



WARRIORS & TRADERS™

Használati útmutató

[Tartalomjegyzék]

[Tartalomjegyzék]	1
[Bevezetés].....	3
A játék célja	3
A játékosok száma és a lejátszási idő	3
[Játék elemek]	4
[Játék telepítése]	6
A szín kiválasztása	6
Az ország kiválasztása	6
Erőforrások, Győzelmi pontok és Fejlesztési zsetonok	6
Játék-szőnyeg és Fejlesztési zsetonok.....	7
Mindenki számára ingyenes vs. Szövetséges játék	7
[Társasjáték játszása]	8
I. Karbantartási szakasz	8
II. Kereskedelmi szakasz	9
III. Fejlesztési szakasz	9
IV. Manőverezési szakasz.....	10
Forduló alapú játék vége (Lefogás)	10
[Technológiák].....	11
Játék-szőnyeg és Fejlesztési zsetonok.....	11
Gyártástechnológia	11
Kereskedelmi technológia.....	12
Katonai technológia	13
[.....	14
Típusok	14
Ország egyesítése és a Bónusz	14
Országok és Tartományok.....	15
[Tevékenységek]	17
Hadsereg építése	17
Erőd építése	17
Hadsereg frissítése	17
Hadat üzeni valakinek	17
[Hadseregek, Hercegnők és Erődök].....	18
Tevékenységi Pontok	18
Védelem	18
Hadseregek mozgatása	18
Csaták megoldása	19
Visszavonuló szabályok	20
Hercegnők	20
Erődök	20
[Barbárok]	21

Barbárok visszavonulási szabályai.....	21
A kár kiosztása.....	21
[Háború]	22
[Szövetséges játék].....	23
[Győzelmi Pontok].....	24
Győzelmi feltételek	24
[Erőd és Hadsereg költségei].....	25
[FAQ]	26
[Hitelek].....	29

[Bevezetés]

Te vagy a Sötét Középkor egyik királya, aki hamarosan belekezd egy olyan utazásba, amely megváltoztatja a történelmet. Válaszd ki az országod, és kovácsold a sorsát.

A fővárosod körül van véve letelepedett barbárokkal, de te úgy érzed, hogy a te kezeden ezek a tartományok sokkal többet jelenthetnének. Az alattvalóid hisznek abban, hogy te jólétet és dicsőséget adsz nekik. Fejleszd a termelésed és vegyél részt a kereskedelemben, hogy gyűjteni tudj értékes erőforrásokat, amelyek lehetővé teszik majd, hogy igényeld a földeket, amelyek jogosan a tiédek.

Békés kereskedő lehetsz, aki arannyal tölti meg a királyi kincstárat, de a többi király számára a vagyoned egy kísértés. Erődöket építhetsz, hogy megvéd a földjeidet, vagy akár saját kezeden veheted sorsodat és készülj a csatára.

Mivelhogy a hadseregek nagyobbra és erősebbre nőnek, a háború elkerülhetetlen!

Eljött az idő, hogy a bölcs királyok katonai vezetőknél bizonyítsák magukat. Válg egy igazi harcossá, hogy megvéd a földjeid és teszteld csapatjaid erejét nemcsak a barbárok, hanem az ellenséges királyságok ellen is.

Akár arra törekszel, hogy egy hatalmas harcos légy, akár békés kereskedő, a hatalom a te kezeden van. Győzd le ellenfeleidet, vagy játszd ki őket, hogy a Sötét Középkor leggazdagabb királyságát felépítsd.

Ez a te alkalmad, hogy átírd a történelmet!

A játék célja

A játék célja az, hogy a legtöbb Győzelmi Pontot gyűjtsd össze az ország Termelésének, Kereskedelmének és Katonai technológiák fejlesztésével, új tartományok hódításával és az ellenséges hadseregek legyőzésével.

A játékosok száma és a lejátszási idő

WARRIORS & TRADERS™ egy társasjáték 2-6 játékos számára. A játék különösen 4 vagy 6 játékos számára van tervezve, hogy maximális szórakoztatást nyújtson, azonban speciális nyerési feltételek is vannak minden egyes játékos számára, ahhoz, hogy a játék kiegyensúlyozott és érdekes maradjon.

Egy jobb élményért a játék szövetségek kialakításával is játszódható, két csapat 2 vagy 3 játékoskal, vagy három csapat 2 játékoskal.

A lejátszási idő függ a játékosok számától és a játék ismeretétől. Ha minden játékos számára ez egy új játék, akkor egy 2-4 órás játékidő várható. A tapasztalt játékosok képesek lesznek győztes állapot elérni 1 ½ -2 óra után.

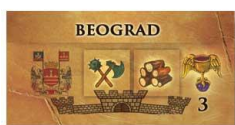
[Játék elemek]

A dobozban a következő összetevőket találja mellékelve:

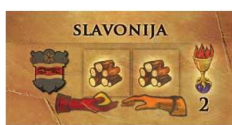
Játéktábla, ami kétoldalas; Nyugat-Európa térképe az egyik oldalán és Kelet-Európaé a másik oldalán található.

Ország kártyák (8 Nyugat-Európának és 8 Kelet-Európának), amelyek egy bizonyos ország tartományait mutatják, azok típusát és a játék sorrendjét.

Tartomány zsetonok (a térképen levő minden tartománynak egy-egy), amelyek tájékoztatást nyújtanak a tartományban lévő erőforrások típusát illetően – Főváros, Kereskedelmi központ, Közlegelő vagy Vitatott - és a Győzelmi Pontok számát amelyet a tartomány hoz a tulajdonos számára.



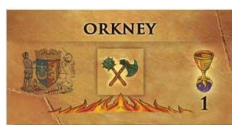
Főváros



Kereskedelmi központ



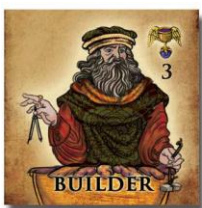
Közlegelő



Vitatott

Kép 2 Tartomány zsetonok

Építő, Kereskedő és Harcos zsetonok, amiket jutalmul kapnak a játékosok a legfejlettebb Termelésért, Kereskedelemért és Katonai technológiáért.



Kép 3 Építő, Kereskedő és Harcos zsetonok

Erőforrás-érmék - a játékosok összegyűjtik az erőforrásokat az általuk ellenőrzött vidékekről és felhasználják őket az erődök építéséhez, a hadsereg építéséhez és etetéséhez és Győzelmi Pontok vásárlásához.

Hadsereg, Hercegnő és Erőd zsetonok (6 szín) képviselik a játékosok erejét, amit új tartományok hódítására és megvédésére használnak



Kép 5 Gyalogos Íjászok, Lovasság, Erőd, Hercegnők

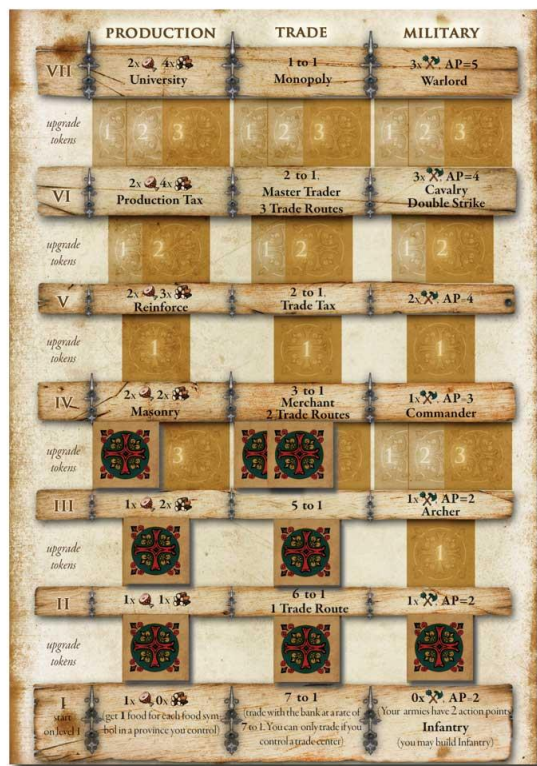


Kép 1 Játéktábla



Kép 4 Erőforrás-érmék: Arany, Élelmiszer, Termék, Fegyverek

Barbár seregek és Erődök képviselik a "semleges" erőket amelyek ellenőrzik a tartományokat a játék elején



Kép 6 Játék-szőnyeg és Fejlesztési zsetonok



Kép 7 Barbár erőd és Hadsereg

Játék-szőnyeg és Fejlesztési zsetonok - a játékosok nyomon követik az országuk Termelésének, Kereskedelmének és Katonai technológiájának fejlődését a Fejlesztési zsetonok, Játék-szőnyegen való elhelyezése által.

Győzelmi Pontok zsetonok segítségével követik nyomon a játékosok által összegyűjtött Győzelmi Pontok számát. A játékosok vásárolhatnak Győzelmi Pontokat Arany-ért vagy jutalomként kaphatják tartományok hódításáért, szembenálló hadseregek legyőzéséért és erődök építéséért



Kép 8 Győzelmi Pontok zsetonok

Info kártya segítségével gyorsan hozzá lehet férni a legfontosabb szabályokhoz, célja, hogy felgyorsítsa a játékot és segít elkerülni a szabálykönyv intenzív használatát. Angol, Francia, Német és Holland nyelven vannak kinyomtatva.



Kép 9 Info kártya

[Játék telepítése]

Kezd a játéktábla berendezésével. A térkép kétoldalas, így választhatsz, hogy Nyugat-Európában vagy Kelet-Európában játsz. A következő lépés a Tartomány zsetonok elhelyezése a játéktáblán. Tegyé! minden zsetont a megfelelő nevű tartományra.

