

# Lords of Xidit



„Korszakokkal ezelőtt, még mielőtt a világ világ lett volna, és az ember álmodozni kezdett, mielőtt az első varázslatokat szőtték, semmi nem létezett, csak a káosz és a pusztulás. Végül az igazságos és kegyelmes öreg istenek legyőzték a világegyetemet uraló sötétséget, és egy megszentelt urnába zárták.

Azt mondják, azon a napon kezdődött az emberek uralma.

A legenda szerint az utolsó isten, aki délről idefent járt, a lezárt urnát az Emberek Királysága, a későbbi Xidit első Nagy Varázslójának gondjaira bízta.

Azt mondják, az urna fedelét egyszer, csak egyetlen egyszer Onys városában kicsit megemelték... A várost feldúlták, és amikor a fenyegetést végül visszaverték, az urnát újra lepecsételték, és elvitték messzire, a Sors Templomába, a királyság legtávolabbi vidékére.

Évszázadok teltek el, és a Déli sereget fokozatosan elfelejtették... mígnem egy végzetes napon a világ egyensúlya ismét felborult.

Xidit békés Királysága éppen Xidit legbefolyásosabb Nagy Varázslója, Ragnor Nelfalo születésének 500. évfordulóját ünnepelte. Argosz örei, a Titkos Tanács és a Nemesek Házának tagjai mind-mind a Sors Temploma kertjében rendezett nyilvános ünnepség meghívottai között voltak.

A rendkívüli esemény tiszteletére megkondították az ünnepi Vigasságok Harangját. Ahogy a harang kristálytisza hangja felcsendült, a templomajtók darabokra törtek, és sötét köd áradt ki, beárnyékolva a királyság minden zugát.

Így történt, hogy a Déli sereg másodjára is felébredt. A káosz követe megfertőzte a teremtmények szívét az egész földön, felébresztve a legsötétebb ösztöneiket. Abban a vágyukban, hogy az értelem és rend minden formáját elpusztítsák, gazdáik ellen fordultak és megtámadták az emberek városait. A túlterhelt varázslók és a megfélemlített katonák képtelenek voltak a királyság megvédésére, amely gyorsan rettegésbe és kétségbeesésbe sülyedt.

A Nemesek Háza volt a kétségbeesett emberek utolsó reménye, akik elküldték Idrakyst, sereget gyűjtsön és megerősítse az emberek szívét, hogy a birodalmat megvédjék komor sorsától.”

*Egy elfelejtett sereg krónikája, Pycatrix, Vol. 1.*



## A játék áttekintése

A játékosok feladata, hogy beutazzák Xidit Királyságát, bátor katonai egységeket toborozzanak, megsabadítsák a városokat a sötét fenyegetéstől, és a Királyság megmentőivé váljanak. A bátorság, találékonyság és merészség elnyeri jutalmát, és a jövő nemzedéke dicső énekeket zeng majd róluk.





## A játékelemek

70 egységábu 5 különböző típusban:

- 18 **parasztmilícia**
- 16 **íjász**
- 14 **gyalogos egység**
- 12 **pap**
- 10 **csatamágus**

Ezen egységek toborzása után a játékosok elháríthatják a városokkal szembeni veszélyt.



75 **Mágustoronyszint** (minden színből 15: kék, piros, zöld, sárga és fekete). Ezek a torony-szintek jelképezik a játékosok befolyásszintjét a mágikus közösségre a játék végén.



60 **aranyérme** 1, 2 vagy 5 értékű. Ezek az érmék a játékos gazdagságát mutatják a játék végén.



100 **bárdjelző** (minden színből 20: kék, piros, zöld, sárga és fekete). Ezek a jelzők mutatják a játékosok hírnevét a játék végén.



3 **értékeléslapka** Ezeket a jelzőket arra használjuk, hogy a játék végén kijelöljük a győztest.



