

IMPERIAL SETTLERS ROLL & WRITE

IGNACY TRZEWICZEK JÁTÉKA

Mialatt a nagy birodalmak hadban állnak egymással, néhány telepese meghatározza, hogy békésebb földeket keresve odébb áll. Tudják, hogy ezúttal együtt kell működniük, hogy boldogulni tudjanak ezekben az új régiókban, legalábbis megpróbálják...

A **BIRODALMI TELEPESEK: ROLL & WRITE** egy gyors, engine-building játék, amelyben a játékosok „dob” és „írj” mechanikát használva 10 fordulón keresztül - egymással párhuzamosan - hajtanak végre akciókat. Minden játékos a lehető legnagyobb hatékonyságra törekszik a rendelkezésére álló nyersanyagokkal és munkásokkal.

Többféle módon lehet győzelmi pontokhoz (★) jutni, és a játék végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.

JÁTEKTARTOZÉKOK



4 egyedi kocka
(3 nyersanyag-
és 1 munkáskocka)



48 falulap
- **VERSENGŐ MÓD**
(2 – 4 játékosnak)
(Minden lapon ugyanaz a 6
épület található)



48 falulap
- **KALANDOZÓ MÓD**
(1 játékosnak)
(Minden lapon 6 teljesen
egyedi épülettel)



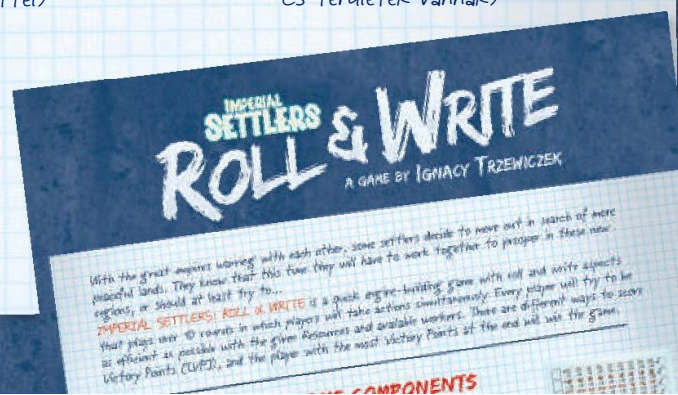
96 birodalomlap –
Minden játékmódhoz
(1-4 játékosnak)
(Minden lapon építmények
és területek vannak)



5 kegyjelző
(Különleges akciók, amelyek közül
választhatnak a játékosok minden
forduló elején)

4 ceruza

1 játékszabály



ELŐKÉSZÜLETEK

Javasoljuk, hogy az első játékot az alapszabályokkal és a versengő mód lapjaival játsszátok.

A kalandozó mód az egyszemélyes játékra van tervezve és haladó szabályokat használ. Minden kalandozólap különböző, így a játékosoknak a stratégiájukat minden játék során ehhez kell igazítaniuk a minél magasabb pontszám érdekében.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. A játékosok maguk elé vesznek 1-1 birodalomlapot.
2. Szintén maguk elé tesznek 1-1 falulapot.
3. Mindenki magához vesz 1 ceruzát.
4. Keverjétek meg a kegyjelzőket és véletlenszerűen húzzatok a játékosok számával egyező mennyiséget, +1-et.
5. Válasszatok véletlenszerűen egy aktív játékost.

1.



Birodalomlap

2.



Falulap

3.

4.



(3 kegyjelző 2 játékos esetén)

KÉSZEN ÁLLTOK A JÁTÉKKEZDÉSRE!

Minden játékforduló az alábbi fázisokból áll:

1. KOCKADOBÁS

2. KEGYJELZŐ KIVÁLASZTÁSA

3. BIRODALMAD NÖVELESE

4. FORDULÓ VÉGE



JÁTÉKFORDULÓK



1. KOCKADOBÁS

Minden forduló kezdetén az aktív játékos dob az összes kockával, majd a játéktér közepére helyezi azokat, hogy a kockadobások eredményét mindenki jól láthassa.

A JÁTÉK KOCKÁI

Két kockatípus van a játékban: a nyersanyag- és a munkáskocka:



NYERSANYAGKOCKA:

Ezek a kockák minden játékos számára biztosítják a dobott nyersanyagtypust. Minden játékosnak saját "virtuális" nyersanyagkészlete van.

Három különböző nyersanyagtypus van a játékban:



kő



fa



étel

● Az arany joker nyersanyag. A játékosok bármilyen nyersanyag helyett felhasználhatják (● / ● / ●).



