

Tartalom

Kör:	2	Zsákmányolás:	13
Település birtoklása:	3	Győzelem:	13
Házasság:	3	Tippek, tanácsok	14
Szavazás:	3	Táblázatok:	15
Nemes (8 db):	3	Kiejtések:	18
Püspök (Bishop, 5 db):	4		
Kardinális (Cardinal, 4 db):	4		
Pápa (Pope, 1 db):	5		
Király (King, 1 db):	5		
Királynő (Queen, 1 db):	5		
Trónörökös (Crown prince, 1 db):	6		
Húzás:	6		
Katasztrófakártyák (fekete):	6		
Esőzés (heavy rain, fekete, 4 db):	6		
Éhezés (famine, fekete, 4 db):	6		
Járvány (plague, fekete, 2 db):	6		
Kártyák (barna és szürke):	7		
Karakterkártyák (barna, 6 db nő, 12 db férfi, 3 db kardinális és 1 db D'Arc):	7		
D'Arc (barna, 1 db):	7		
Bőséges aratás (bountiful harvest, szürke, 5 db):	7		
Jó idő (good weather, szürke, 5 db):	7		
Adózás (taxes, szürke, 5 db):	8		
Felkelés (uprising, szürke, 4 db):	8		
Titkos átjáró (secret passage, szürke, 3 db): ..	8		
Gyilkosság (assassination, szürke, 1 db):	9		
Igazság (justice, szürke, 1 db):	9		
Rajtaütés (ambush, szürke, 1 db):	9		
Bevétel:	9		
Vásárlás:	10		
Lépés:	10		
Kavalkád:	11		
Csata:	11		
Fogoly:	12		
Váltságdíj:	13		
Ostrom:	13		

Kör:

0. Kezds (játékosonként)
 1. 1 karakter (húzás), 5 dénár, 1 lovag, 3 gyalogos, 1 vár
 2. Első játékos kisorsolása
 3. Mindenki választ szabadon egy települést és mindenét oda rakja fel
1. Kinevezések (játékosonként)
 1. Házasság
 2. Püspökválasztás
 3. Pápválasztás
 4. Királyválasztás
2. Kártyahúzás (játékosonként)
 1. Mindenki eldobhat kártyákat
 2. Mindenki húzhat kártyákat (maximum 3 kártya lehet kézben, előbb kell eldobni, 1 barna és 1 szürke vagy 2 szürke)
 3. Katasztrófakártyák (dobás: 1-5 püspökség, 6 semmi)
 4. Játékosok bevetik a karakter kártyáikat (barna) és/vagy szerencsekártyáikat (szürke)
3. Bevétel
 1. Minden település után kap 1 dénárt a tulajdonosa
 2. Nemes 2 dénárt kap településenként a megyében adózás kártyával
 3. Minden malom után 2 dénárt kap a tulajdonosa, plusz 1 dénárt minden egyes bőséges aratás és/vagy jó idő kártya után a püspökségben (maximum 4/malom)
 4. Ha a püspök/kardinális/pápa kijátszotta az adózás kártyát, akkor övé lesz minden bevétel a malmokból a püspökségben (csak egyik kaphatja, erőssrend is ez)
 5. Királynő 2 dénárt kap
 6. Adózás, bőséges aratás, jó idő eltávolításra kerülnek
4. Vásárlás
 1. Váltásdíj: $2 + (2 \times \text{cím})$ dénár (kötelező, ha van elég pénz, kevesebbet is ki lehet alkudni)
 2. Katonák: gyalogos 1 dénár, lovag 3 dénár
 3. Épületek: malom 3 dénár (maximum 2/település), vár 10 dénár
 4. Nemesi cím 4, 6 vagy 8 dénár (2 x település)
 5. Megvásárolható kardinális cím 5 dénár
5. Lépés (játékosonként)
 1. Minden karakter két mezőt léphet
 2. Seregek csak karakterekkel tudnak mozogni és több karakter nem mozgathatja ugyanazokat a katonákat abban a körben
6. Csata
 1. Játékosonként haladva lehet csatákat megnevezni (nem kötelező harcolni egy településen álló seregeknek)
 2. Csata után lehet ostromot hirdetni várak vagy megerősített városok ellen
 3. Zsákmányolás (malmok lerombolása 1 dénárért)
7. Kör vége
 1. Minden katasztrófakártya (fekete) lekerül a térképről
 2. Állapítsd meg a győztes(ek)e)t: egyedül 3 pont, csapatban 4 pont
 3. Győztes hiányában indulhat a következő kör, a balra lévő játékos lesz az első játékos

Település birtoklása:

- Vagy szabad, vagy egy játékos által birtokolt, de sosem lehet közös tulajdonban
- Akkor birtokolja egy játékos, ha karakterrel és/vagy katonákkal a településen van, még ha más játékos rendelkezik a megye nemesi címével
- Több játékos karaktere is lehet egy településen, de az számít a tulajdonosnak, aki először lépett oda
- Játékos átadhatja a település irányítását egy másik játékosnak, ha karaktere vagy katonái vannak ott
- Ha a játékos ellép a településről és nem marad hátra sem karakter vagy katona, akkor a település újra szabad lesz, kivéve ha egy játékos már megszerezte a nemesi címet

Házasság:

- Csak így lehet szövetségre lépni
- Életen át tart vagy annulálásig (pápa)
- Csak egyedülálló férfi és nő házasodhat
- Kizáró tényezők: püspök, kardinális, pápa, D'Arc
- Király felesége királynő lesz
- Hozományt lehet kérni, ami lehet bármi (pénz, kártya, cím, település, ígéret)
- Szövetségesek csak csapatban nyerhetnek
- Egyszerre csak egy szövetségesed lehet
- Ha a királynő a király halála után újra házasodik, akkor a férj nem lesz király automatikusan

