet, benned mindig meg lehet bízni. Törekedj az egyensúlyra, tervezz előre, találd ki az ellenfeleid következő lépését, és soha ne légy rest tanulni eleid tapasztalataiból. Soha ne bocsásd meg a tiszteletlenséget - mostantól a méltóságok közé tartozol. Készülj hát, Alkirály, mert ez még csak a kezdet. Ki tudja, neved talán mégiscsak fennmarad Laar történelmében...

## JÁTÉKELEMELMEK

A Viceroy egy társasjáték 1-4 játékos részére, 12 éves kortól. Laar fantáziavilágának uralmáért folytatott küzdelem során a játékosok szövetségeket toboroznak a vándortól a hercegig, és különféle törvényeket hoznak. A játék folyamán minden játékos saját hatalmi piramisát építi, katonai és mágikus erejének fejlesztése révén, fennhatóságának kiterjesztésével, valamint olyan értékes drágaköveket begyűjtve, amelyek a nemzet felemelkedéséhez szükségesek. A játék végén a legtöbb hatalomponttal rendelkező játékos lesz egész Laar uralkodója - és persze a győztes!

- 60 karakterkártya + 4 bónusz kickstarter kártya
- 20 törvénykártya + 4 bónusz törvénykártya
- 4 árveréskártya
- 64 drágakő  
(a következő színek mindegyikéből 16: kék, vörös, zöld és sárga)
- 33 kétoldalas varázslat/tudomány jelző
- 17 kétoldalas támadás/védekezés jelző
- 54 különböző értékű hatalompont  
(8 darab 2, 3, 10 és 12 értékű jelző; 4 darab 4, 5, 7, 8 és 15 értékű jelző; 2 darab 6 értékű jelző)
- 24 bónuszjelző a varázslathoz  
(20 darab +2/+3 értékű kétoldalas jelző; 4 darab +5 értékű jelző)
- 24 bónuszjelző a körökhöz  
(2 darab +2 értékű és 1 darab +4 értékű jelző, a következő színekben: kék, vörös, zöld és sárga)
- 4 paraván
- 1 Pontozófüzet (50 lap)
- Ez a szabálykönyv

### Karakterkártya



### Törvénykártya



## ELŐKÉSZÜLETEK

A négy árveréskártyát helyezték egy sorba az asztal közepére. A kártyák sorrendje tetszőleges, azonban mindegyik nyílnak azonos irányba kell mutatnia **1**.

Helyezték a varázslat/tudomány, támadás/védekezés, hatalompont és bónusz jelzőket külön kupacokba az asztal közepére **2**.

Alakítsátok ki a drágakő készletet. Két játékos esetén a készletnek 32 drágakövet kell tartalmaznia (minden színből 8-at); három játékos esetén a készletnek 48 drágakövet kell tartalmaznia (minden színből 12-t); négy játékos esetén pedig a készletnek mind a 64 drágakövet tartalmaznia kell. Más szóval játékosonként minden színből 4-4 drágakövet kell használni. Helyezték a drágakő készletet az asztal közepére **3**, a szükségtelen drágaköveket pedig tegyék vissza a dobozba.

Minden játékos elvesz egy paravánt **4**. A játék folyamán a játékosok a paravánjaik mögött tartják a drágaköveiket. Egyetlen játékos sem tudja, hogy milyen drágakövek vannak ellenfeleik paravánja mögött.

Minden játékos elvesz 2-2 drágakövet mind a négy színből (azaz összesen 8-at), a paravánja mögé helyezi őket, majd 2 véletlenszerűen választott drágakövet visszatesz a készletbe. Így tehát 6 drágakőnek **5** kell maradnia minden játékos paravánja mögött.

Keverjétek meg a karakterkártyákat és osszatok ki minden játékosnak 4-et. Mindegyik játékos kiválasztja az egyiket és képpel felfelé maga elé helyezi, majd elveszi a kiválasztott kártya alsó sorában feltüntetett jutalmat **6**. Ez a kártya az első a játékos piramisában. Ezután a játékos választ egy másik karakterkártyát is, és azt a kezébe veszi. A megmaradt 2 kártya visszakerül a pakliba.

Véletlenszerűen válasszátok ketté a karakterpaklit: egy 48 lapból álló nagyobb paklira és egy, a maradékot tartalmazó kisebbre. A nagyobb paklit helyezték képpel lefelé az árveréskártyák közelébe **7**. A kisebb paklit helyezték képpel lefelé az árveréskártyák túlsó oldalára **8**.

Fedjétek fel a nagyobb pakli felső négy lapját, és képpel felfelé fordítva helyezték őket az árveréskártyákhoz úgy, hogy azok a nyílak alsó része mellé kerüljenek **9**. Az elsőként felfedett kártya a bal szélső árveréskártyához kerül, a második az imént lerakott mellé, és így tovább.

Keverjétek meg a törvénykártyákat és minden játékosnak osszatok ki három belőlük **10**. A törvénypaklit helyezték képpel lefelé a kisebb karakterpakli mellé **11**. A játékosok a kezükbe veszik a törvénykártyáikat, de nem mutatják meg őket a többieknek.

### ELŐKÉSZÜLETI PÉLDA 3 JÁTÉKOS ESETÉN



# JÁTÉKMENET

A Viceroy játékban a célod az, hogy a játék végére te szerezd meg a legtöbb hatalompontot. Próbáld meg kihozni a legtöbbet a kártyáidból - rendszerint úgy, hogy a piramisod minél magasabb szintjére játszod ki.