39 **városlapka**, ami áll egy 18 lapkás szimbólummal jelölt készletből a három fős játékhoz, és egy 21 lapkás készletből a négy és öt fős játékhoz.

- Amikor az előlapjuk látszik, **toborzáslapkaként** utalunk rájuk, és mutatják a toborzandó egységeket.

- Amikor a hátlapjuk látszik, **veszélylapkaként** utalunk rájuk, és mutatják a várossal szembenálló veszélyt, és az adott várost érintő veszély elhárításához szükséges egységeket, valamint az elérhető jutalmakat.



3 JÁTÉKOS

**ELEJE**  
TOBORZÁSLAPKA

**HÁTA**  
VESZÉLYLAPKA



4-5 JÁTÉKOS

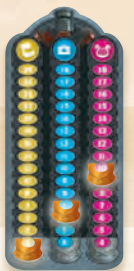
**ELEJE**  
TOBORZÁSLAPKA

**HÁTA**  
VESZÉLYLAPKA

19 1 **játéktábla**  
(leírás a 4. oldalon)

1 statisztajátékos-tábla, 3 statisztajátékos-jelzővel , amit a 3-fős játékban kell használni.

18



18

16

17

19

12

1

2

3

4

5



# Lords of Xidit

1 **Bástya** (össze kell rakni). A játéktábla központi régiójában kijátszott bárdjelzők a bástyába kerülnek.

17



2



16 1 fa évjelző



8

11

10

4

15

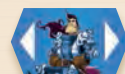
2 **Ürességjelző**. Ezek a jelzők mutatják, mely régiók nem elérhetőek három fős játék vagy rövid játék alatt.



14

18 **pontjelző** (minden színből 3: kék, piros, zöld, sárga, fekete és szürke - statisztajátékosnak). A játék végén ezen jelzők mutatják a játékosok vagyonát, a Királyságban élvezett hírnevüket és a mágikus közösségre ható befolyásszintjüket.

- Amikor az előlapjuk látszik, **aktívjátékos-pontjelzőként** utalunk rájuk.
- Amikor a hátlapjuk látszik, akkor **kiesettjátékos-pontjelzőként** utalunk rájuk



**ELEJE**  
AKTÍVJÁTÉKOS-PONTJELZŐ



**HÁTA**  
KIESETTJÁTÉKOS-PONTJELZŐ

13

5 **parancsjelző**. Ezek a jelzők mutatják a parancsokat, amit a játékos már kiadott egy bizonyos kör során.



12

1 kezdőjátékos-jelző



11

5 **tervezéstábla** (össze kell rakni), mindegyiken hat tervezéstárca van. Ezen táblák rendeltetése, hogy a minden játékfordulóban a játékosok az Idrakysuknak adott hat parancsuk nyomkövessék.



7

6 **titánlapka** Ezek a Királyságot támadó, a játék alatt a titánok ébredése esemény hatására aktíválódó legendás teremtmények.



**ELEJE**  
SZUNNYADÓTITÁN-LAPKA



**HÁTA**  
TOMBOLÓTITÁN-LAPKA

- Amikor az előlapjuk látszik, akkor **szunnyadótitán-lapkaként** utalunk rájuk.
- Amikor a hátlapjuk látszik, akkor **tombolótitán-lapkaként** utalunk rájuk.

8

5 **paraván**. Ezek a paravánok lehetővé teszik, hogy a játékosok a játék alatt elrejtsek egységeiket, és aranyerméiket, valamint a bárdjelző készletüket.

9

3 **naptárlapka**. A rövidebb játékváltozatnál ezek a naptárlapkák kerülnek a játéktáblán lévő naptárra.



10

5 **Idrakys** és tartó. Ezek a kartonok jelképezik a játékosok által a játéktáblán irányított hősöket.