MUNKÁSKOCKA:

Ez a kocka határozza meg, hogy a **játékosok hány akcióval** rendelkeznek az aktuális fordulóban. A kocka eredménye minden játékosra hatással van. Minden játékosnak saját "virtuális" munkáskészlete van.



A kocka azt mutatja, hogy hány mezőt húzhatsz át egy fordulóban.

HÁZI SZABÁLYOK

Írjátok le őket ide, így senki sem mondhatja, hogy:
„Márpedig ez nincs a szabálykönyvben!”

2. KEGYJELZŐ KIVÁLASZTÁSA

Az aktív játékosal kezdve, majd az óramutató járásával egyező irányba haladva, a játékosok magukhoz vesznek egy-egy kegyjelzőt (a kegyjelzőkről bővebben a 6. oldalon írunk).



FONTOS KIFEJEZÉSEK

KAPNI – Minden fordulóban a megszerzett nyersanyagok a „virtuális” készletedbe kerülnek és az egyéb megszerzett hatások is használhatóak lesznek. Ha ★-ot kapsz, jegyezd fel a birodalomlapodra.

KÖLTENI – Használd fel a szükséges árut, hogy használhasd az utána leírt hatást.

CSERE – Cseréld el egy árut egy másikra a megjelölt átváltási aránnyal.

3. A BIRODALMAD NÖVELESE

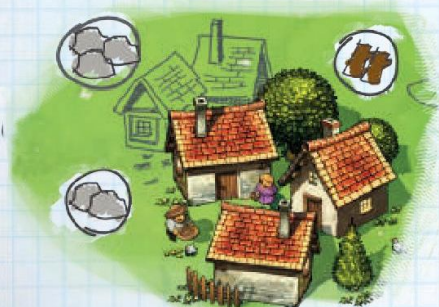


Gyakorlatilag valahányszor áthúzol egy négyzetet, az 1 akciót jelent.

Ebben a fázisban a játékosok egymással párhuzamosan hajtanak végre akciókat. A játékosok elköltik a nyersanyagkocka dobásából kapott nyersanyagokat és azokat is, amelyeket különböző épületek és területek biztosítanak. Minden nyersanyag (amit a kocka, 1-1 épület vagy az aratás akció biztosít) csak egyszer használható fel. A forduló vége fázisban minden megmaradt nyersanyag elvész. A játékosok **két** fő akció közül választhatnak ebben a fázisban: **aratás** és **építés**. Bizonyos épületek és kegyjelzők további akciókat biztosíthatnak.

A. ARATÁS

Egy játékos arra költi az egyik akcióját, hogy áthúzz egy aratásmezőt (○) a területén, majd ezért megszerzi a körben jelzett nyersanyagokat. A játékosoknak előbb hozzá kell férniük a kiválasztott területhez a birodalmukban. A játék elején minden terület le van zárva.



Egy terület 3 aratásmezővel.



Hidakat kell építened, hogy új területekhez juss.



B. ÉPÍTÉS

Egy játékos arra költi az egyik akcióját, hogy áthúzz egy építésmezőt (□) a birodalom- vagy a falulapján.

→ ÉPÍTÉSMEZŐ KÖVETELMÉNYEI

Egy építésmező vagy üres, vagy pedig nyersanyag(ka)t ábrázol. Egy építésmező áthúzásához a játékosnak az akció elköltésén felül el kell költenie a készletéből a jelzett nyersanyag(ka)t is.



Ennek az építésmezőnek az áthúzásához egy kőre van szükség.



Ennek az építésmezőnek az áthúzásához két fára van szükség.



Ennek az építésmezőnek az áthúzásához egy kőre és egy fára van szükség.



Ehhez az építésmezőhöz nincs szükség nyersanyagra, de a játékosnak továbbra is el kell költenie egy akciót, hogy áthúzhassa.

