

IMPERIUM (BIRODALOM)

NIGEL BUCKLE és TURCZI DÁVID
JÁTÉKA

ILLUSZTRÁLTA
MIHAJLO 'THE MICO' DIMITRIEVSKI

SZABÁLYKÖNYV



**Félelmetes ellenfelek állnak hadrendbe ellened.
Néped készen áll. A történelem szólít.**

A kezekben van a történelem egyik leghíresebb népének sorsa. Folyamatos támadásveszélyben kell új földeket meghódítanod, jelentős tudományos és kulturális fejlődéseket véghezvinned, és népedet a birodalom korszakába vezetned. Ha túl gyorsan terjeszkedsz, a zavargások térdre fogják kényszeríteni civilizációd; ha túl lassan építkezel, akkor könnyen a történelmi évkönyvek lábjegyzetében találhatod magad.

KLASSZIKUSOK VS LEGENDÁK

Akár az *Imperium: Classics*-al játszol, akár az *Imperium: Legends*-el, a szabályok ugyanazok.

Ez a szabálykönyv tartalmazza az összes, bármelyik dobozzal játszható szabályt, így előfordulhatnak olyan nemzetekre vagy kulcsszavakra való hivatkozások, amelyek nem szerepelnek az általad használt dobozban.

Ha mindkét dobozzal rendelkezel, kombinálhatod azokat - az egyetlen különbség az előkészítésben van, a 6. oldalon leírtak szerint.

TÖRTÉNELMI JEGYZET

Az *Imperium* egy olyan játék, amely jelentős mértékben épül a világ minden tájáról származó nemzetek és birodalmak Kr. e. 3100 és Kr. u. 1066 közötti időszakának történelmére. Bár a történelmi pontosság a játék fejlesztése során mindig is alapvető érték volt, ezt háttérbe szorították a játék igényei. Valójában maga a pakliépítés mechanikája eleve absztrakt, így a nemzetek birodalmakká való felemelkedésének egyenes és kérlelhetetlen koncepciója a tényleges események tudatos elferdítése.

Ráadásul, a játékban használt néhány kifejezés, mint például a "barbár", "birodalom" és "civilizálatlan", a történelmi tanulmányok szempontjából is nagyon elnagyolt, de a játék szempontjából hasznos rövidítésként szolgálnak. Különösen a "nemzet" kifejezés használata ezekben a szabályokban nem mutatja pontosan a való világbeli nemzeteket. Az utópiaiak, az atlantisziak és az Artúr-legendához tartozók nyilvánvalóan kitaláltak. A minósziak, a görögök és a makedónok mind az ókori görögök különböző, néha egymást átfedő alcsoportjait képviselik. A Qin-ek nemcsak a kínai történelem Qin-dinasztiáját foglalják magukban, hanem a Zhou-dinasztiát és a Hadakozó Fejedelemségek korszakát is. Nem minden egyes pakli fogja tudni megmutatni a játékban az általuk ábrázolt népek gazdagságát és összetettségét.

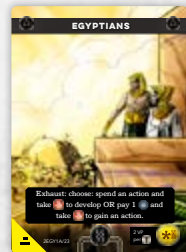
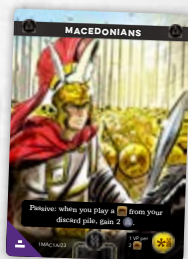
ALKATRÉSZEK

KLASSZIKUSOK

- 23 karthágói kártya
- 28 kelta kártya
- 23 görög kártya
- 23 makedón kártya
- 23 perzsa kártya
- 23 római kártya
- 24 szkíta kártya
- 26 viking kártya
- 83 közös kártya

LEGENDÁK

- 29 Artúr korabeli kártya
- 22 atlantiszi kártya
- 23 egyiptomi kártya
- 24 maurja kártya
- 23 minós kártya
- 26 olmék kártya
- 25 Qin kártya
- 21 utópiai kártya
- 83 közös kártya



KLASSZIKUSOK ÉS LEGENDÁK



4 államkártya

1 három részből álló piactábla

1 napforduló kártya

21 kimerültségjelölő

18 akciójelölő

6 részjelző

1 hatoldalú kocka

39 alapanyagjelölő

39 népességjelölő

39 előrehaladás-jelölő



1: Klasszikusok
2: Legendák

1CIV6/15

#/#: kártyahivatkozás

FAM: hírnévkártyák
UNR: zavargás kártyák
UNC: civilizálatlan kártyák
CIV: civilizált kártyák
REG: régiókártyák
TRI: adófizető kártyák

ART: Artúr korabeliek
ATL: Atlantisziak
CAR: Karthágóiak
CEL: Kelták
EGY: Egyiptomiak
GRE: Görögök
MAC: Makedónok
MAU: Maurják

MIN: Minósziak
OLM: Olmékok
PER: Perzsák
QIN: Qin-ek
ROM: Rómaiak
SCY: Szkíták
UTO: Utópiaiak
VIK: Vikingek

KÁRTYAFELÉPÍTÉS

1. **Kártyanév:** a kártya neve.
2. **Szalag:** a szalag színe jelzi a kártyaszínt (ami a kártya alján is látható - lásd 9.). A kártyaszín nélküli kártyák szalagja szürke.
3. **Rögzített/Támadó:** a rögzített  kártyák játékban maradnak. A támadó  kártyák a többi játékosra hatnak.
4. **Állam:** sok kártyán egy barbár  ikon vagy egy birodalom  ikon van. Nem játszatsz ki olyan kártyákat, amelyekben más ikon szerepel, mint az államkártyádon.
5. **Kártyatípus:** egyes kártyák , , , , vagy  ikonnal rendelkeznek. Ezeknek nincs hatásuk, de más kártyák hivatkozhatnak rájuk.
6. **Régiótípus:** sok  kártya egy vagy több ,  vagy  ikonnal rendelkezik. Ezeknek nincs hatásuk, de más kártyák hivatkozhatnak rájuk.
7. **Hatás:** mutatja, hogy mit csinál a kártya használat közben.
8. **Fejlesztési költség:** a legtöbb fejlesztéskártyának  fejlesztési költsége van, ami a fejlesztésre költendő ,  és  jelölők száma.
9. **Kártyaszín:** sok kártyán , , , ,  vagy  van. Ezeknek az előkészítésen kívül nincs hatásuk, de más kártyák hivatkozhatnak rájuk.

A kártyaszínt a szalagjának színe is mutatja.

Néhány kártyán van  és  is. Ezek az előkészítés során  kártyáknak tekintendők, a játék során pedig mindkét kártyaszínűnek.

-  **Hatalom:** az a nemzet, amelynek nevében játszol.
-  **Régió:** a nemzedet által ellenőrzött területek.
-  **Civilizálatlan:** ókori technológiai és kulturális fejlesztések.
-  **Civilizált:** modern technológiai és kulturális fejlesztések.
-  **Adófizető:** a nemzedet irányítása alatt álló népek.
-  **Hírnév:** nemzedet emlékezetes tettei.
-  **Zavargás:** belső viszályok és rendbontások nemzedetben.

10. **Nemzet:** a sarok színe jelzi, hogy a kártya melyik nemzethez tartozik (ha van ilyen).
11. **Kezdőhely:** azt jelzi, hogy a kártya hol kezd az előkészítés során:
 Játékban  : a játéktérületeden (minden  kártya kétoldalas)
 Nemzet  : a nemzetpakliban
 Gyarapodás  : a nemzetpakli alján
 Fejlesztés  : a fejlesztési területen
 Készlet  : a zavargáspakliban
12. **Játékosok száma:** a  3+ jelzéssel ellátott kártyák nem használhatók egy- vagy kétfős játékban. A  4 jelzéssel ellátott kártyák nem használhatók egy-, két- vagy háromfős játékokban.
13. **Kártyaszám:** a kártya számhivatkozása. Ha a hivatkozás első számjegye 1, akkor a kártya a *Classics* dobozból származik. Ha 2, akkor a *Legends* dobozból származik.
14. **Győzelmi pontok:** mennyi győzelmi pontot ér a kártya a játék végén (ha ér). A  ikonnal ellátott kártyák X pontot érnek. A  vagy  ikonnal ellátott kártyák a kártyán megadott, változó számú győzelmi pontot érnek. A  ikonnal ellátott kártyák -X pontot érnek. [15.]