Szavazás:

- Püspököt, pápát és királyt lehet választani ilyen sorrendben
- Minden játékos csak egy jelöltet indíthat szavazásonként
- Két szavazókorong van: fehér (valakire) és fekete (csali)
- Fehér koronggal az összes szavazatunkat leadjuk
- Fekete korong nem ér semmit, csak megtévesztés miatt lehet használni
- Szavazásnál lehet tartózkodni, valakire szavazni, csalit használni és szavazni és csalit is használni
- Korongokat háttal kell lerakni, csak azután lesz nyilvános, miután mindenki szavazott

Nemes (8 db):

- Lehet férfi és nő is
- Maximum két nemesi cím/karakter, de mellette más címe is lehet (püspök, kardinális, pápa vagy király)
- Erőssorrend: herceg (4 település), gróf (3 település), báró (2 település)
- Címet venni kell, feltétel: a játékosnak az összes települést birtokolnia kell a megyében és legalább egy várral kell rendelkeznie a megyében, összeg: 2 x település dénár, vásárláskor ki kell választani egy várat, ami megerősített város lesz
- Ha egy másik játékos elfoglalja a megerősített várost, akkor a nemesi címet is megszerzi
- Vásárlási fázisban a nemesi cím átruházható saját karakterekre, de a legnagyobb cím nem adható át
- Ha meghal a nemes (járvány, csata, felkelés, gyilkosság vagy igazság), akkor a cím átszáll egy másik karakterre, ha nincs másik karakter, akkor a házastársa örökli meg, plusz a megerősített városban levő katonák is átállnak hozzá, ha nincs senki, akkor a cím megsemmisül, ingyen visszaszerezheti a címet a játékos, ha lesz új karaktere és még birtokolja a megerősített várost
- Minden nemesi cím 1 győzelmi pontot ér

Püspök (Bishop, 5 db):

- Ha minden település foglalt a püspökségben és nincs püspök, akkor szavazást kell tartani
- Csak nőtlen férfi lehet, aki még nem püspök, fogoly, kiközösített vagy király
- Nem kell a püspökségben tartózkodni, hogy jelölt legyél
- Szavazással választják
- Szavazatok: főváros birtokosa püspökségben 2, település birtokosa püspökségben 1, minden szabad püspök, aki nem abban a körben lett az 2, minden szabad kardinális vagy pápa 3
- Csak a legmagasabb titulusért kapsz szavazatot (püspök és pápa esetén csak 3 jár, nem 5)
- Sima többség elég
- Döntetlennél senki nem lesz püspök
- Püspöknek lehet nemesi címe is
- Lehet kardinális vagy pápa
- Szavazások: püspök 2, király 1
- Meg tudja adóztatni a püspökségét (adózás kártya)
- Megpróbálhatja megakadályozni a felkelést (nem kell a püspökségben tartózkodnia) dobással: 1-4 siker, 5-6 püspököt halálra kövezik
- Cím halálíg vagy kiközösítésig (pápa) szól
- Nem örökölhető cím

Kardinális (Cardinal, 4 db):

- Kártyahúzással (3 db) vagy vásárlással (1 db) lehet szerezni
- Kardinális kártya bármikor kijátszható, kivéve kártyahúzás fázisban
- Csak püspökből lehet
- Negyedik birétumot 5 dénárért lehet megvenni
- Ha van pápa, akkor a jóváhagyása kell a kinevezéshez
- Lehet pápa
- Szavazások: püspök 3, király 1, pápa 1
- Bármelyik püspökséget meg tudja adóztatni (adózás kártya)
- Megpróbálhatja megakadályozni a felkelést (nem kell a püspökségben tartózkodnia) dobással (3 dénárt kell fizetni): 1-4 siker, 5-6 sikertelen
- Cím halálíg vagy kiközösítésig (pápa) szól
- Nem örökölhető cím

Pápa (Pope, 1 db):

- Választással lehet szerezni, feltétele legalább 2 szabad kardinális
- Jelölt szabad püspök vagy kardinális lehet
- A körben megválasztott püspök is lehet jelölt
- Szavazatok: kardinális 1
- Abszolút többség kell (50%+1)
- Cím halálíg szól
- Nem örökölheto cím
- Szavazások: püspök 3, király 1
- Megtarthatja a birtokait
- Megvétózhatoja a kardinális kinevezését
- Annulálhatja a házasságot, király esetében csak akkor, ha még nem született trónörökös
- Mindegyik püspökséget egyszerre tudja adóztatni (adózás kártya), viszont a püspök és a kardinális is előrébb van nála a sorban
- Kiközösíthet karaktereket körönként egyszer, viszont összesen csak egy kiközösített lehet
- Kiközösített nem szavazhat vagy lehet jelölt, de adóztathat, feloldásig vagy halálíg tart, pápa halálával automatikusan feloldódik
- Pápa mentes az igazság alól
- Pápai cím 1 győzelmi pontot ér

Király (King, 1 db):

- Csak nemes férfi lehet, aki szabad és nincs kiközösítve
- Minden címmel rendelkező (nemes, püspök, kardinális, pápa) szabad, nem kiközösített férfi és nő 1 szavazattal rendelkezik
- Sima többség elég
- Választás akkor sikeres, ha legalább 3 szavazatot kap a jelölt, plusz a következő feltételek közül legalább egy teljesül:
 - o 2 püspök szavazata
 - o 1 kardinális szavazata
 - o pápa szavazata
- Megtarthatja a birtokait
- Cím halálíg szól
- Király mentes az igazság alól
- Királyi cím 1 győzelmi pontot ér
- Király ajándékozhat nemesi címet (ingyen vagy ajándékért), ha minden feltétel teljesül hozzá
- Megadóztathat szabad megyéket (adózás kártya)

