



MARK SWANSON

FEUDUM

WINDMILLS & CATAPULTS

A RIVETING & RAMBUNCTIOUS
REGION TILE EXPANSION FOR 2-6 PLAYERS

Ilyen nincs, ez felháborító! Egyre több idegen nép vándorol a környékre, és egyre kevesebb mozgástér marad a számodra. És hogy még rosszabb legyen a

helyzet, szélmalmok és katapultok nőnek, akár a gombák. Ez már mindennek a teteje! Nem éppen arra készülsz, hogy harc nélkül meghunyászkodj.

TARTOZÉKOK



3 munkás



4 játékoskorong/várnagy



20 befolyásjelző



8 régió-/tájlapka



4 királyivégzés-kártya



11 akciókártya



1 játékoserszény



3 szabálykönyv,
3 összefoglaló-kártya
(német, francia, angol)



1 szélmalom

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Cseréljétek ki az alapjáték azon régió-/tájlapkait minden korszaknál, amelyekből kettő van, a 8 új lapkára, így minden korszaknak 6 egyedi tájlapkája lesz.



2. Keverjétek meg és rendezétek el a régió-/tájlapkákat az alapjáték előkészületeinél leírt módon.



3. Ha 6 játékos játszik, lesz egy 6. jelzősor is a Lovagok Céhén. Ez a játékos a borospince padlójának patkányhoz közeli részén fog ként tárolni.

4. A plusz királyivégzés-kártyákat keverjétek a pakliba.

A KIEGÉSZÍTŐ JÁTÉKMENETE

Ez a kiegészítő új lapkákat és/vagy egy **6. játékos** ad a játékhoz.

Szélmalomlapka

A **szélmalomlapka** lehelyezése után az újratöltés alatt a széljárás a te malmodra hajtja a vizet, és lehetővé teszi, hogy begyűjts három különböző árut (étel, fa, vas, kén, salétrom) BÁRMELYIK régióból. Ezeket helyezd erre a lapkára. Nem gyűjthetsz be árut másik tájlapkáról. Ha lehetetlen különböző árukat begyűjteni, akkor begyűjthetsz azonos típusúakat is. Ha nincs elég begyűjthető áru, találmomra húzz a tarisznnyából. Az alapjátékhoz hasonlóan itt is dönthetsz:

azonnal elveszed az árukat (egyet az uralkodónak adva), vagy a lapkán hagyod őket.

Megjegyzés: Az első játékos, aki lehelyez egy ilyen lapkát, tegye mellé dekorációnak a **szélmalmot**.



Katapultlapka

A **katapultlapka** lehelyezése után az újratöltés alatt helyezz egy salétromot a tarisznnyából a katapultra, ha még nincs rajta.

A játékos munkás, szörny vagy hűbértartok megtámadásánál két mezőnyi távolságra "lőheti ki" a lövedéket (szárazföldi útvonal vagy hajóútvonal mentén), és +1-et hozzáadhat a támadóerejéhez. Használat után a salétrom visszakerül a tarisznnyába. A +1 támadóerő a fegyverkártyán és/vagy a normál salétrom-módosítókön felül is hozzáadható. **Megjegyzés:** A többi tájlapkától eltérően a **katapultlapka** csak akkor töltődik újra, ha előzőleg használva volt, és a rajta lévő salétromot **NEM** lehet ellopni.



Pontozás

Minden egyes korszak kezdetén az a szélmalomlapka, illetve katapultlapka, melyen legalább egy áru van **4 tiszteletpontot** ér. Máskülönben **2 tiszteletpont** jár érte.

A TÖRTÉNET FOLYTATÓDIK...

Ahogy a király nagylelkűsége növekedett, a királynő cselszövése szintén.

Egy sötét éjjel, Anne királynő kipróbálta az ellopott alkímistaképletet házi kigyóján, és könnyörtelenül csodálta, ahogy az arannyá változik. "Drága uram lészen a következő!", suttogta, markába ragadva a kigyó aranyozott nyakát. Ezen



az éjszakán a királynő meggyőzte a királyt, hogy kísérje őt el egy királyi hajókázásra. Ahogy magánhajójuk alkonyatkor elindult, a **királyi kupában** lévő bort a szentségtelen főzzettel fűszerezte meg. Királyát a holdfényes tengerrel szemben állva puhígtatta. "Szerelmünkre!" motyogta, majd figyelte, miként merevedik arannyá pillantása.



A királynő megszilárdult áldozatait egy régi pajta padlására rejtette. De a következő nap hajnalán, a parasztlány, Miss Allison észrevett valamit a szénában, miközben a csirkéit gondozta.

A szalakat félretolva szemei kitágultak, mikor meglátta egy kígyó és a király aranszobrait!

Hirtelen, a kígyó kitört börtönéből, eliramodott a közeli legelőre, és elnyelt egy egész tehenet. Elszörnyedve figyelte a szélmalom körül szélvészfént növekedő kígyót, majd ahogy elcsúszik a tenger felé. Mielőtt eltűnt volna a víz alatt, egy furcsán kiejtett hangot sziszegett: „**Leumass.**”

Nagyon sietve, Miss Allison a legközelebbi helyőrséghez rohant, ahol megzavarta Sir Marcust a katapultos gyakorlatozása közepette.



A lovag követte őt a pajtába, ahol egy halom aranytörmeléket látott – megjegyezvén, hogy több fémszilánk is a király arcának pontos körvonalait követi. Hirtelen, a föld megremegett, és ahogy felpillantottak, egy újabb szörnyűséges látvány tárult elébük: Egy óriási behemót lapátolta fel a bárányokat, majd hajította őket a szájába. Felismerve a király járását, a lovag felkiáltott: “Daniel királyt bizonyosan megbabonázták!” Miss Allison ünnepélyesen hozzátette: “Amíg vissza nem fordítjuk ezt a gonosz varázst, a lényt a továbbiakban csak úgy hívják: „**Leinad**”.

...A történet folytatódik a **Seals & Sirens** kiegészítőben.

KIRÁLYI VÉGZÉSEK

Meghatalmazás (kijátszható egyszer bármikor)

Okirat (kijátszható a játék végén)



Ha szélmalom- vagy katapultlapkát gondozol: Helyezz **1 királyi pecsétet** jobbágyod alá “királyi védelemként” (a készletből húzd.)



A játék végén **1** vagy **2** szélmalom- és/vagy katapultlapka gondozásáért: **5/9 tiszteletpont.**