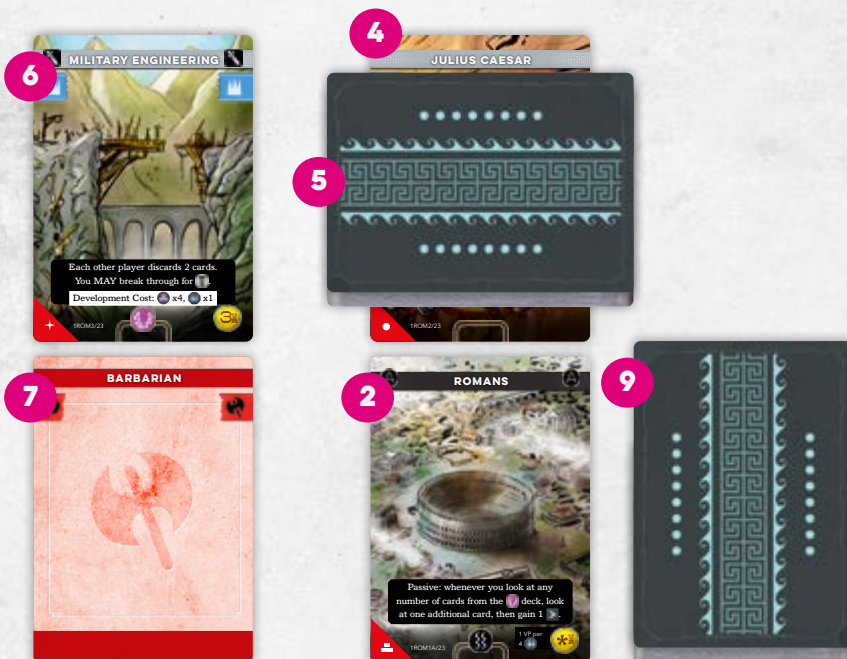
ELŐKÉSZÍTÉS

KLASSZIKUSOK ÉS LEGENDÁK ÖTVÖZÉSE

Amennyiben megvan nektek az *Imperium: Classics* és az *Imperium: Legends* is, a következő változtatásokkal végezzétek el az előkészítést:

1. A 16 elérhető nemzet bármelyikével játszhattok.
2. Amikor a közös előkészítést végzitek, használjátok bármelyik doboz közös kártyáit. Ellenőrizzétek, hogy a  kártyák közül bármelyiknek ugyanaz-e a neve, mint a játékosok által választott nemzetek valamelyikének. Minden olyan kártyát, amelyiknél ez így van, cseréljétek ki egy véletlenszerűen választott  kártyával a másik dobozban lévő közös kártyák közül. Ha az új kártyán a  4 vagy a  3+ szerepel, és a megadottnál kevesebb játékos játszik, vagy ha a kártyán ugyanaz a név szerepel, mint a játékosok által választott nemzetek egyikén, húzzatok helyette egy másik cserekártyát.

JÁTÉKOS ELŐKÉSZÍTÉSE



Minden játékos a következő lépéseket végezze el:

1. Válasszatok ki egy nemzetet, és vegyétek el az összes ahhoz tartozó kártyát, ahogyan azt a bal alsó sarokban lévő szín jelzi.

Mielőtt nemzetet választotok, nézzétek meg a 20. oldalon található "Nemzetek" című részt, ahol áttekintést kaptok a különböző paklikról.

2. Helyezzétek a  kártyákat magatok elé, a játékterületek bal oldalára. Bármelyik oldalával felfelé elhelyezhetitek, de ezt a játék későbbi szakaszában már nem tudjátok megváltoztatni. Ez a **hatalomkártyátok**.

Az új játékosoknak azt javasoljuk, hogy a B oldallal felfelé játszanak.

3. Helyezzétek a többi  kártyákat a hatalomkártyátok alá (ha van).

Csak az Artúr korabelieknek és az utópieiaknak van további  kártyájuk.
Ha az Artúr korabeliekkel játszol, tedd az Artúr király udvarát [King Arthur's Court] képpel felfelé a hatalomkártyád alá.
Ha az utópieiakkal játszol, rakd a *Shangri-La látomásait* [Visions of Shangri-La] a *Shangri-La kapui* [Gates of Shangri-La] tetejére, és tedd ezeket a hatalomkártyád alá. Ezen halom legfelső lapja az **utazáskártyád**.

4. Helyezzétek a  kártyákat képpel felfelé a hatalomkártyátok fölé.

A legtöbb nemzetnél ez a kártya  a **gyarapodáskártyátok**.
A vikingeknél ez a **tetőpontkártyád**.
Az Artúr korabelieknél ez a **mélypontkártyád**.
Az atlantisziaknak és az utópieiaknak nincsen  kártyájuk.

5. A  kártyákat összekeverve készítsetek egy képpel lefelé fordított paklit, amit tegyetek a  kártya tetejére, arra merőlegesen. Ez a **nemzetpaklitok**.
6. Tegyétek az összes  kártyát képpel felfelé, a nemzetpaklitok bal oldalára. Ez a **fejlesztési területek**.

A legtöbb nemzetnél a  kártyák a **fejlesztéskártyáitok**.
Az Artúr korabelieknél ezek a **küldetéskártyáid**. Amikor a **küldetéskártyák** a fejlesztési területen vannak, akkor azokat tekintsd a **küldetésterületeden** lévő, **küszöbön álló küldetéseidnek**.
Az atlantisziaknak nincsen nemzetpaklijuk.
Az utópieiaknak nincsen se nemzetpaklijuk, se fejlesztéskártyáik.

7. Helyeztetek egy **államkártyát** a  oldalával felfelé a kártyaterületekre a  bal oldalára.

Ha az atlantisziakkal játszol, ehelyett helyezd az államkártyádat a  oldalával felfelé.

8. Adjatok hozzá bármilyen  kártyát a közös kártyákhoz.

Csak az Artúr korabeliek, a kelták, az olmékok, a Qin-ek, az utópieiak és a vikingek rendelkeznek  kártyákkal. Minden  kártya  kártya. Néhány  kártyát a közös előkészítés 5. lépése során eltávolíthattok a játékból.

9. Az összes megmaradt kártyát keverjétek össze és készítsetek egy képpel lefelé fordított paklit, amit rakjatok a hatalomkártyátok jobb oldalára. **Ez a húzópaklitok**.
10. Húzzatok öt kártyát a húzópakliból, ezekkel a kártyákkal fogtok kezdeni.

KÖZÖS ELŐKÉSZÍTÉS



1. Az összes , , , és jelölőt tegyék az asztalra, minden játékos számára könnyen hozzáférhető helyre. Ez a **készlet**.
2. Minden játékos kap 3 , 2 , 1 , 5 és 3 jelölőt. Minden játékos helyezze a és jelölőit az államkártyájára.

Ha egy játékos az utópiáikkal van, akkor ő 5 helyett csak 3 jelölőt kap.

3. A **piactáblát** képpel felfelé helyezték az asztal közepére, minden játékos számára könnyen hozzáférhető helyre.
4. Kártyaszín - , , , , és - szerint válogassátok szét az összes közös kártyát. Ezeket a szalagjuk színe alapján is meg lehet különböztetni.

Néhány kártyán a és a ikon is szerepel. Ezek az előkészítés során kártyáknak tekintendők.

5. Ha három játékos játszik, távolítsátok el a játékból az összes 4 jelölésű közös kártyát. Ha két játékos játszik, távolítsátok el a játékból az összes 3+ és 4 jelölésű közös kártyát.
6. Rakjátok az összes kártyát képpel felfelé, a piactáblán lévő ikon alá. Ez a **zavargáspakli**.
7. Rakjátok a *Királyok királya [King of Kings]* kártyát képpel felfelé (az A oldalával felfelé), a piactáblán lévő ikon fölé.

8. A megmaradt  kártyákat összekeverve alkossatok egy képpel lefelé fordított paklit, amit helyeztetek a *Királyok királya* kártya tetejére, arra merőlegesen. Ez a **hírnévpakli**.
9. Ha három játékos játszik, távolítsátok el a hírnévpakli legfelső kártyáját a játékból (megnézés nélkül).
Ha két játékos játszik, távolítsátok el a hírnévpakli felső két kártyáját a játékból (megnézés nélkül).
10. Keverjétek össze a  kártyákat. A megfelelő számú kártyát tegyétek egy képpel lefelé fordított pakliba a piactábla  ikonja fölé. Ez a **régiópakli**.
11. Keverjétek össze a  kártyákat. A megfelelő számú kártyát tegyétek egy képpel lefelé fordított pakliba a piactábla  ikonja fölé. Ez a **civilizálatlan pakli**.
12. Keverjétek össze a  kártyákat. A megfelelő számú kártyát tegyétek egy képpel lefelé fordított pakliba a piactábla  ikonja fölé. Ez a **civilizált pakli**.