Miután a Tartomány zsetonok fel vannak állítva, helyezd el a Barbár csapatokat és Erődítményeket a térképen.

A fővárosok, melyek könnyen felismerhetők a tartomány szimbólumára és a hozzá tartozó tartomány zsetonra rajzolt torony segítségével, otthont adnak egy Barbár erődnek. Minden más tartománynak tartalmaznia kell egy Barbár hadsereget.

A szín kiválasztása

Hat szín áll rendelkezésre a játékban, minden egyes azonosítva egy játékos egységét.

Egy szín egysége áll 4 Gyalogosból, 4 Íjászból, 4 Lovasból, 4 Hercegnőből és 8 Erődből.

Minden játékos választ egy színt és bizonyos helyre teszi az összes egységet. Ezek az összes egység zsetonok amelyeket egy játékos használhat egy játék során.

Az ország kiválasztása

Kezdők számára az ajánlott lehetőség az, hogy véletlenszerűen válasszák ki saját országukat. Ehhez válasszák ki azokat az ország kártyákat amelyek a már kiválasztott térképhez kapcsolodnak, keverjék össze őket, majd helyezték őket képpel lefelé az asztalra. Ezután minden játékos véletlenszerűen választ egyet, és ez lesz az ország amelyikkel fognak játszani.

A tapasztaltabb játékosok maguk dönthetik el, hogy melyik országokban játszanak, egy kiegyensúlyozott, vagy nagyobb kihívást jelentő játékhoz.

Miután minden játékosnak van egy országa, azonosítsuk a Főváros tartományát minden egyes országban (ennek a jelképe tartalmaz egy toronyt), aztán távolítsuk el a Barbár Várat, és vegyük el a Tartomány zsetonokat. Majd helyezzünk minden Fővárosba egy erődöt és mind a négy hercegnőt, és gyűjtsük össze a tartomány zsetonokat. Észre lehet venni, hogy már megvan az első 3 Győzelmi pont.

Ebben a szakaszban a térképen minden be van állítva, és készen vagyunk a játékra.

Erőforrások, Győzelmi pontok és Fejlesztési zsetonok

Válasszuk külön az összes zsetont kategóriák szerint és helyezzük el őket az asztalon a játéktábla mellett, hogy a játékosok könnyen elérjék őket.

Ajánlott, hogy először a zsetonok a következő három csoportba legyenek elosztva: Erőforrások, Győzelmi Pontok és Fejlesztési zsetonok.

Aztán válasszuk külön az Erőforrásokat a következő négy csoportba: Élelmiszerek, Termékek, Fegyverek és Arany. Kérjük, vegyük figyelembe, hogy minden egyes Erőforráshoz 3 különböző értékű zseton kapcsolódik 1, 5 és 20.

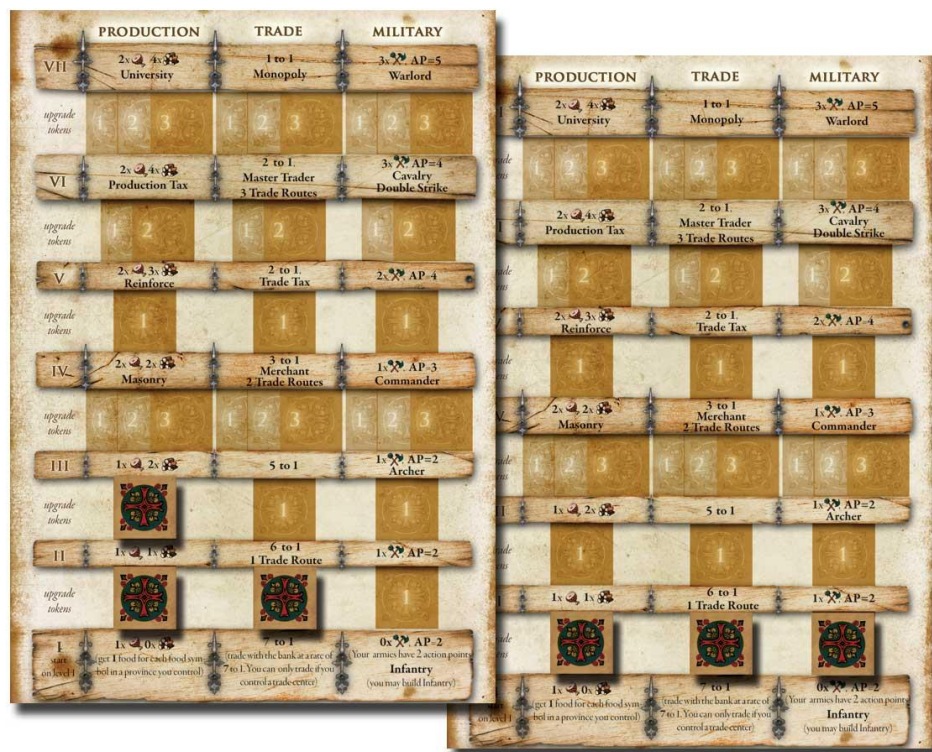
Minden játékos a következő zsetonokat kapja meg:

- 1 Arany
- 1 Élelmiszer
- 1 Fegyverek

Az Erőd Győzelmi Pontok zsetonokat a játékosok jutalmul kapnak minden egyes Erődért amelyet építenek és amelyik még áll, így minden játékos kap egy zsetont a korábban elhelyezett Erődért.

Játék-szőnyeg és Fejlesztési zsetonok

Minden játékos kap egy játék-szőnyeget, ami segít követni a haladást a három különböző fejlesztési úton – Gyártás, Kereskedelmi és Katonai.



Kép 10

A játék-szőnyeg és mindegyik útvonal alapos leírása megtalálható a Technológiák nevű részében ennek a szabálykönyvnek.

Továbbá, minden játékos kap három Fejlesztési zsetont, amelyeket elhelyez a játék-szőnyegen, hogy elkezdje kidolgozni az ország technológiáját.

Ami a Fejlesztési zsetonok elhelyezését illeti, lásd az alábbi példákat. Ezek nem az egyetlen lehetőségek, a Fejlesztési zsetonok másként is tehetők azzal a feltétellel, hogy illeszkedjen a használt stratégiához.

Mindenki számára ingyenes vs. Szövetséges játék

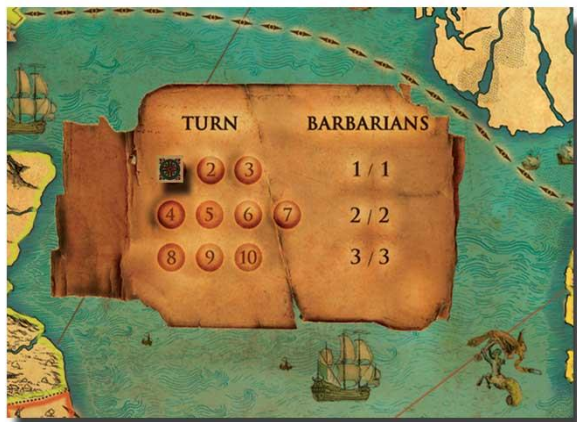
A társasjáték két fajta játékot tesz lehetővé:

- mindenki számára ingyenes, ahol minden játékos küzd a saját győzelméért
- szövetséges játék, ahol a játékosok szövetségeket hoznak létre és a játékot megnyerni csak mint egy csapat lehet

A szövetséges játék haladóknak ajánlott. További részletekért arról, hogy hogyan alkalmazkodnak a szabályok a szövetséges játékhoz, kérjük, olvassa el a Szövetséges játék című részét a kézikönyvnek.

[Társasjáték játszása]

Az első forduló elején helyezz egy Fejlesztési zsetont a forduló-jelző egyes számára. Ezután, minden későbbi forduló kezdetén, vidd előre a zsetont a következő forduló-jelzőig.



Kép 11

A játék befejeződik a 10. kör végén, vagy ha egy játékos vagy egy csapat eléri a nyertes állapotot. További részletekért lásd a Győzelmi Pontok című részben ennek a kézikönyvnek vagy a Győzelem Feltételei Info-kártyát.

Warriors & Traders™ egy forduló alapú játék. Minden forduló négy szakaszra van felosztva. A szakaszokat egyenként kell lejátszódni és nincs lehetőség visszamenni.

I. Karbantartási szakasz

Hadsereg táplálása

Az első lépése a Karbantartási szakasznak az a Hadsereg táplálása. Minden hadsereget etetni kell a túlélésért, az alábbiak szerint:

- Gyalagos – 1 Élelmiszer
- Íjász – 2 Élelmiszer
- Lovasság – 3 Élelmiszer

Egy Hadsereg etetése azt jelenti, hogy a szükséges mennyiségű Élelmiszer zsetonokat vissza kell adni a banknak. A játékosok ezt sorrendben teszik, az ország számjuk szerint, kezdve a legalsótól a legmagasabbig.

A Hercegnőket és Erődöket nem kell etetni. Minden Hadsereg, amely nem kapta meg a szükséges élelmiszer mennyiséget a túléléshez, meghal és azonnal visszakerül a birtokló játékos biztos helyére.



