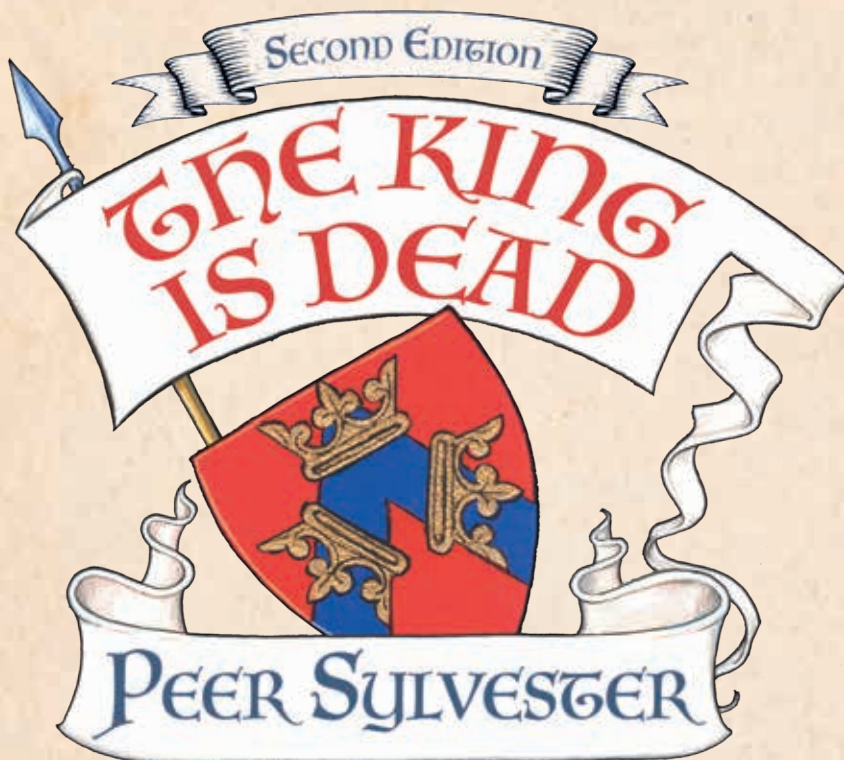




A király halott

Második kiadás

ILLUSZTRÁLTA: BENOIT BILLION

A király meghalt. A királyság megosztott. Három frakció - a skótok, a walesiek és az angolok - verseng az irányításért, és mind túlságosan is egyensúlyban vannak ahhoz, hogy magukhoz ragadják azt. Miközben az instabilitás fokozódik, és idegen megszállók fenyegetnek, Britannia kétségbeesetten keresi az uralkodót. De kinek kéne ezt a palástot viselnie?

A trón megszerezni vágyó nemesek és hatalmasságok, hadvezérek és fondorlatos celszövők vagytok. Mivel nincs meg a támogatásotok ahhoz, hogy magatokhoz ragadjátok az irányítást, a frakciók támogatását kell megszereznetek, hogy azok segítsenek hozzá a legfőbb hatalomhoz. Finoman irányítani tudjátok a konfliktusokat, hogy az általatok előnyben részesített frakció kerüljön végül a csúcsra, de óvatlanság lenne minden reményeteket kizárólag az egyikükhöz kötni...

A trón üres, a szigeten pedig káosz uralkodik. Fel fogtok tudni nőni a kihíváshoz, és magatoknak követelni a koronát?

ÁTTEKINTÉS

A *király halott* című játék a középkori Britanniában zajló politikai zavargásokról szól. A játék során a sziget nyolc régiójában zajló hatalmi harcokat fogod elrendezni, hogy eldöntsd, melyik frakció fog diadalmaskodni, és megkoronázni az új uralkodót. Légy te a győztes frakció választott jelöltje, és a korona a tiéd lesz!

A játék során akciókártyákat fogsz kijátszani, hogy manipuláld az hatalmi viszonyokat a táblán. Az egész játék során csak nyolc kártyád lesz, így a győzelem kulcsa az lesz, hogy eldöntsd, mikor szállj be a játékba, és mikor maradj veszteg. Ha túl korán cselekszel, ellenfeleid meg fogják hiúsítani gondosan kidolgozott terveidet, de ha túl sokáig vársz, a sziget sorsa nélküled dől el.

