

ÉRIC DUBUS

OLIVIER MELISON

DOMINATIONS

ROAD TO CIVILIZATION

PROVINCES

PROVINCIÁK



KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK



Az ebből a kiegészítóből származó kártyák a következő ikonnal azonosíthatók:



2. A provinciakártyákat válogassátok szét korszakonként (I, II, III). Húzzatok játékosonként egy-egy provinciakártyát, és rakjátok azokat a műemlékkártyák mellé. Keressétek meg a provinciákhoz tartozó földlapkákat (a számukkal azonosítva), és tegyétek azokat a kártyákhoz.

3. Keverjétek meg a hódítás- (A) és lázadáskártyákat (B), és helyezétek azokat a rendelkezésre álló provinciakártyák mellé.

4. Cseréljétek le a *Diplomata* [*Diplomat*] uralomkártyát a *Kém* [*Spy*] kártyára.

5. Adjátok hozzá a 24 új mesterségkártyát a megfelelő - tartományuk és értékük alapján - mesterségpaklihoz, és helyezétek azokat a kártyatartók megfelelő helyére.

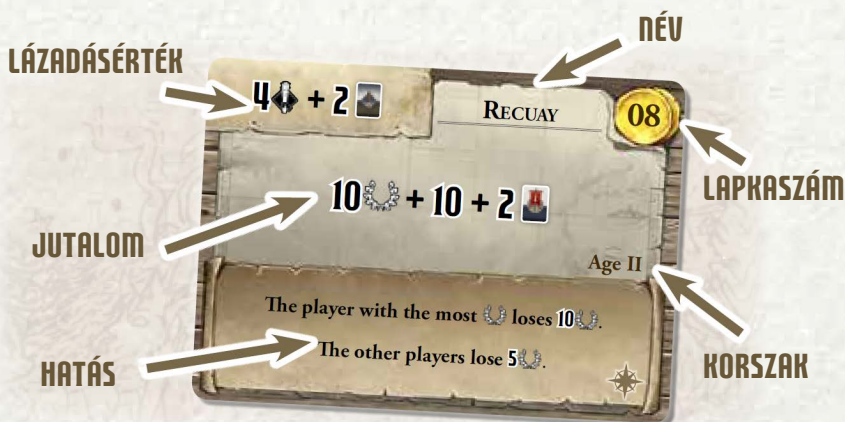


Ezután befejezhetitek a játék előkészítést a normál szabályok szerint.

▶ JÁTÉK A PROVINCIÁKKAL

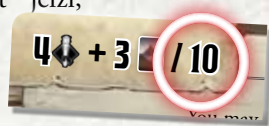
Fordulója kezdetén egy játékos ahelyett, hogy egy kezében lévő földlapkát rakna le, megpróbálkozhat az elérhető provinciák egyikének meghódításával.

Egy provincia meghódításához a játékos hódításértékének legalább akkorának kell lennie, mint az adott provincia lázadásértéke.



Egy provincia lázadásértéke megegyezik a kártyán feltüntetett értékkel, plusz egy bizonyos számú lázadókártyáéval, amiket a provincia meghódítására tett kísérletkor kell felhúzni. Néhány provinciakártya konfliktus nélkül, egyszerűen tudás elköltésével is meghódítható!

A lázadásértékük melletti fekete szám azt jelzi, hogy egy játékos hány tudáspontot költhet (bármelyik tartományból) a provincia azonnali meghódítására.



A lázadókártyák ereje 0, 1, 2, 3 vagy 4 lehet.

Amikor egy provincia meghódítására tesztek kísérletet, húzzatok a provinciakártyán feltüntetett számú lázadókártyát, és adjátok hozzá ezen kártyák értékét a provincia eredeti lázadásértékéhez.

Amint a provincia lázadásértéke fel lett fedve, a játékos hódítókártyákat fog használni a provincia meghódítására.



Hódítókártyák vásárlása: A játékos a saját fordulója során bármikor elkölthet 2 tudást (ugyanabból a tartományból), hogy húzzon egy hódítókártyát.

A játékos azután dönthet a hódítókártyák megvásárlásáról, hogy felhúzza egy provincia lázadókártyáit, és megtudta a provincia végső erejét. Ebben az esetben azonban minden megvásárolt kártyával az adott provinciát **KELL** megpróbálnia meghódítani.

A hódítókártyák ereje 0, 1, 2 vagy 3 lehet.

Miután a játékos megtudta egy provincia erejét, a játékosnak a provincia legyőzésére kell fordítania hódítókártyáit.

Ehhez összeadja az összes hódítókártyájának értékét, majd a tartomány elleni összecsapást a következő módon végzi el:

HA A PROVINCIA LÁZADÁSÉRTÉKE MEGHALADJA A JÁTÉKOS HÓDÍTÁSÉRTÉKÉT...

A játékosnak növelnie kell erejét azért, hogy elkerülje a provincia elleni vereséget:

- További hódításkártyák vásárlásával, a fent jelzett módon.
- Egy befolyáspont elköltésével 1-el növelhető a hódításérték. A játékosok több befolyáspontot is elkölthetnek, ha úgy kívánják.