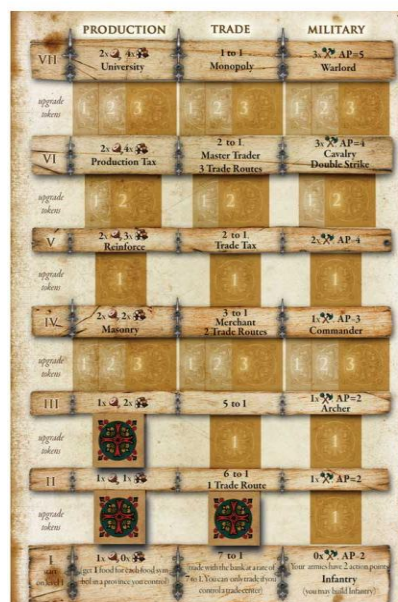
Kép 12

Erőforrások összegyűjtése

A második lépése a Karbantartási szakasznak az erőforrások összegyűjtése. Minden játékos egy időben teheti ezt meg.

A játékosok megszámolják az Élelmiszerek, Termékek és Fegyverek szimbólumait a saját tartományaikon. Majd ellenőrzik mindegyik szorzót a játék-szönyegen. Az Élelmiszerek és Termékek szorzói a Termelési úton találhatók meg és a Fegyveré pedig a katonai pályán van. A matematikai számítások után el lehet venni a banktól a szükséges Erőforrást.

Például egy játékosnak van összesen 1 Élelmiszere, 3 Terméke és 1 Fegyvere az ő tartományán és a játékos a 3. szintű Gyártási technológia és az 1. szintű Katonai technológia szakaszában helyezkedik el. Ezért a szorzói 1x Élelmiszernek, 2x Termékeknek és 0x Fegyvereknek, így összesen a játékos kap 1 Élelmiszer, 6 Termék és semmi Fegyver.



Kép 13 Erőforrások összegyűjtése



Habár Arany nem kapható közvetlenül a tartományoktól, létezik két képesség, amelyek lehetővé teszik a játékosoknak, hogy Aranyat gyűjtenek ebben a szakaszban. A Termelési Adó (Gyártási technológia) lehetővé teszi, hogy a játékos kapjon 1 Aranyat minden egyes Fővárosért amit ő ellenőriz és a Kereskedelmi Adó (Kereskedelmi technológia) 1 Aranyat minden Kereskedelmi központért.

II. Kereskedelmi szakasz

A kereskedelemnek az egyetlen célja az Erőforrások. Csak azokat a játékosok kerülhetnek a Kereskedelmi szakaszba, akik Kereskedelmi Központ szabályoznak!

Banki Kereskedelem

A játékosok egy adott árfolyamon cserélhetnek a bankkal, amelyet a játékos által elért szint határoz meg a Kereskedelmi technológia úton.

Az X az 1-hez kereskedelmi arány azt jelenti, hogy a játékos X egyféle erőforrást ad a banknak, és kap érte 1 kívánt típusút.

Kereskedelmi útvonalak

A játékosok egymás közt is kereskedhetnek.

Hogy két játékos számára lehetséges legyen a kereskedelem, először az egyikük egy Kereskedelmi útvonalat kell nyisson.

Egy játékos által megnyitott Kereskedelmi útvonalak száma függ a játékos által elért szint a Kereskedelmi technológia úton. Csak a Kereskedelmi útvonalat megnyitó játékos korlátozott a Kereskedelmi technológia saját szintjétől. A másik játékosnak csak ellenőrizni kell a Kereskedelmi központot. Nyílt Kereskedelmi útvonalnak számít az összes Kereskedelmi útvonala csak a megnyitó játékosnak.

Nem lehet bezárni egy kinyitott Kereskedelmi útvonalat két ország között és a két játékosnak megengedett bármilyen erőforrás kicserélése, bármilyen tarifán.

A játék ebben a szakaszában nincs más szabály. A Kereskedelmi fázis lezártnak nyilvánított, amikor minden játékos egyetért abban, hogy befejezte a kereskedést.

III. Fejlesztési szakasz

The first step in the Development phase is taking Actions, according to the order on the country cards.

Az első lépés a Fejlesztési szakaszban a Tevékenységek végzése, amelynek sorrendje az ország kártyák szerint van.

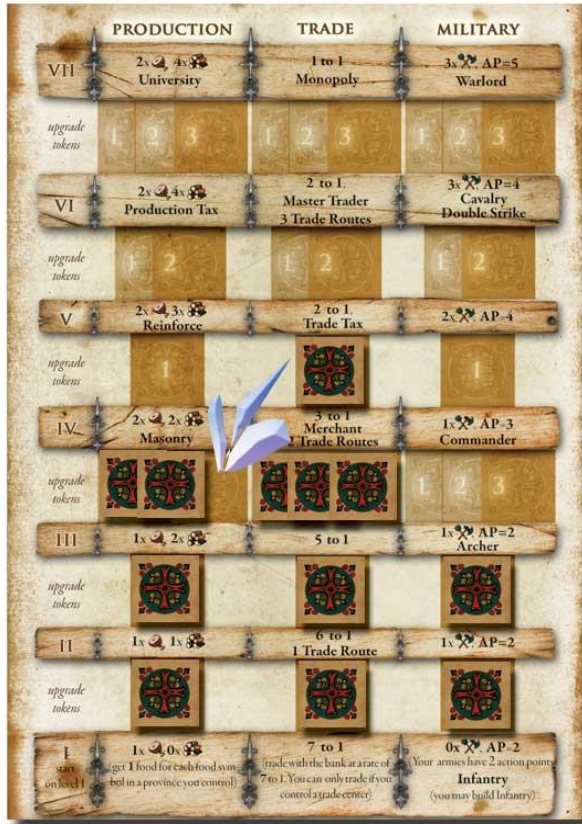
Első Tevékenység

Sorrendben, a legalacsonyabbtól a legmagasabbig az ország kártyák száma szerint, a játékosok egy műveletet végezhetnek, amely lehet:

- Technológia frissítése
- Hadsereg építése
- Erőd építése
- Hadsereg frissítése
- Hadat üzen valakinek

A Hadsereg és Erőd építése és Hadsereg frissítése járulékos költségek követelő műveletek, amelyeket azonnal ki kell fizetni és a különleges egységet el kell helyezni a térképen. További részletek a Hadsereg, Hercegnők és Erődök részben találhatók, az Erőd és Hadsereg költségei részben.

A Technológia frissítése művelet úgy történik, hogy elveszünk egy Fejlesztési zsetont a banktól és a játékszőnyegre helyezzük. Részletes magyarázatért kérjük olvassa el a Technológiák című fejezetet.



Kép 14 Egyik technológia fejlesztése egy másik árán

Lovasság mozgatása. Minden hadsereg ugyanabban az időben mozog, a Katonai technológia szintjeinek megfelelően és a hadsereg mozgására vonatkozó szabályok szerint, amelyek részletesen a Hadseregek, Hercegnők és Erődök részben található meg.

Csaták megoldása

Miután az összes hadsereg költözött, a csaták megoldása a kár hozzárendelésében és a visszavonuló és megsemmisített egységekben áll. A részletek a Hadseregek, Hercegnők és Erődök részben találhaóak.

Hercegnők mozgatása

A hercegnőket csak akkor lehet mozgatni, ha minden csatát sikerült megoldani. Nekik csak egy szomszédos tartományba szabad menni, függetlenül a játékos Haditechnikai szintjétől. Egy játékos hercegnői csak a játékos saját tartományaiba költözhet be vagy szabad tartományokba. Amint az utolsó játékos elmozgatta a Hercegnőket a Manőverezési szakasz véget ért.

Forduló alapú játék vége (Lefogás)

Azoknak a játékosoknak, akik elérték a IV. szintet a Kereskedelmi Technológiában, ezért megvan a Kereskedő képességük, megengedett, hogy megduplázzák az Aranyuk ebben a szakaszban. Minden szakasz végén, az országok korlátozott területű kincstárai miatt, a játékosok nem tárolhatnak több mint 20 egyes Erőforrást. Ami 20 felett van, az szigorúan mind visszaegy a bankba.

Második Tevékenység

Miután mindenki megtette az Első Tevékenységet, egy Második Tevékenység következik fordított sorrendben, tehát a legnagyobb számú Ország kártyáktól a legkisebb fele. Az utolsó játékos, aki megtette az Első Tevékenységet, az lesz az első játékos, aki megteszi a Második Tevékenységet.

Extra Tevékenység

Mindhárom Technológia úton van egy szint, amely lehetővé tesz a játékosoknak egy extra Tevékenységet. Ismét a legkisebbtől a legnagyobb szám felé haladunk az Ország kártyák szerint, és minden játékos szabad vágya szerint teszi meg vagy nem az Extra Tevékenységet.

Egyik technológia fejlesztése egy másik árán

Miután minden játékos megtette Tevékenységeit, tiszteletben tartva az azonos növekvő sorrendet, a játékosok számára megengedett, hogy áthelyezzenek egy Fejlesztési zsetont az egyik Technológia legfelső szintjéről egy másik legfelső szintjére.