Valahányszor végrehajtasz egy akciót, mindig fogsz egy követőt is az udvarodba hívatni, növelve ezzel a befolyásodat az egyik frakcióban. Minden egyes követő, akit magadhoz veszel, növelni fogja az esélyedet, hogy te legyél az adott frakció választott uralkodója, ám gyengíteni fogja azon képességüket, hogy megnyerjék a hatalmi harcokat.

Miután minden régiót sikerült megkaparintani, a legtöbb régióval rendelkező frakció megszerzi az irányítást, és az a játékos nyer, akinek a legnagyobb befolyása van az adott frakcióban.

ALKATRÉSZEK

54 KÖVETŐKOCKA



• 18 skót követő



• 18 walesi követő



• 18 angol követő

24 IRÁNYÍTÁSKORONG



• 8 skót irányításkorong



• 8 walesi irányításkorong



• 8 angol irányításkorong

3 INSTABILITÁSKORONG



4 TÁRGYALÁSKORONG



Invasion

The winner is the player / team with the highest number of complete sets of followers.

A set consists of one follower from each faction:

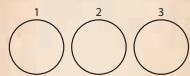


Tiebreaker

Player who most recently played an action card wins.

Coronation

The faction with the highest number of controlled regions is the most powerful.
If two factions control the same number of regions, the faction that last won a power struggle is more powerful.



The player with the most followers of the most powerful faction in court wins.

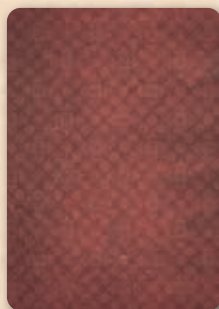
Tiebreakers

Player with the most followers of the second most powerful faction in court.
Player who first played all their cards wins.

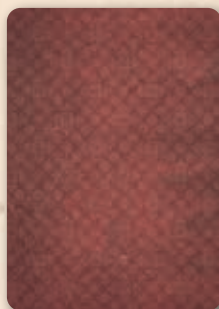
1 GYŐZELEMKÁRTYA



8 RÉGIÓKÁRTYA



32 AKCIÓKÁRTYA
(4 KÉSZLET,
EGYENKÉNT 8 DARAB)



12 RAVASZAKCIÓ-KÁRTYA

A ravasz akciók címe előtt és után ♣ áll.



TÁBLA

- A. Britannia régiói
- B. Franciaország
- C. Készlet
- D. Számozott mezők



ELŐKÉSZÍTÉS

TÁBLA

Helyezd a táblát az asztal közepére.

KÉT JÁTÉKOS ESETÉN

Ha ketten játszotok, először is rakd vissza minden frakció két követőjét a dobozba.

HAZAI RÉGIÓK

Helyezz két skót követőt Moray-be, két walesi követőt Gwynedd-be és két angol követőt Essexbe.

KÖVETŐK

Rakd az összes megmaradt követőt a vászonzsákba. Véletlenszerűen adj minden játékosnak két követőt, hogy tegyék maguk elé. Ez az ő udvaruk.

Véletlenszerűen helyezz követőket minden régióba úgy, hogy régióként négy követő legyen. *Moray, Gwynedd és Essex esetében ez azt jelenti, hogy a már lehelyezett követőkhöz adj még két követőt.*

Az összes megmaradt követőt rakd a készletbe.

Rakd vissza a szövetsákokat a dobozba.

KORONGOK

Adj minden játékosnak egy tárgyaláskorongot.

Helyezd az összes irányításkorongot a készletbe.

Az összes instabilitáskorongot helyezd Franciaországba.

KÁRTYÁK

Oszd ki minden játékosnak a következő nyolc akciókártyát: *Skót támogatás, Walesi támogatás, Angol támogatás, Tárgyalás, Manőver, Kicselezés* és a *Gyülekezés* két példányát.

A ravaszakció-kártyákat ne használjátok.

Keverd meg a régiókártyákat, és ossz egyet képpel felfelé a játéktábla minden számozott mezője mellé.