1 játéktábla, ami Xidit királyságát ábrázolja



- **Városok 1** 1-21-ig számozva. A játékosok a játék során bizonyos városokban egységeket toborozhatnak. A többi városnak egységekre van szüksége a veszély elhárításához.
- **Utak 2**, három különböző színben (fekete, piros és kék). Ezek az utak a városok között futnak, lehetővé téve, hogy a játékosok Xidit királyságában utazhassanak.
- **Kilenc régió 3** utakkal határolva. Bárdjelzők kerülnek ezekre a régiókra, ahogy a játékosok tetteinek híre terjed a királyságban. A központi régióba tett bárdjelzők titkosan kerülnek a bástyába 4. A lant szimbólum és a két kapcsolódó érték minden régióban megmutatja az adott régióban a játék végén szerezhető hírnévnövekedést, amit a legtöbb bárdjelzőt lerakó játékosok kapnak 5.
- **A sors ösvénye 6** két részre oszlik: a toborzássorra 7 (jobb oldalán a veszélylapkák dobópaklijával 8); és a veszélyssorra 9 (bal oldalán a toborzáslapkák dobópaklijával 10).
- **A laktanya 11**. A nem használt egységek kerülnek ide.
- **A Királyi Bank 12**. A nem használt aranyérmék kerülnek ide.
- **A Dicsőség csarnoka 13**. A Dicsőség csarnokát a játékosok a három értékelés során használják, hogy meghatározzák a játék végén a győztest.
- **A pontozósáv 14**. A pontozósáv mutatja az egyes játékosok vagyonát, a mágikus közösségekre ható befolyásszintjüket és a királyságban élvezett hírnevüket a játék végi három értékelésnél.
- **Titánok barlangja 15**. A hat szunnyadótitán-lapka a Titánok barlangjába kerül a játék elején.
- **A naptár**. A játék hosszú változata 12 fordulón át, a rövid változata 9 fordulón át tart. 16
- ▶ **A fa évjelző** mutatja az aktuális fordulót, amit a továbbiakban játékvének 17 hívunk.
- ▶ **A katonai összeírásra** négy játékevenként kerül sor. 18

"Xidit Királysága Bel'Liz kontinensének legnagyobb országa. A királyság a Nemesek Háza és a Rejtett Tanács gondnoksága alatt vált egységessé Frugalys 40-ben, és kilenc régióból és 21 nagyobb városból áll."

– Xidit geoarcaniája, Irame, 56. fejezet –





## Játékszabály

A következő leírás a játék hosszú változatára (12 játékév) vonatkozik. A rövid változathoz (9 játékév) szükséges módosítások és a három fős játékváltozat a 17-18. oldalon található részletesen.



### Egy négy vagy öt fős játék előkészületei

**1** Minden játékos választ egy színt, és elvesz a színének megfelelően 1 paravánt, 1 a tartójára helyezett Idrakyst, 1 tervezőtáblát, 20 bárdjelzőt (a paraván mögé rejti), 3 pontjelzőt, 15 mágustoronyszint-jelzőt, és 1 parancsjelzőt.

**2** Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére.

- Tegyétek az évjelzőt a játéktáblára nyomtatott naptár első négyzetére.
- Állítsátok fel a bástyát a központi régióban.



- Rakjátok a 70 egységet a laktanyára, és az aranyérméket tegyétek a Királyi Bankba.
- Tegyétek minden játékos pontjelzőjét a Dicsőség Csarnokának közelébe.
- Tegyétek a szunnyadótitán-lapkákat a Titánok Barlangjára. Véletlenszerűen tegyetek két 3 **2** szimbólummal jelölt lapkát a megjelölt helyekre. Ugyanezt tegyétek a 4 és 5 **2**-lel jelölt lapkákkal is.



**3** Négy vagy öt fős játéknál az 1-21-ig számozott városlapkákat használjátok.

Jegyezzétek meg, hogy a városlapkákra toborzáslapkaként utalunk, ha a toborzás oldalukkal felfelé vannak letéve, **1** és veszélylapkaként, ha a veszély oldalukkal felfelé vannak. **2**



„A Királyság összes városa közül, kétségtelenül a névadó főváros a legfenségesebb. Az emberek messze földről a csodájára járnak elefántszerű falainak, amiket a legenda szerint az öreg istenek faragtak ki.”