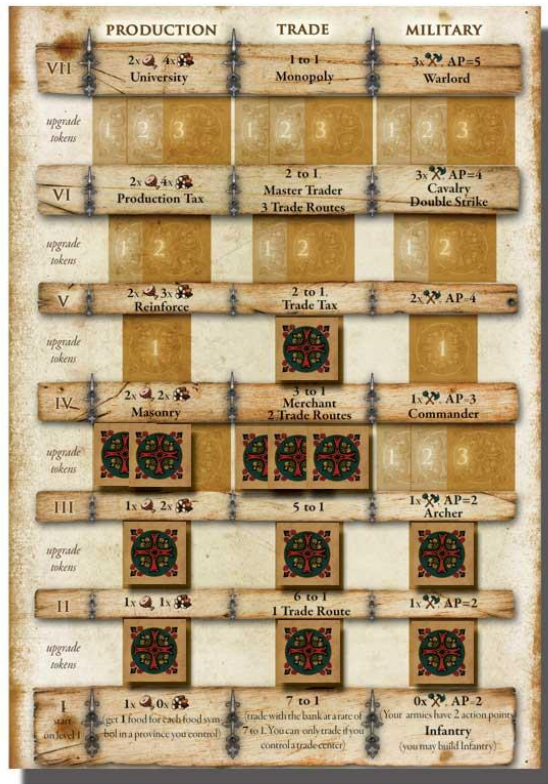
IV. Manőverezési szakasz

Hadsereg mozgatása

Az első lépés a Hadsereg, a Gyalogos, az Íjászok és a

[Technológiák]

Játék-szőnyeg és Fejlesztési zsetonok



Kép 15 Játék-szőnyeg és Fejlesztési zsetonok

Gyártástechnológia

A gyártástechnológia elsősorban szabályozza az Étel és a Termékek mennyiségét, amelyet a játékosok gyűjtenek be saját tartományaikról.

Az Élelmiszerek és a Termékek szorzói előre meg vannak határozva minden szinten, így több és több erőforrást gyűjt a játékos ahogy magasabbra és magasabbra jut.

A Gyártástechnológiának négy speciális képessége van:



Kép 17

Falazat, ami a Termelési út IV. szintjén szerezhető meg, és lehetővé teszi a játékosoknak, hogy Erődöt építsenek. A Fejlesztési szakasz

során, ajánlott annak a játékosnak aki rendelkezik ezzel a képességgel, hogy

A Warriors & Traders™ nevű játékban, három technológia út fejlesztésével, Termelés, Kereskedelem és Katonai, a játékosok fejleszthetik országaikat. A fejlődés nyomon követéséhez a játék-szőnyeget kell használni.

Minden technológiai út I. szintjének jutalma alapértelmezett az összes játékos számára. A további növekedéshez a játékosoknak használni kell a Tevékenységeket, hogy a Fejlesztési zsetonokat a technológiai útra helyezze és, hogy magasabb szintet érhesse el.

Hogy egy bizonyos szintet elérhesse egy játékos, minden érvényes előbbi helyszínt le kell takarni Fejlesztési zsetonokkal.

Az előző példában a játék-szőnyeg tulajdonosa elérte a Kereskedelmi technológia V. szintjét, de még nem érte el a Termelési technológia IV. szintjét.

Minden Technológiai úton a képességek fokozódnak. Például, egy játékos, aki elérte a Katonai út IV. szintjét, lehetősége van Íjászokat építeni, és még nem veszíti el a Gyalogos építési képességét.



Kép 16 Gyártástechnológia

elhasználjon egy Tevékenységet és fizessen 12 Terméket, 2 Élelmiszert és 1 Aranyat, ahhoz, hogy elhelyezzen egy Erődöt a már egy saját tartományon.

Megerősítés, ami a Termelési út V. szintjén szerezhető meg, és lehetővé teszi a játékosoknak, hogy a hadsereget fejlesszék, függetlenül a Katonai technológia elért szintjétől. A Fejlesztési szakasz során, ajánlott annak a játékosnak aki rendelkezik ezzel a képességgel, használjon egy Tevékenységet és kifizesse a megfelelő költségeket egy Gyalogos Íjásszá vagy Lovassággá avatásáért, illetve egy Íjász Lovassággá avatásáért. Egy felavatás költsége 7 Termék/szint, ami azt jelenti, hogy egy Gyalogság Íjásszá válása vagy egy Íjász Lovassággá válása 7 Termék árba kerül, és egy Gyalogság Lovassággá avatása 14 Termékbe kerül.

Termelési adó, egy passzív képesség, ami a Termelési út VI. szintjén szerezhető meg, és lehetővé teszi a játékosnak, hogy a Fenntartási szakaszban 1 Aranyat gyűjtsön minden Fővárosért ami a tartományban van.

Egyetem, egy passzív képesség, ami a Termelési út VII. szintjén szerezhető meg, és lehetőséget ad a játékosoknak egy Extra Tevékenységre a Fejlesztési szakaszban. Az itt kapott Extra Tevékenység nem zár ki más Extra Tevékenységet, mint a Mester Kereskedő vagy a Hadúr.

Kereskedelmi technológia

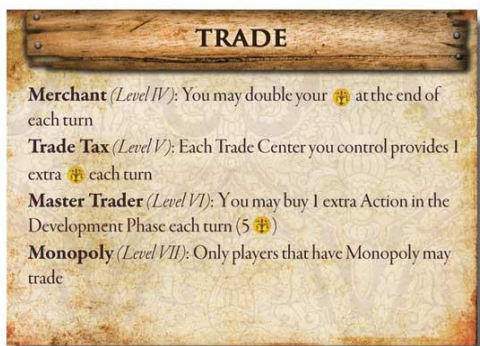
A Kereskedelmi technológia szabályozza az erőforrás kereskedelem hatékonyságát a bankkal és megkönnyíti a játékosok közötti cserét.

A Kereskedelmi technológia felfrissítése lehetővé teszi a játékosok számára egy jobb árfolyamot a bankkal. Az árfolyam ki van írva a játék-szőnyeg minden szintjére.

Ahhoz hogy egy játékos erőforrás cserét valósítson meg egy másik játékoskal, előbb egy kereskedelmi útvonalat kell nyisson az egyikük. A II. szint elérésekor lehet nyitni az első Kereskedelmi útvonalat. A IV. és VI. szinten a második illetve a harmadik Kereskedelmi út áll a játékosok rendelkezésére. Hogyha egy Kereskedelmi útvonal nyitott, azt nem lehet bezárni vagy átirányítani egy másik játékos felé.

A zavar elkerülése érdekében javasolt, hogy a játékosok írásban kövessék nyomon a Kereskedelmi útvonalak megnyitását illetve bezárását.

A Kereskedelmi technológiának négy speciális képessége van:



Kép 19 Info Card: Trade

PRODUCTION	TRADE	MILITARY
VII 2x 4x 3x University upgrade tokens 1 2 3	1 to 1 Monopoly	3x AP=5 Warlord
VI 2x 4x 3x Production Tax upgrade tokens 1 2	2 to 1 Master Trader 3 Trade Routes	3x AP=4 Cavalry Double Strike
V 2x 4x 3x Reinforce upgrade tokens 1	2 to 1 Trade Tax	2x AP=4
IV 2x 4x 3x Masonry upgrade tokens 1 2 3	3 to 1 Merchant 2 Trade Routes	1x AP=3 Commander
III 1x 4x 3x upgrade tokens 1	5 to 1	1x AP=2 Archer
II 1x 4x 3x upgrade tokens 1	6 to 1 1 Trade Route	1x AP=2
I 1x 4x 3x start on level I get 1 Food for each food token in a province you control	7 to 1 trade with the bank at a rate of 7 to 1. You can only trade if you control a trade center	0x AP=2 Infantry (you may build Infantry)

Kép 18 Kereskedelmi technológia

Kereskedő, ami a IV. szinten érhető el, és lehetővé teszi a játékosok számára, hogy megduplázzák az Aranyaik minden egyes kör végén.

Kereskedelmi adó, egy passzív képesség, ami az V. szinten érhető el, és lehetővé teszi a játékosok, hogy a Fenntartási szakasz során 1 Aranyat gyűjtsön össze minden általuk ellenőrzött Kereskedelmi központért.

Mester kereskedő, ami a VI. Szinten érhető el, és lehetővé teszi a játékosoknak, hogy egy Extra Tevékenységet vásároljanak a Fejlődési szakasz minden fordulójában. Az Extra Tevékenység ára 5 Arany.

Monopólium, egy passzív képesség, ami a VII. Szinten érhető el. Hogyha egy játékos monopóliumot kap, akkor az azt jelenti, hogy csak azoknak a játékosoknak szabad üzletet kötni a bankkal és a többi játékosal, akik rendelkeznek ezzel a képességgel.

Katonai technológia

A Katonai technológia fejlesztése lehetővé teszi a játékosoknak, hogy erősebb hadsereget építsenek, hogy minél több fegyvert vegyenek, és hogy egyre hatékonyabbak legyenek a harcban.

A katonai pálya minden szintjén mindig két dolog van meghatározva, a fegyverek szorzói és a hadseregek Tevékenységii pontjainak száma.

A Katonai technológia szabályozza az egy játékos által építet hadsereg minőségét.

A Katonai technológia I. szintjéna játékosoknak már megengedett a Gyalogság építése. A Fejlesztési szakasz bármely fordulója során egy Tevékenység használható el a Gyalogság őpítéséhez, a kapcsolódó költségeknek megfelelően (1 Fegyver). Ez a hadsereg egy játékos által már ellenőrzött területre kerül.

A III. szinten a játékosok képesek ljaszokat építeni a megfelelő költségek árért, 2 Fegyver és 1 Arany. A IV. szinten a játékosok képesek a Lovasság építésére, amelynek költsége 3 Fegyver és 2 Arany. Lásd még a Vár és Hadsereg költségei részt és az info-kártyát.