A győzelemkártyát tedd a tábla közelébe, könnyen hozzáférhető helyre.

KEZDŐJÁTÉKOS

Az a játékos a kezdőjátékos, aki legutóbb járt egy kastélyban.

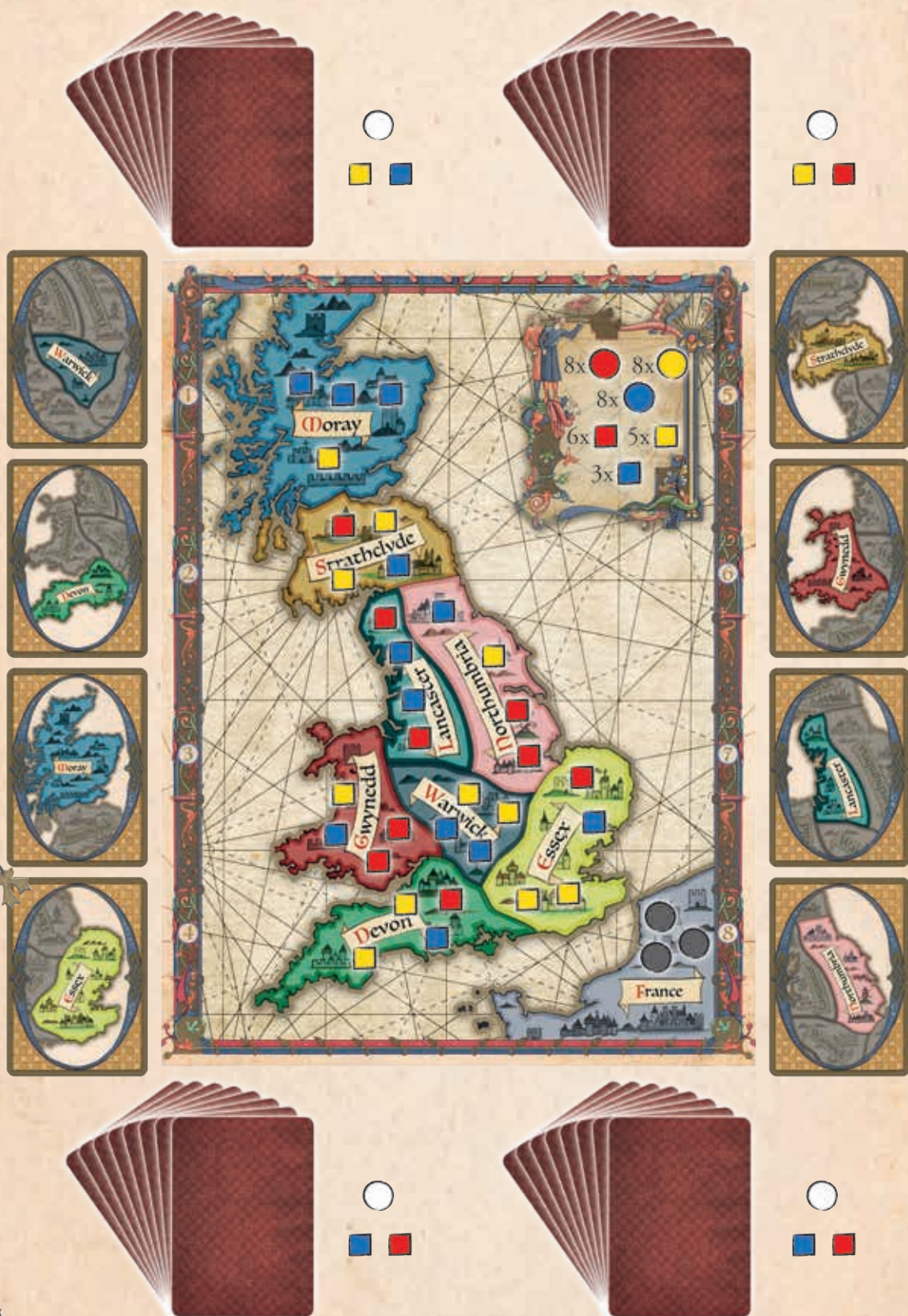
HALADÓ JÁTÉK

Ha minden játékos ismeri a játékot és beleegyeznek, akkor a haladó játékkal is tudtok játszani. Távolítsd el minden játékos *Skót támogatás, Walesi támogatás* és *Angol támogatás* akciókártyáját, és rakd vissza a dobozba.