Királynő (Queen, 1 db):

- Király felesége lesz automatikusan királynő
- Minden birtokát megtarthatja
- Ha meghal a király és nincsen trónörökös, akkor ő lesz az uralkodó (Queen regent, minden királyi joggal, de nem ér győzelmi pontot), amíg új királyt nem választanak, választás után csak a királynői címét veszíti el, de a birtokait megtartja
- Körönként 2 dénárt kap
- Trónörököst szülhet, ha a király él és a királynő nem fogoly
- Királynő mentes az igazság alól

Trónörökös (Crown prince, 1 db):

- Csak a királyválasztás után születhet
- Csak a legidősebb fiú lehet, így mindig csak 1 trónörökös lehet a játékban
- Trónörökös a királynő családjához tartozik
- Ha püspöknek áll, akkor elveszti a trónörökösi címét
- Király halála esetén ő lesz a király
- Trónörökös mentes az igazság alól

Húzás:

- Játékosonként kell haladni
- Előbb a kártya eldobás jön, az eldobott kártyákat meg kell mutatni
- Húzás csak a dobás után jön, nem kötelező
- 2 kártyát kell húzni: vagy 1 karakterkártyát (barna) és 1 szerencsekártyát (szürke), vagy 2 szerencsekártyát (szürke)
- Ha katasztrófa kártya (fekete) van felül, akkor addig kell húzni, amíg szerencsekártya (szürke) nem jön
- Katasztrófa kártyákat a 3 katasztrófa mezőre kell rakni sorban
- Ha több, mint 3 katasztrófa kártya kerülne húzásra a körben, akkor 3. után minden kártyát el kell dobni

Katasztrófa kártyák (fekete):

- Húzás után fel kell fordítani őket
- Kockával kell dobni és az érték fogja jelölni, hogy melyik püspökséget érinti, 6-osnál téves riasztás van, senkit nem fog érinteni
- Ugyanaz a csapás nem érheti kétszer ugyanazt a püspökséget, ilyenkor újra kell dobni
- Kártyák hatása a kör végéig érvényes
- Három fajta katasztrófa van: esőzés (heavy rain, 4 db), éhezés (famine, 4 db), járvány (plague, 2 db)

Esőzés (heavy rain, fekete, 4 db):

- Nem lehet lépni (elhagyni és belépni se lehet oda) és csatázni a püspökségben
- Jó idő kártya feloldja
- Nem lehet a bőséges aratást játszani esőzésnél

Éhezés (famine, fekete, 4 db):

- Malmok nem termelnek semmit
- Bőséges aratás feloldja
- Jó időt nem lehet játszani éhezéskor
- Éhezés lehetőséget ad a felkelés kártya játszására

Járvány (plague, fekete, 2 db):

- Minden karakternek a püspökségben dobni kell: 1-3 meghal, 4-6 semmi
- Minden sereg elveszti a felét lefelé kerekítve (pl.: 9-ből 5 marad), katona és lovag is egynek számít, a játékos dönti el kiket dob el
- Ha a karakter belép a fertőzött területre, akkor dobni kell, ki- és visszalépéskor, valamint másik fertőzött püspökségbe való lépéskor nem kell újra dobni
- Frissen lerakott karaktert nem érinti a fertőzés

Kártyák (barna és szürke):

- Katasztrófakártyák után jönnek
- Bármennyi kártya kijátszható
- Fehér rombuszal jelölt kártyák (bőséges aratás, jó idő és adózás) és a karakterkártyák (barna, nő és férfi) csak ebben a szakaszban játszhatók ki
- Villámmal jelölt kártyák (felkelés, titkos átjáró, gyilkosság, igazság és rajtaütés) bármikor bevetethetők, kivéve a kártyahúzás szakaszában
- Kardinális és D'Arc kártyák is bármikor kijátszhatóak
- Egyszerre több szerencsekártya is alkalmazható ugyanarra a püspökségre, de egy típusból mindig csak egy lehet (példa.: bőséges aratás+jó idő vagy 2 db bőséges aratás, hogy kiüsd az éhezést)

Karakterkártyák (barna, 6 db nő, 12 db férfi, 3 db kardinális és 1 db D'Arc):

- Új karaktert (6 db nő és 12 db férfi) csak ebben a körben lehet kreálni
- Maximum 4 aktív karaktered lehet, de közben tartva lehet még kártyád bevetésre várva
- Az új karakter bábuját várban vagy megerősített városban kell elhelyezni, ha nincsen, akkor másik karakter mellé, ha az sincs, akkor bármelyik birtokolt településre, ha az sem megoldható, akkor egy szabad vagy szövetséges által birtokolt településre
- Kardinális kártyát bármikor ki lehet játszani

D'Arc (barna, 1 db):

- Bármikor kijátszható, kivéve kártyahúzáskor
- Feltétele: női karakter, aki nem házas
- Nem csak saját karakterre lehet játszani
- Nem házasodhat a karakter
- 2 lépés helyett 3-t haladhat
- Plusz egy kockával dobhat csatában (az egyetlen opció, hogy 4 kockával dobj)
- 1 erőt ér a csatában
- Halál esetén a kártya visszakerül a rotálásba és újra kijátszható

Bőséges aratás (bountiful harvest, szürke, 5 db):

- Püspökségekre lehet alkalmazni, ahol nincs esőzés vagy hogy semlegesítsd az éhezést
- Minden malom +1 dénárt termel a püspökségben
- Nem csak püspök játszhatja ki és nem csak a játékos szerezhethet előnyt belőle