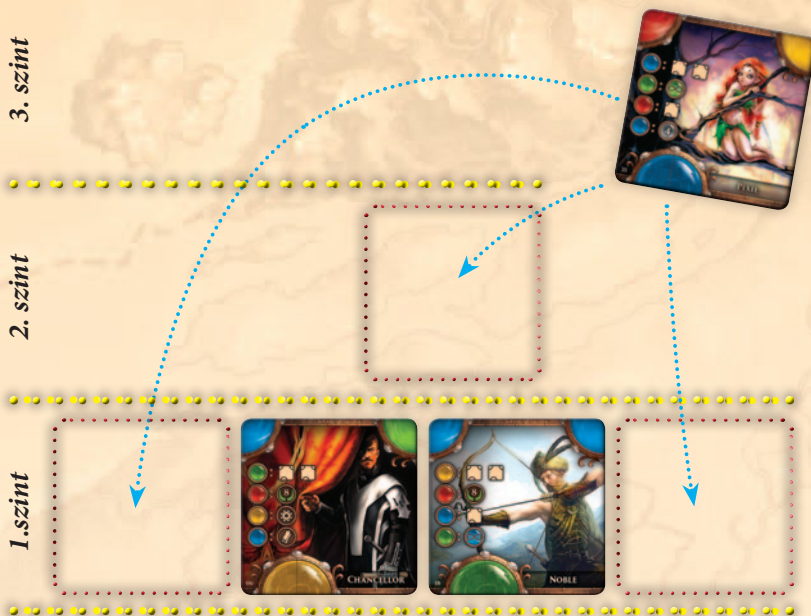
A játék pontosan 12 fordulón át tart, egészen addig, amíg el nem fogy minden kártya a nagyobb pakliból. Minden egyes forduló két fázisból áll. A játékosok mindegyik fázis alatt egyszerre cselekednek.

**I. Árverés Fázis.** Minden játékos szerezhethet egy árverezésre kitett kártyát.

**II. Fejlesztés Fázis.** Minden játékos kijátszhat a kezéből legfeljebb 3 kártyát.

A játék során egy játékos által kijátszott minden egyes kártya képpel felfelé a saját piramisába kerül. A játékosok piramisai nincsenek a paravánjaik mögé rejtve: azokat mindig minden játékos láthatja. A piramisba a kártyákat egymás mellé kell helyezni. A legalsó sor kártya az első szint, a fölötte lévő a második szint, és így tovább az ötödik szintig. Egy magasabb szinten elhelyezkedő kártya az egy szinttel lejjebb lévő két kártyán nyugszik olyan módon, hogy a három érintkező kártya színes körnegyedei egy kört alkossanak (a köröknek nem kell egyszínűnek lenniük).

*A játék elején a hatalmi piramisod mindössze egyetlen kártyát tartalmaz az első szinten. Amikor az első kártyádat kijátszod, akkor azt ennek a kártyának vagy a jobb, vagy pedig a bal oldalához illeszted. A következő kártya kerülhet a már lehelyezettek jobb, vagy bal oldalára, vagy pedig a két első szinten lévő kártyára „állítva” megkezdheti a piramis második szintjét.*



A játék folyamán a piramis részét képező kártyák már nem mozgathatók és vehetők le, hacsak egy törvénykártya hatása azt nem teszi lehetővé. Egy piramisnak nem lehet ötnél több szintje, a szélessége azonban korlátlan.

- Kártyák olyankor is szomszédosnak minősülnek, ha eltérő szinteken vannak. Egy kártya legfeljebb hat másik kártyával lehet szomszédos.
- A törvénykártyák némelyike arra utasíthat, hogy helyezd kártyát egy másik kártya alá. Ez nem minősül a kártya kijátszásának. Ha egy kártyát egy másik kártya alá helyezel, akkor nem kell megfizetned a költségeket, ám a jutalmat sem kapod meg ezért a kártyáért.
- A sor szélein elhelyezkedő kártyák szabad kártyáknak minősülnek, amennyiben nincsenek rajtuk magasabb szintű kártyák és alájuk sincs csúsztatva kártya.



## SZÍNFÜGGETLEN JELZŐK



### VÖRÖS

Normál külső gyűrű,  
sötét belső gyűrű



### ZÖLD

A külső gyűrűn  
NINCS rovátká



### SÁRGA

A külső gyűrűn  
8 rovátká van



### KÉK

A külső gyűrűn  
12 rovátká van

*A Mayday Games apró módosításokat eszközölt a jelzőket körülvevő arany gyűrűkön, és így a játékot színvak-baráttá tette.*

## I. ÁRVERÉS FÁZIS

Ebben a fázisban a játékosok az asztal közepén képpel felfelé fekvő karakterkártyákra licitálnak. Ezen kártyák mindegyike egy bizonyos színű árveréskártya mellett helyezkedik el. Ahhoz, hogy egy játékos megszerezzen egy karakterkártyát, a hozzá tartozó árveréskártya által jelzett színű drágakövel kell licitálnia.

*PÉLDA: a Kapitány (Captain) kártya a sárga árveréskártya mellett található. Ahhoz, hogy a Kapitány (Captain) kártyát megszerezd, egy sárga drágakövel kell licitálnod.*



Minden játékos eldönti, hogy melyik árverésre kínált karakterkártyát szeretné megszerezni, majd elvesz egy megfelelő színű drágakövet a paravánja mögül és a markába zárja. Ezt minden játékos egyszerre teszi meg. Ezután a játékosok egyszerre megmutatják a tétjeiket.

Amennyiben egy bizonyos szint csak egyetlen játékos választott, akkor az a játékos megkapja a megfelelő karakterkártyát és visszateszi a tétként felkínált drágakövet a készletbe. Ezen játékos számára az árverés fázis véget ért.

Ha kettő vagy több játékos ugyanazt a szint választja, akkor ők visszateszik a drágaköveket a készletbe és nem veszik el a kártyát. Ezek a játékosok részt vehetnek a második árverésben. **Kivétel:** ha két játékos egy olyan szint választ, amelyikhez két kártya is tartozik, akkor megegyezhetnek arról, hogy ki melyik kártyát veszi el (lásd később).

Egy játékos dönthet úgy is, hogy tartózkodik az árveréstől. Amennyiben úgy határoz, hogy kihagyja az árverést, akkor nem tesz fel tétnek drágakövet, ám a zárt markát ekkor is ki kell tennie, mintha lenne benne valami. Amikor mindenki megtette a tétjét, akkor az ilyen játékos kinyitja az üres markát és bejelenti, hogy passzol (lásd később). Ezek a játékosok nem kapnak kártyát és nem vehetnek részt az aktuális fázis további árveréseiben.