– A Traveler's Guide to Xidit, Ned'Mod, Volume III –

**4** Keverjétek meg a városlapkákat, és vegyetek ki belőle véletlenszerűen kétszer 5 lapkát, amik két öt-lapkás paklit alkotnak.

**5** Vegyétek el az egyik paklit, és az öt lapkáját (toborzásoldalával felfelé) tegyétek a játéktáblán a megfelelő városokra (a városzám mutatja ezt a lapkákon). Ezután tegyetek öt egységet (parasztmilíciát / íjászt / gyalogost / papot / csatamágust rá.

Ennek az öt egységnek meg kell egyeznie a toborzáslapkán lévő öt szimbólummal.

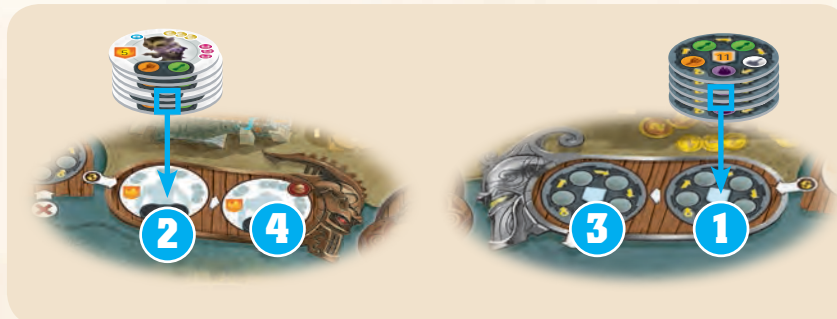


**6** Fogjátok a második öt lapkás paklit, és tegyétek az öt lapkáját (veszély oldalával felfelé) a játéktáblán a megfelelő városokra (a városzám mutatja ezt a lapkákon).

A játéktáblán most öt város van toborzáslapkával és öt egységgel, és öt város van veszélylapkával.

**7** Fogjátok a megmaradt városlapkákat és véletlenszerűen vegyetek ki öt darab közülük, és tegyétek a toborzás oldalal felfelé a játéktábla toborzáspakli-mezőjére egy pakliba. Ezek a lapkák alkotják a toborzáspaklit. **1**

A megmaradt lapkákat véletlenszerűen rakjátok egy pakliba a veszély oldalal felfelé, és tegyétek a játéktábla veszélypakli-mezőjére. Ezek a lapkák alkotják a veszélypaklit. **2**



A toborzássor a toborzáspakli-mezőből, és egy másik mezőből, a következő toborzáslapka-mezőből áll. **4** A veszélysor a veszélypakli-mezőből, és a következő veszélylapka-mezőből áll. **3**

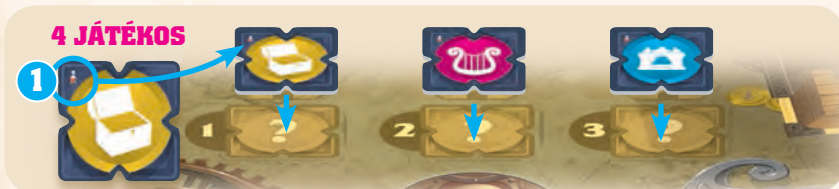


- 8 Vegyék el a toborzáspakli felső lapkáját, és tegyék a következő-toborzás-lapka mezőre **1**. Ez a lapka lesz a következő toborzáslapka. Ugyanígy a vegyék el a veszélypakli felső lapkáját, és tegyék a következő-veszély-lapka mezőre **2**. Ez a lapka lesz a következő veszélylapka.