Jó idő (good weather, szürke, 5 db):

- Püspökségekre lehet alkalmazni, ahol nincs éhezés vagy hogy semlegesítsd az esőzést
- Minden malom +1 dénárt termel a püspökségben
- Nem csak püspök játszhatja ki és nem csak a játékos szerezhethet előnyt belőle

Adózás (taxes, szürke, 5 db):

- Vagy megyét, vagy püspökséget lehet vele megadóztatni
- Fogoly is kijátszhatja
- Adózás kártya kijátszása lehetőséget ad a felkelés kártya használatára
- Nemes a saját megyéjét vagy a király bármelyik szabad megyét adóztathatja meg, ilyenkor +2 dénárt kapnak településenként, még ha más játékos birtokolja a településeket
- Püspök a saját püspökségét vagy kardinális bármelyik püspökséget vagy pápa az összes püspökséget tudja megadóztatni, ilyenkor a szerzetes kapja meg a malmok bevétele a tulajdonosuk helyett
- Ha több egyházi karakter is szeretné megadóztatni ugyanazt a püspökséget, akkor az erőssorrend: püspök>kardinális>pápa

Felkelés (uprising, szürke, 4 db):

- Megadóztatott vagy éhezéssel sújtott településre lehet csak kijátszani
- Nem használható, ha a kijátszásához szükséges feltételt is a játékos okozta (példa: játékos megadóztatta a megyét, akkor nem szíthat felkelést ott az egyik településen)
- Településen lévő katonák azonnal támadás alá kerülnek egy kockával, melynek értékéhez +1-t kell adni (lehetséges sérülések: 2-4)
- Ha több játékos katonái is állnak ott, akkor a játékos dönthet, hogy kit támadnak meg
- Vár és megerősített város bónuszai itt is érvényesek (ilyenkor csak a +1-es sebzés van), kivéve ha bármelyik játékos kijátssza a titkos átjárót a felkelők megsegítésére
- Esőzés nincs hatással a felkelésre
- Csata előtt is kijátszható
- Több felkelés kártya is kijátszható (egy játékostól is, de akár több személytől is), ilyenkor egyszerre kell dobni (példa: 3 felkelés is kártya lett bevetve egy településen, így 3 kockával kell dobni és mindegyik mellé jár a +1 sebzés, így összesen 6-12 sebzést lehet okozni)
- Ha minden katonát megölték a felkelők a településen, akkor a karaktereket is megölik, mivel nem ejtenek foglyokat, illetve minden malmot és várat elpusztítanak (megerősített városokat nem érinti)
- Püspök (saját püspökségében, dobás: 1-4 nincs felkelés, 5-6 halál) és kardinális (bármelyik püspökségben, 3 dénár, dobás: 1-4 nincs felkelés, 5-6 van felkelés) megpróbálhatja megakadályozni a felkelést
- Kardinális is megpróbálhatja püspökként feloldani a felkelést, ilyenkor nem kell 3 dénárt fizetni, viszont kockáztatja az életét

Titkos átjáró (secret passage, szürke, 3 db):

- Menekülésre használható ostromolt vár vagy megerősített városnál egy szomszédos településre, nem plusz lépésnek számít, így rendelkezni kell lépéssel, foglyokat tudnak magukkal vinni, illetve menekülés után is léphetnek másodikat
- Esőzés alatt lehet vele egyet lépni, használható ki-belépésre a püspökségbe, nem plusz lépés
- Csata elkerülése: vagy katonákkal őrzött településen lehet engedély nélkül átjutni vele, vagy olyan úton lehet haladni, ahonnan másik játékos jött, de minden esetben kell karakter, hogy a katonák mozoghassanak
- Csata során a vár vagy megerősített város által adott negatív bónuszokat semlegesíti
- Gyilkosság vagy rajtaütés elől lehet elmenekülni vele
- Fogoly tud elszökni váltságdíj fizetése nélkül, várba vagy megerősített városba tud szökni, ha nincsen, akkor másik karakter mellé, ha az sem, akkor birtokolt településre, ha az sincs, akkor szabad településre vagy szövetségesére

Gyilkosság (assassination, szürke, 1 db):

- Bárki megölhető vele, kivéve saját karaktert
- Játékosnak ki kell választania az egyik karaktert, aki a merényletet szponzorálta, őt gyilkosként kell megbélyegezni, még ha a kísérlet sikertelen is volt, kivéve a királyra, királynőre, trónörökösre és a pápára, mert ők immunisak az igazságra
- Célpontnak dobnia kell: 1-3 halál, 4-6 túléli a merényletet
- Titkos átjáróval ki lehet kerülni a dobást, automatikusan megmenekül

Igazság (justice, szürke, 1 db):

- Gyilkos karakterek ellen lehet kijátszani, kivéve a királyra, királynőre, trónörökösre és a pápára
- Gyilkost lefejezik, meghal

Rajtaütés (ambush, szürke, 1 db):

- Csatában vethető be, ha a támadó játékosnak részt vesz karaktere
- Elrabolhat egy tetszőleges karaktert
- Kivédhető titkos átjáróval
- Ha az ellenfél utolsó karakterét elrabolják a csatából, akkor a támadó játékos dönthet arról, hogy folytatódjon-e a harc

Bevétel:

- Birtokolt településenként 1 dénár
- Birtokolt malmonként 2 dénár, kivéve ha püspök/kardinális/pápa adóztatott, mert akkor az egyházáé
- +1 dénár bőséges aratásért malmonként
- +1 dénár jó időért malmonként
- Ostrom alatt álló település nem termel semmit
- Püspök (csak saját)/kardinális (bármelyik)/pápa (összeset) püspökséget adóztathat, ilyen erősorrendben, csak a malom bevételét kapja meg bónuszokkal
- Nemes saját megyéjét vagy király bármelyik szabad megyét adóztathatja meg, +2 dénárt kap településenként (az összes után, mindegy ki a birtokosa)
- 2 dénár jár a királynőnek körönként
- Miután mindenki megkapta a pénzét, le kell szedni a szerencsekártyákat (adózás, jó idő, bőséges aratás), viszont a katasztrófakártyák a kör végéig élnek

Vásárlás:

- Épületeket és katonákat lehet venni, valamint kifizetni a váltságdíjakat
- Katonák:
 - o Gyalogos: 1 dénár, 1 erősség, 1 életerő
 - o Lovag: 3 dénár, 3 erősség, 3 életerő
 - o Új katonákat karakter mellé kell lerakni vagy várakba vagy megerősített városokba
 - o Vásárlásnál maximum 4 egységet lehet egy településre lerakni
 - o Ostrom alatt álló településekre nem lehet katonákat elhelyezni
 - o Bármennyi katona állhat egy mezőn
- Épületek:
 - o Vár: 10 dénár, csak birtokolt településre vásárolható, 1 darab lehet településenként, elfoglalható és csak felkelés során lehet elpusztítani
 - o Malom: 3 dénár, csak birtokolt településre vásárolható, 2 darab lehet településenként
- Ebben a fázisban ruházhatóak át nemesi címek saját karakterekre, legnagyobb cím nem adható át

Lépés:

- Sorrendben minden játékos lép a karaktereivel és katonáival
- Csak az utakon lehet haladni, egy szakasz = egy lépés
- Karakter kettő léphet körönként, kivéve D'Arc, aki 3-t, mehet oda-vissza is
- Katonák csak karakterekkel haladhatnak, bármikor felvehetőek, ledobhatóak (példa: A városból a karakter magával visz 4 katonát, 3-t lerak B városban, majd C városba megy a 4. katonával), azonban ugyanazokat a katonákat több karakter nem szállíthatja láncban egy körön belül (példa: B és C városban lerakott katonák már ott maradnak a körben)
- Más által birtokolt településnél a tulaj engedélye kell a tovább haladáshoz, még szövetségéstől is
- Ha megtagadják az áthaladást és még maradt lépése a karakternek, akkor visszatérhet oda, ahonnan jött (nemes nem hagyhatja ott a katonáit) vagy ott is maradhat (nem jelent automatikusan csatát)
- Ha a játékos olyan településről szeretne mozogni, ahol ellenséges/nem átengedett csapatok vannak, akkor abba az irányba nem mehet, ahonnan a katonák jöttek, kivéve ha erre a másik játékostól engedélyt kap vagy titkos átjáró kártyát játszik ki
- Ostrom alatt álló várakból és megerősített városokból nem lehet ellépni, csak az ostromló engedélyével vagy titkos átjáró kártyával

Kavalkád:

- Ha egy játékos át akar jutni engedély nélkül egy másik játékos katonáin, akkor kavalkád alakul ki, ami csatát és lépést jelent
- Következő esetekben használható:
 - o Ostrom alatt álló vár vagy megerősített város elhagyásakor
 - o Település elhagyásakor, amikor az úton másik játékos katonái jöttek
 - o Településen áthaladáskor másik játékos engedélye nélkül
- Nem alkalmazható várakon vagy megerősített városokon való áthaladáshoz
- Csak akkor alkalmazható, ha csak a sereg csak karakterekből és lovagokból áll, tehát katonával nem megy
- Csak akkor használható, ha a seregnek még maradt lépése
- Kavalkád csatája azonnali lejártszásra kerül, nem a csata fázisban
- Védekező játékos minden egyes kockájához +1 sebzést kap
- Ha a támadó csapat nyer és még van legalább egy élő karakter, akkor a lépést végre kell hajtani, azonban egy lovagot hátra hagyhat, ha a kavalkád során az összes védekező katonát elpusztította
- Minden karakter és/vagy katona nélküli település foglaltnak tekintendő, ha a nemesi címet valaki birtokolja
- Vár vagy megerősített város megléte nem befolyásol semmit, tehát ha az egyik játékos belelép az üresen álló várba vagy megerősített városba a karakterével és/vagy katonáival, akkor megszerezte a települést

Csata:

- Egy településen álló játékosok katonái csatázhatnak egymással
- Ha egy településen több játékos katonái is állnak, nem jelenti automatikusan, hogy harcolnak egymással
- Játékosonként haladva tudják megnevezni a résztvevők a csatáikat, amiket egyesével kell végrehajtani
- Játékos szövetségest is megtámadhat, ettől a szövetség sem szakad meg (házastárs haláláig tart)
- Karakter nélkül csapatok nem kezdeményezhetnek csatát, de védekezhetnek
- Játékosok szövethetnek egymással csaták erejéig, ilyenkor az erősebb sereggel rendelkező dönti el, hogy melyik katonák sérülnek majd vagy melyik karaktert ejtik foglyul
- Csata körei között bármikor elárulható a szövetséges, még oldalt is lehet váltani
- Csak karakterek nem tudnak egymással csatázni, aki előbb lépett a településre, ő a birtokosa
- Csata véget ér:
 - o Ha nem maradt ellenfél (ha minden katona és karakter meghal, akkor a település átszáll a nemesre)
 - o Ellenfél feladja (minden katona meghal, az összes karakterek foglyul esik, csak a karakter halála elkerülése miatt éri meg)
 - o Ha várat vagy megerősített városot támadó fél úgy dönt (ilyenkor ostrom alá kerül a település)
 - o Semelyik fél sem akarja a csatát folytatni (amíg legalább egy játékos folytatni akarja, akkor megy tovább, ebben az esetben minden túlélő marad a településen, a település nem cserél gazdát, hacsak a béke feltétele nem ez volt)
 - o Ha csak karakterek maradtak életben
 - o 3 kör is sérülés nélkül ment le