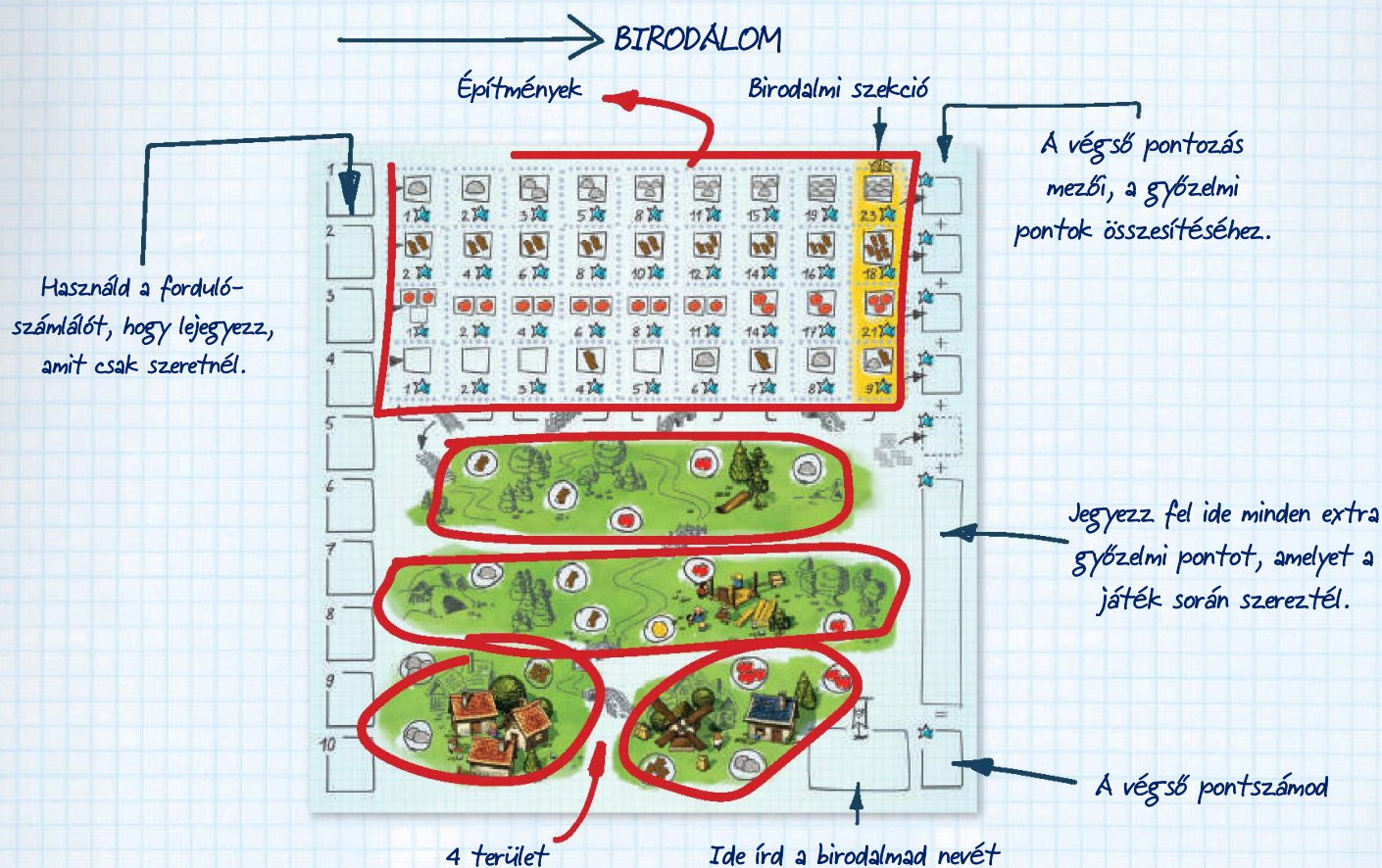
→ FALU ÉS ÉPÜLETEK

Minden faluban 6 különböző **épület** található. Minden épület más-más **képességet** biztosít a játékosnak, ha elkészült és felépült. Egy épület akkor tekinthető befejezettnek, ha a játékos az összes építésmezőt áthúzta. Az épület **építésmezői** tetszőleges sorrendben áthúzhatók. Miután felépült, az épület képessége a **következő fordulótól kezdve** válik elérhetővé, kivéve, ha az épület nevében van egy ★ szimbólum is, ekkor ugyanis a képesség csak a végső pontozás során érvényesül és további ★-kat ad, mindegy mikor épült fel.

Bizonyos épületek képességének szövegében 1-1 aláhúzott érték is van (pl., 1, vagy 4), valamint egy alakzat (pl., ) a jobb felső sarokban. Az **alapjátékban** hagyd figyelmen kívül ezeket az alakzatokat és a számok aláhúzásától is tekints el. Továbbá teljesen hagyd figyelmen kívül a sárgával kiemelt **Építészek** (Architects) épületet is. Ezekről bővebben majd a 7. oldalon részletezett haladó szabályok részben írunk.