Amikor létrehozzátok a régió-, a civilizálatlan- és a civilizált paklit, a kártyák száma mindegyiknél a játékosok számától függ:

2 játékos - 6 kártya

3 játékos - 7 kártya

4 játékos - 8 kártya

13. Keverjétek hozzá az összes megmaradt ,  és  kártyát a  kártyákhoz, és helyezték azokat a piactábla fölé, ahol a ,  és  ikonok láthatók. Ez a **főpakli**.
14. Húzzatok egy-egy kártyát a régió-, a civilizálatlan- és a civilizált pakliból, és mindegyik kártyát képpel felfelé, a megfelelő paklival szemben rakjátok a piactábla alá. Húzzatok két kártyát a főpakliból, és tegyétek azokat képpel felfelé, egymás mellé, szintén a piactábla alá. Ezek a kártyák alkotják a **piacot**.
15. A piac minden ,  és  kártyája alá dugjatok egy  kártyát a zavargáspakliból.
16. Tegyetek egy  jelölőt a piac minden olyan  kártyájára, amelyen nincs  ikon.
17. Véletlenszerűen tegyétek két játékos közé a **napforduló kártyát**. A napforduló kártyától balra lévő játékos lesz a **kezdőjátékos**.

JÁTÉKMENET

A játék több körön keresztül tart. Minden kör úgy kezdődik, hogy a napforduló kártyától balra lévő játékos elvégzi a fordulóját, majd az óramutató járásával megegyező sorrendben a következő jön. A játék addig folytatódik, amíg a **pontozás** vagy az **összeomlás** be nem következik, ami véget vet a játéknak.

Minden fordulóban a következőket fogod tenni:

AKTIVÁLSZ

VAGY

ÚJÍTASZ

VAGY

LÁZADSZ

Ha befejezted a fentiek egyikét, akkor **takarítani** fogsz.

A takarítás után, a bal oldalon lévő játékos fordulója következik. Ha a napforduló kártya közted és a tőled balra lévő játékos között van, a kör véget ér, és minden játékosnak alkalmaznia kell a **napforduló [solstice]** kulcsszót, mielőtt a következő kör elkezdődne.

AKTIVÁLÁS

Amikor aktiválsz, tetszőleges sorrendben és kombinációban végezhetesz akciókat és használhatod a kimerülő képességeket. Amikor már nem tudsz vagy nem akarsz akciókat végrehajtani vagy kimerülő képességeket használni, akkor tovább fogsz lépni a takarításra.

AKCIÓK ELVÉGZÉSE

Egy akció elvégzéséhez először távolíts el egy  jelölőt az államkártyádról. Ha nincs  jelölő az államkártyádon, nem végezhetesz el akciót.

Ezután játssz ki egy kártyát a kezedből a játéktérületre, és alkalmazd a jelzett hatást. Végül rakd a kártyát a dobópaklidba, hacsak a kártya másképp nem jelzi. Ha egy kártyán  ikon van, az a kijátszása után is a játéktérületeden marad.

Ha egy kártyán  vagy  ikon van, csak akkor játszhatod ki, ha az államkártyádon ugyanaz az ikon látható.

Sok kártyának kulcsszava van. Ezeket a 14-18. oldalon ismertetjük.

Minden kijátszott kártya hatását amennyire csak lehetséges alkalmazni kell.

ÁLTALÁNOS KULCSSZAVAK

Itt van néhány gyakori kulcsszó, amely a kártyákon megjelenik, és amelyre játék közben érdemes odafigyelni: hagyd el [abandon], szerezd meg [acquire], törj át [break through], válassz [choose], kimerül [exhaust], ingyenes kijátszás [free play], kapsz [gain], történelem [history], passzív [passive] és napforduló [solstice].

KIMERÜLŐ KÉPESSÉGEK HASZNÁLATA

Egy kimerülő képesség használatához válassz egy olyan kártyát, amely rendelkezik a **kimerül [exhaust]** kulcsszóval, és nincs rajta  jelölő. Ez lehet egy kártya a játéktérületeden, vagy lehet a hatalomkártyád. Tegyel egy  jelölőt az államkártyádról erre a kártyára. Ha nincs  jelölő az államkártyádon, nem használhatsz egy kimerülő képességet.

Ezután teljes mértékben alkalmazd a 'kimerül' kulcsszó után jelzett hatást. Egyes kimerülő képességeknek költsége van. Ha nem tudod kifizetni a megadott költséget, nem használhatod a kimerülő képességet.

Ha egy kártyán már van egy  jelölő, nem használhatod a kártyán feltüntetett kimerülő képességet.

Egy játékterületeden lévő  vagy  ikonnal ellátott kártya kimerülő képességét használhatod, függetlenül attól, hogy melyik ikon látható az államkártyádon.

Kimerülő képességet csak a saját fordulódban és aktiváláskor használhatsz, hacsak a kártya másképp nem rendelkezik.

ÚJÍTÁS

Először a kezekben lévő összes kártyát tedd a dobópaklidra.

Ezután törj át egy , , vagy  kártyáért, a 15. oldalon leírtak szerint.

Ezután lépj tovább a takarításra.

Nem tudsz akciókat végrehajtani vagy kimerülő képességeket használni, ha újítasz.

LÁZADÁS

Tegyél vissza tetszőleges számú  kártyát a kezedből a zavargáspakliba.

Ezután lépj tovább a takarításra.

Nem tudsz akciókat végrehajtani vagy kimerülő képességeket használni, ha lázadsz.

TAKARÍTÁS

Először is, rakj 1  jelölőt a készletből a piacon lévő bármelyik kártyára.

Ha a karthágóiakkal játszol, ehelyett 1 vagy 2  jelölőt rakj rá, ahogy az a hatalomkártyádon szerepel.

Ha a Qin-ekkel játszol, ehelyett 1  jelölőt rakj rá, ahogy az a hatalomkártyádon szerepel.

Miután egy jelölőt már ráraktál egy piacon lévő kártyára, a következő játékos elkezdheti a fordulóját, amíg te befejezed a takarítás többi részét.

Ezután távolítsd el az összes  és  jelölőt az államkártyádról, valamint a következőkről: a játékterületeden lévő összes kártyáról, a nemzetsapaklidról, a fejlesztési területeden lévő összes kártyáról és a hatalomkártyádról. **Ezután rakj rá 3  jelölőt és 5  jelölőt az államkártyádra.**

Ha az utópiaiakkal játszol, csak 3  jelölőt rakj rá.

Ezután a kezedből tetszőleges számú kártyát kidobhatsz a dobópaklidba.

Végül húzz lapokat a húzópaklidból, amíg **öt kártya nem lesz a kezekben**. Ha már van annyi (vagy több) kártyád, ne húzz kártyákat. Néhány kártyahatás növelheti a kezekben tartható kártyák számát.

Mivel a paklid “pörgetése” a fő módja annak, hogy hozzáférj a nemzeted ,  és  kártyáihoz, hogy birodalommal válj (lásd túloldalt), gyakran jó ötlet, ha a forduló végén eldobod a megmaradt kártyáidat.

A HÚZÓPAKLID ÚJRAKEVERÉSE

Ha a húzópaklid üres, **és** húznod kell egy lapot, először nézd meg az államkártyádat.

Ha az államkártyádon  látható:

1. Ha nincs  jelölő a nemzetpaklidon, **és** az államkártyádon van egy vagy több  jelölő, tedd a nemzetpaklid legfelső kártyáját a dobópaklidba. Ezután tegyél át egy  jelölőt az államkártyádról a nemzetpaklidra.

Ha már van egy  jelölő a nemzetpaklidon, vagy ha nincs egy sem az államkártyádon, hagyd ki ezt a lépést.

Ha a  kártyádat teszed a dobópaklidba, azonnal fordítsd át az államkártyádat a  oldalára.

2. A dobópaklid megkeverésével alkoss egy új húzópaklit.
3. Folytasd a kártyák felhúzását a szokásos módon.

Ha az Artúr korabeliekkel játszol, a  kártya a mélypontkártyád. Ahelyett, hogy a dobópaklidba raknád, azonnal tedd a játékterületedre. **Ne** fordítsd át az államkártyádat.

Ha a vikingekkel játszol, a  kártya a tetőpontkártyád. Amikor a dobópaklidba teszed, az kiváltja a játék végét! **Ne** fordítsd át az államkártyádat.

Ha az utópiaiakkal játszol, nincs nemzetpaklid, így az 1. lépést ki kell hagynod.

Ha az államkártyádon  látható:

1. Ha nincs  jelölő a fejlesztési területeden, és az államkártyádon van egy vagy több  jelölő, kifizetheted az egyik fejlesztéskártyádon feltüntetett fejlesztési költséget, hogy **kifejleszd** azt. Tedd ezt a kártyát a dobópaklidba. Ezután tegyél át egy  jelölőt az államkártyádról a fejlesztési területedre. Ha már van egy  jelölő a fejlesztési területeden, vagy nincs egy sem az államkártyádon, hagyd ki ezt a lépést.