A következőveszély-lapka és a következőtoborzás-lapka külön-külön megmutatja melyik toborzáslapka és melyik veszélylapka jelenik meg legközelebb az adott városban. Ezeket majd a toborzás- és a veszélypakli felső lapkái követik.

- 9 Fogjátok a három értékeléslapkát, és véletlenszerűen tegyék le a Dicsőség Csarnokának megfelelő mezőire. 4 fős játéknál minden lapka a oldalával felfelé kerüljön le. **1** Öt fős játéknál az első lapka a oldalával felfelé, a maradék lapkák a oldalukkal felfelé kerüljenek le. **2**



- 10 A kezdőjátékos-jelzőt a legöregebb játékosnak adjátok.
- 11 A kezdőjátékoskal kezdve minden játékos az óramutató járása szerint haladva rakja le egy általa választott városra (ami vagy tartalmaz városlapkát vagy nem) az Idrakysát.

**Megjegyzés:** Ennél a kezdeti lerakásnál a játékosoknak nem szabad az Idrakysüket már Idrakyst tartalmazó városba tenniük. Ez a kikötés nem érvényes a játék alatt.

„Idrakys: a Királyság öt főhercegségének (Rapha, Ombel, Ad Larian, Estoria és Xidit) egyikében első örökösként ismerik el - rendszerint a legidősebb fiú lesz az. Korai gyermekéveitől fogva egy Idrakys számos tárgyból elit képzésben részesül, mint például az udvari etikettben, harci jártásban, diplomáciában és a katonai stratégiában. Népszerű kifejezéssel: „Semmi sem lehet túl jó egy Idrakys-nak, még a tehetség sem”, vagy tágabb értelemben „Amit egy Idrakys akar, azt meg is szerzi”.“

– Nagy Xidit – hagyományosztóra –

## A játék menete

A játék 12 játékévre oszlik.

A játékosok minden játékév alatt hat parancsot adnak ki az Idrakysuknak. A játékosok Idrakysukat mozgásra, bátor katonák toborzására vagy egy várossal szembeni veszély elhárítására utasíthatják, ez utóbbiért a helyi uraságtól jutalmat kapnak. Egy veszély elhárításakor a játékos a három lehetséges jutalom közül kettőt választhat, növelheti a vagyonát, növelheti hírnevét a Királyságban, vagy növelheti a mágikus közösségre gyakorolt befolyását. A játék végén ezt a három szempontot kell figyelembe venni, sorra kiejtve a játékosokat, míg csak egy marad: a „Királyság megmentője”, akinek nevét visszahangozza majd az utókor...

## ELSŐ FÁZIS: TITKOS PARANCSONK

Minden játékos a tervezéstábláját használva megtervez hat parancsot, amiket az Idrakysának ad az aktuális játékévben. Az összes játékos egyszerre hajtja végre a tervezést, egymás előtt titokban tartva parancsaikat.

Ezeken a tervezéstáblákon hat tervezéstárcsa van, tárcsánként öt rányomtatott ikonnal. A játékosok a bal szélső tervezéstárcsát használják az első parancs kiadásához, majd ezt követve sorban a többi öt tervezéstárcsát, és végül a jobb oldalival fejezik be.

A játékosok négy parancstípust adhatnak ki az Idrakysuknak:

- Mozgás, a 3 útikon egyikének kiválasztásával. / / .
- Egy egység toborzása egy toborzáslapkát tartalmazó városban, az akcióikon kiválasztásával.
- Egy veszélylapkát tartalmazó várossal szembenálló veszély elhárítása, az akcióikon kiválasztásával.
- Várakozás, a várakozásikon kiválasztásával.



Peti éppen befejezte parancsai megtervezését az első játékévhez. Az első parancsa mozgatja az Idrakysát **1**; a második parancsával végrehajt egy akciót egy városban **2**; Peti harmadik parancsa mozgatja az Idrakysát **3**; a negyedik várakozás **4**; az ötödik egy akció végrehajtása egy városban **5**; és az utolsó mozgatja az Idrakysát **6**.