	PRODUCTION	TRADE	MILITARY
VII	2x 2x 4x University	1 to 1 Monopoly	3x AP=5 Warlord
VI	2x 2x 4x Production Tax	2 to 1 Master Trader 3 Trade Routes	3x AP=4 Cavalry Double Strike
V	2x 2x 3x Reinforce	2 to 1 Trade Tax	2x AP=4
IV	2x 2x 3x Masonry	3 to 1 Merchant 2 Trade Routes	1x AP=3 Commander
III	1x 2x 3x	5 to 1	1x AP=2 Archer
II	1x 1x 3x	6 to 1 1 Trade Route	1x AP=2
I	1x 1x 0x 1 unit of food for each food supply in a province you control	7 to 1 (trade with the bank at a rate of 7 to 1. You can only trade if you control a trade center)	0x AP=2 Your armies have 2 action points Infantry (you may build Infantry)

Kép 20 Katonai technológia

Három képesség áll azok a játékosok rendelkezésére, akik a Katonai technológia útát fejlesztik:



Kép 21 Info Card: Military

Parancsnok (IV. szint), egy passzív képesség, amely lehetővé teszi az egy játékoshoz tartozó hadseregnek a visszavonulást. A részletekért olvassa el a Hadsereg, Hercegnők és Erődök fejezetet ebből a szabálykönyvből.

Kettős sztrájk, egy passzív képesség, ami a VI. Szinten érhető el. Ez megadja a játékos seregeinek a lehetőséget, hogy részt vegyenek egy második Manőverezési fázisban, amint a Csata megoldása szakasza a standard Manőverezési fázisnak véget ért. A második Manőverezési fázisban a hadsereg is használhatja a fennmaradó Cselekvési pontokat, amelyeket nem használnak fel a standard Manőverezési fázisban. A hercegnőket a második Manőverezési fázis végén moztatják.

Hadúr, egy passzív képesség, ami a VII. szintben érhető el. Ez lehetővé teszi a játékosoknak, hogy egy Extra Tevékenységet használjon, hogy Hadat üzenjen egy másik játékosnak.

[Országok és Tartományok]

A térképen könnyű felismerni azokat az Országokat, amelyek tovább oszlanak Tartományokra. A tartományok szárazfölddel vagy tengerrel kapcsolódnak egymáshoz.

Egy tartomány egy játékoshoz tartozik, ha a játékosnak van legalább egy hadserege, egy hercegnője vagy egy Erődje az ő területén.

Egy Barbár tartomány az egy olyan tartomány amelyen továbbra is egy vagy több Barbár sereg lakik és/vagy egy Barbár Erőd.

A szabad tartomány az egy olyan tartomány, ahol nincs hadsereg, Hercegnők és Erődök, vagy egy játékoshoz vagy barbárhoz tartozik.

Minden tartományhoz egy Tartomány zseton tartozik. Amikor egy játékos átveszi a tartomány irányítását akkor ő birtokába kell vegye a tartományhoz kapcsolódó Tartomány zsetont és amikor a tartományt elveszti vagy elhagyja akkor a Tartomány zsetont a hódítónak kell adni vagy visszatenni forgalomba a térképre.

Minden tartománynak van egy bizonyos Győzelmi pont kirendelve. Kérjük, olvassa el a Győzelmi pontok című fejezetet a részletekért.

Típusok

Több típusú tartomány létezik:

- Tőke - 3 Győzelmi pontot ér meg a tulajdonosnak
- Kereskedelmi Központ - 2 Győzelmi pont, a kereskedelmet teszi lehetővé a játékosoknak
- Vitatott – 1Győzelmi pont
- Közös – 1 Győzelmi pont

Ország egyesítése és a Bónusz

Amikor egy játékos vezérli a saját országának az összes hozzátartozó tartományát (vitatott tartománnyal vagy anélkül) igényelheti az egyesítést. Az egységesítés csak a Manőverezési fazes alatt történik.

Azonnal az egyesítés után, a játékos annyi Tevékenységet kap ahány tartományt egyesítet.

A főváros, a Kereskedelmi Központ és az összes Közös tartomány ami az adott országhoz tartozik a minimális amit az egyesítet országnak tartalmaznia kell, és a maximum a Főváros, a Kereskedelmi Központ, és minden Közös és Vitatott tartomány.

A kapott Tevékenységet a játékosnak azonnal meg kell tennie. További részletekért kérjük, vizsgálja meg a Tevékenységek című fejezetét a szabálykönyvnek. Hogyha egy vagy több ezek a Tevékenységek közül a Hadsereg építése, akkor az így kapott hadseregnek csak Cselekvési pontja lesz a következő fordulóban.

Tartományok száma az egységes országnak	Jutalom Tevékenységek száma
3	2
4	3
5	5
6	7
7	9

Országok és Tartományok

Alább megtalálhatók az országok és azok tartományai, és a játék sorrendje (Nyugat-Európa és Kelet-Európa).



Kép 22 Nyugat-Európa



Kép 23 Kelet-Európa

[Tevékenységek]

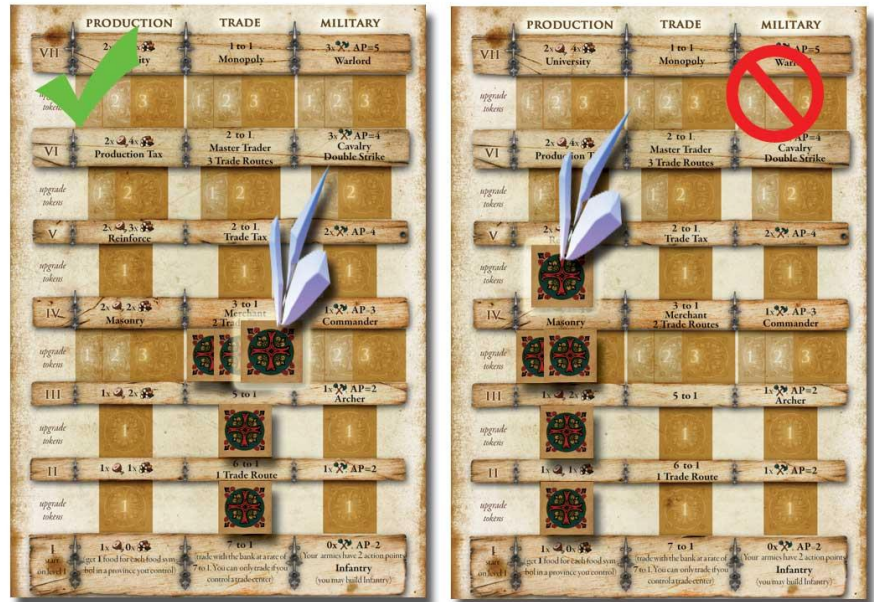
A játékosok a Fejlesztési szakasz minden fordulójában teszik a Tevékenységeket, az egységesítési esemény kivételével.

A Tevékenység a következő lehetőségek közül lehet:

Frissítési technológia

A technológia frissítése egy Fejlesztési zsetont igényel amit a játék-pályára, a a Technológia Fára kell elhelyezni a következő rendelkezésre álló helyre. Ha egy új Technológia szintet ért el egy játékos akkor az új szint képességei, azonnal rendelkezésére állnak.

Az alábbi első példa a helyes utat mutatja a Fejlesztési zseton elhelyezésére a játék-szőnyegen, a második helytelen.



Kép 24

Hadsereg építése

Egy másik módja egy Tevékenységi zseton elhasználásának az a Hadsereg építése.

A játékos Katonai Technológiai szintjétől függően építhet Gyalogost, Íjászt vagy Lovast.

A játékosnak azonnal ki kell fizetnie a kapcsolódó költségeket és el kell helyezze a hadsereget egy saját tartományban. Mozgatni a Manőverezési fazes alatt lehet majd.

Erőd építése

Ha egy játékos erőd építésére használja a Tevékenységét, akkor az azt jelenti, hogy már elérte az V. szintjét a Termelési technológiának. A kapcsolódó költségeket azonnal ki kell fizetni és elhelyezni az Erődöt egy saját tartományban.

Ne feledje, hogy egy Tevékenység teszi lehetővé egy erőd építését, és az Erődök száma maximum 2 lehet egy tartományon belül.

Hadsereg frissítése

A játékosok frissíthetik a hadsereget csak miután szert tesznek a megerősítés képességre (a Termelési technológia V. szintje).

Egy frissítés költsége 7 termék/szint, ami azt jelenti, hogy 7 Termékbe kerül az egyik Gyalogság Íjásszá váltása vagy egy Íjász Lovassággá válása és így egy Gyalogság Lovassággá válása 14 Termékbe kerül.

A Katonai technológia szintje határozza meg az új hadsereg mozgását és csatáit.

Hadat üzenni valakinek

Egy Tevékenységet arra is lehet költeni, hogy hadat üzenjen egyik játékos a másik játékos ellen. Ettől kezdve, amíg a béke feltételeit kialakítja a két játékos, egymással harcban állnak és bármikor megtámadhatják egymást. Részletekért kérjük ellenőrizze a Háború részt.

[Hadseregek, Hercegnők és Erődök]

A hadseregeket új tartományok hódítására és megtartására használják.



Kép 25

A hadseregek a Fejlesztési szakaszban jönnek játékba, miután a játékos egy Hadsereg Építő Tevékenységet vesz és megfizeti az előírt költséget és a Manőverezési fázisban mozognak és csatáznak. További részletekért forduljon az Tevékenységek részhez a kézikönyvben.

A Hadseregeknek, valamint a Hercegnőknek és Erődöknek erejük és szívósságuk van. Az erő az a kár összege amit a csatában okoz, és a szívósság pedig az a kár összege amit halála előtt fel tud venni. A szívósságra a következőkben úgy is vonatkozunk mint élet.



Kép 26

Tevékenységi Pontok

A játékos Katonai technológia szintjétől függően a hadseregnek egy bizonyos mennyiségű Tevékenységi Pontja van. A Manőverezési fázis során minden Tevékenységi pontot át lehet konvertálni mozgásba (egy szomszédos tartományba) és/vagy harcra. Csak az egyik Tevékenységi Pontot lehet felhasználni csatázásra (kivéve azok a hadseregek esetében amelyek egy olyan játékoshoz tartoznak akinek Dupla csapása van a Hadsereg technikában és ezért 2 Tevékenységi Pontot is használhat a harcra).