Az első árverés végeztével, minden olyan játékos, aki nem kapott kártyát és nem is passzolt, a második árveréssel folytatja. Amennyiben a második árverés befejeztével még mindig van olyan játékos, aki nem kapott kártyát és nem is passzolt, akkor elkezdődik a harmadik és egyben utolsó árverés. Minden olyan játékos, aki a harmadik árverés végen sem kapott kártyát, úgy kell tekinteni mintha passzolt volna.

### MEGJEGYZÉSEK:

- Egy játékos nem licitálhat olyan kártyára, amelyhez tartozó drágakövel nem rendelkezik a paravánja mögött.
- Egy játékos nem kaphat kártyát az árverés során úgy, hogy egyetlen drágakövet sem tett fel tétnek (kivéve: támadásjelzők, lásd később).
- Minden tétként feltett drágakő visszakerül a készletbe még akkor is, ha a birtokosaik nem tudtak velük kártyákat szerezni.
- Egy játékos egy árverés fázisban legfeljebb egy kártyát kaphat.
- Ha egy játékos kap egy kártyát vagy passzol, akkor ebben a fordulóban már nem vehet részt a további árverésekben.
- Fordulónként legfeljebb három árverés történhet.
- Egy játékos nem tehet fel tétnek olyan drágakövet, amelyen színű árveréskártyához nem tartozik karakterkártya.

Az árverés során kapott kártyák az azokat megszerző játékosok kezébe kerülnek, és egyelőre nem tekinthetők kijátszott kártyáknak. Ezeket a kártyákat a játékosok a fejlesztés fázis során játszhatják ki (olyan módon, hogy a piramisukba helyezik őket, majd elveszik az értük járó jutalmat).

Ha képesek megállapodni, akkor a játékosok az árverés előtt megbeszélhetik, hogy ki melyik szint fogja választani. Ám ezek a vállalások nem kötelező érvényűek. A játékosok nem cserélhetnek drágaköveket, jelzőket és kártyákat, és nem mutathatják meg ellenfeleiknek, hogy mi van a paravánjaik mögött, hacsak egy törvénykártya nem utasítja erre őket.

A második fordulótól kezdve előfordulhat, hogy egy árveréskártyához két karakterkártya is tartozik (az egyik a nyíl aljánál, a másik pedig a nyíl hegyénél). Ha csak egyetlen játékos tesz fel tétet erre a színre, akkor választhat a két kártya közül (mindkettőt nem veheti el). Ha két játékos választ olyan szint, amelyikhez két kártya tartozik, akkor egymás között megegyezhetnek arról, hogy ki melyik kártyát veszi el. Ilyenkor megkapják a kártyáikat, és nem vesznek részt a forduló további árveréseiben. Ha azonban mindkét játékos ugyanazt a kártyát szeretné, akkor egyikük sem kap kártyát, és részt vesznek a következő árverésben. Végül, amennyiben három vagy négy játékos licitál egy olyan színre, amelyikhez két kártya tartozik, akkor egyikük sem kap kártyát, és kezdetét veszi a következő árverés.



Miután minden játékos kapott kártyát vagy passzolt (a harmadik árverés után bárki, aki nem kapott kártyát, automatikusan passzol), az árverés fázis véget ér. Minden olyan karakterkártya eldobásra kerül, amelyik egy árvereskártya nyílának a hegyénél található. Minden olyan kártya, amelyik egy árvereskártya nyílának aljánál található, a nyíl irányában átkerül ugyanannak az árvereskártyának a túlsó oldalára. Ezután fel kell fedni négy új karakterkártyát a nagyobb pakliból, és az előkészületekben ismertetett módon az árvereskártyák nyilainak aljához kell helyezni őket.

Amennyiben az utolsó négy karakterkártya került felfedésre a pakliból, akkor az azt jelenti, hogy a **következő** forduló lesz a játék utolsó fordulója.



*Eldobott lapok*

*Dobjátok el a nyilak hegyénél lévő kártyákat.*



*Mozgassátok át a kártyákat a nyilak aljától a hegyéhez.*

*A nagy pakli*



*Helyeztetek le a pakliból négy kártyát a nyilak aljához.*

## HA EGY JÁTÉKOS PASSZOL

Két olyan eset van, amikor egy játékost úgy tekinthetünk, hogy passzolt:

- az árverés során nem tesz fel drágakövet tétnek, és amikor kinyitja a markát, akkor az üres (ez bármelyik árverés során megtörténhet);
- a három árverés befejeztével a játékos nem tudott megszerezni egyetlen karakterkártyát sem.

A passzolás után a játékos azonnal elvesz három általa választott drágakövet a készletből. Elvesz egy-egy további drágakövet minden egyes tudományjelzőért a piramisán (lásd később). A drágaköveket a játékos a paravánja mögé helyezi.

Ha egyszerre több játékos is passzol, akkor a sorszámok növekvő sorrendjében veszik el a drágaköveket, kezdve azzal a játékosal, akinek a piramisában a legkisebb sorszámú kártya található, folytatva a második legkisebb sorszámúval, és így tovább. A játékosok sorban elveszik a nekik járó drágaköveket.

### MEGJEGYZÉSEK:

- Ha egy bizonyos színből nem maradt egyetlen drágakő sem a készletben, akkor a játékos nem kaphat olyan színű drágakövet.
- Amennyiben nincs elegendő drágakő a készletben, akkor a játékos csak annyit vesz el, amennyi rendelkezésre áll.
- Ha egyáltalán nincs drágakő a készletben, akkor a játékos nem kap semmit.
- Egy játékos nem passzolhat kétszer egy forduló során.



## II. FEJLESZTÉS FÁZIS

Ez a fázis kártyák kijátszásának három köréből áll.

Egy kör elején minden játékos kiválasztja a kijátszandó kártyáját és képpel lefelé fordítva maga elé helyezi az asztalra. Ha egy játékos nem akar kijátszani kártyát, akkor a következők egyikét teheti: 1. passzol, vagy 2. eldob egy kártyát, és elvesz két tetszőleges drágakövet. Ha egy játékos passzolt, akkor ennek a fázisnak a további köreiben már nem játszhat ki kártyát. Ebben a fázisban a passzoláskor a játékosok nem kapnak drágaköveket.