Ha az utópiaiakkal játszol, nincs fejlesztési területed, így az 1. lépést ki kell hagynod.

2. A dobópaklid megkeverésével alkoss egy új húzópaklit.
3. Folytasd a kártyák felhúzását a szokásos módon.

Ezt azonnal végezzétek el, amikor megtörténik, még egy másik játékos fordulójában is.

Néhány kártyán az áll, hogy “húzd fel a pakli felső kártyáját, ha tudod” [draw the top card of the deck if able]. Ha a húzópaklid üres, ne húzz kártyát, és ne keverd újra a paklid.

NAPFORDULÓ

A kör akkor ér véget, amikor a napforduló kártyától jobbra lévő játékos befejezi a fordulóját.

Mielőtt a következő játékos fordulója elkezdődne, minden játékosnak alkalmaznia kell a játékterületén és a hatalomkártyáján lévő összes **napforduló** [solstice] kulcsszót.

Ezeket a hatásokat minden játékos egyszerre alkalmazhatja.

A ‘napforduló’ kulcsszavakat a lehető leginkább alkalmazni kell, kivéve, ha a kártya jelzi, hogy ez nem kötelező.

Ha több ‘napforduló’ kulcsszóval rendelkező kártyátok van, aktiváljátok azokat az átlalatok választott sorrendben.

Miután minden játékos alkalmazta az összes ‘napforduló’ kulcsszavát, megkezdődik az új kör a következő játékos fordulójával a szokásos módon.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor vagy a **pontozás**, vagy az **összeomlás** bekövetkezik.

A pontozás a következő feltételek **egyikének** teljesülése esetén következik be:

1. Nincs több kártya a főpakliban.
2. Egy játékos kifejleszti a fejlesztési területén lévő utolsó kártyát.
Ez nem következik be akkor, ha az Artúr korabeliek mozgatják el az utolsó ✨ kártyát a küldetesterületükről.
3. A *Királyok királya [King of Kings]* 🃏 kártyát képpel lefelé fordítják (lásd: 19. oldal).
4. A vikingekkel lévő játékos a *Harald Hardrada* ⬤ kártyáját a dobópaklijára rakja.
5. Az Artúr korabeliekkel lévő játékos kijátssza a *Grál [Graal]* ✨ kártyáját.
6. Az utópiiaiakkal lévő játékosnak legalább 24 🗡️ jelölője van, és alkalmazza a *Shangri-La* utazáskártyáján a 'napforduló' kulcsszót.

Az összeomlás akkor következik be, ha a zavargáspakliban nem marad lap. Ha az összeomlás azután következik be, hogy a pontozás már elkezdődött, az összeomlás bekövetkezik.

PONTOZÁS

Amikor bekövetkezik a pontozás, az aktuális kör a szokásos módon befejeződik. **Majd játsszatok le egy utolsó kört**, beleértve a 'napforduló' kulcsszó alkalmazását is, miután minden játékos lejátszotta a fordulóját.

Majd minden játékos adja össze a győzelmi pontjait.

A pontozás során **hagyjátok a kártyákat ott, ahol a játék befejezésekor voltak**, mivel egyes 🃏 és 🃏 kártyák a helyüktől függően eltérő pontszámot érnek.

- Minden előttetek lévő ➡️ 1 győzelmi pontot ér.

Pontot kaptok az összes a kezetekben, a játékterületeteken, a húzópaklitokban, a dobópaklitokban és a történelmetekben (vagy az elárasztott pakliban) lévő kártyáért, valamint a hatalomkártyátokért is. A nemzetspaklitokban vagy a fejlesztési területeteken lévő kártyákért nem jár pont.

- Egy 🃏 vagy 🃏 jelzéssel ellátott kártya a jelzett számmal megegyező számú győzelmi pontot ér.
- Egy 🃏 jelzéssel ellátott kártya a megadott számú győzelmi pontot ér, ha az adott feltétel teljesül. Ellenkező esetben nem ér pontot.
- Egy 🃏 jelzéssel ellátott kártya a kártyán megadott változó számú győzelmi pontot ér. **Egy 🃏 kártyával soha nem lehet 10 pontnál többet szerezni.**

Ha több olyan kártyád is van, amely bizonyos kártyatípusok vagy erőforrások birtoklásáért ad pontokat, ezek mindegyike ad pontokat ugyanazokért a kártyákért vagy erőforrásokért.

Az a játékos nyer, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.

Döntetlen esetén a holtversenyt elérő játékosok osztoznak a győzelemben.

ÖSSZEOMLÁS

Amikor az összeomlás bekövetkezik, **a játék azonnal véget ér**, anélkül, hogy az aktuális akció befejeződne.

Számoljátok össze a 🃏 kártyákat a kezetekben, a játékterületeteken, a húzópaklitokban, a dobópaklitokban és a történelmetekben. **Az a játékos nyer, akinek a legkevesebb 🃏 kártyája van.**

Döntetlen esetén a holtversenyt elérő játékosoknak a pontozással kell folytatniuk.

KULCSSZAVAK

ALL PLAYERS / ALL OTHER PLAYERS [MINDEN JÁTEKOS / A TÖBBI JÁTEKOS]

Az “minden játékosra” vagy az “összes játékosra” utaló kártyák rád is vonatkoznak.

A “többi játékosra” vagy “minden másik játékosra” utaló kártyák rád nem vonatkoznak.

ABANDON [HAGYD EL]

Csak a játékban lévő  kártyákat lehet elhagyni.

Egy kártya elhagyásakor rakd azt a dobópaklidba.

Ha a kártya alatt van egy elszállásolt kártya, az elszállásolt kártyát is el kell hagyni.

Néhány kártya lehetővé teszi az elszállásolt kártyák elhagyását. Ha így teszel, a szállást adó kártya játékban marad.

ACQUIRE [SZEREZZ MEG]



Válassz egy adott kártyaszínű kártyát a piacról, és vedd a kezedbe. Csak egy kártyát vehetsz el, még akkor is, ha több kártyaszín van feltüntetve, hacsak nincs másképp meghatározva. Megszerzed az adott kártyán lévő ,  és  jelölőket. Ha van alatta egy  kártya, azt is vedd a kezedbe.

Ezután húzz a helyére egy új kártyát a megfelelő pakliból (vagy a főpakliból, ha a megfelelő pakli kiürült), és tegyél alá egy  kártyát a zavargáspakliból, ha az egy , , vagy  kártya.

Ha egy kártya lehetővé teszi, hogy több kártyát szerezz meg, a fentieket minden egyes megszerzett kártyánál teljesen hajtsd végre. Szerezhetsz újonnan húzott lapokat akkor, ha azok az adott kártyaszínűek.

ACTION [AKCIÓ]

Amikor egy kártyahatás lehetővé teszi, hogy kapj egy akciót, tegyél egy  jelölőt az államkártyádra, még akkor is, ha ezzel több mint 3  jelölő lenne az államkártyádon.

Amikor egy kártyahatás miatt több akciót is el kell költened, távolíts el annyi  jelölőt az államkártyádról. Ha erre nem vagy képes, nem tudod alkalmazni az adott kártyahatást.

ATTACK [TÁMADÁS]

Amikor egy  ikonral ellátott kártyát játszol ki, az minden másik játékosra káros hatással lesz. Ha nem tudod teljesen alkalmazni ezt a hatást, alkalmazd annyira, amennyire lehetséges.

Egyes kártyák megvédik a játékosokat a  kártyákkal szemben. Ezek lehetővé teszik a játékos számára, hogy egy  kártya néhány vagy összes hatását figyelmen kívül hagyja.

BARBARIAN [BARBÁR]

Csak akkor játszatsz ki  kártyákat, ha az államkártyádon a  ikon látható. Egy  kártya akkor is lehet a játéktérületeden, és használhatod a kimerülő képességét, ha az államkártyádon a  ikon látható. Amikor egy kártya arra hivatkozik, hogy “ha ”, akkor az a hatás csak akkor alkalmazható, ha az államkártyádon a  ikon látható.

Ha az atlantisziakkal játszol, az államkártyád a  oldalával indul, így soha nem játszatsz ki  kártyákat.

BREAK THROUGH FOR [TÖRJ ÁT ÉRTE]



Ha egynél több kártyaszín van felsorolva, akkor először mondd meg, hogy melyikért törsz át. Ezután tedd a következők egyikét:

1. lehetőség: Válaszd ki az adott kártyaszín bármelyik kártyáját a piacról, és vedd a kezedbe. Ha ezt az opciót választod, akkor az adott kártyán található összes , és jelölőt megkapod. Ha van az általad kiválasztott kártya alatt egy kártya, tedd vissza a zavargáspakliba. Ezután húzz egy új kártyát a megfelelő pakliból (vagy a főpakliból, ha a megfelelő pakli kiürült) az elvett kártya helyére. Ha ez egy , vagy kártya, tegyél alá egy kártyát a zavargáspakliból.