Keverd meg a ravaszakció-kártyákat, és titokban ossz ki minden játékosnak három kártyát.

A fel nem használt ravaszakció-kártyákat tedd vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznéd azokat.

Példa a négyfős előkészületre



HOGYAN KELL JÁTSZANI

Fordulók

A kezdőjátéktól kezdve az óramutató járásával megegyező irányban haladva a játékosok vagy végrehajtanak egy akciót, vagy passzolnak. A játék az asztal körül zajlik, olykor hatalmi harcok miatt megszakítva, amíg a játék véget nem ér.

Amikor végrehajtasz egy akciót, kijátszol egy kártyát a kezedből, és alkalmazod annak hatását. Miután végrehajtottál egy akciót, mindig az udvarodba hívatasz egy követőt. Ezt később részletesebben is kifejtjük.

Amikor passzolsz, egy körre feladod a fordulódát. Amikor újra játékba kerülsz, választhatsz, hogy a szokásos módon végrehajtasz-e egy akciót, vagy ismét passzolsz.

Ha az összes játékos egymás után passzol, el kell rendeznetek egy hatalmi harcot.

Hatalmi harcok

Egy hatalmi harc elrendezéséhez meg kell találnod a **vitatott régiót**. Ehhez keresd meg a tábla legalacsonyabb számmal jelölt mezőjén lévő felfordított régiókártyát. Az *első hatalmi harc tehát a táblán az "1" mező melletti régióban fog megtörténni, a második a "2" mező melletti régióban, és így tovább.*

Ellenőrizd, melyik frakciónak van a legtöbb követője a vitatott régióban. Helyezd az adott frakció irányításkorongját a régióba: ez a frakció irányítja mostantól azt a régiót. Majd a régióban lévő összes követőt rakd vissza a régióból a készletbe.

Ha a frakciók között egyenlőség van, vagy nincsenek ott frakciók, a régió **instabillá** válik. Tegyél egy instabilitáskorongot a régióba. Majd a régióban lévő összes követőt rakd vissza a készletbe. *Ha három instabilitáskorong van a táblán, a játék idő előtt, francia invázióval ér véget.*

Végül fordítsd képpel lefelé a vitatott régió régiókártyáját. A játék innen a szokásos módon folytatódik, vagyis a következő játékos végrehajtja a fordulóját.

Akciók végrehajtása

A játék során akciót fogsz végrehajtani, hogy a táblára követőket helyezz le, mozgass és távolítsd el róla. Ezáltal tudod befolyásolni, hogy melyik frakció kapja meg az egyes régiók feletti irányítást a hatalmi harcok során, az érdekednek megfelelően módosítva a táblát.

Egy akció végrehajtásához ki kell játszanod egy kártyát a kezedből, és alkalmaznod annak hatását. Az egyes akciókártyák hatása a következő oldalakon látható. Akcióidnak nem kell az aktuálisan vitatott régiót befolyásolniuk.

Amikor egy akciót alkalmazol, soha nem helyezhetsz le vagy mozgathatsz követőket **irányított régiókba**: vagyis olyan régiókba, amelyeken van irányítás- vagy instabilitáskorong. *Amint egy régió hatalmi harca elrendeződött, annak lojalitása a játék végéig már nem fog megváltozni.*

Amikor befejezted egy akciót alkalmazását, a kártyát képpel felfelé rakd magad elé egy dobópakliba, úgy, hogy csak az éppen végrehajtott akciód legyen látható. A saját dobópaklidban lévő többi kártyát bármikor megnézheted, de más játékosok dobópakliját nem tudod megvizsgálni.

Amint egyszer kijátszottál egy akciókártyát, nem tudod azt újra felhasználni. Ez azt jelenti, hogy egy játékban legfeljebb nyolc akciót tudsz végrehajtani.