Ha a játékos hódításértéke egyenlő vagy magasabb, mint a provincia lázadásértéke, akkor térjete a következő részre.

Ha nem, akkor a játékosnak nem sikerült meghódítania a provinciát: el kell dobnia az összes hódításkártyáját, valamint **elveszíti az összes befolyáspontját is.**

A győztes provincia megtartja az összes lázadáskártyáját, amelyek visszakérülnek a provinciakártyára. Ha egy másik játékos megpróbálja meghódítani ezt a provinciát a saját fordulójában, el kell vegye az összes lázadáskártyát innen, és egy újat is kell húznia. Ezt a további lázadáskártyát mindig el kell venni, még akkor is, ha vannak olyan kártyák a játékban, amelyek lehetővé teszik a játékos számára, hogy csökkentse a felhúzott lázadáskártyák számát. A plusz kártyák száma növekedhet, ha egy provincia egynél több játékos hódítási kísérletének is ellenáll, mivel minden sikertelen hódítás akció egy plusz kártyát ad a következő kísérlethez.

A legyőzött játékos a szokásos módon játszik tovább. Egy földlapkát rak le a kezéből, majd folytatja a fordulója hátralévő részét.

HA A JÁTÉKOS HÓDÍTÁSÉRTÉKE ELÉRI VAGY MEGHALADJA A PROVINCIA LÁZADÁSÉRTÉKÉT...

A provinciát legyőzték! A játékos eldobja a kezéből azokat a hódításkártyákat, amelyek együttes értéke egyenlő vagy nagyobb, mint a provincia lázadásértéke, mielőtt a provinciakártyán felsorolt jutalmakat elvenné. A provincia kártyáját ezután a játék dobozába dobja.

A hódítás- és lázadáskártyák eldobásakor a saját dobópaklijukba kerülnek. Ha elfogynak ezek a kártyák, keverjétek meg a dobópaklit, és rakjátok vissza a játékba.

A játékos ezután elveszi az adott provincia földlapkáját, és ugyanúgy lerakja, mint egy közönséges földlapkát, a normál szabályok szerint szerevezve tudást a lehelyezéskor.

Egy provincialapka lerakására pontosan ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint egy normál lapkára. Aktiválja a szomszédos városokat, tudást termel, befelyezi a locust és minden egyéb hatás is vonatkozik rá, mint egy normál lapkára!

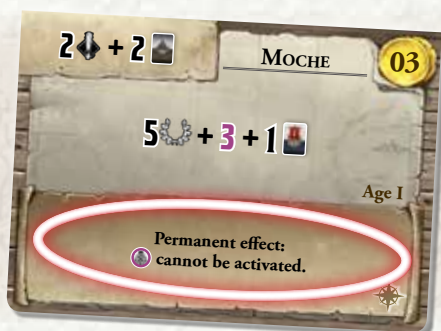
A játékos ezután a szokásos módon folytatja fordulóját.

► KORSZAK VÉGE

Minden korszak végén, bármilyen más hatás vagy kártya alkalmazása előtt, a még meg nem hódított provinciák aktiválják a kártyájukon feltüntetett hatásukat.



Állandó hatás: Az állandó hatással rendelkező provinciák kivételt képeznek ez alól a szabály alól. A kártyájukon feltüntetett hatás folyamatosan aktívnak számít (nem csak a korszak végi fázisban), amíg meg nem hódítják.



A meg nem hódított provinciák játékban maradnak. Ezután húzzatok új provinciákat a megfelelő korszakpakliból, hogy a következő korszak kezdetén az elérhető provinciák száma megegyezzen a játékosok számával.

A provincia lapkáját rakjátok a kártyája mellé az előkészítés fázisban írtaknak megfelelően, és folytassátok a játékot a fenti szabályok szerint.

A VEZETŐ ÉS A DINASZTIÁK KIEGÉSZÍTŐKHOZ VALÓ TARTALOM

Ez a kiegészítő tartalmaz továbbá 3 speciális provinciát, amelyek a DINASZTIÁK [DYNASTIES] kiegészítővel kompatibilisek, valamint 1 hegémónlapkát és 4 előjelkártyát, amelyek a VEZETŐ [HEGEMON] kiegészítővel kompatibilisek. Ha a PROVINCIÁK [PROVINCES] kiegészítőt valamelyik másik kiegészítővel együtt játszátok, mindenképpen adjátok hozzá ezeket is a többi tartalomhoz!

Megjegyzés: A hegémónlapka a "Város" készlethez tartozik. Azt a játékost jutalmazza, aki a korszak végén a legtöbb provinciát hódította meg. Amikor a PROVINCIÁK és a VEZETŐ kiegészítővel együtt játszátok, ne dobjátok el a provinciakártyákat, miután meghódítottátok azokat - minden játékos tartsa meg a kártyáit, hogy könnyebben tudjátok lepontozni a hegémón célkitűzéseket.