2. lehetőség: Ha egy kártyáért törsz át, vedd a civilizálatlan pakli legfelső kártyáját a kezedbe.

3. lehetőség: Ha egy kártyáért törsz át, vedd a civilizált pakli legfelső kártyáját a kezedbe.

4. lehetőség: Ha egy kártyáért törsz át, vedd a régiópakli legfelső kártyáját a kezedbe.

5. lehetőség: Ha egy kártyáért törsz át, vagy egy olyan kártyaszínért, aminek a paklija már üres, egyesével fedj fel kártyákat a főpakli tetejéről, amíg az adott kártyaszínű lapra nem találsz. Vedd ezt a kártyát a kezedbe, majd keverd vissza az összes többi felfedett kártyát a főpakliba. Ha nem találsz egy adott színű kártyát sem, kapsz 2 jelölőt.

CITY [VÁROS]

Egyes kártyák kártyák, és más kártyák hivatkozhatnak rájuk.

CHOOSE [VÁLASSZ]

Az ezt a kulcsszót követő lehetőségek egyikét alkalmazd.

DEVELOP [FEJLESSZ]

Fizesd ki a fejlesztési területeden lévő kártyán látható fejlesztési költséget, és tedd a kártyát a dobópaklidra.

Amikor ez a kulcsszó kártyahatásként jelenik meg, akkor is alkalmazhatod, ha van egy jelölő a fejlesztési területeden. Az alkalmazáshoz nem kell jelzőt helyezni a fejlesztési területedre.

Az Artúr korabeliek, az utópieiak és a vikingek nem rendelkeznek fejlesztési területtel, és soha nem fejleszthetnek.

DISCARD [DOBD EL]

Helyezd a kártyát a dobópaklidba.

DRAW CARD(S) [HÚZZ KÁRTYÁ(KA)T]

Húzz fel adott számú kártyát a húzópakliból. Ha több kártyát kell húznod, mint amennyi a húzópaklidban maradt, húzz annyi kártyát, amennyit csak tudsz.

Ezután keverd újra a húzópaklidat (a 12. oldalon leírtak szerint), és folytasd a kártyák húzását.

Néhány kártyán az áll, hogy “húzd fel a pakli felső kártyáját, ha tudod” [draw the top card of the deck if able], vagy “húzz legfeljebb X kártyát, ha tudsz” [draw up to X cards if able]. Nem húzhatsz több kártyát, mint amennyi a paklidban maradt. Ha a húzópaklid üres, ne húzz kártyákat.

EMPIRE [BIRODALOM]

Csak akkor játszatsz ki kártyákat, ha az államkártyádon a ikon látható.

A kártyákat akkor is megszerezheted és át is törhetsz értük, ha az államkártyádon a ikon látható.

Amikor egy kártya arra hivatkozik, hogy “ha ”, akkor az a hatás csak akkor alkalmazható, ha az államkártyádon a ikon látható.

Ha a vikingekkel vagy az Artúr korabeliekkel játszol, akik soha nem fordítják át az államkártyájukat, akkor használd a Fésűk [Combs] vagy a Guennuvar kártyádat a kártyák kijátszására.

EXILE [SZÁMÜZZ]

Válasszon egy megfelelő kártyát, és tedd a **száműzöttpakliba**, a piactáblán lévő  szimbólum mellé.

Ha száműzöl egy kártyát a piacról, az alatta lévő  kártyákat tedd vissza a zavargáspakliba. Ezután húzz egy új kártyát a helyére a megfelelő pakliból (vagy a főpakliból, ha a megfelelő pakli kiürült). Ha ez egy ,  vagy  kártya, tegyél alá egy  kártyát a zavargáspakliból.

Soha nem száműzhetsz olyan kártyát, amelyen egy vagy több jelölő van, kivéve, ha kicseréled (lásd alább).

Néhány kártya lehetővé teszi, hogy kártyákat cserélj ki a piac és a száműzöttpakli között. Ehhez a szokásos módon száműzz egy kártyát, de ahelyett, hogy új kártyát húznál a helyére, használj egy kártyát a száműzöttpakliból. Ha a helyettesítő egy ,  vagy  kártya, tegyél alá egy  kártyát a zavargáspakliból.

Ha egy száműzött kártyát olyan kártyával cserélsz ki, amelyen egy vagy több jelölő van, tedd ezeket a jelölőket a piacra helyezett kártyára.

Néhány kártya lehetővé teszi, hogy a száműzöttpakliban lévő kártyákat **szerezz meg** vagy **törj át** értük. Ha ilyen módon szerzel egy ,  vagy  kártyát, vegyél el egy  kártyát is a zavargáspakliból.

FIND [KERESD]

Ebben a sorrendben keresd meg a következő területeken az adott lap(ok)at: a kezdedben, a dobópakliban, a húzópakliban és a nemzetspakliban. Egyes kártyák arra utasíthatnak, hogy csak bizonyos területeken keress.

Ha nem találsz meg az adott kártyát, nem történik semmi. Ha megtalálsz az adott kártyát, hagyd abba a keresést, és fedd fel. A kártya meg fogja mondani, hogy hova kell helyezni.

Ha a kártya választási lehetőséget jelez (például "keress egy  -t"), akkor az összes területen kereshetsz, majd egy alkalmas kártyát kiválasztva fel kell azt fedned. A többi kártyát rakd vissza oda, ahol rájuk találtál.

Amikor befejezted a húzópaklid vagy a nemzetspaklid átnézését, meg kell keverned azt. Amikor a nemzetspaklidat kevered meg, a  kártyát hagyd a pakli alján.

FLOODED [ELÁRASZTOTT]

Történelem helyett az atlantisziaknak egy **elárasztott paklijuk** van. A hatalomkártyájuk alatt lévő kártyák elárasztottnak számítanak, és a játékon kívül vannak. Az elárasztott kártyákkal nem lehet kapcsolatba lépni, kivéve, ha egy kártyahatás másképp rendelkezik. Győzelmi pontokat azonban továbbra is érnek. Az elárasztott paklidban lévő kártyákat te mindig megnézheted, de más játékosok nem.

Azok a kártyák, amely kapcsolatba léptek volna a történelmeddel, **nem** lépnek kapcsolatba az elárasztott pakliddal. Azok a  kártyák, amelyek azért adnak pontot, mert a történelmedben vannak, nem adnak pontot azért, mert az elárasztott paklidban vannak.

A kártyák az elárasztott pakliba a **süllyessz el [sink]** kulcsszóval kerülnek.

FREE PLAY [INGYENES KIJÁTSZÁS]

A kártya kijátszásakor ne távolíts el egy  jelölőt az államkártyádról. Akkor is elvégezhetesz egy akciót, hogy kijátszd ezt a kártyát. Ha nem maradt több  jelölő az államkártyádon, akkor is elvégezhetesz egy akciót ennek a kártyának a kijátszásával.

GAIN ACTION [KAPSZ EGY AKCIÓT]

Helyezz egy  jelölőt az államkártyádra. Ezzel 3-nál több  jelölőd is lehet.

GAIN [KAPSZ]

Vedd el a jelzett típusú jelölők megadott számú darabját a készletből. A ,  és  jelölők nem korlátozottak.

GARRISON [SZÁLLÁS]

Vegyél egy másik kártyát a kezedből, és tedd képpel felfelé a 'szállás' [garrison] kulcsszavas kártya alá. Az alatta lévő kártya mostantól elszállásoltnak számít. Egy kártya alatt több kártya is lehet elszállásolva.

Egyes kártyák meghatározhatják, hogy milyen kártyatípust tudnak elszállásolni. Egy elszállásolt kártya nem számít a játéktérületeden lévőnek, bár a játék végén még mindig pontot érnek neked. Egy elszállásolt kártyát nem dobhatsz el vagy játszatsz ki, és nem használható a kimerülő vagy napforduló képességét. Ha egy elszállásolt kártya egy olyan kártya alatt van, amelyet **elhagytak**, **visszahívtak**, **száműztek**, a **történelemben raktak** vagy **elsüllyedt**, ugyanezt kell tenned az elszállásolt kártyával is. Ha azonban kifejezetten az elszállásolt kártya a célpont, akkor a szállást adó kártya játékban marad.

Egyes kártyák lehetővé teszik, hogy elszállásold azokat vagy más kártyákat a már játékban lévő  kártyák alá. Ezeket a szokásos módon helyezd a kártya alá. Az elszállásolt kártyák nyilvánosak.

