

Az Öreg Sas Rend játéktartozékai

Harcosok



20 db

Épületek



7 fészek

Jelölők

(nincs ilyen)

Egyéb tartozékok



4 vezérkártya



2 hűséges tanácsadó-kártya

Bonyolultság

KICSI

Agresszivitás

M A G A S

Kártyagazdagság

KICSI

Gyártási képesség

KÖZEPES

Előkészületek (sorrend: B)

1. Rakd le 6 **harcosodat** és 1 **fészkedet** a Macska Örgrófság kastélyával átlósan szemközti sarokban lévő tisztásra. Ha a Macska Örgrófság nem játszik, tedd ezeket egy általad választott tetszőleges sarokban lévő tisztásra. (Az *épületek építési helyeket foglalnak el a tisztásokon, így a fészkedet egy fehér körvonalú, üres négyzetbe kell raknod.*)
2. A többi 14 harcosodból készíts a frakciótáblád mellett egy saját tartalékot (kupacot).
3. Válassz ki tetszőlegesen egyet a 4 **vezérkártyád** közül, amit készíts magad elé. Egyelőre tedd félre a többi a frakciótáblád mellé.
4. **Fordítsd meg a frakciótáblád** és fektesd a kiválasztott vezéredet képpel felfelé a számára kijelölt helyre a frakciótáblád bal alsó sarkában. Nézd meg a kiválasztott vezérkártyád bal oldalát, hogy mely két akció neve látható rajta. Csúsztasd be a 2 **hűséges tanácsadó-kártyád** a vezérkártyád által jelzett két akció oszlopa alá, a frakciótáblád tetején lévő rendeleteidnél. Ezután töltsd fel a fészeksávodot a megmaradt 6 **fészkeddel**, kihagyva a bal szélső mezőt. Ezzel készen is állsz a játékra!

Játék az Öreg Sas Renddel

Az Öreg Sas Renddel a célod az lesz, hogy visszanyerd az egykoron méltóságteljes néped régi dicsőségét azzal, hogy visszaszerzed az Erdőség feletti uralmat. Az este folyamán a Rend győzelmi pontokat kap a játéktáblán lévő fészkei után. Minél több a lehelyezett fészke, annál több pontot kap.

Azonban köteleznek téged a rendeleteid, amik kötelező érvényű határozatok a madár vezértől. Minden körben egy vagy két további kártyát kell majd adnod a rendeleteid oszlopaihoz, utána pedig akciókat kell végrehajtanod minden már ott lévő kártyád után. Minden egyes akciód az adott kártya színével megegyező tisztáson kell végrehajtanod, szóval előrelátóan tervezz! A játék elején, amíg még csak kevés rendleted van, ez még nem jelent gondot, viszont ahogy a rendeleteidhez tartozó kártyák száma 10-12-re nő, komoly kihívást fog jelenteni minden egyes akció végrehajtása. Viszont ha csak egyetlen akciód is elvégzetlenül marad, összeomlik a rendszer, a vezetésed torzalkodásba kezd, aminek következtében győzelmi pontokat vesztesz, le kell cserélned a vezéredet, és el kell dobnod a rendeleteidhez tartozó kártyákat is.

Végző soron ne feledd: az összes erdei nép reszket és menekül a jöttötökre. Ti vagytok az erdő urai, hiszen létszámbeli egyenlőség esetén is te uralsz egy tisztást. Azonban a néped megveti a mester-ségeket, ezért általában kevesebb győzelmi pontot fogsz kapni az egyes eszközök legyártásáért



Goborzás

...egy egyező színű tisztáson.

Mozgás

...egy egyező színű tisztásról.

Csata

...egy egyező színű tisztáson.

Építkezés

...egy egyező színű tisztáson.

Rendeletek

Az Öreg Sas Rend

Egy gyenge pillanatodban a Macska Örgőfőrség hatalomra jutott. Most össze kell szedned az erődöt és készen állni, hogy visszaszerezd a madárjogaidat.



Az erdő urai

Akkor is te uralsz egy tisztást, ha egyenlő számban vagy jelen egy másik frakcióval.



Megvetés

Amikor legyártasz egy eszközt, csak 1 győzelmi pontot kapsz érte.

A legyártott eszközeid

Te ugyan nem tudod mire használni őket, de a Kősa kártyáért cserébe megszerezheti ezeket az eszközöket.

Pirkadat

1. Ha nincs kártya a kezvedben, húzz egyet.
2. **KÖTELEZŐ** hozzáadnod egy vagy két kártyát a rendeleteid bármely oszlopához (tedd őket a frakciótáblád tetején lévő egy vagy két tetszőleges kártyamezőhöz). Ezek közül csupán egy lehet madár-kártya.
3. Ha nincs fészkek a játéktáblán, helyezz le egy fészket és 3 harcost arra a tisztásra, ahol a legkevesebb harcosod van.

Nappal

1. Tetszőleges számú kártyát legyárthatsz a fészkeidet használva.
2. Hajtsd végre a rendeleteidet a bal oldali oszloptól kezdve jobbra haladva, tetszőleges sorrendben, minden kártya után 1-1 akciót végrehajtva a megegyező színű tisztáson.

Este

Megkapod a fészeksávod balról nézve legutolsó üres mezőjéhez tartozó győzelmi pontokat. Húzz 1 kártyát, majd húzz további 1-1 kártyát a jobb oldalt felfedett minden kártyaszimbólum után. Ezután, ha több mint 5 kártya van a kezvedben, válassz ki és dobj el annyit, hogy csak 5 maradjon.

Fészkek



+0



+1



+2



+3



+4



+4



+5

Gorzsalkodás

Ha nem tudsz végrehajtani 1 akciót a rendeleteidnél...

1. **Megszégyenülsz:** Vesztesz 1-1 győzelmi pontot a rendeleteid között lévő minden madárkártyád után.
2. **Eltörlik a rendeleteidet:** Dobd el a rendeleteidhez tartozó összes kártyát, kivéve a 2 hűséges tanácsadót.
3. **Leváltják a vezéredet:** Fordítsd képpel lefelé a vezérkártyádat, és tedd félre, majd válassz egy új vezért a maradék elérhető közül, és tedd frakciótáblád neki fenntartott helyére. Ezután csúsztasd be a két hűséges tanácsadó-kártyát a rendeletek megfelelő oszlopai alá, az új vezérkártya alapján.
4. **Pihenj meg:** Számodra ezzel véget ér a nappal, és az este következik.

Vezérkártya