KÖVETŐK UDVARBA HÍVATÁSA

Egy akció végrehajtása után azonnal az udvarba **kell** hívatnod egy követőt. Ehhez válassz ki bármelyik régióból bármelyik követőt, és helyezd magad elé.

Olyan régióból is **tudsz** választani követőt, amelyet nem érintett az akciód.

A készletből **nem tudsz** követőt választani. Annak egy régióból kell érkeznie.

Egy követő udvarodba hívatása erősíti az igényedet arra, hogy a játék végén egy frakció választott uralkodója legyél, ám befolyásolhatja az adott régióban folyó hatalmi harc kimenetelét is!

RÉSZLEGES AKCIÓK

Amikor egy akciót alkalmazol, akkor annak hatását teljes egészében végre kell hajtani, ha tudod. Ha nem lehetséges a hatását teljes egészében alkalmazni, akkor a lehető legteljesebb mértékben alkalmaznod kell.

Akkor is végrehajthatsz egy akciót, ha képtelen vagy annak minden vagy valamelyik hatását elvégezni. Ettől egy követőt még mindig az udvarba kell hívatnod.

A JÁTÉK VÉGE

A játék végének elérése

A játék vagy a francia invázióval, vagy az új uralkodó megkoronázásával ér véget. Hogy ki nyer, az attól függ, hogyan ér véget a játék.

Ha mindhárom instabilitáskorong a táblán van, a játék **invázióval** azonnal véget ér.

Ha mind a nyolc hatalmi harc invázió nélkül rendeződik el, a játék **koronázással** ér véget.

Invázió

A franciák lerohanják Britanniát, és végül az a vezér megszerzi a trónt, aki képes egyesíteni a frakciókat, hogy ellenálljanak a megszállóknak.

Invázió esetén az a játékos nyer, akinek a legtöbb teljes készletnyi követője van. Egy készlet minden frakcióból egy-egy követőből áll.



Egy teljes készletnyi követő

Döntetlen esetén az a játékos nyer, aki legutoljára játszott ki egy akciókártyát.

A megszállókkal szembeni ellenálláshoz egy megfontolt vezérre van szükség!



Koronázás

A hatalomért folytatott küzdelem véget ér, és új uralkodót koronáznak. A leghatalmasabb frakció támogatását élvező vezér foglalja el a trónt.

A győzelemkártyát a **Koronázás** oldalával felfelé rakd a játékosok elé. A kártyán jelzett mezőkre állítsátok fel a három frakciót a hatalmuk szerint.

Az a frakció a leghatalmasabb, amelyik a legtöbb irányított régióval rendelkezik. Ha két frakció ugyanannyi régiót irányít, akkor az a frakció a hatalmasabb közülük, amelyik utoljára nyert meg hatalmi harcot. Mindig meg tudjátok állapítani, hogy melyik hatalmi harcra került sor utoljára, ha megnézik a táblán lévő régiókártyákat.

Koronázás esetén az a játékos nyer, akinek a leghatalmasabb frakcióból a legtöbb követője van az udvarban.

Döntetlen esetén az a játékos nyer közülük, akinek a második leghatalmasabb frakcióból a legtöbb követője van az udvarban.

Ha a játékosok még mindig döntetlenre állnak, az a játékos nyer közülük, aki először játszotta ki az összes akciókártyáját.

Az új uralkodónak döntőképesnek kell lennie ezután a káosz után!



A walesiek a leghatalmasabb frakció, így azt a játékost nyilvánítják győztesnek, akinek a legtöbb walesi követője van az udvarban.

Ha a játékosok között a legtöbb walesi követő tekintetében holtverseny lenne, akkor az a játékos nyer, akinek a legtöbb skót követője van az udvarban.

JÁTÉK NÉGY JÁTÉKOSSAL

Csapatmunka

Négy játékos esetén alakítsatok kétfős csapatokat, amiben a veled szemben ülő játékos lesz a csapattársad.

A csapattársaddal nem beszélheted meg a taktikát vagy a stratégiát, és nem mutathatjátok meg egymásnak az akciókártyáitokat.