Minden olyan játékos, aki szeretne kártyát kijátszani, most kiválasztja egy kártyáját. Ezután a választott kártyáikat egyszerre felfedik, majd a sorszámok növekvő sorrendjében kijátszák őket, kezdve a legkisebb sorszámú kártyával. A játékosok sorban berakják a kártyákat a piramisba, és rendezik a hatásokat.

Egy karakterkártya kijátszásához a játékos kiválaszt egy elérhető helyet a piramisán, és kifizeti a kijátszás költségét, amely attól függ, hogy a kártya a piramis melyik szintjére kerül. Minden karakterkártya bal oldalán található négy vízszintes sor, melyek a piramis négy szintjének felelnek meg (az alsó sor az első szint, a következő a második szint, utána következik a harmadik, és a legfelső sor a negyedik szinthez tartozik). Mindegyik sorban a kettőspont előtt látható drágakő szimbólum mutatja meg a kártya adott szintre történő kijátszásának a költségét. Fontos megjegyezni, hogy egy kártya kijátszásakor az adott szint költsége mellett az előző szintek költségeit is ki kell fizetni.

Egy törvénykártya kijátszása nem kerül semmibe, és a játékos piramisának bármelyik elérhető mezőjére lehelyezhető, az ötödik szint kivételével. Egy törvénykártya kijátszásakor annak hatását azonnal végre kell hajtani. A törvénykártyától függően ez a hatás lehet egyszeri, folyamatos vagy csak a játék végén érvényesülő. A törvénykártya minden esetben a játékos piramisában marad.

**PÉLDA:** ha a Kapitányt (Captain) a piramis első szintjére játszod ki, akkor egy zöld drágakövet kell fizetned (a költség a kártya alsó sorában van feltüntetve). Ha ugyanezt a kártyát a második szintre játszod ki, akkor egy zöld drágakövet (alsó sor) és egy kék drágakövet (alulról a második sor) kell fizetned. Ha a Kapitányt (Captain) a harmadik szintre játszod ki, akkor annak költsége egy zöld, egy kék és egy sárga drágakő, a negyedik szint pedig egy zöld, egy kék és két sárga drágakőbe kerül.

A következő szabályok valamennyi kijátszott kártyára vonatkoznak:

- Egy első szintre kijátszott kártya az arra a szintre már korábban lehelyezett kártyák bal vagy jobb oldalára kerül.
- Egy második (vagy magasabb) szintre kijátszott kártyának az előző szint két kártyáján kell állnia úgy, hogy a három érintkező kártya színes körnegyedei egy kört alkossanak (a köröknek nem kell egyszínűnek lenniük).
- Ha egy kártya piramisba történő kijátszása után a kialakult kör egyszínű, akkor azonnal kapsz egy a kör színével megegyező színű drágakövet a készletből (amennyiben van elérhető).
- Ahhoz, hogy az ötödik szintre játssz ki egy karakterkártyát, ki kell fizetned a negyedik szint költségét, valamint a kártya felső sorában jelzett drágakövet még egyszer. Például, ha a Kapitány (Captain) kártyát játszod ki az ötödik szintre, akkor egy zöld, egy kék és három sárga drágakövet kell fizetned érte.

- Az árverés fázisban a kártyák megszerzéséért fizetett drágakövek nincsenek semmilyen kapcsolatban azokkal a drágakövekkel, amelyeket a kártyák kijátszásáért kell fizetni. Ezek egymástól teljesen független költségek és nincsenek összefüggésben egymással.
- Amikor egy játékos kifizeti egy kártya kijátszásának költségét, akkor a szükséges drágaköveket a paravánja mögül visszateszi a készletbe.

Egy kártya kijátszása után, azonnal megkapod érte a jutalmat. A jutalom is, akárcsak a kártya kijátszásának a költsége, attól függ, hogy a kártya a piramisod melyik szintjére kerül. A fizetéstől eltérően azonban nem jár jutalom az előző szintekért, csak azért a szintért, amelyikbe a kártyát kijátszottad.

**PÉLDA:** ha a Kapitányt (Captain) a piramisod első szintjére játszod ki, akkor kapsz egy kártyát a törvénytáblából vagy pedig a kisebb táblából (ez a kártya alsó sorában látható). Ha ugyanezt a kártyát a második szintre játszod ki, akkor öt drágakövet kapsz (alulról a második sor). A harmadik szintnél a Kapitány (Captain) egy varázslatjelzőt ad neked, a negyedik szinten pedig 12 hatalompontot.

Ha egy karaktert az ötödik szintre játszod ki, akkor vagy elveszed a kártya első három sorában jelzett jutalmak mindegyikét, vagy pedig ráteszel egy 15 hatalompontos jelzőt a kártyára.

**PÉLDA:** ha a Kapitányt (Captain) az ötödik szintre játszod ki, akkor választhatsz, hogy húzol egy kártyát, kapsz 5 drágakövet, és ráteszel egy varázslatjelzőt a kártyára, vagy pedig egy 15 pontos jelzőt a teszel rá kártyára.

Miután minden játékos megkapta a kártyája kijátszásáért járó jutalmat, elkezdődik a fejlesztés fázis következő köre.

A fejlesztés fázis harmadik köre után, vagy ha minden játékos passzolt, új forduló kezdődik az árverés fázissal.



## JUTALMAK



### DRÁGAKÖVEK

A játékos elveszi a jelzett számú (és általa választott színű) drágakövet a készletből. Ha nincs elegendő drágakő a készletben, akkor a játékos csak annyit vesz el, amennyi rendelkezésre áll. Ha egyáltalán nincs drágakő a készletben, akkor a játékos nem vesz el drágakövet. A játékos a drágaköveket a paravánja mögé teszi.



### HATALOMPONTOK

A játékos a jelzett értékű hatalompont jelzőt erre a kártyára helyezi. A játék végén ezek a pontok hozzáadódnak a játékos végső pontszámához. Abban a valószínűtlen esetben, ha a készletben már nincs a szükséges értékű jelzőből, akkor az több alacsonyabb értékűvel is kiváltható, azonban ne feledjétek, hogy az így szerzett jelzők csak egyetlen hatalompont jelzőnek minősülnek.