- Erő:
 - o Gyalogos 1
 - o Lovag 3
 - o Férfi karakter 1
 - o Női nemes 1
 - o D'Arc 1
 - o Nő (királynő is) 0
- Dobókocka:
 - o 1-6 erő: 1 kocka
 - o 7-12 erő: 2 kocka
 - o 13< erő: 3 kocka
 - o D'Arc: +1 kocka
 - o Vár: -1 kocka a támadónak (titkos átjáróval vagy ostrommal semlegesíthető)
 - o Megerősített város: -2 kocka a támadónak (titkos átjáróval vagy ostrom második körében semlegesíthető)
- Szövetségesek kombinálják az erejüket, így maximum 4 darab kockával lehet egy körben dobni
- Ha a védők az ostromlott létesítményből a támadókra rontanak, akkor vár vagy megerősített város adta bónuszok nem érvényesek
- Kocka oldalai: 3 x f (1 sebzés), 2 x ff (2 sebzés) és 1 x fff (3 sebzés)
- Életerők: gyalogos 1, lovag 3, karakter 1
- Dobás után minden játékos maga dönti el, hogy melyik katonái szenvedik el a sebzéseket, de a karakter csak a katonák után halhat meg
- Csak akkor sikerül megölni a lovagot, ha minden életerejét (3) egyszerre sikerül sebezni, sérülések nem kerülnek feljegyzésre (példa: lovag esetén, ha kettes sebzést dob az ellen, akkor a lovag túléli és a következő körben is 3 életerejére lesz még ugyanannak a csatának a folytatásában is)
- Ha a lovagot nem sikerül megölni (1-es vagy 2-es dobással), akkor a karakter sem hal meg
- Ha minden katona meghal a dobás során, de nem volt elég sebzés, hogy az összes karakter is meghaljon, akkor nincs újabb kör, hanem a még élő karakterek foglyul esnek

Fogoly:

- Elrabolt karakterek bábuít fel kell dönteni és a lapjukra rá kell rakni a kalodát
- Rabok is beleszámítanak a 4 karakteres limitbe
- Foglyot az elfogó játékos mozgatja és a karaktereivel tudja mozgatni, mint a katonákat
- Addig marad rab valaki, amíg a fogvatartónak van karaktere és/vagy katonája a fogoly mezején
- Foglyot nem lehet kivégezni, csak a gyilkosság kártyával
- Fogly el tud szökni titkos átjáró kártyával
- Rabot bármikor szabadon engedheti a fogvatartója, akár pénzért cserébe is
- Foglyok minden címüket megtartják és bevételük is megmarad, viszont nem szavazhatnak és jelöltek sem lehetnek
- Királynő a fogságban nem tud trónörököszt szülni

Váltságdíj:

- Vásárlási kör első lépése
- Kötelező kiváltani a foglyokat, ha van elég pénz
- Fogvatartónak kötelező elfogadni a teljes összeget és elengednie a rabot
- Fogoly ára: $2 + (2 \times \text{cím})$ dénár (példa: király 2 nemesi címmel = $2 + 3 \times 2$ dénár)
- Van lehetőség alkudozásra, a fogvatartó elfogadhat és elutasíthat alacsonyabb összeget a teljes váltságdíjnál
- Megváltott foglyokat várban vagy megerősített városban kell elhelyezni, ha nincsen, akkor másik karakter mellé, ha az sincs, akkor birtokolt településre, ha az sem, akkor üres településre vagy szövetségesnél

Ostrom:

- Csata fázis után tudja a várat vagy megerősített várost ostromolni a támadó
- Ezt be kell jelenteni, majd a katapult piktogramot az egyes kocka felével a sereg mellé kell rakni, ez -1 kocka bónuszt semlegesíti (példa: játékos ostrom alá vesz egy megerősített várost, ilyenkor -2 kocka hátrányból indulna, de a katapult miatt csak -1-gyel kell dobni)
- Második körében az ostromnak a katapult átfordul kettesre, így már a megerősített város -2-es bónuszát is semlegesíti
- Szövetséges csapatok az ostrom első körében semlegesítik a megerősített város -2-es bónuszát, mivel mindegyik játékos felrakhatja a katapultot
- Ostrom alatt nem termel semmit a település, se a malom
- Védekező csapatok kitámadhatnak (elvesztik a bónuszt), vagy kavalkádot kezdeményezhetnek vagy titkos átjáró kártyával megszökhetnek
- Védekező játékos és szövetségesei küldhetnek csapatokat a váron vagy megerősített városon belülre szomszédos településekről harc nélkül az ostrom alatt
- Ostrom alatt álló településre nem lehet új katonákat lehelyezni, de karaktereket igen
- Ostromló ellenben tehet új katonákat a településre
- Ostromló ki tudja zsákmányolni a malmokat
- Ostromló bármikor felfüggesztheti az ostromot, ilyenkor lekerülnek a katapultok
- Katapultok akkor is megsemmisülnek, ha nem marad katonája az ostromlónak a településen

Zsákmányolás:

- Csak azután jön, ha minden csata befejeződött
- Település tulajdonosai vagy ostromlók rombolhatják le a malmokat 1 dénárért cserébe

Győzelem:

- Egyedül 3 győzelmi pont kell, csapatban 4
- Szövetséges játékosok csak csapatban nyerhetnek
- Pontok: 1 x pápa 1 pont, 1 x király 1 pont, 8 x nemesi cím 1 pont
- Döntetlen esetén (kör végén több győztes is lesz) a szológőzelem jobb a csapatnál, ha még így sincs győztes, akkor ezek rangsorolják, ki a király, ki a pápa, ki a királynő (özvegy), kinek van több nemesi címe, püspöki címe, majd települése

Tippek, tanácsok

- Első körre nincs különleges szabály, így a kártyák egyből bevethetőek (lovag, gyilkosság), kapsz pénzt az egy településed után vehetsz épületet, katonát, valamint lépésnél az új karaktered is mehet településeket foglalni
- Ugyanúgy érdemes a húzott 2 kártyából egyet kijátszani, még ha nem is lesz annyira hasznos, mert a következő körben egyet úgyis el kellene dobni, hogy újra húzhass, csak a felkelés, titkos átjáró, gyilkosság, igazság, rajtaütés kártyák játszhatóak ki eldobás helyett.
- Kártyákat általában csak magadnak vagy direkt valaki ellen tudod kijátszani, de nem segíthetsz másik játékost, csak a felkelést (példa: „A” játékos meg akarja ölni „B” játékos karakterét gyilkosság kártyával, akkor „C” játékos nem játszhat ki „B”-nek egy titkos átjárót
- Ha egy esemény már folyamatban van, akkor nem lehet cserélni (példa: csata közben nem lehet rajtaütés kártyát cserélni, hogy elfogj egy másik karaktert)
- Ha nincs semmid, akkor sem estél ki, hiszen minden körben húzhatsz kártyát, hogy újra legyen karaktered
- Karaktertől nem csak gyilkosság kártyával lehet megszabadulni, csata, felkelés és járvány is segíthet
- Szövetség (házasság) semmilyen hűségre nem korlátoz, így bármikor megtámadhatod a társad seregeit, elveheted a birtokait
- Ha egy megye meg lett adóztatva, de a bevétel fázis előtt meghal a nemes, akkor a bevételt a cím öröklője kapja, ha nincs örökös, akkor senki
- Csak annyi épületet, katonát lehet venni, amennyi fizikálisan van (malmok nincsenek allokálva, így aránytalanul fogyhatnak el, míg katonákból mindenki ugyanannyit tud venni)
- Ha több játékos is van a településen, akkor mindegyiktől engedélyt kell kérni az áthaladáshoz
- Karakterek katona nélkül nem harcolnak, hanem egyből foglyul esnek
- Gyalogos a településen csak a birtoklásra jó, de ha megtámadják, akkor biztosan meghal, hiszen nem lehet egyes sebzésnél kisebbet dobni

Táblázatok:

Karakterek	Nem	Házasság	Bevétel	Adózás	Vásárlás	Szavazás	Kártya	Győzelmi pont	Igazság
Nemes	Nő és férfi	Igen	Települések + malom	Megye	2 x település	-	-	1	Igen
Király	Férfi	Igen	-	Szabad megye	-	Igen	-	1	Mentes
Királynő	Nő	Kötelező	-	-	-	-	-	-	Mentes
Királynő (özvegy)	Nő	Igen	-	Szabad megye	-	-	-	-	Mentes
Trónörökös	Férfi	Igen	-	-	-	-	-	-	Mentes
Püspök	Férfi	Nem	-	Saját püspökség	-	Igen	-	-	Igen
Kardinális	Férfi	Nem	-	Bármelyik püspökség	5	-	Igen	-	Igen
Pápa	Férfi	Nem	-	Összes püspökség	-	Igen	-	1	Mentes
D'Arc	Nő	Nem	-	-	-	-	Igen	-	Igen

Szavazás	Királyra	Püspökre	Pápára
Nemes	1	-	-
Király	-	-	-
Püspök	1	2	-
Kardinális	1	3	1
Pápa	1	3	-
Település	-	1	-
Főváros	-	2	-

Megye	Település	Útak	Útak-Vár	Püspökség	Főváros
Bézs	3	3	2	2	0
Kék	3	3	2	2	1
Lila	2	4	2	1	0
Narancs	4	5	2	3	1
Olivazöld	3	3	2	2	1
Piros	4	4	2	2	1
Sárga	3	4	2	2	1
Zöld	2	4	2	2	0