A játékmenet a szokásos módon zajlik, minden játékos a saját udvarába hívhatja a követőit. A játék invázióval vagy koronázással ér véget, de a végeredmények kissé eltérnek:

Invázió

Ha a játék invázióval végződik, akkor egyesítsd a saját és a csapattársad udvarában lévő összes követőtöket.

Invázió esetén az a csapat a győztes, amelyik a legtöbb teljes készletnyi követővel rendelkezik. Egy készlet minden frakcióból egy-egy követőből áll.

Döntetlen esetén az a csapat nyer, amelyik utoljára játszott ki akciókártyát.

Koronázás

Ha a játék koronázással végződik, tartsd külön a követőidet a csapattársad követőitől.

A győzelemkártyát a *Koronázás* oldalával felfelé rakd az asztalra, és a normál játékban megszokott módon határozzátok meg a frakciók hatalmát.

Koronázás esetén az a játékos nyer, akinek a leghatalmasabb frakcióból a legtöbb követője van az udvarban, és a csapattársa is nyer vele. A megkoronázatlan játékos a trón mögötti hatalom lesz.

Döntetlen esetén az a játékos nyer közülük, akinek a második leghatalmasabb frakcióból a legtöbb követője van az udvarban (és a csapattársa vele).

Ha a játékosok még mindig döntetlenre állnak, az a csapat nyer, amelyik először játszotta ki az összes akciókártyáját.



AZ AKCIÓKÁRTYÁK



SKÓT TÁMOGATÁS

Helyezz le két skót követőt a készletből egy olyan régióba, amely egy skótok által irányított régióval határos.

Ha Moray-ben nincs irányítás- vagy instabilitáskorong, akkor ehelyett lehelyezheted a követőket egy Moray-vel határos régióba.

Mindkét követőt ugyanabba a régióba kell lehelyezned. Ha a készletben kettőnél kevesebb skót követő van, akkor annyi követőt helyezz le, amennyit tudsz.



WALESI TÁMOGATÁS

Helyezz le két walesi követőt a készletből egy olyan régióba, amely egy walesiek által irányított régióval határos.

Ha Gwyneddben nincs irányítás- vagy instabilitáskorong, akkor ehelyett lehelyezheted a követőket egy Gwyneddal határos régióba.

Mindkét követőt ugyanabba a régióba kell lehelyezned. Ha a készletben kettőnél kevesebb walesi követő van, akkor annyi követőt helyezz le, amennyit tudsz.



ANGOL TÁMOGATÁS

Helyezz le két angol követőt a készletből egy olyan régióba, amely egy angolok által irányított régióval határos.

Ha Essexben nincs irányítás- vagy instabilitáskorong, akkor ehelyett lehelyezheted a követőket egy Essexel határos régióba.

Mindkét követőt ugyanabba a régióba kell lehelyezned. Ha a készletben kettőnél kevesebb angol követő van, akkor annyi követőt helyezz le, amennyit tudsz.



GYÜLEKEZÉS

Helyezz le egy skót, egy walesi és egy angol követőt a készletből bármelyik régióba vagy régiókba.

A követőket ugyanabba a régióba vagy különböző régiókba is lehelyezheted. Ha egy adott frakció követői nincsenek

a készletben, ne helyezz le egy követőt sem az adott frakcióból. A többi frakció követőit így is helyezd le, ha tudod.

A játékot két Gyülekezés kártyával kezded.



TÁRGYALÁS

Cseréld fel bármelyik két képpel felfelé lévő régiókártya helyzetét. Helyezz egy tárgyaláskorongot a felcserélt kártyák egyikére.

Nem tudsz fel cserélni olyan régiókártyákat, amelyek képpel lefelé vannak fordítva, vagy

amelyeken tárgyaláskorong van.

Ha kettőnél kevesebb felcserélhető régiókártya van, ennek az akciónak nincs hatása.



MANÓVER

Cseréld fel egy követőt (bármelyik régióban) egy bármelyik másik régióban lévő követővel.

Ugyanazon frakcióhoz tartozó követőket is felcserélhetsz. *Ennek ugyan nincs hatása, de egy követőt továbbra is hívatnod kell az udvarba.*

Ha van legalább egy olyan hely, ahol meg tudod tenni a cserét, akkor meg kell tenned. Ha nincsen, ennek az akciónak nincs hatása.