## MÁSODIK FÁZIS: PARANCSONK VÉGREHAJTÁSA

Amikor az összes játékos befejezte a játékvégre a parancsai tervezését, felfedik tervezéstáblájukat. A játékosok ezután a következők szerint végrehajtják a tervezett parancsokat. A kezdőjátékostól kezdve, és az óramutató járása szerint haladva, minden játékos végrehajtja az első tervezett parancsát.

Ennek megfelelően kell a megmaradt öt parancsot végrehajtani, minden parancsnál a kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járása szerint haladva tovább, mindaddig míg az utolsó játékos is végre nem hajtja a hatodik parancsát.

A parancsjelzők célja, hogy minden játékosnál azonosítani lehessen a legutóbb végrehajtott parancsot. Amint egy játékos végrehajt egy parancsot, le kell takarnia azt a parancsjelzővel a tervezéstábláján.



Alex most hajtotta végre a második parancsát. Letakarja azt a tervezéstábláján a parancsjelzőjével.

### Az Idrakys mozgatása

Ha a játékos a három útikont egyikét választotta a tervezéstárcsáján, akkor a választott színű út mentén kell Idrakysát egy szomszédos városba mozgatni. Minden tervezett mozgást végre KELL hajtani.



Andi Idrakysa az 5-ös számú városban van. A útikont választja, mivel Idrakysát a kék út mentén szeretné mozgatni a 12-es városba.

„Így indultak útnak az Idrakys hősök. Noha különböző ösvényeken haladtak, a Királyság megmentésének közös célján osztoztak... vagy esetleg örök dicsőséget akartak szerezni a családjuknak!”

– Barbanossa (Xidit nagy történéskének) évkönyve, 2. fejezet –

### Egy egység toborzása

Annak a játékosnak, aki tervezéstárcsáján az akcióikont választja, toboroznia kell egy egységet, ha Idrakysa egy toborzástárcsát tartalmazó városban van. A játékos elveszi az újonnan toborzott egységet a városról, és a paravánja mögé teszi.

Öt különböző erejű, különböző egységtípus van. A leggyengébb egység a parasztmilícia , egyre erősebbként követi őt az íjász , gyalogos , pap és végül a legerősebb egység a csatamágus .

Az egységek toborzásánál a következő két szabály alkalmazandó:

- **A játékosnak mindig a városban jelenlévő legkisebb erejű egységet kell toboroznia.**
- **Minden játékos játékevényként csak egy egységet toborozhat egy adott városból.**

Például, ha a játékos több egymást követő akcióparancsot adott egy, egy vagy több egységet tartalmazó városban lévő Idrakysának, akkor a játékos csak a legelső sikeres parancsával tud egységet toborozni, a többiért nem kap egységeket.



Móni az 5-ös városban toboroz egy egységet. A parasztmilíciát kapja meg, mivel ez a toborzástárcsán megtalálható leggyengébb egység.

„Órmester! Ne adj az Idrakysnak több csapatot, mint amennyit muszáj! Meg kell őrizniünk a város erőit arra az esetre, ha megtámadnak!”

– Raskadur, a Ram, akit "Colof fukar uraként" ismernek –

**Megjegyzés:** Lehet, hogy a toborzott egység nem az, amit a játékos szeretne, de mindenképp azt kell elvennie.

**Megjegyzés:** A játékosok hagyják figyelmen kívül az akcióparancsot , ha a toborzástárcsák már nincs ott a városban, amikor a játékos végrehajtja az akciót (kivéve egy tomboló titán megsemmisítésénél: lásd 13. oldalon).

### Egy veszély elhárítása

Ha a játékos a tervezéstárcsáján akcióikont választ, akkor el KELL hárítania egy várossal szembeni veszélyt, ha Idrakysa a veszélylapkát tartalmazó városban van, és a játékos paravánja mögött megvannak hozzá a szükséges egységek.