Védelem

Minden alkalommal, amikor egy tartomány meg van támadva, az összes egység (kivéve a visszavonultak) abból a tartományból képes a megtorlásra, függetlenül a megmaradt Tevékenységi Pontok számától vagy az előző megtorlásoktól.

Hadseregek mozgatása

Egy játékos seregei szabadon mozoghatnak az ő tartományaiban és a határos szabad tartományokban is.

A hadseregek átmehetnek Barbár tartományba, azzal a feltétellel, hogy van legalább egy Tevékenységi pont amit harcolásra használhat el. Ha egy hadsereg átlépett egy barbár tartományba, akkor kénytelen harcolni és nem mozdulhat tovább abban a fordulóban.

Béke időben egy hadsereg sem mehet egy másik játékos tartományba. Hogyha a két játékos háborúban van akkor mindkét játékos hadserege beköltözhet az ellenfélhez tartozó tartományba. Ezekre a mozgásokra ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint amikor egy Barbár tartományra lépünk.

Minden mozgás száma korlátozott a Tevékenységi pontok számától, ami a játékos Hadsereg technikájától függ.

Azok a hadseregek, amelyek egy olyan játékos ellenőrzése alatt állnak akinek Kettős sztrájk képessége van, csak akkor mozoghatnak és csatázhatnak újra, ha túléltek az első csatát és elég Tevékenységi pontjuk van.

Csaták megoldása

Amikor háborúban, egy játékoshoz tartozó hadsereg egy barbár tartományba lép vagy egy másik játékos területére tartozik, akkor csata zajlik.



Kép 27

szomszédos tartományba amely az övé, vagy ingyenes. Ha nem áll rendelkezésre ilyen tartomány, akkor ezeket a haldokló egységeket a játékos visszaviszi a biztos helyükre. Az összes ilyen egység elveszíti a megmaradt Tevékenységi pontját ebben a fordulóban.



Kép 28

Ugyanakkor úgy a támadó mind a védő is akkora kárt okoz az ellenséges csapatnak amekkora az ő seregének ereje. Ezt a károsodást szét lehet osztani több féle módon az ellenséges egységek között (lásd a fenti képen).

Miután a kárt eloszták a felek egymás közt, azok az egységek amelyek nem képesek a visszavonulásra, meghalnak, ha 0 vagy kevesebb életük maradt. Azok az egységek amelyek képesek visszavonulni

- meghalnak, ha az életük -1 vagy kevesebb let
- visszavonulnak, ha az életük pontosan 0.

Részletek a hadseregek visszavonulásáról a Visszavonuló szabályoknál és a Barbárok visszavonulása szabályoknál találhatók.

Hogyha, csata után, úgy támadó mind védő egységek maradnak abban a tartományban ahol a csata zajlott, akkor a támadó át viszi minden túlélő egységét a

Az alábbi példában, a kék játékos (Katonai technológia VII. szintje) megtámadta 2 Íjással a piros játékos tartományát (Katonai technológia IV. szintje) akinek már volt egy Gyalogosa és egy Lovasa.

Miután a kárt elosztották, a kék játékosnak maradt egy Íjásza a tartományban és a pirosnak egy Gyalogosa. Ebben az esetben, a kék játékos ki kell vigye az Íjászt a tartományból és elveszti a megmaradt Tevékenységi pontjait ebben a fordulóban.

A csatát túlélő hadseregek megtartják a kárt a forduló végéig, és minden további kár összesül, amit a kör végéig szenvednek.

Minden forduló végén az összes létező kár, úgy a játékosokét mind a barbárokét, előrlődik. A barbároknak, mint semleges hadseregnek, van egy előre beállított mód a sérülés és visszavonulás szétosztására, lásd a szabálykönyv Barbárok részében.

Amikor egy játékos elpusztít egy ellenséges vagy Barbár egységet, Győzelmi pontot kap jutalom képen. Kérjük, olvassa el a Győzelmi pontok fejezetet a részletekért.

Visszavonuló szabályok

Egy játékoshoz tartozó hadsereg képes visszavonulni amint a játékos eléri a Katonai technológia IV. szintjét, így megkapva a Parancsnoki képességet.

A játékos csapatai visszavonulnak amikor az összesített kár eléri a szívósság szintjét, így életük pontosan nullára csökken.

Egy játékos visszavonuló seregei a csata szomszédos tartományába mennek. Ez a tartomány vagy ugyanahhoz a játékos tartozik, vagy mentesnek kell lennie. Ha egyik lehetőség sem áll rendelkezésre, akkor a seregek meghalnak.

Amint egy hadsereg visszavonul oldalra kerül, hogy jelezze ezt. Bármilyen további kár, amelyet a hadsereg ebben a körben szenved, a halálát okozza.

Csata után, egy játékos összes hadserege amely kénytelen visszavonulni, együtt fogja ezt megtenni.

A visszavonult hadseregek elvesztik az összes fennmaradt Tevékenységi pontjaikat.

Minden kör végén, miután minden játékos befejezte a Manőverezési fázist, a játékban lévő visszavonult hadseregek visszatérnek a normal helyzetükbe.

Hercegnők

A Hercegnők játékba lépnek még a játék legelején, és elhelyezik őket minden játékos Főváros tartományban.

A hercegnő csak egyszer mozoghat egy fordulóban, csak a szomszédos tartományba léphet, és számára nem létezik visszavonulás.

Ha egyszer egy hercegnőnek kart rendelnek ki, akkor meghal, és el kell távolítani a játékból. A játékos aki megölte a Hercegnőt, kap 1 Győzelem Pontot.

A Hercegnők védve vannak ugyanazon tartomány Erődjeiben. Csak hogyha elég kár lett egy Erődnek okozva és ez megsemmisül, akkor osztozik kár a Hercegnőnek is.

Erődök

Az Erődöket a Fejlesztési szakaszban építik azok a játékosok akik elérték a Falazat képességet (a Termelési technológia IV. szakasza). További részletekért forduljon a Tevékenységek részhez a kézikönyvben.

Ahányszor Erőd jelenik meg a térképen, Győzelem Pont jár a tulajdonosnak. Kérjük, olvassa el a Győzelmi pontok fejezetet a részletekért.

Maximum 2 Erőd létezhet egy tartományon belül.

Az Erődöket nem lehet mozdtítani mert ők védelmül szolgálnak a Hercegnőknek a csatákban.

Amikor egy Erődöt megsemmisítenek, ez visszakerül a tulajdonos játékos biztos helyére, és az ellenfél játékos kap ezért 3 Győzelem Pontot.

[Barbárok]

A Barbárok semleges részek, akik benépesítik a térképet a játék elején. Nekik nincs Tevékenység Pontjuk és ők nem mozognak, de mindig megvan a lehetőségük a visszavonulásra.

A Barbár hadseregnek változó erővel és szívossággal rendelkezik. A Barbárok hadsereg ereje és szívossága a játék során a következő:

- 1 az 1, 2 és 3 fordulóban
- 2 a 4, 5, 6 és 7 fordulóban
- 3 a 8, 9 és 10 fordulóban

Barbárok visszavonulási szabályai

A Barbár hadsereg mindig a következő szabályok szerint vonul vissza:

- egy üres tartományba
- egy Barbár Fővárosba
- egy Barbár Kereskedelmi Központba
- egy másik Barbár tartományba

Hogyha két vagy több hasonló tartomány áll rendelkezésükre (például két üres tartomány), akkor a támadó válassza ki, hogy a Barbárok hova vonulnak vissza.

Hogyha nincs semmi esélye a Barbár hadseregnek a visszavonulásra, akkor az a csapat el lesz távolítva a játékszőnyegről és a támadó játékos nem kap érte Győzelem Pontot (mert a hadsereg nem lett elpusztítva a támadó csapatától, csak nem volt hova visszavonuljon, így kikerül a játékból).

A kár kiosztása

A Barbár hadseregnek egy előre leszögezett kárt okozó módja van. A következő képen osszák ki a kárt egy bizonyos tartományban:

- megölni a legnagyobb támadó hadsereget- ezt teszik amíg nem marad erejük megsemmisíteni egy másik csapatot
- rávenni a legnagyobb hadsereget a visszavonulásra
- ráküldeni a kárt a legnagyobb megmaradt hadseregére

Például, egy tartományt, amely tartalmaz egy Barbár Erődöt és egy Barbár hadsereget, megtámad egy Parancsnok képességű játékos, a játék V. fordulójában, három Gyalogos és egy Lovas egységgel. A barbár hadsereg összes kára 7. A Barbárok kiosztanak 4 kárt a Gyalogosokra (meghalnak), 2 kárt a Lovasságra (meghalnak) és 1 kárt egy másik Lovasságra (visszavonul).



Kép 29

[Háború]

Két játékos háborúban áll rögtön ahogy egyikük használja a Valakinek Hadat üzenő Tevékenységet. A háború alatt, a játékosok megtámadhatják egymást.

A háború véget ér rögtön ahogy egyik a következő feltételek közül beteljesül:

- a játékosok békemegállapodásra jutnak
- véget ér egy forduló, amely során nem történt kár
- véget ér a harmadik forduló, amely tartalmazza azt a fordulót amelyikben a Hadat megüzenték

Ha megtörténik az a kevésbé valószínű eset, amelyben az A játékos háborúban van a B játékoskal, és az A játékos újból hadat üzen a B játékosnak, akkor az 'új' háború véget vett a 'rég' háborúnak, és az 'új' háború három forduló alatt zajlodhat le.