Nem tudsz egy Manóver akciót egy másik játékos által végrehajtott Manóver akció visszavonására használni, **hacsak** az eredeti Manóver akció óta legalább egy másik akció is végre nem lett hajtva.



KICSELEZÉS

Cseréld fel bármelyik régióból egy követőt egy azzal határos régióban lévő két követővel.

Ugyanazon frakcióhoz tartozó követőket is felcserélhetsz

Ha van legalább egy olyan hely, ahol a cserét teljes egészében meg tudod tenni, akkor meg kell tenned. Ha nincsen, akkor egyetlen követőt kell felcserélned egy azzal határos régióban lévő egyetlen követővel. Ellenkező esetben ennek az akciónak nincs hatása.

Nem tudsz egy Kicselezés akciót egy másik játékos által végrehajtott Kicselezés akció visszavonására használni, **hacsak** az eredeti Kicselezés akció óta legalább egy másik akció is végre nem lett hajtva.

RAVASZ AKCIÓK

A tavasz akciók csak a haladó játékban használatosak.



KÉMKEDÉS

Alkalmazd egy másik játékos dobópaklijának tetején képpel felfelé lévő akciókártya hatását.

Ez az akció az általad választott akció pontos másolatának számít. A részleges akciókra a normál szabályok vonatkoznak.



RAJTAÜTÉS

Helyezz le két skót követőt a készletből egy régióba, majd rakj vissza egy követőt abból a régióból a készletbe.

Az akció minden hatását ugyanabban a régióban kell alkalmaznod.

A készletbe visszarakott követő lehet az egyik általad lehelyezett követő is.

Ha két skót követőnél kevesebb van a készletben, akkor annyi követőt helyezz le, amennyit csak tudsz.



MENETELÉS

Mozgass két követőt egy régióból egy azzal határos régióba.

Mindkét követőt ugyanabba a régióba kell mozgatnod.

Ha van legalább egy olyan hely, ahol tudsz két követőt mozgatni, akkor ezt kell tenned. Ha nincsen, akkor egy követőt kell mozgatnod, ha tudsz. Ellenkező esetben ennek a kártyának nincs hatása.



ÖSSZEESKÜVÉS

Ezt az akciót a játék során nem tudod végrehajtani.

A játék győztesének meghatározásakor fedd fel ezt a kártyát. Ez egy általad választott frakció követőjének számít.

Ha a játék koronázással végződik, és a két leghatalmasabb frakció közötti döntetlenben te is szerepelsz, megnyered a játékot. Ez felülírja a döntetlen eldöntésének (az a játékos, aki először játszott ki az összes akciókártyáját) normál szabályát.



SEGÍTSÉG

Keresd meg a készletben legtöbb követővel rendelkező frakciót. Helyezz le két követőt ebből a frakcióból bármelyik régióba.

Mindkét követőt ugyanabba a régióba kell lehelyezned.

Ha egynél több frakciónak van ugyanannyi követője a készletben, válassz egyet a döntetlenben szereplő frakciók közül, és helyezd le annak két követőjét.



BEFOLYÁSOLÁS

Cserélj fel bármelyik régióból egy angol követőt egy másik régióban lévő két nem angol követővel.

A nem angol követők lehetnek azonos vagy különböző frakciókból.

Ha van legalább egy olyan hely, ahol a cserét teljes egészében meg tudod tenni, akkor meg kell tenned. Ha nincsen, akkor egy angol követőt egy nem angol követővel kell felcserélned. Ellenkező esetben ennek az akciónak nincs hatása.



VITA

Cserélj fel bármelyik régióból egy walesi követőt egy másik régióban lévő két nem walesi követővel.

Ha van legalább egy olyan hely, ahol a cserét meg tudod tenni, akkor meg kell tenned. Ha nincsen, ennek az akciónak nincs hatása.



RENDELET

Cserélj fel bármelyik régióból két skót követőt egy határos régióban lévő két nem skót követővel.

A nem skót követők lehetnek azonos vagy különböző frakciókhoz tartozók.