## Veszélylapkák



A következő információk találhatóak a veszélylapkán:

- 1 Ellenséges lények, amik a város körüli területeken kószálnak.
- 2 Az egységek, amikre a helyi uraságnak szüksége van a veszély elhárításához.
- 3 A három jutalomtípus, amit az uraság ajánl fel a város felszabadítójának.



## A szükséges egységek átadása

Egy veszély elhárításához a játékosnak a veszélylapkán látható összes egységet át kell adnia. A játékos a paravánja mögül veszi el az egységeket, megmutatja a többi játékosnak, majd visszateszi ezeket a laktanyába. Amikor egy játékos elhárít egy veszélyt, a felszabadított város urasága jutalmat ajánl fel.



Andi elvesz egy íjászt és egy csatamágust a paravánja mögül, megmutatja őket a többi játékosnak, majd visszateszi ezeket a laktanyába, mivel ezek az egységek voltak azok, amikre a városnak szüksége volt veszély elhárításához.




„– Örmester! Ne mondja nekem, hogy a seregét egy Arcano-pióca győzte le!  
– Nem egy, Milord... ezer volt belőlük.”  
– Beszélgetés Raskadur a Ram és nyálkaborított örmestere között –


**Megjegyzés:** Egy akcióparancs  a következő esetekben érvénytelen:

- Ha nincs már veszélylapka a városon, amikor a játékos végrehajtja az akcióját (kivéve egy tomboló titán megsemmisítése /13. oldal).
- Ha a játékosnak nincsenek birtokában (a paravánja mögött) a veszély megszüntetéséhez szükséges egységek.

Az akciót sikeresen végrehajtó játékos jutalmat választhat.

## A három jutalomtípus

A játékosok kettőt választhatnak a három lehetséges jutalomból. A város urasága három jutalomtípust ajánl fel a veszélyt sikeresen elhárító játékosnak. Ezeket a jutalmakat a veszélylapkán lévő    szimbólumok jelzik.


**Aranyérmék szerzése** : A játékos annyi 1-es értékű aranyérmét szerezhet, amennyi a veszélylapkán látható, ezeket a Királyi Bankból veszi el. Ezek az érmék a játékos paravánja mögé kerülnek, és titokban kell tartania a játék végéig.

A játékos a játék alatt bármikor átválthatja ezeket (például beválthat öt 1-es érmét egy 5-ös érmére).

A játékosok az aranyérméket arra használják a játék végén, hogy meghatározzák a játékosok vagyonát.



Ha Peti a veszély elhárításáért járó két jutalom egyikéként az aranyérméket választja, akkor a veszélylapka alapján öt aranyérmét kap.

**Bárdjelzők lerakása** : A játékos annyi bárdjelzőt vesz el -a megfelelő színű-, amennyi a veszélylapkán látható, és lerakja ezeket az Idrakys-szal szomszédos egy vagy több régióra. A központi régióban a bárdjelzők mindig titkosan a bástyába kerülnek.

A játékosok a bárdjelzőket arra használják a játék végén, hogy meghatározzák a játékosok Királyságban élvezett hírnévszintjét.

**Megjegyzés:** Az a játékos, aki már lerakta az összes bárdjelzőjét, már nem választhatja ezt a jutalmat.





Peti a helyi uraságnál a két jutalma egyikének a bárdok küldését választja, hogy a szomszédos régiókban dicsőítő énekek zengjenek róla. Négy bárdjelzőt tehet le az Idrakysával szomszédos régiókba, ahogy azt a veszélylapka mutatja. Ha úgy dönt, hogy valamennyi bárdjelzőt a központi régióba tesz, akkor azok a bástyába kerülnek, ahol a játék végéig rejtve maradnak.

**Mágustoronyszint építése** : A játékos annyi mágustoronyszintet vesz el, amennyi a veszélylapkán látható, és lerakja ezeket a város mellé a szimbólummal jelölt mezőre.