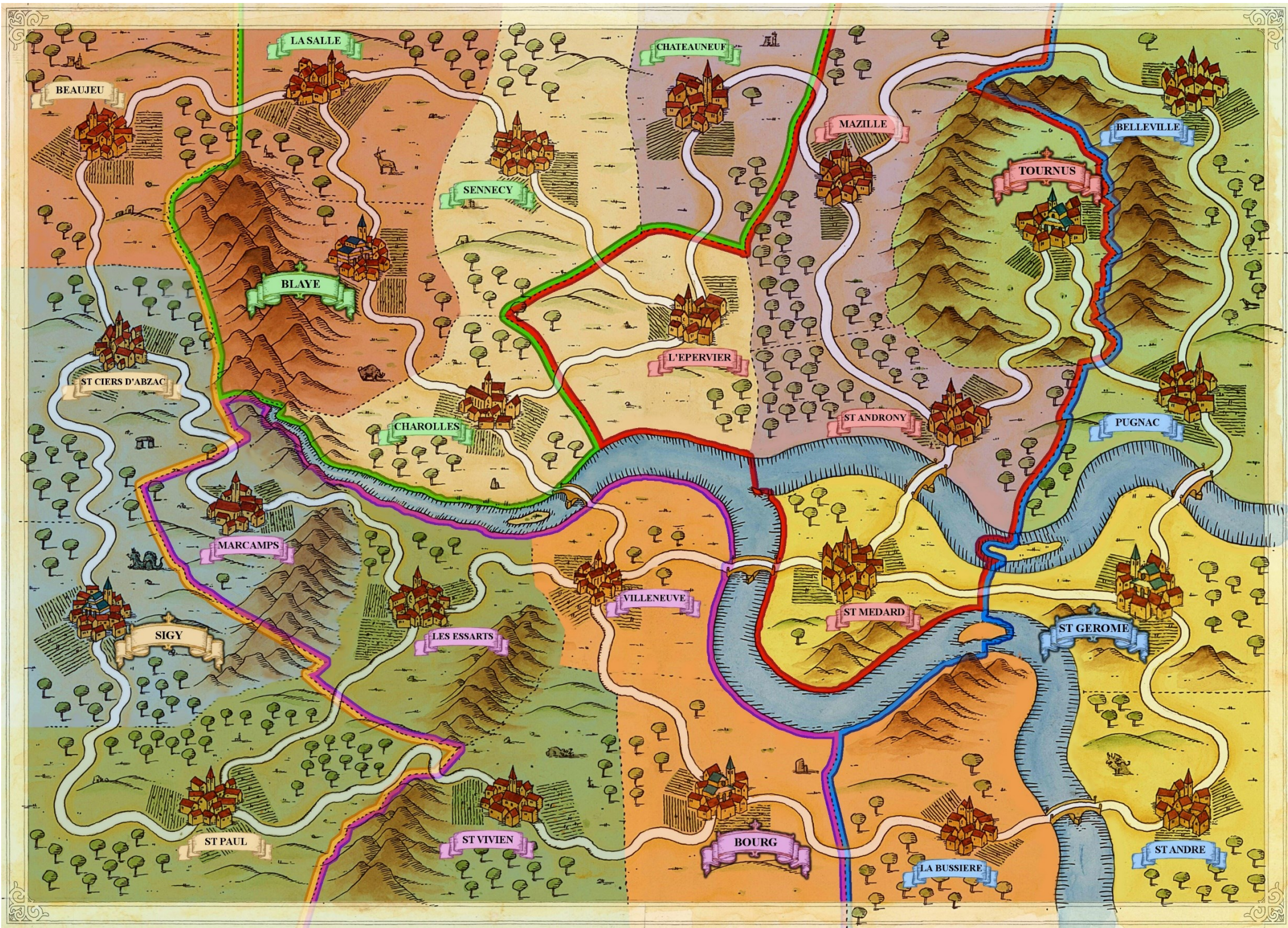
Barna	Darab	%
Nő	6	27,3%
Férfi	12	54,5%
Püspök	3	13,6%
D'Arc	1	4,5%
	22	100,0%

Szürke	Darab	%
Bőséges aratás	5	20,0%
Jó idő	5	20,0%
Aratás	5	20,0%
Felkelés	4	16,0%
Titkos átjáró	3	12,0%
Gyilkosság	1	4,0%
Igazság	1	4,0%
Rajtaütés	1	4,0%
	25	100,0%

Fekete	Darab	%
Esőzés	4	40,0%
Éhezés	4	40,0%
Járvány	2	20,0%
	10	100,0%

Megye	Település	Püspökség
Bézs	Chateaufneuf	Piros
	L’Epervier	Zöld
	Sennecy	Zöld
Kék	Marcamps	Lila
	Sigy	Narancs
	St Ciers D'Abzac	Narancs
Lila	Mazille	Piros
	St Androny	Piros
Narancs	Bourg	Lila
	La Bussiere	Kék
	St Vivien	Lila
	Villeneuve	Zöld
Olivazöld	Belleville	Kék
	Pugnac	Kék
	Tournus	Piros
Piros	Beaujeu	Narancs
	Blaye	Zöld
	Charolles	Zöld
	La Salle	Zöld
Sárga	St Andri	Kék
	St Gerome	Kék
	St Medard	Zöld
Zöld	Les Essarts	Lila
	St Paul	Narancs

Szürke-fekete	Darab	%
Bőséges aratás	5	14,3%
Jó idő	5	14,3%
Aratás	5	14,3%
Felkelés	4	11,4%
Titkos átjáró	3	8,6%
Gyilkosság	1	2,9%
Igazság	1	2,9%
Rajtaütés	1	2,9%
Esőzés	4	11,4%
Éhezés	4	11,4%
Járvány	2	5,7%
	35	100,0%



Kiejtések:

- Karakterek:
 - Aliénor
 - Arthur
 - Beaudoin
 - Blanche
 - Charles
 - D’Arc
 - Eric
 - Francois
 - Gauvin
 - Guenièvre
 - Henri
 - Isabelle
 - Jeanne
 - Lambert
 - Mireille
 - Othon
 - Philippe
 - Quentin
 - Thierry

- Települések:
 - Beaujeu: Bózső
 - Belleville: Bellvill
 - Blaye: Ble
 - Bourg: Bur
 - Charolles: Saroll
 - Chateauneuf: Sátónőf
 - La Bussiere: Lá Büsszier
 - La Salle: Lá Száll
 - L’Epervier: Löpervié
 - Les Essarts: Léz Esszár
 - Marcamps: Márkam
 - Mazille: Mázill
 - Pugnac: Pünyak
 - Sennecy: Szennszi
 - Sigy: Szizsi
 - St Andri: Szaint Andri
 - St Androny: Szaint Andronyi
 - St Ciers D’Abzac: Szaint Szer Dabzak
 - St Gerome: Szain Zsérom
 - St Medard: Szain Médár
 - St Paul: Szain Pól
 - St Vivien: Szain Viven
 - Tournus: Tournü
 - Villeneuve: Villnöv