Ha van legalább egy olyan hely, ahol a cserét teljes egészében meg tudod tenni, akkor meg kell tenned. Ha nincsen, akkor egy skót követőt két nem skót követővel kell felcserélned, vagy két skót követőt egy nem skót követővel. Ha nem tudsz így tenni, akkor egy skót követőt kell felcserélned egy nem skót követőre. Ellenkező esetben ennek az akciónak nincs hatása.



ELLENÁLLÁS

Helyezz le két nem skót követőt a készletből bármely olyan régióba, amely egy skótok által irányított régióval határos.

Ha Morayban nincs irányítás- vagy instabilitáskorong, akkor helyett a követőket lehelyezheted

egy Moray-vel határos régióba.

Mindkét követőt ugyanabba a régióba kell lehelyezned. A nem skót követők lehetnek azonos vagy különböző frakciókhoz tartozók.



LECSILLAPÍTÁS

Rakj vissza egy walesi követőt a készletbe bármely olyan régióból, amely egy walesiek által irányított régióval határos. Ezután helyezz le két követőt a készletből az adott régióba.

Ha Gwyneddben nincs irányítás- vagy instabilitáskorong

korong, akkor helyett egy Gwynedddelel határos régióban is elvégezheted ezt az akciót.

Mindkét követőt ugyanabba a régióba kell lehelyezned, ahonnan a walesi követőt elvetted. A követők lehetnek azonos vagy különböző frakciókhoz tartozók. Az egyik vagy mindkét lehelyezett követő lehet walesi is. Ha nincs walesi követő egy megfelelő régióban, akkor csak helyezz le két követőt a készletből egy megfelelő régióba. Ellenkező esetben ennek az akciónak nincs hatása.



ELNYOMÁS

Rakj vissza egy angol követőt a készletbe bármely olyan régióból, amely egy angolok által irányított régióval határos. Majd rakj vissza egy másik követőt a készletbe az adott régióból. Majd helyezz le egy követőt a készletből arra a régióra.

Ha Essexben nincs irányítás- vagy instabilitáskorong, akkor helyett egy Essexel határos régióban is elvégezheted ezt az akciót. A követőt ugyanabba a régióba kell lehelyezned, ahonnan a két követőt elvetted. A lehelyezett követő lehet angol is.

Ha nincs angol követő egy megfelelő régióban, akkor csak rakj vissza egy másik követőt a készletbe, és helyezz le egy követőt a készletből egy megfelelő régióba. Ha nincsenek követők egy megfelelő régióban sem, csak helyezz le egy követőt egy megfelelő régióba. Ellenkező esetben ennek az akciónak nincs hatása.



TOBORZÁS

Rakj vissza egy skót követőt a készletbe bármely olyan régióból, amely egy skótok által irányított régióval határos. Ezután helyezz le két követőt a készletből az adott régióba.

Ha Moray-ben nincs irányítás- vagy instabilitáskorong, akkor helyett egy Moray-vel határos régióban is elvégezheted ezt az akciót.

Mindkét követőt ugyanabba a régióba kell lehelyezned, ahonnan a skót követőt elvetted. A követők lehetnek azonos vagy különböző frakciókhoz tartozók. Az egyik vagy mindkét lehelyezett követő lehet skót is. Ha nincs skót követő egy megfelelő régióban, akkor csak helyezz le két követőt a készletből egy megfelelő régióba. Ellenkező esetben ennek az akciónak nincs hatása.





Játéktervezés: Peer Sylvester

Illusztráció: Benoit Billion

Játékfejlesztés: Filip Falk Hartelius és Anthony Howego

Grafikai tervezés: Steven Meyer-Rassow

Először 2020-ban jelent meg Nagy-Britanniában az OSPREY GAMES kiadónál.

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

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

Az OSPREY GAMES az Osprey Publishing Ltd. védjegye

© Peer Sylvester, 2020. Ez a kiadás © 2020 Osprey Publishing Ltd

Minden jog fenntartva.

www.ospreygames.co.uk

További információért vagy cserealkatrészekért küldj e-mailt az

info@ospreygames.co.uk címre.

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

Magyarra fordította és szerkesztette: Hipszki László - 2021.12.03 - v1.0