### KÁRTYÁK A KISEBB PAKLIBÓL VAGY A TÖRVÉNYPAKLIBÓL

A játékos felhúzza a jelzett számú kártyát a törvénytől vagy a kisebb pakliból (a játékos dönt). Ha a játékosnak két lapot kell húznia, akkor húzhatja mindkettőt az egyik pakliból, vagy egyet-egyet a két pakliból. A játékos a kezébe veszi ezeket a kártyákat. A játékos csak a fejlesztés fázis során játszhat ki (karakter vagy törvény) kártyákat a kezéből.



### TUDOMÁNY

A játékos egy tudományjelzőt helyez erre a kártyára (egy kártya a negyedik szinten 2 tudományjelzőt biztosít). Ne feledjétek, hogy a tudomány és a varázslat ugyanannak a jelzőnek a két oldala, és ebben az esetben a tudomány oldalával felfelé kell a jelzőt lehelyezni. A tudományjelzők lehetővé teszik a birtokosuk számára, hogy passzoláskor további drágaköveket kapjanak. Például, ha egy játékos piramisán 4 tudományjelző található, akkor passzolás esetén  $3 + 4 = 7$  drágakövet kap. Emellett, ezek a jelzők pontokat is jelenthetnek a játék végén.



### VARÁZSLAT

A játékos egy varázslatjelzőt helyez erre a kártyára (egy kártya a negyedik szinten 2 varázslatjelzőt biztosít). Ne feledjétek, hogy a tudomány és a varázslat ugyanannak a jelzőnek a két oldala, és ebben az esetben a varázslat oldalával felfelé kell a jelzőt lehelyezni. A varázslatjelzőknek nincs szerepük a játék során, ám a játék végén nagyon sok pontot érnek.



### VÉDEKEZÉS

A játékos egy védekezésjelzőt helyez erre a kártyára. Ne feledjétek, hogy a támadás és a védekezés ugyanannak a jelzőnek a két oldala, és ebben az esetben a védekezés oldalával felfelé kell a jelzőt lehelyezni. A védekezésjelzőknek nincs szerepük a játék során, de pontokat érnek, valamint védelmet biztosítanak az ellenséges támadásokkal szemben a végső pontozáskor.



### TÁMADÁS

A játékos elvesz egy támadásjelzőt és a paravánja mögé rakja. Noha a támadás és a védekezés ugyanannak a jelzőnek a két oldala, mégis lényegtelen, hogy a jelzőnek melyik oldal van felfelé a paraván mögött, mivel a védekezésjelzők kizárólag a piramisra helyezhetők. Ha rendelkezel támadásjelzővel a paravánod mögött, akkor az árverés során egy szokásos tét helyett egy ilyen jelzőt is elrejtethsz a markodban. Ha így teszel, akkor azonnal elvehetsz egy kártyát az árverés fázis elején, még a többi játékos előtt. Használat után a támadásjelző visszakerül a készletbe. Ebben a fordulóban már nem vehetsz részt a további árverésekben (mivel már kaptál egy kártyát). Ha elveszed valamelyik színhez tartozó utolsó kártyát, akkor a többi olyan játékos, aki szintén arra a színre licitált, elveszíti a tétjét, és nem kap semmit az árverésnek abban a körében. Amennyiben több játékos is támadásjelzőt használt az árverésen, akkor közülük az a játékos választ először, akinek a piramisában a legkisebb sorszámú kártya található. A játék végén minden birtokodban maradt támadásjelző pontokat vesz el az ellenfeleidtől.



### BÓNUSZJELZŐK (VARÁZSLATHOZ ÉS KÖRÖKHÖZ)

A játékos a kívánt jelzőt erre a kártyára helyezi (ne feledjétek, hogy a bónuszjelzők különböző értékkel és szimbólumokkal rendelkeznek). A bónuszjelzőknek nincs szerepük a játék során, de sok plusz pontot jelenthetnek a végső pontszámban.



### KORLÁTLAN DRÁGAKŐ

A játékos elvesz egy drágakövet a készletből a jelzett színből és erre a kártyára helyezi. Ha az ilyen színű drágakövek elfogynak a készletből, akkor a játékos a saját paravánja mögül is elvehet egyet. Ha a paravánja mögött sem rendelkezik a megfelelő színnel, akkor nem helyez a kártyára drágakövet. Ha bármelyik színből rendelkezel korlátlan drágakövel, akkor fordulónként egyszer bejelentheted, hogy használod, amikor a fejlesztés fázis során drágaköveket költesz. Ilyenkor egy adott színű drágakövel csökkentetted a költséget. Ha például egy sárga és két kék drágakövet kellene fizetned és rendelkezel kék korlátlan drágakövel, akkor bejelentheted, hogy használod, és csak egy kék és egy sárga drágakövet fizetsz. Amennyiben több korlátlan drágaköved is van, akkor minden egyes költsékezésnél tetszőleges számút felhasználhatsz, azonban minden korlátlan drágakő fordulónként csak egyszer használható fel. A drágakő a piramisodba helyezett kártyádon marad, és az imént ismertetett szabályok figyelembe vételével a következő fordulóban is felhasználhatod őket.



# A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS

Ha az árverés fázis végén a nagyobb pakli utolsó négy kártyája felfedésre került, akkor a következő forduló lesz az utolsó a játékban. Az utolsó forduló végigjátszása után a játékosok meghatározzák a győztest.

A játékosok először is leveszik a paravánjaikat és eldobnak minden ki nem játszott törvénykártyát és karakterkártyát a kezükből. A megmaradt drágaköveket felhasználhatják arra, hogy „átfessék” vele a három kártya találkozásánál keletkezett körök környezeteit. Ahhoz, hogy egy játékos megváltoztassa egy környegyed színét, ráhelyezi egy tetszőleges színű drágakövet, és ezzel „átfesti” azt a környegyedet. Ne feledjétek, hogy minden kör négy környegyedből áll: kettő rész az alsó kártyák felső sarkaiban, kettő rész pedig a felső kártya alján. A környegyedek „átfestésével” egy játékos egy vegyes színű kört egyszínűvé változtathat (noha ebben az esetben nem kapja meg az adott színű drágakövet, mivel az egyszínű kör nem a kártyák kijátszásával alakult ki).