HISTORY [TÖRTÉNELEM]

Minden, a hatalomkártyád alá helyezett kártya a **történelmednek** számít. A történelmedben lévő kártyák a játékon kívül vannak, és nem lehet velük kapcsolatba lépni, kivéve, ha egy kártyahatás másképp rendelkezik. Győzelmi pontokat azonban továbbra is érnek. A történelmedben lévő kártyákat te mindig megnézheted, de más játékosok nem.

Az atlantisziaknak és a vikingeknek nincs történelmük. Ha egy kártyát a történelmükbe kellene tenni, azt dobjátok el.

KNIGHT [LOVAG]

Egyes kártyák  kártyák, és más kártyák hivatkozhatnak rájuk.

LOOK [NÉZD MEG]

Vedd fel és vizsgáld meg a jelzett kártyát vagy kártyákat anélkül, hogy megmutatnád a többi játékosnak. Hacsak másként nem utasít, tedd vissza a megnézett kártyákat az eredeti helyükre. Ha azt az utasítást kapod, hogy több kártyát nézz meg, és kevesebb alkalmas kártya áll rendelkezésedre, nézz meg annyi kártyát, amennyit tudsz. Ha több kártyát nézel meg, tetszőleges sorrendben tedd vissza azokat az eredeti helyükre.

Ha  kártyákat nézel meg, sose nézd meg a *Királyok királya* [*King of Kings*] kártyát, kivéve, ha az az egyetlen kártya a hírnévpakliban.

MASK [MASZK]

Egyes kártyák  kártyák, és más kártyák hivatkozhatnak rájuk.

METROPOLIS [METROPOLISZ]

Egyes kártyák  kártyák, és más kártyák hivatkozhatnak rájuk.

NATION DECK [NEMZETPAKLI]

Ha egy kártyahatás lehetővé teszi, hogy bármilyen módon manipuláld a nemzetsapakliban lévő kártyákat, a  kártyád mindig alul marad. Soha ne tegyél egy  kártyát a  kártyád alá, vagy ne keverd a  kártyádat a nemzetsapakliba.

PASSIVE [PASSZÍV]

Amíg egy kártya a játéktérületeden van, addig a passzív képessége érvényben van. Egy hatalomkártya passzív képessége az egész játék során érvényben van.

PAY [FIZESS] / /

Rakd vissza a megadott számú és típusú jelölőket a készletbe. Ha erre nem vagy képes, nem végezheted el az adott akciót, illetve nem használhatod azt a kimerülő képességet. Ha az akció vagy képesség több lehetőséggel rendelkezik, akkor egy másik lehetőséget kell választanod.

Amikor  fizetsz, bármennyi  jelölőt elkölthetsz, mintha mindegyik 1  lenne. Amikor  fizetsz, bármennyi  jelölőt elkölthetsz, mintha mindegyik 2  lenne. Ha így teszel, nem kapsz vissza.

Nem tudsz átváltani  -t  -re vagy  -re.

PINNED [RÖGZÍTETT]

Amikor kijátszol egy  kártyát, az addig a játéktérületeden marad, amíg egy másik akció vagy egy kimerülő képesség el nem távolítja.

REGION TYPES [RÉGIÓTÍPUSOK]

Egyes  kártyák egy vagy több  ,  ,  ikonnal rendelkeznek, és más kártyák hivatkozhatnak rájuk.

PUT INTO YOUR HISTORY [TEDD A TÖRTÉNELMEDBE]

Helyezd a megadott kártyákat a hatalomkártyád alá. Ezek mostantól a **történelmedben** lévőnek tekintendők.

Az atlantisziaknak és a vikingeknek nincs történelmük. Ha egy kártya a történelmükbe kerülne, ehelyett dobd el.

RECALL [VISSZAHÍVÁS]

Csak  kártyák hívhatók vissza. Amikor az egyik ilyen kártyát visszahívják, vedd vissza a kezedbe.

Ha a kártyához tartozik egy elszállásolt kártya, az elszállásolt kártya is visszakerül a kezedbe.

RETURN AN [TEGYÉL VISSZA]

Vegyél egy  kártyát a kezedből, és tedd vissza a zavarógáspakliba.

Néhány kártya lehetővé teszi, hogy egy  kártyát a dobópakliból tegyél vissza. Ehhez vedd ki a kártyát a dobópakliból, és tedd a zavarógáspakliba.

SINK [SÜLLYESSZ EL]

Helyezd a megadott kártyákat a hatalomkártyád alá. Ezek mostantól **elárasztottnak** tekintendők.

Ha az atlantisziaktól eltérő játékos ezt a kulcsszót aktiválná, ehelyett dobja el a megadott kártyákat.

SOLSTICE [NAPFORDULÓ]

A kör végén alkalmaznod kell a játékterületeden és a hatalomkártyádon lévő összes 'napforduló' kulcsszót az általad választott sorrendben.

SCROLL [TEKERCS]

Egyes kártyák  kártyák, és más kártyák hivatkozhatnak rájuk.

STEAL [LOPD EL]

Vedd el a jelzett számú, megadott típusú jelölőt a megadott játékosoktól.

Ha nem tudod teljesen alkalmazni ezt a hatást, hajtsd végre, amennyire csak lehetséges.

TAKE [VEGYÉL EL]

Vegyél el egy  kártyát a zavarógáspakliból, és rakd a kezedbe.

KÁRTYA-SPECIFIKUS JEGYZETEK

SACRED PASS [SZENT HÁGÓ]

Ezt a kártyát nem használhatod arra, hogy a gyarapodáskártyát a paklibba helyezd.

ACCLAIMED [ELISMERT]

Amikor egy  kártyáért törsz át, kövesd az áttörés normál szabályait, de vagy a piacról válassz egy kártyát, vagy a főpakliból fedj fel lapokat.

DOMESTICATION [HÁZIASÍTÁS]

A fordulóban ki tudod meríteni ezt a kártyát, amikor egy játékban lévő  kártyát  megszerzésére használnak, akár a saját, akár egy másik kártya hatása révén (még akkor is, ha a  nem számít az adott hatás szempontjából).

Ez leginkább akkor következik be, amikor a *Jólétet* [Prosperity], a *Nomádokat* [Nomads] vagy hasonló kártyákat használod, amelyek -t  kártyákból termelnek, és az egyik  kártyának van  ikonja is. Azonban olyan kártyák miatt is bekövetkezhet, mint a *Vízimalom* [Water Mill] vagy a *Kereskedőhajók* [Trading Ships].

EMBALMING [BALZSAMOZÁS]

A **passzív** képesség akkor aktiválódik, amikor  **fizetsz ki** egy akció, kimerülő képesség vagy napforduló képesség során, vagy fejlesztés közben. **Nem** következik be, ha a költséget ehelyett teljes egészében  elköltésével fizeted ki.

GRAND TRUNK ROAD [ORSZÁGÚT]

Ez a kártya 2  kártyának számít más kártyahatások, például a maurjai  kártya, a *Dicsőség* [Glory] és a makedóniai  kártya szempontjából.

INDIAN ELEPHANTS [INDIAI ELEFÁNTOK]

Ebből a kártyából két darab van. Csak az egyiknek van  ikonja.

KING OF KINGS [KIRÁLYOK KIRÁLYA]

Ez a kártya nem húzható fel, amíg van legalább egy képpel lefelé fordított  kártya.

Ha több  kártyát szeretnél megnézni, mint ahány képpel lefelé fordított kártya van a pakliban, egyszerűen nézd meg az összes megmaradt kártyát.

Ha egy vagy több  kártyát néznél meg, és a pakliban nincs képpel lefelé fordított kártya, ehelyett alkalmazd a *Királyok királya* kártya hatását. Miután alkalmaztad, fordítsd képpel lefelé.

Ez kiváltja a játék végét.

Ha egy vagy több  kártyát néznél meg vagy húznál fel, és a *Királyok királya* kártya már le lett fordítva, alkalmazd a kártya ezen oldalának hatását, és hagyd a kártyát úgy, ahogy van.

A *Királyok királya* kártya (bármelyik oldalának) hatását játékonként legfeljebb egyszer lehet alkalmazni.

NOMADS [NOMÁDOK]

Ebből a kártyából két darab van. Csak az egyiknek van  ikonja.

SHADUF [GÉMESKÚT]

A fordulóban ki tudod méríteni ezt a kártyát, amikor egy játékban lévő  kártyát  megszerzésére használnak, akár a saját, akár egy másik kártya hatása révén (még akkor is, ha a  nem számít az adott hatás szempontjából).