[Szövetséges játék]

A Szövetséges játékok tapasztalt játékosoknak ajánlottak, mivelhogy a stratégia bonyolultabb mint a mindenki számára ingyenes játékban.

Egy szövetséges játékot általában 4 játékos játsza (2-2 ellen) vagy 6 játékos (3-3 ellen vagy 2-2-2 ellen).

A szövetségeket általában vagy az országok kiválasztása előtt vagy ez után alakítják ki, de mindenesetre az első forduló előtt.

Alább található egy néhány apró változás a szövetséges játék szabályaiban:

- A játékosok mozgathatják az egységeiket a szövetséges tartományokon belül, mintha sajátjuk volna
- A játékosok építhetnek Hadseregeket a szövetséges tartományokban, de nem építhetnek Erődöket, és feljavíthatják a szövetséges Hadseregeit.
- A Háború a szövetségek közt zajlik, így hogyha az egyik játékos az egyik szövetségből, hadat úzen egy másik játékosnak egy másik szövetségből, akkor mondhatjuk, hogy minden játékos az első szövetségből háborúban van mindegyik játékosal a másik szövetségből.
- A nyerés többé nem egyedi, a szövetség nyer mind egy egységes csapat. A részletekért olvassa el a Győzelmi pontok részt.

[Győzelmi Pontok]

A játék célja a Győzelmi Pontok gyűjtése (GyP), ami az út a győzelemhez.

Több féle képen lehet GyP gyűjteni. A játék fajtájától függően, egy bizonyos mennyiségű GyP jelenti a végső győzelmet!

Tartományok hódítása- minden egyes Főváros amit egy játékos vezet, 3 GyP ér, minden egyes Kereskedelmi Központ 2 GyP és bármely más tartomány 1 GyP. Ameddig te felügyeled a Tartomány zsetonokat, a GyP a tiéd.

Erődök építése és ezek tartása- minden egyes erőd ami lábon áll 3 GyP ér meg, így hát amikor építed, vegyél egy Erőd Győzelmi Pont zsetont. Elveszted azt a pontot, amikor az Erődöt megsemmisítik.

Ellenség egységeinek megölése- minden egyes megölt Hercegnő 1 GyP ér, minden egyes Gyalogos 1 GyP, minden egyes Íjász 2 GyP és minden egyes Lovasság 3 GyP. Vedd a GyP zsetonokat ennek megfelelően. Ezeket a Győzelmi Pontokat nem tudod elveszíteni.

Barbárok megölése- minden egyes megsemmisített Barbár hadsereg 1 GyP.

Erődök megsemmisítése- minden egyes megsemmisített Erőd 3 GyP, legyen az ellenséges csapaté vagy barbár csapaté. Ne téveszd össze ezeket a GyP a speciális Erőd építő zsetonokkal.

Győzelmi pontok megvásárlása- bármely forduló kereskedelmi szakaszában Aranyat lehet költeni Győzelmi Pont megvásárlására. Egy GyP 10 Aranyat ér.

Építő, Kereskedelmi és Harcos- 3 GyP érnek egyenként és jutalomként kapják őket a játékosok, a legfejlettebb a Termelésben, Kereskedelemben és Hadseregben. Döntetlen helyzet esetén, a zseton kiosztatlan marad. Lehetséges, hogy egy játékos kapja meg mind három zsetont!

Győzelmi feltételek

Egy játékos/szövetség győzelmet ér el ha ővé a legtöbb Győzelmi Pont a következő két esetben:

- az a forduló során, amely alatt a játékos/szövetség felülmúlta a maximálisan kért GyP a győzelemért
- a 10. forduló során

A szükséges GyP száma ahhoz hogy győzelmet érjen el a játékos/szövetség a 10. forduló előtt megtalálható a következő táblázatban:

Mindenki számára ingyenes játékosok száma	Győzelmi Pontok
6	27
5	30
4	33
3	37
2	42

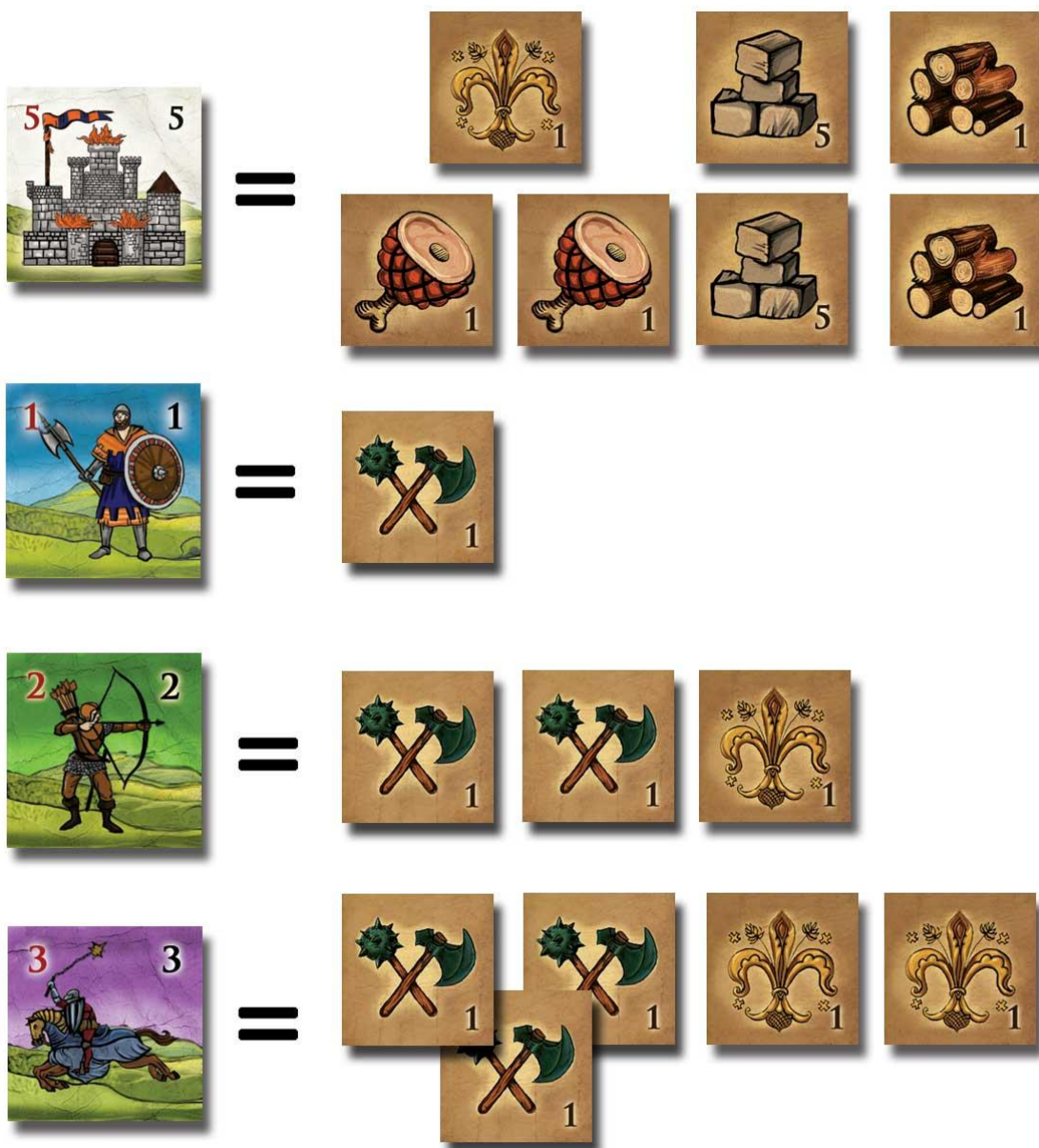
ALLIED GAME VICTORY CONDITIONS	
Capital 3	Team victory
Trade Center 2	75 (3 vs. 3)
Other provinces 1	65 (2 vs. 2)
Fort 3	55 (2 vs. 2 vs. 2)
10 gold 1	
Killed X/X army X	
Killed Princess 1	
Killed Barbarian 1	
Destroyed Fort 3	

VICTORY CONDITIONS	
Capital 3	Victory
Trade Center 2	27 (6 players)
Other provinces 1	30 (5 players)
Fort 3	33 (4 players)
10 gold 1	37 (3 players)
Killed X/X army X	42 (2 players)
Killed Princess 1	
Killed Barbarian 1	
Destroyed Fort 3	

Kép 30 Győzelmi feltételek

Szövetséges játék	Győzelmi Pontok
3 vs 3	75
2 vs 2	65
2 vs 2 vs 2	55

[Erőd és Hadsereg költségei]



[FAQ]

Általában

Kérdés: Mi történik ha egy résztvevő kilép a játékból?

Válasz: Szövetséges játék esetén a játék véget ér. Ha a csapatok úgy döntenek, hogy jutalmazták a nyertes csapatot, a győzelem pontokat összeszámolják és a annak alapján a legtöbb győzelem ponttal rendelkező csapat lesz a nyertes. Ingyenes játék esetén viszont két választási lehetőség van:

- a játék lezárása, a győzelem pontok összeszámolása és a nyertes csapat megítélése
- a játék folytatása, azon feltétel alatt, hogy a játékból kilépett résztvevő nem volt részrehajló egyetlen ellenfele iránt sem

Ezen határozat a még játékban levő résztvevők illetékessége. Ha a játékot folytatni óhajtják, a kilépett résztvevő összes anyagi javai illetve a győzelem pontjai visszatérülnek a bankhoz, a tartományi zsetonok visszakérülnek a térképre, hadserege és erődítménye barbárként viselkedik és eként van kezelve.