Egyik épület képessége sem kötelező, és ha csak ellenkező utasítás nincs rá, fordulónként **csak egyszer** használható. Egyes képességek további pontokhoz juttatják a játékosokat. Ha egy képességnek a leírásában egy előfeltétel szerepel (pl., *húzz át legalább 3 építésmezőt, hogy 2 ★-ot kapj*), annak egy fordulón belül kell teljesülnie a képesség használatához. Ha egy épület szövege ellenkezik a szabálykönyv leírásával, mindig az épületen lévő szöveg győz.



Az **ÉPÍTMÉNYEK** a győzelmi pontok legfőbb forrásai. Négy különböző vízszintes sáv van, amelyben mindegyik az építmények különböző előrehaladását jelképezi a birodalmadban. Fentről lefelé haladva:

-  Falak
-  Kunyhók
-  Magtárak
-  Hidak

Minden egyes sáv 9 szekcióra oszlik. Amikor egy játékos úgy dönt, hogy elkölt egy akciót, hogy a választott sávon építkezzen, át kell húznia balról az első, még befejezetlen mezőt az adott szekcióból.

A szekcióknak egynél több építésmezőjük (magtárak) is lehet, vagy egyetlen olyan mezőjük, amely egy akcióval egynél több nyersanyag elköltését követeli meg.

A játék végén minden játékos győzelmi pontokat kap az egyes építménysávokon elért előrehaladásáért.

A megszerzett győzelmi pontok száma az egyes sávok **jobb szélső, befejezett szekciójának** alján látható érték.

Minden sáv utolsó szekciója, az ún. **BIRODALMI SZEKCIÓ**, és ez biztosítja a legtöbb győzelmi pontot is. Néhány játékbéli hatás hivatkozhat ezekre a szekciókra.

A **TERÜLETEK** nyersanyagokat biztosítanak a játékosok számára, amelyeket learathatnak. Ehhez azonban, először hidat kell építenie, hogy hozzáférjen a területhez.

A **HIDAK** ugyan kevés győzelmi pontot érnek, de hozzáférést biztosítanak a különböző területekhez, amelyekkel nyersanyagokhoz jutnak a játékosok.

Amint egy híd felépül (amikor minden szükséges szekció át van húzva hozzá), a játékos bekarikázza a feloldott hidat. Ezután azonnal nyersanyagot arathat az **adott területről**, akár abban a fordulóban, amikor a területet feloldotta.



KEGYJELZŐK

Öt különböző kegyjelző áll rendelkezésre, amelyek különleges képességeket biztosítanak. A játékosok a birodalom növelése fázisban bármikor használhatják ezeket a jelzőket, amelyek nem kerülnek külön akcióba.

SEGÍTŐ



A játékos egy további akciót szerez az aktuális fordulóban.

ADOMÁNY



A játékos választ egy dobott nyersanyagkockát, amelyből egy további nyersanyagot kap.

TERMÉS



A játékos választ egy dobott nyersanyagot, és abból a típusból akció nélkül arathat a területeiről.

EXPORT



A játékos minden típusból egy nyersanyagot cserélhet el egy győzelmi pontért, amely azt jelenti, hogy a játékos maximum 3 győzelmi pontot szerezhet, ha mindhárom nyersanyagtypust elcseréli (🍷, 🍷 és 🍷).

SZERENCSEPÉNZ



A játékos egy plusz aranyat kap az aktuális fordulóban.

4. FORDULÓ VÉGE

Amint minden játékos felhasználta a munkásait és készen áll a folytatásra, a játékosok a birodalomlapjukon jelzik a forduló befejezését. A játékosok visszateszik a kegyjelzőket a játéktér közepére, és az óramutató járásával egyező sorrendben a következő játékos lesz az aktív játékos. Új forduló kezdődik.

A JÁTÉK VÉGE

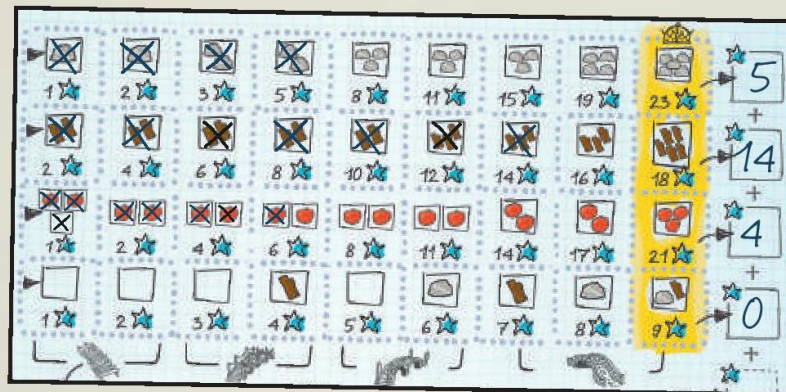
A 10. forduló végeztével a játékosok végrehajtják a végső pontozást, összeadva a birodalomlapjukon a győzelmi pontjaikat az alábbiak szerint:

1. Az első 4 jobbszélső mezőbe lehet beírni balról a legutolsó teljesített építmény szekciók győzelmi pontjait.
2. A következő mezőt csak a haladó szabályok használják, ezért a játékosoknak figyelmen kívül kell hagyniuk, amikor az alapszabályokkal játszanak. A haladó szabályban a játékosok a győzelmi pontjaikat a befejezett telkekért írják, amelyek extra győzelmi pontokat adnak.
3. Az utolsó és egyben legnagyobb téglalapba kell a játékosoknak beírniuk a játék közben az export kegyjelzőből és más játékhatalmásokból szerzett győzelmi pontjaikat. Továbbá ide kerülnek az épületek által a játék végén biztosított győzelmi pontok is.

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos lesz a győztes!

DÖNTETLEN esetén, a legtöbb elkészült híd szekcióval rendelkező játékos nyer. Ha még ebben is döntetlen alakulna ki, akkor a területeiről a legtöbb mezőt learató játékos győz. Ha ez sem dönt, akkor a játékosok osztoznak a győzelemben.

Például: A játék végén, ebben a végállásban Nóra 5 győzelmi pontot kap a falai után, 14-et a kunyhóiért és 4-et a magtárakért. Ha még 1 ételt áthúzott volna a 4. szekcióból, 6 győzelmi pontot kapna, de a befejezetlen szekció nem számít. Nem gyűjtött pontot a hídjaiból.



HALADÓ SZABÁLYOK

A haladó szintű játék ugyanazokat a szabályokat követi, mint az alapjáték, az előkészületek és természetesen a játék is ugyanaz marad. A különbség annyi, hogy az *Építésszek* épület is játékba kerül. Az épületeken lévő alakzatokat, amelyeket tervrajznak is hívnak, szintén használni fogjuk. Van egy további fázis is a forduló vége előtt, amelynek a neve: **TELEK LÉTREHOZÁSA**; ebben minden játékos létrehozhat egy telket a birodalmában.

A telek létrehozásához a játékosnak rendelkeznie kell a birodalmában egy bizonyos számú, már áthúzott szekcióval, amely egy meghatározott mintázatban kapcsolódik egymáshoz, és **nem része másik teleknek**. Az alakzat és ezzel a szükséges szekciók száma a játékos falujában a különböző épületeken található (a jobb felső sarokban). Az épületen lévő telek alakzatot **tervrajznak** nevezzük.

Ha egy játékos a birodalma szekcióiban bármelyik **tervrajznak** megfelelő alakzatot áthúzza, létrehozhatja a telket az alakzatnak megfelelő szekciók körbekerítésével. A körbekerített alakzat semmilyen módon nem forgatható, meg kell egyeznie a tervrajzon lévővel.

Ha egyszer létrejön egy telek, az a továbbiakban növeli az épület hatékonyságát az adott tervrajzzal. A tervrajzzal rendelkező épületek képesség leírásában van egy aláhúzott érték is. Ha egy telek elkészül, húzd át ezt az értéket és írd fölé egy eggyel nagyobb értéket.

A továbbiakban ez a képesség erőteljesebb lesz. Néhány épületnek a tervrajza egyszerűen csak további győzelmi pontokat ad a játék végén.



Például: Mikinek sikerült teljesítenie egy telekkövetelményt. Ez hatással lesz a tanyájára a játék további részében.

Miki elhatározza, hogy körbekeríti a tervrajzon szereplő szekciókat. A következő fordulótól kezdve 2 🍎-t kap egy helyett.

Megjegyzés: A játékos akkor is létrehozhatja a telket, ha az épület még nincs kész hozzá. Ilyen esetben a szám továbbra is növekedni fog, de a képesség csak akkor lesz elérhető, ha az épület is elkészült és felépült.

Megjegyzés: Egy birodalomban több ugyanolyan telek (és alakzat) is lehet. Minden további telek hatással van a tervrajzzal rendelkező épületre: például 3 telek, amely hatással van a tanyára, 3-mal növeli az aláhúzott számot, ezzel a játékos a tanyája segítségével 4 🍎-t kap fordulónként.