Ez leginkább akkor következik be, amikor a *Jólétet* [*Prosperity*], a *Nomádokat* [*Nomads*] vagy hasonló kártyákat használsz, amelyek -t  kártyákból termelnek, és az egyik  kártyának van  ikonja is. Azonban olyan kártyák miatt is bekövetkezhet, mint a *Csónakok* [*Boats*] vagy a *Kikötő* [*Port*].

SUMERIANS [SUMÉROK]

A játék végén rakj vissza legfeljebb 2  kártyát a kezedből, a játéktérületedről, a dobópakliból, a húzópakliból vagy a történelmedből.

Ez a hatás a győztes meghatározása előtt következik be pontozáskor vagy összeomláskor.

Ha ezt a képességet egy összeomlás után hajtod végre, az nem akadályozza meg a játék végét.

NEMZET-SPECIFIKUS JEGYZETEK

AZ ARTÚR KORABELIEK ÉS KÜLDETÉSEIK

Artúr korabeliként nem válhatsz birodalommal, és nem kezdhetsz el kártyákat fejleszteni. Ehelyett a fejlesztési területeden lévő kártyák a **küszöbön álló küldetéseid**. Az *Artúr király udvara* [*King Arthur's Court*] kártyán lévő 'napforduló' kulcsszóval szállásolhatsz el egy küszöbön álló küldetést, amely ezután az **aktív küldetesseddé** válik. Mindig csak egy aktív küldetésed lehet.

Morigena vagy *Myrddin Wyllt* használatával az aktív küldetést a kezedbe veheted vagy a dobópaklidra teheted. Amikor ezt megtetted, onnantól az már nem számít aktív küldetésnek.

A **Graal csak akkor válhat aktív küldetéssé, ha már nem maradt több küszöbön álló küldetés.**

AZ UTÓPIAIK ÉS UTAZÁSUK

Utópiaiként, nem aggaszt nagyon a birodalommal válás és a területek meghódítása. Ehelyett inkább egy Utópia felé tartó utazáson veszel részt, amit a két kétoldalas utazáskártyád jelképez. Ezek mindig egymásra vannak rakva, és csak a legfelső kártya felfordított oldala számít játékban lévőnek. Az utazáskártyád úgy működik, mint egy másik hatalomkártya, amely egy erős **kimerülő** vagy passzív képességgel, valamint egy **napforduló** képességgel rendelkezik, ami lehetővé teszi számodra, hogy tovább haladj egy lépéssel az utazásodon. Az utazáskártyád nem hagyhatja el a játékot, kivéve a 'napforduló' kulcsszava révén.

Az *utóopiaiak*  kártyájának passzív képessége akkor aktiválódik, amikor a húzópaklid kiürül, még akkor is, ha nem kevered újra. Ha a pakliba kártyákat teszel, majd újra kiüríted, újra aktiválnod kell a képességet.

NEMZETEK

Nem kell elolvasnod ezt a részt ahhoz, hogy megtanuld, hogyan kell játszani, de a nemzedet bejegyzésének elolvasásával, megismerkedhetsz a paklid legfontosabb kártyáival.

Amikor először játszol egy néppel, az előkészítés előtt szánj egy pillanatot arra, hogy átnézd annak kártyakészletét. Minden nemzet egyedi, ezért érdemes megismerkedni a nemzetszámból előkerülő kártyákkal, valamint a birodalomválas után elérhetővé váló fejlesztéskártyákkal. Mindig több út vezet a győzelemhez, de a nemzedet erősségeinek és gyengeségeinek ismerete segíteni fog egy stratégia kialakításában és a tervedet segítő kártyák azonosításában a piacon.

Minden nemzetnek van egy nehézségi besorolása, amely az ★☆☆☆☆ (egyszerű) és a ★★★★★ (nagyon bonyolult) között mozog.

Néhány nemzetnél fel van tüntetve a szabálykönyv néhány része, amelyeket érdemes elolvasni a játék előtt. A zárójelben lévő szám az oldalhivatkozás.

KLASSZIKUSOK

KARTHÁGÓIAK

Nehézség: ★★☆☆☆

Karthágóiként, a fő gondod a kereskedelem és az  megszerzése lesz. Használod egyedülálló hatalmat a *karavánjaid és kereskedelmi hajóid* mellett, hogy a piacot a kedvedre manipuláld. Ha már birodalom vagy, folytasd a terjeszkedést a *Hannibál* által vezetett híres elefántjaiddal, vagy urald a kereskedelmet egy *monopólium* segítségével, hogy zavargást és más nem kívánt kártyákat exportálj ellenfeleidnek.

KELTÁK

Nehézség: ★★☆☆☆

Keltaként agresszív játéktípussal akarsz majd játszani, a  kártyák megszerzésére és a zavargások terjesztésére koncentráva erős *druidáidon* keresztül. A más nemzetek számára elérhető jólét nélkül, *marhalopásokkal* kell  jelölőket gyűjtened, népességed növelésében pedig *druidáid* és *Cerridwen üstje* fog segíteni.

GÖRÖGÖK

Nehézség: ★★★★★

Görögként a fő előnyeid a városaid és a technológiád, és ezeket az erősségeket ki is akarod majd használni. A játék elején a *telepeseid* és *görög zsoldosaid* a terjeszkedés erős ütőkártyái, míg birodalomként a *tudomány* lehetővé teszi számodra a további fejlődést, az *olimpiai játékok* pedig kordában fogják tartani nemzedet. A *világítótornnyoddal* manipulálni tudod a száműzött kártyákat, ezért érdemes lehet megjegyezni, hogy a játék során mely lapokat száműzted.

MAKEDÓNOK

Nehézség: ★☆☆☆☆

A makedónok minden más nemzetnél jobban összpontosítanak a terjeszkedésre, így a  kártyák valószínűleg központi szerepet fognak játszani a tervedben. Birodalomként *Sándorral* és *kísérőlovasságával* folytathatod a hódítást, majd az új területeidet kártyák elszállásolására és a dicsőség megszerzésére használhatod, ami nyerő stratégia lehet, különösen az erős makedón *falánxokkal* párosítva.

PERZSÁK

Nehézség: ★☆☆☆☆

Perzsaként más népeket akarsz majd leigázni, és a saját érdekedben felhasználni. *Hódíts meg* minél több 🏹 kártyát, és terjeszd ki területeidet. Birodalomként ellenfeleidet elkezdheted hatalmas *faltörő kosoddal* ütlegetni, és *perzsa aranyaddal* zavargást terjeszthetsz.

RÓMAIAK

Nehézség: ★☆☆☆☆

Rómaikén, a dominanciához vezető út valószínűleg a gyors terjeszkedésen keresztül vezet. *Hódíts meg* 🏹 kártyákat, és használd azokat dicsőséged kinyilvánítására és hírnév szerzésre. Hatalmas *légióiddal* a *hódításod* a birodalommá emelkedésed után is folytatódhat.

SZKÍTÁK

Nehézség: ★★☆☆☆

Szkítiaként a területed bővítésére és a 🏹 kártyák megszerzésére kell összpontosítanod, amelyeket az 🏹 miatt ki tudsz használni. *Nomádként sátrakat* fogsz használni menedéknek és *lovas íjászokat* védekezéshez, de az igazi *dicsőséget* csak birodalommá válásod után ismerheted meg.

Lásd: *Nomádok* (19)

VIKINGEK

Nehézség: ★★★☆☆

A vikingek sosem válnak birodalommá, és nincs történelmük, aminek megvannak a saját előnyei és kihívásai. A nemzetpaklid továbbra is ingyen biztosít számodra kártyákat, de nem tudod befolyásolni, hogy milyen sorrendben kerüljenek be a paklidba. Használd a *Gothja* és más kártyákat, hogy segítsen alkalmazkodni, és használd ki azt a képességed, hogy továbbra is kijátszhatod azokat a kártyákat, amelyek normális esetben a történelmedbe kerülnének. Hogy a paklidat ellenőrzés alatt tartsd, ne felejtse el a 🏹 kártyáid és mondáid használatával elszállásolni kártyáidat.

Lásd: nemzetpakli (17)

LEGENDÁK

ARTÚR KORABELIEK

Nehézség: ★★★★★

Az Artúr korabeliek sosem válnak birodalommá, ehelyett küldetésekkal és a legendás *Grál* üldözésével foglalkoznak. Lovagjaid 🏹 létfontosságúak, és erős áldásokat adnak, amint elszállásolod őket. Küldd a lovagokat küldetésekre *Myrddin Wylltért*, vagy válassz egy sötétebb utat, és használd *Morigena* erejét. A Camlann-i csata, *Gwaith Camlan* rád vár, ami lovagjaidnak 🏹 bukást, királyságodnak növekvő nyugtalanságot jelent.