K: Kiszaladunk az időből? Hogyan fejezhetjük be a játékot igazságos módon?

V: Állapodjanak meg egy időpontban vagy szögezzenek le egy korlátot és a legtöbb ponttal rendelkező résztvevő lesz a győztes.

K: Honnan szerezhetnék több információt a játékról? Hát az idegen nyelvű szabályatról?

V: A játék dobozában levő CDn a játékszabályzat több nyelven is fel van tüntetve, illetve a www.warriorsandtraders.com weboldal online konzultálása is információtöbbletet nyújt.

Fenntartási költség fázis

K: Hogyha már csak egy élelmiszer maradt, megetethetem a lovasságot és azután visszaminősíthetem-e gyalogosnak ?

V: Nem, egy hadsereget a leírt szabályzat alapján kell etetni, ellenkező esetben meghal.

K: Ha bőséges élelmiszerral rendelkezem jogomban áll eldönteni, hogy mindenik hadseregem részesül táplálékban vagy csak némelyik?

V: Igen, de az éhező hadsereg koplalni fog majd meghal.

K: Összegyűjthetem először az anyagi javakat és csak utána etessem meg a hadsereget ?

V: Nem , a fordulat rendszerét szigorúan be kell tartani.

Fejlődési fázis

K: Jogomban áll több hadsereget építeni egyetlen Tevékenységgel, ha van rá elegendő anyagi javam?

V: Nem, egy darab Építési Tevékenységgel csak egyetlen egy hadsereget építhetsz.

K: Most osztályoztam fel a Termelési technológiát a 4dik szintre, amely megengedi, hogy több élelmiszert szerezzek be. Élvezhetem a különbséget ?

V: Nem, az anyagi javak összegyűjtése a Fenntartási fázisban következhet be, te viszont a technológiát a fejlődési fázisban osztályoztad fel és nem megengedett a visszalépés. Ebből a következő fázisban fogsz haszont élvezni.

K: Most osztályoztam fel a Termelést a 4dik szintre az első Tevékeységgel. Felhasználhatom a második Tevékenységet az erődtítmény építésére?

V: Igen, a technológia felosztályozásából eredendő haszon azonnali(közvetlen).

K: Felosztályozhatom egy másik résztvevő hadseregét egy mindenki számára ingyenes játékban?

V: Nem.

K: Felvettem az első Tevékenységemet, majd utólag valaki háborút indított ellenem. Visszamehetek, hogy kicseréljem a Tevékenységem ?

V: Nem, egyetlen dolog amit tudsz tenni az, hogy visszaválaszolsz a második és rendkívüli Tevékenységgel.

Kereskedelem

K: Az első szakaszban vagyok a Kereskedelmi technológiával. Kinyíthat valaki nekem egy kereskedelmi útvonalat?

V: Igen. Az egyedüli résztvevő akinek szolgálatkésznek kell lennie az aki kinyitotta a kereskedelmi útvonalat, amit tenned kell az, hogy irányíts egy Kereskedelmi Központot.

K: Ha a lejárt Kereskedelmi Fázisban elfelejtettem néhány anyagi javat kicserélni, forgalmazhatok a fázison kívül?

V: Nem.

K:Első szakaszban vagyok a Kereskedelmi technológiával és a kereskedelmi arány a bankkal szemben 7 az 1hez. Adhatok 3 fegyvert és 4 terméket 1 aranyért?

V: Nem, csak 7 ugyanolyan természetű anyagi javat lehet elcserélni 1 másik természetűért.

K: Megvan a kereskedői képességem. A szakasz végére értem és 15 arannyal rendelkezem, viszont nincs semmi mas anyagi javam. Mi történik ha megduplázom és 30 aranyam lesz?

V: Mindent visszatérítasz a banknak ami meghaladja a 20. Ha 20 darabnál kevesebb ugyanolyan természetű anyagi javakkal rendelkezel nem biztos záloga annak, hogy a következő szakaszra továbbvihetsz több mint 20 különböző anyagi javat.

Hadsereg és Csata

K: Nekem van két hadseregem és meg akarok támadni egy Barbár tartományt. Mindkét csapatomnak van Tevékenységi Pontja (TP), hogy oda jusson, de csak az egyiknek marad elég TP a csatázásra. Átmehetek mindkét hadsereggel a tartományra és csak az egyikkel csatázok?

V: Nem, minden egyes hadseregnek, amely átmegy egy Barbár tartományra, kell maradjon elegendő TP a csatázásra.

K: Nekem megvan a dubla sztrájk képességem és a Lovasságom éppen most nyert meg egy csatát egy 2 erős barbár hadsereg ellen. Csak 1 élete maradt, és én meg akarom támadni még egyszer. Mennyi kart fog a Lovasságom szenvedni?

V: 3 kárt, ugyanannyit mind az első csatában.

K: Az Íjászom visszavonult egy olyan tartományba ami most támadás alatt áll. Mekkora kart fog az Íjászom szenvedni?

V: Nulla kart, mert a visszavonult hadsereg nem szenved kárt.

K: Elhasználtam az egységeim a támadásra és ők túléltek, de én most támadás alatt vagyok. Mennyi kart fog az egységem szenvedni?

V: A te egységeid annyi kárt szenvednek amennyi az ők erejük, minden alkalommal amikor harcolnak, egész ameddig meghalnak vagy visszavonulnak. Visszavonult hadseregek nem szenvednek kárt.

Szövetséges játékok

K: Úgy nekem mind a szövetséges játékosomnak hadseregünk van ugyanabban a tartományban. Kié a tartomány? Ki kapja az erőforrásokat?

V: Az aki tartja a Tartomány zsetont.

K: Egy szövetséges játékban, el akarok venni egy tartományt egyik szövetségesemtől. Hogyan teszem ezt meg, mikor nem szabad megtámadnom őt?

V: A szövetségesed ki fogja vinni minden egységét a tartományból és átadja neked a tartomány zsetont. Hogyha neked már van ott egységed, akkor csak elveszed a tartomány zsetont és ezzel együtt a tartomány tulajonát is. Hogyha nincs egységed ott, a tartomány szabad lesz és valaki már léphet oda aki előtted következik a játékban és elfoglalja a tartományt. Hogy a biztos oldalon légy, jobb ha van egy egységed a tartományban, mielőtt a szövetségesed elhagyja azt.

K: Felújíthatok egy szövetséges hadseregét?

V: Igen.

K: És egy ellenség hadseregét?

V: Nem.

Győzelmi Pontok

K: Egy csata alatt visszavonulásra kényszerítettem egy ellenséges/barbár egységet, de nem okoztam nekik elég kárt, hogy meghaljanak. De ezek az egységek ki lettek téve a játékból. Kapok győzelem Pontot a rombolásukért?

V: Nem! Csak akkor kapsz Győzelem Pontot hogyha megsemmisült egy egység az általad okozott kár miatt.

K: A harmadik szinten vagyok a Termelési Technológiával és van egy Fejlődési zsetonom ami hozzájárul a IV. szinthez. Egy ellenfél ugyanazon a szinten van, de neki két ilyen zsetonja van. Ki kapja meg az építési zsetont?

V: Az ellenfeled, mert ő előrehaladottabb mint te a Termelési technológiában.

K: 4-en játszunk egy mindeki számára ingyenes játékot. Én voltam az első aki elértem a győztes feltételt (33 GyP) a Kereskedelmi szakasz alatt, vásárolván néhány GyP. A forduló végére két Erődöm megsemmisült és én visszakerültem a győztes vonal alá. Nyertem?

V: Nem. Győzelem a forduló végén történik.

K: Vásárolhatok győzelmi Pontokat a Kereskedelmi útvonalon kívül?

V: Nem.

Több információt és FAQ-t online lehet találni a következő weboldalon www.warriorsandtraders.com

[Hitelek]

Warriors & Traders™ egy játék amelyet Andrei Novac tervezett

Grafikusok

Maria Marin & George Necula

Játékfejlesztés

Vlad Sladariu, Florin Neacșu, Agnieszka Kopera, Andrei Novac

Játék tesztelése

Florin Neacșu, Alexandra Florea, Vlad Sladariu, Kasia Kociotek, Tomek Więk, Agnieszka Kopera, Bartek Bielaś, Radu Epure, Andrei Carstina, Daniel Bozgan, Alexandru Aleman, Bogdan Rozenberg and a lot of other amazing people

Szabálykönyv fejlesztése

Agnieszka Kopera, Vlad Sladariu, Andrei Novac, Alexandra Florea, Florin Neacșu

Fordítás magyar

Andrei Oltean, Claudia Szilágy

Különleges járulékok

Sorin Patilineț, Ciprian Pantea, Mihai Marin

Külön köszönet

Agnieszka Kopera, Vlad Sladariu, Florin Neacșu, Alexandru Novac, Alexandra Florea, Radu Epure, Sorin Patilineț, Daniel Bozgan, Ciprian Pantea, Ina Strungaru, Ștefan Atanasiu, Maria Novac, Andreea Kertesz, Andrei Carstina, Bogdan Rozenberg

További társasjátékokérz látogassa meg az NSKN weboldalát www.nskn.net

© 2011 NSKN Legendary Games SRL

Warriors & Traders a NSKN Legendary Games védjegye, minden jog fenntartva.

A játék egésze vagy bármely része nem másolható az NSKN Legendary Games írásos beleegyezése nélkül