Miután egy játékos „átfestette” az összes olyan környegyedet, amelyet akart (és tudott), akkor a következő sorrendben összeadja a győzelmi pontjait:

1. Az egyszínű körökért járó pontok
2. A korlátlan drágakövekért járó pontok
3. A törvénykártyákért járó pontok
4. A hatalompont jelzőkért járó pontok
5. A varázslatért járó pontok
6. A teljes sorozatokért járó pontok
7. A támadásjelzők miatt levonandó büntetési pontok

## 1. AZ EGYSZÍNŰ KÖRÖKÉRT JÁRÓ PONTOK

A játékos a piramisában található minden egyes egyszínű körért a kört alkotó felső kártya szintjével megegyező számú hatalompontot kap. Továbbá egyes bónuszjelzők extra pontokat adnak bizonyos színű körökért. Ha például van egy zöld köröd az első és a második szint között (amely alapesetben 2 pont), valamint rendelkezel egy olyan bónuszjelzővel, amelyik +4 pontot ad minden zöld körért, akkor összesen  $2 + 4 = 6$  pontot kapsz.



## 2. A KORLÁTLAN DRÁGAKÖVEKÉRT JÁRÓ PONTOK

A játékos a piramisában található minden egyes korlátlan drágakőért a drágakő elhelyezkedési szintjével megegyező számú hatalompontot kap. Továbbá egyes bónuszjelzők extra pontokat adnak minden adott színű korlátlan drágakőért. Ha például van egy sárga korlátlan drágaköved a harmadik szinten (amely alapesetben 3 pont), valamint rendelkezel egy olyan bónuszjelzővel, amelyik +4 pontot ad minden sárga drágakőért, akkor összesen  $3 + 4 = 7$  pontot kapsz.



## 3. A TÖRVÉNYKÁRTYÁKÉRT JÁRÓ PONTOK

Minden olyan törvénykártya szövege, amelyik hatalompontokat ad a játék végén, pontosan meghatározza, hogy miért mennyi pont jár. Kizárólag a piramis részét képező törvénykártyák biztosítanak hatalompontokat.

Place up to 8 gemstones from behind your screen on this card.  
End of game: gain for each gemstone on this card.

## 4. A HATALOMPONT JELZŐKÉRT JÁRÓ PONTOK

A játékos a piramisában található minden egyes hatalompont jelzőért a jelző pontértékével megegyező számú hatalompontot kap.



## 5. A VARÁZSLATÉRT JÁRÓ PONTOK

A játékos a piramisában található varázslatjelzőkért a piramisában lévő valamennyi varázslat bónuszjelzője által biztosított összesített bónuszértékkel megegyező számú hatalompontot kap. Ha például a piramisod 3 varázslatjelzőt tartalmaz, és rendelkezel egy +5 varázslat bónuszjelzővel, valamint egy +2 varázslat bónuszjelzővel, akkor  $5 + 2 = 7$  pontot kapsz minden egyes varázslatjelzőért, így kapsz összesen 21 pontot. Ahhoz, hogy egy játékos varázslatból pontot szerezzen, egyaránt szüksége van varázslatjelzőre és varázslat bónuszjelzőre is a piramisában. Ha csak az egyik fajtából van jelzője, akkor a játékos nem kap pontot a varázslatért.



## 6. A TELJES SZOROZATOKÉRT JÁRÓ PONTOK

Egy játékos 12 hatalompontot kap minden egyes három jelzőből (védekezés, varázslat és tudomány) álló sorozatáért a piramisában. Minden egyes sorozatnak egy védekezésjelzőt, egy varázslatjelzőt és egy tudományjelzőt kell tartalmaznia. Ugyanazt a jelzőt nem lehet felhasználni több sorozatban. Ha például a piramisod 2 védekezésjelzőt, 5 varázslatjelzőt és 3 tudományjelzőt tartalmaz, akkor 24 pontot kapsz 2 sorozatért.



## 7. A TÁMADÁSJELZŐK MIATT LEVONANDÓ BÜNTETÉSI PONTOK

A játékos megszámlolja, hogy az ellenfelei mennyi fel nem használt támadásjelzővel rendelkeznek a játék végén. A játékos 4 hatalompontot veszít minden egyes ilyen támadásjelzőért. Azonban a játékos a birtokában lévő minden egyes védekezésjelzőjével semlegesít egy támadásjelzőt. Ha például az egyik ellenfelednek 2 támadásjelzője, egy másiknak pedig 3 támadásjelző van, akkor  $4 \times (2 + 3) = 20$  pontot veszítesz. Ha ugyanebben a helyzetben rendelkezel 2 védekezésjelzővel, akkor csak  $4 \times (2 + 3 - 2) = 12$  pontot veszítesz.



A végső pontozás után a legtöbb hatalomponttal rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

## SEGÍTSÉG KEZDŐKNEK

- Ne hajts hatalompontokra a játék elején! Fontos, hogy először a megfelelő erőforrás termelésről gondoskodj. Érdekes néhány fordulót arra áldozni, hogy szert tegyél: korlátlan drágakövekre, tudományjelzőkre és általános drágakövekre - lehetőleg ebben a sorrendben.
- Igazodj a játék körülményeihez. Pontok legegyszerűbben hatalompont jelzők és varázslatjelzők gyűjtésével szerezhetők. A bonyolultabb lehetőségeket (agyafúrt törvénykártyák, egyszínű bónuszok, a piramis 5. szintje) csak akkor érdemes fontolgatni, ha azok már maguktól egyébként is időszerűvé válnak.
- Ne használj támadásjelzőket a játék folyamán, hacsak nincs igazán szükséged egy-egy bizonyos kártyára. A támadás jelzők sokkal több hasznot hoznak a játék végi pontozásnál, amennyiben az ellenfeleidnek nincs elegendő védekezésjelzője.
- Próbáld meg számon tartani, hogy az ellenfeleid mennyi támadásjelzőre tesznek szert. Ez segít elkerülni a túlzott költségezés védekezésjelzőkre.
- A játék második felében igyekezz annyi pontot begyűjteni, amennyit csak tudsz. Fontos észrevenni azt a pillanatot, amikor már elegendő erőforrás összegyűlt, és ideje pontokat szerezni. Könnyű kiszámolni, hogy egy-egy lépéssel mennyi pontra teszel szert. Ha 10 vagy több pontot szerzel, akkor az egy jó lépés!
- Talán csábít, hogy már a játék elején minél több törvénykártyát kijátssz. Egyes törvénykártyák esetén valóban jobb, ha minél korábban játékba kerül. Azonban érdemes észben tartani, hogy a törvénykártyák többsége akkor hajtja a legtöbb hasznot, ha a játék vége felé, a piramis egy magasabb szintjére kerül.