Lásd: lovag (17), Az Artúr korabeliek és küldetéseik (19)

ATLANTISZIAK

Nehézség: ★★★☆☆

Atlantisziaként birodalomként kezdel, ami azt jelenti, hogy a játék kezdetétől fogva használhatod a nagyhatalmú 🏹 kártyákat. Ez azonban azt is jelenti, hogy a továbbfejlődéshez folyamatosan biztosítanod kell az 🏹, 🏹 és ➡ utánpótlását. Atlantisz állandóan ki van téve az *árvizeknek*, ezért kiemelten fontos számodra új 🏹 kártyák fellelése, különben azt kockáztatod, hogy nemzedet teljesen elsüllyed. De az emelkedő vízzel együtt járnak a jutalmak is, amelyeket ha bölcsen használsz fel, nemzedet igazi *mítosszá és legendává* válik.

Lásd: elárasztott (16), süllyessz el (18)

EGYIPTOMIAK

Nehézség: ★★★☆☆

Egyiptomiként birodalomépítő vagy. A rengeteg fejlesztési lehetőség miatt alaposan meg kell fontolnod, hogy milyen sorrendben bővítsd a paklid. Mivel infrastruktúrád Egyiptom híres folyója körül helyezkedik el, a *Nílus* gyakori áradása új növekedési lehetőségeket hozhat, és érdemes lesz figyelned a piacon lévő kulcsfontosságú  kártyákra.

Lásd: *Balzsamozás* (18)

MAURJÁK

Nehézség: ★★★☆☆

Maurjaként agresszív taktikával akarsz majd kezdeni, miközben  és  kártyákkal bővíted nemzedeted, felhasználva a rendelkezésedre álló hatalmas *indiai elefántokat*. Ahogy birodalommá válsz, el kell döntened, hogy tovább terjeszkedsz és dicsőségre törekszel, vagy inkább követed *Ashokát*, és békés úton haladsz a győzelem felé.

Lásd: *Országút* (18), *Indiai elefántok* (18)

MINÓSZIAK

Nehézség: ★★★☆☆

Minósziként valószínűleg az -re fogsz összpontosítani, mivel szükséged lesz rá a fejlesztéshez. Gondosan gazdálkodj az  készletteddel, hogy gyönyörű *kerámiákat* készíthess, de vigyázz a  ikonjára - ha elhagyod, miután birodalommá váltál, nem fogod tudni újra kijátszani. Tartsd fenn nemzedet hatékony működését a fontos kártyákra gondosan figyelve, és használd az *írásaidat*, hogy a nem fontos kártyákat a történelembe küldd.

OLMÉKOK

Nehézség: ★★★★★

Olmékként a játékod másképp fog kinézni, mint a legtöbb játékosé. A paklidban nem találsz *jólet*-, *hódítás*-, *fejlesztés*- vagy *dicsőség* kártyákat; helyettük a *kőmaszkjaidra* kell támaszkodnod. A maszkok  egy trükkös erőforrás - több kártyát húzhatsz velük, és erősítheted a  kártyáidat, de csak akkor érnek a számodra pontot, amikor a történelmedben vannak. A velük való gondos gazdálkodás lesz a sikered kulcsa.

QIN-EK

Nehézség: ★★★☆☆

Qin-ként a játék kihívást jelentő döntésekből áll. A hatalmas vezetőknél az ég *felhatalmazásával* kell uralkodniuk, de vajon megéri-e ez a vezető szerep a vele járó terhet? Hogyan fogsz választani a *konfucianizmus* és a *legizmus* egymással versengő rendszerei között? És birodalomként be fogod fektetni a hosszú falak megépítéséhez kellő időt, vagy más célokra összpontosítasz?

UTÓPIAIAK

Nehézség: ★★★★★

Az utópiaiak nem hasonlítanak más nemzetekre - minden máshogy van velük kapcsolatban. Nincs nemzetpaklid és nincsenek fejlesztéskártyáid, és nem akarsz majd gyorsan "végigpörgetni" a paklidat. Ehelyett inkább a *Shangri-Láról* látott *vízióidat* fogod megvalósítani, és az  jelölőid arra fogod költeni, hogy a mesés város, *Shangri-La* felé haladj. Tanulmányozd alaposan a kártyáidat - és az ellenfeleidet -, hiszen el kell döntened, hogy melyik fog téged szolgálni, és melyik fog akadályozni az Utópia felé vezető utadon.

Lásd: Az utópiaiak és utazásuk (19)



Játéktervezés: Nigel Buckle és Turczi Dávid
Játékfejlesztés: Filip Hartelius és Anthony Howgego
Illusztráció: Mihájlo 'The Mico' Dimitrievski
Grafikai tervezés: James Hunter

Nigel és Dávid szeretne köszönetet mondani a játéktesztelésért, a tanácsokért és visszajelzésekért: Andrei Novac; Anthony Howgego; Arwen, Kiefer és Fiona Buckle; Blazej Kubacki; Charlotte Levy; Colin Beattie; David Pitman; Gary Perrin; Graham Forbes; Ian Vincent; James Bunnett; Jen és Kieran Symington; Jonathan Bobal; Martin Butcher; Nick Shaw, Michael Dollin; Mike Eggleton; Mukel Patel; Neil HK; Paul és Donna Lister; Riccardo Fabris; Rob Darbarn; Rob Fisher; Sami Khan; Stephen Tavener; Tim Fitzmaurice; Tim Smith; Wai-yee Phuah; és a London on Board és Cambridge Grad Pad játékklubok játékosai.

Külön köszönet Martin Butchernek a projekt során nyújtott segítségéért.
Külön köszönet Kiefer Buckle-nak a kampánymód teszteléséért.

Először 2021-ben jelent meg Nagy-Britanniában, az OSPREY GAMES kiadásában.

Bloomsbury Publishing Plc

Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK

1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

Az EGT-be importálja a Bloomsbury Publishing Ireland Ltd, 29 Earlsfort Terrace, Dublin 2

Az OSPREY GAMES az Osprey Publishing Ltd. védjegye.

© Nigel Buckle és Turczi Dávid, 2021. Ez a kiadás © 2021 Osprey Publishing Ltd

Minden jog fenntartva.

www.ospreygames.co.uk

További információért vagy cserealkatrészekért írj az info@ospreygames.co.uk e-mail címre.

20 21 22 23 24 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Magyarra fordította: Hipszki László - 2021.07

v1.0 (a 2021.05.25-ös - v1.1 - hivatalos errata alapján javítva és bővítve)

Szerkesztette: Németh László

GYORSSEGÉDLET-LAP

FORDULÓ

AKTIVÁLÁS

VAGY

ÚJÍTÁS

VAGY

LÁZADÁS

MAJD

TAKARÍTÁS

Aktiválás: hajts végre legfeljebb 3 akciót és használj legfeljebb 5 kimerülő képességet.

Újítás: dobd el a kártyáidat, majd törj át egy , , , vagy  kártyáért.

Lázadás: tegyél vissza bármennyi  kártyát a kezedből a zavargáspakliba.

TAKARÍTÁS

1. Rakj 1  jelölőt a piacra
2. Távolítsd el az  és a  jelölőket
3. Dobj el bármennyi kártyát
4. Húzz kártyákat, hogy 5 legyen a kezekben

ÚJRAKEVERÉS

Ha  : a nemzetspaklid felső kártyáját rakd a dobópaklidba, majd annak megkeverésével alkoss egy új húzópaklit és merítsd ki a nemzetspaklid.

Ha a  kártya lett hozzátéve, fordítsd át az államkártyád a  oldalára.

Ha  : fizesd ki egy fejlesztéskártya fejlesztési költségét. Tedd ezt a kártyát a dobópaklidba, majd annak megkeverésével alkoss egy új húzópaklit, és merítsd ki a fejlesztési területedet.

ÖSSZEOMLÁS

Ha a zavargáspakli üres, a játék azonnal véget ér. Az a játékos nyer, akinek a legkevesebb  kártyája van.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha a következők egyike igaz:

1. A főpakli üres
2. Az egyik játékos fejlesztési területe üres
3. A Királyok királya kártya képpel lefelé van fordítva
4. A vikingek a Harald Hardrada  kártyát a dobópaklijukba rakják
5. Az Artúr korabeliek kijátsszák a Grál  kártyát
6. Az utópiaiak 24+  jelölővel aktiválják a Shangri-La kártyát

Fejezzétek be az aktuális kört, majd játsszatok egy utolsó kört.

PONTOZÁS

A legtöbb pontot szerző játékos győz:



= 1 győzelmi pont



= X győzelmi pont



= a megadott számú győzelmi pont, ha az adott feltétel teljesül



= változó számú győzelmi pont a megadottak szerint, de legfeljebb 10