KALANDOZÓ MÓD

(Egyjátékos mód)

A kalandozó mód a haladó szintű szabályokat használja. Az előkészülethez vegyél magadhoz egy birodalomlapot és egyet a 48, a kalandozó módra tervezett falulapok közül. Keverd meg, majd húzz véletlenszerűen 3 kegyjelzőt, amelyekből minden fordulóban választhatsz egyet, amit használsz majd. A maradékot rakd vissza a játék dobozába.

Ebben a módban vannak olyan épületek, amelyek kocka újradobás képességgel rendelkeznek. A *birodalmad növelése* fázis elején, mielőtt bármit is csinálnál (akció, más épületképességek vagy kegyjelzők használata), először el kell döntened, hogy használsz-e az újradobás képességeket. Amint úgy határoztál, hogy valami mást csinálsz, a kocka újradobást már nem végezheted. Ebben a módban az egyéni pontszámodat próbálsz megdönteni, miközben azon igyekszel, hogy a lenti táblázatban szereplő legmagasabb tisztséget elérd.

TELJESÍTMÉNYTÁBLA

0-39 ★ Közember

40-44 ★ Szolga

45-49 ★ Apród

50-54 ★ Lovag

55-59 ★ Várnagy

60-69 ★ Herceg

70-99 ★ Király

80+ ★ Császár

Készítők

JÁTÉKTERVEZŐ: Ignacy Trzewiczek

FEJLESZTŐCSAPAT: Asia Kijanka, Matt Dembek

GRAFIKAI TERVEZÉS: Rafał Szyma, Aga Jakimiec

KÉPEK: Roman Kucharski, Tomasz Jędruszek, Grzegorz Bobrowski, Denis Martynets, Maria Pekina

GYÁRTÁS: Grzegorz Polewka

PROJEKT MENEDZSER: Rafał Szyma

SZABÁLYOK: Matt Dembek

ANGOL SZÖVEGSZERKESZTÉS: Luke & Zara Otfinowski

MAGYAR RAJONGÓI FORDÍTÁS: Szakács Sándor
SZERKESZTETTE: Holl Márta



© 2019 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. św. Urbana 15,
44-100 Gliwice, Poland

Minden jog fenntartva. A játék bármely részének bármilyen reprodukciója a Portal Games írásos engedélye nélkül tilos.

Kedves Vásárló, játékainkat a legnagyobb gonddal csomagoljuk össze. Ha ennek ellenére hiányzik valamelyik tartozék, azért elnézést kérünk. Kérjük, jelezze a hiányt a honlapunk ügyfélszolgálatán:
<https://portalgames.pl/en/customer-service/>

Sok-sok köszönet minden játékosztelőnknek: Marek, Multi, Greg, Limooona, Merry, Ninanak és mindenkinek, aki a 2019-es Portalcon-on játszott vele és visszajelzést adott róla. Külön köszönet a lektoroknak: Tonymak, Kirdynek, Bennek, Kennek, és Rodney-nak. Mateusznak, Iwona-nak a grafikai tervek támogatásáért!

KÜLD EL NEKÜNK AZ ÖTLETEIDET!



Arra bátorítunk, hogy alkosd meg a saját kalandozólapod! Ha úgy érzed, hogy érdekes épületeket alkottál, amelyek újak, és tele vannak kihívásokkal a többi játékos számára, és szívesen meg is osztanád másokkal, küld el nekünk az e-mail címre: portal@portalgames.pl.

Kipróbáljuk, leteszteljük és kiválasztjuk a legjobbakat!

Ezeket egy letölthető „nyomtass és játssz” PDF formátumban publikáljuk a honlapunkon, mi több a legjobb alkotókat egy \$50-os kuponnal díjazunk, amely levásárolható lesz a webshopunkban!

Csatlakozz a közösséghez és alkosd meg a saját falvaidat!

LESD MEG AZ ONLINE ALMANACHOT!

Nézd meg a honlapunkon az online almanachot a portalgames.pl/en címen, amelyben ABC- sorrendben megtalálod az összes épületet a játékból, részletes leírással a képességeikről. A fájlban megtalálhatóak a rajongók által készített épületek és minden jövőbeli kiegészítő is a játékhoz.

KIFOGYTÁL A FALU- VAGY A BIRODALOMLAPOKBÓL?

Töltsd le őket ingyenes pdf formátumban a weboldalról, és nyomtass ki annyit, amennyire szükségetek van!

www.portalgames.pl/en

www.portalgamesUS.com