## JÁTÉKELEM KORLÁTOZÁSOK

A kártyák sohasem kerülnek vissza a húzópaklikba. Ha egy kártyát valamilyen okból el kell dobni, akkor az abba a játékba már nem kerül vissza. Ha egy pakli elfogy, akkor többé egyetlen játékos sem húzhat belőle.

A drágakövek száma szintén szigorúan korlátozott, és a játékosok számától függ. Amennyiben egy bizonyos színű drágakőből nincs egyetlen egy sem a készletben, akkor a játékosok egészen addig nem kapnak olyan drágakövet, amíg valamelyiküknek vissza nem kell tennie a készletbe abból a színből. A játék folyamán nem adhattok drágaköveket a játékba és nem használhattok helyettesítőket sem.

A játékban található minden más jelző elegendő számban áll rendelkezésre, ám nagyon ritkán előfordulhat, hogy még sincs elég. Ilyen esetekben a játékosok használhatnak értéket vagy bármilyen egyéb tárgyat, hogy helyettesítsék a hiányzó jelzőket.

Egy játékos tetszőleges számú kártyát tarthat a kezében, és tetszőleges számú drágakövet tarthat a paravánja mögött. Egy piramis tetszőleges számú kártyát tartalmazhat, de legfeljebb öt szintből állhat.

## ELLENTMONDÁSOK RENDEZÉSE

A Viceroy játékban az akciókat a játékosok rendszerint egyidejűleg hajtják végre. Időnként azonban szükség van az akciók végrehajtási sorrendjének meghatározására (például akkor, ha már csak kevés olyan drágakő maradt a készletben, amilyenre éppen több játékosnak is szüksége van). Az ilyen esetekben a játékosok a kártyáikon található sorszámok növekvő sorrendjében cselekszenek.

Elsőként az a játékos cselekszik (azok közül, akiknek cselekednie kell), akinek a piramisa a legkisebb sorszámú kártyát tartalmazza. Ez a játékos végrehajtja a szóban forgó akciót, majd utána az a játékos következik, akinek a második legkisebb sorszámú kártya van a piramisában, stb. Ez az eljárás különösen akkor fontos, amikor egyszerre többen is támadásjelzőt játszanak ki az árverés fázisban. Ilyenkor a piramisában a legkisebb sorszámú kártyával rendelkező játékos lesz az első, aki az árverésre kínált kártyák közül választ.

Az egyetlen olyan ellentmondás, amely nem oldható fel a kártyák sorrendjével az, amikor egy árverés során több játékos játssza ki ugyanazt a szint. Amikor ilyen történik, akkor az érintett játékosok a korábban ismertetett szabályoknak megfelelően rendeznek még egy további árverést.



## SZÓLÓ SZABÁLYOK

Ha egyedül szeretnéd játszani a *Viceroy*-t, akkor egy olyan virtuális ellenfél ellen kell játszani, amely csak az árverés fázisban cselekszik. Készítsd elő a játékot a normál szabályok szerint (tegyél színenként 4 drágakövet a készletbe, és vedd el az induló drágaköveidet és kártyáidat). Szokás szerint, minden forduló árverés és forduló fázisból tevődik össze. Miután megtetted a tétet az árverésen, vedd ki egy nem használt drágakövet a dobozból anélkül, hogy megnéznéd. Ez lesz a virtuális ellenfeled tétje. Ha ugyanolyan színű, mint a tied, akkor tedd a tétet a készletbe, az ellenfeledét pedig a dobozba, és a szokásos szabályok szerint hajtsd végre a következő árverést. Amennyiben a virtuális ellenfeled más kártyát választ, akkor a szokásos módon te megkapod azt a kártyát, amelyekre licitáltál, azt a kártyát pedig

dobd el, amelyiket az ellenfeled kapna meg (ha az ellenfeled választhat két kártya közül, akkor mindig azt a kártyát kell eldobni, amelyik a nyíl aljánál található). Ha a virtuális ellenfeled olyan színt választ, amely egyik karakterkártyához sem tartozik, akkor miután megkaptad a kártyádat, dobj el egy tetszőleges kártyát az árverésen maradtak közül. A virtuális ellenfeled tétjeit mindig a dobozba tedd vissza, és ügyelj arra, hogy ezek a drágakövek sohasse kerüljenek bele a készletbe.

Ha egyedül játszol, akkor sohasem veszítesz. Minden játék után számold ki a pontjaidat, és mindig próbáld megdönteni saját csúcsoadat.

## SZABÁLYVÁLTOZATOK

Két vagy három játékos esetén szintén hozzáadhattok a játékhoz egy virtuális ellenfelet, az előző részben ismertetett szabályok szerint. Ha úgy gondoljátok, akkor kettő vagy három virtuális ellenféllel is játszhattok, a játékosok száma azonban nem haladhatja meg a négyet. Ilyenkor mindig kettő, illetve három drágakövet vegyetek ki a dobozból.

### MEGJEGYZÉSEK:

- Ha két virtuális ellenfél azonos színt tesz fel tétnek, és ahhoz a színhez csak egyetlen karakterkártya tartozik, akkor azt a kártyát nem kell eldobni, és a virtuális ellenfelek részt vesznek a következő árverésen is.

- Ha két virtuális ellenfél azonos színt tesz fel tétnek, és ahhoz a színhez két karakterkártya tartozik, akkor mindkét kártyát el kell dobni, és a virtuális ellenfelek nem vesznek részt a további árveréseken. Am ha ezt a színt az egyik játékos is felteszi tétnek, akkor a kártyákat nem kell eldobni és új árverés indul.
- Ha egy játékos és egy virtuális ellenfél ugyanarra a színre licitál, és ahhoz a színhez két karakterkártya tartozik, akkor a játékos választhat: elkezdheti a következő árverést (ilyenkor a kártyákat nem kell eldobni), vagy pedig elveszi a nyíl hegyénél lévő kártyát (ilyenkor a nyíl aljánál található kártyát el kell dobni).
- Legalább egy játékosnak részt kell vennie minden egyes árverésen. Ha valamelyik árverésen már mindegyik játékos vett el kártyát vagy passzolt, akkor nem kezdődik újabb árverés.

## KÉSZÍTŐK

### Kiadó: Hobby World LLC

A Játékot Tervezte: Yuri Zhuravlev

Borító: Ilya Komarov

Kártyák: Yulia Alekseeva, alexius, Aleksey Balandin, Dmitry Burmak, Nikolay Dihtyarenko, Stepan Gilev, Pavel Guzenko, Roman Gunyavy, Dmitry Hrapovitskiy, Anna Ignatieva, Elena Kazey, Ilya Komarov, Roman Kuzmin, Anton Kvasovarov, Leopard Snow, Andrey Maksimov, Ekaterina Maksimovich, Ksenia Mamaeva, Georgy Markov, Mireha, Andrey Mironishin, Perchikk, Dmitry Prosvirnin, Pavel Romanov, Igor Savchenko, Pavel Spitsyn, Ruslan Svobodin, TopotoonPun, uildrim, Anton Zemskov, Alexey Zhizhitsa

Grafikai Tervezés: Sergey Dulin

Gyártásvezetők: Mikhail Akulov és Ivan Popov

Ügyvezető: Vladimir Sergeev

Szerkesztő: Petr Tyulenev

Kinézet: Ivan Sukhovey, Daria Smirnova

Amennyiben kérdésed van a játékaink kiadásával kapcsolatban, akkor küldj üzenetet az [international@hobbyworld.ru](mailto:international@hobbyworld.ru) címre a következő címmel "Game publication".

Külön köszönet: Ilya Karpinskiy.

Játéktesztelők: Andrey Kolupaev, Aleksey Paltsev, Svyatoslav Rogov, Konstantin Mazanyuk, Aleksey Osipov, Alexander Peshkov, Mikhail Kazakov, Ekaterina Pluzhnikova, Elena Karpova, Anastasia Karpova, Yuri Tapilin, Vadim Larkin, Vladislav Choporov, Vladislav Popkov, Natalya Telezhkina, Vadim Kruglov és sokan mások.

*A SZERZŐ MEGJEGYZÉSE: Szeretnék köszönetet mondani mindazoknak, akik támogatták a munkámat és inspiráltak. Külön köszönöm Tom Lehmann-nak, akinek Race for the Galaxy játéka inspirálta a Viceroy első változatát, édesanyámnak türelméért és útmutatásaiért, és a magasztosabb erőknél az élet, a kreativitás és az öröm ajándékáért.*

*"Szeretnénk külön köszönetet mondani a 2014 decemberi Kickstarter támogatóinknak, akik lehetővé tették az angol változat megjelenését" - Mayday Games*



Any copying or publication of the game's rules, components or illustration without prior permission of the copyright proprietor is prohibited.



© 2015 Mayday Games, Inc.

All rights reserved.

Published under exclusive English Edition license from Hobby World.

[www.maydaygames.com](http://www.maydaygames.com)



Играть интересно

© 2014 Hobby World LLC.

All right reserved.

[international.hobbyworld.ru](http://international.hobbyworld.ru)

Hungarian translation:  
Zsolt Farkas ([fki@freemail.hu](mailto:fki@freemail.hu))

Review:  
Erik Fischer  
([elric.stormbringer@gmail.com](mailto:elric.stormbringer@gmail.com))

v.2.0.

UNOFFICIAL CONTENT

# PONTOZÁSI ÖSSZEFOGLALÓ

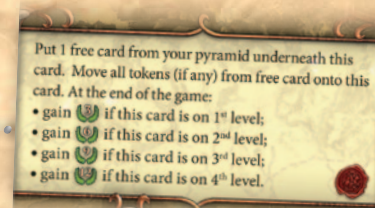
## EGYSZÍNŰ KÖRÖK

A piramisokban található minden egyes egyszínű körért a kört alkotó felső kártya szintjével megegyező számú hatalompontot kapsz, valamint további pontokat kapsz az ezzel megegyező színű bónuszjelzőkért is.



## KORLÁTLAN DRÁGAKÖVEK

A piramisokban található minden egyes korlátlan drágakőért a drágakő elhelyezkedési szintjével megegyező számú hatalompontot kapsz, valamint további pontokat kapsz az ezzel megegyező színű bónuszjelzőkért is.



## TÖRVÉNYKÁRTYÁK

Megkapsz a piramisokban található törvénykártyák szövege által biztosított hatalompontokat.

## HATALOMPONT JELZŐK

A piramisokban található minden egyes hatalompont jelzőért a jelző pontértékével megegyező számú hatalompontot kapsz.



## VARÁZSLATJELZŐK

A piramisokban található minden egyes varázslatjelzőért a piramisban lévő valamennyi varázslat bónuszjelző által biztosított összesített bónuszértékkel megegyező számú hatalompontot kapsz.



## TELJES SOROZATOK

12 hatalompontot kapsz minden egyes három jelzőből (egy védekezés, egy varázslat és egy tudomány) álló sorozatért a piramisokban.



## TÁMADÁSJELZŐK

4 hatalompontot veszítesz az ellenfeleid minden egyes támadásjelzőjéért. A piramisokban lévő minden egyes védekezésjelzőjével semlegesítesz egy támadásjelzőt.