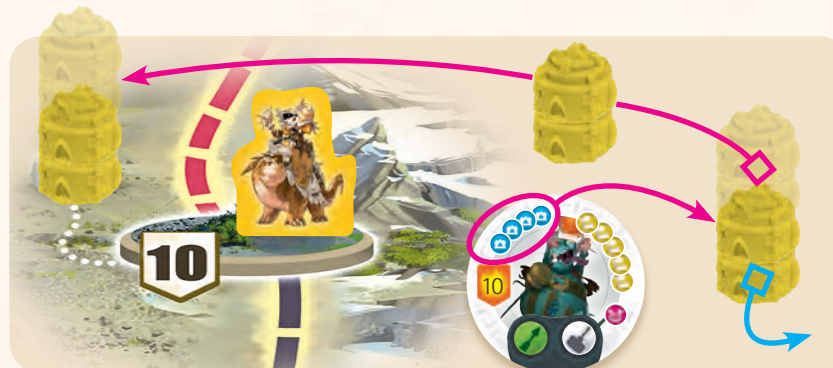


A mágustoronny építésekor a következő feltételeknek kell megfelelni:

- A mágustornokok nem lehetnek négy szintnél magasabbak.
- Városonként csak egy mágustoronny lehet.
- A játékos megnövelheti egy már létező, az Idrakysa által épített mágustoronny szintjeinek a számát egy másik veszély elhárításakor (azzal a feltétellel, hogy a magassági korlát négy szint).

Más szóval, egy városnak soha sem lehet egynél több mágustornya, és egy város mágustornya soha nem állhat különböző színű szintekből.

A játékosok a mágustoronny-szinteket arra használják a játék végén, hogy meghatározzák a játékosok mágikus közösségre kifejtett befolyásszintjét.



Andi a mágustoronny-szint építését választja. A veszélylapka lehetővé teszi, hogy legfeljebb négy saját színű szintet építsen az elfoglalt város melletti megjelölt mezőre. Már kétszintes tornya van ebben a városban, csak kettőt adhat hozzá a négy szintjéből, felhözva ezzel a tornyot a magassági korlátig. A másik két nem használt szint a saját készletében marad.

*„Vitéz Idrakys, köszönjük a segítségéd, mely lehetővé tette egy mágustoronny építését, amivel sokkal hatékonyabban védhetjük városunk. Bátorságod példa lesz és inspirálni fogja minden tanítványunkat.”*

– Rastascagne, Beau Bourg városának varázslója –

## ✦ Várakozás

A játékos a várakozásikont választva arra utasítja az Idrakyst, hogy ne mozogjon és ne hajtson végre akciót a jelenlegi helyszínén.

*„A mai türelmetlen világban a tökéletes alkalom kivárása páratlan erős jellemet igényel.”*

– Archmage Ragnor Nelfaronak, az Alabástrom prófétának tulajdonított aforizma –







## HARMADIK FÁZIS: GAZDÁLKODÁS A VÁROSLAPKÁKKAL

### A - A Toborzás- és veszélylapkák megújítása



#### ► Egy toborzás- vagy veszélylapka levétele a tábláról:

- Amikor egy játékos egy adott város utolsó egységét toborozza, akkor vegye le a toborzáslapkát a városról, és tegye a toborzás-dobópaklira **1**.
- Amikor egy játékos a szükséges egységek beadásával elhárít egy veszélyt, hogy megvédje a várost, akkor vegye le a veszélylapkát a városról, és tegye a veszély-dobópaklira. **2**

#### ► Új toborzás- és veszélylapka lerakása a táblára:

- Ha lekerül egy toborzás- vagy veszélylapka, akkor azonnal fel kell rakni egy másikat a táblára. Ha a toborzáslapka került le, akkor vegyék el a jelenleg a következőtoborzás-mezőn lévő lapkát **3**, és tegyék a játéktáblán a megfelelő városra. Hasonlóan, ha egy veszélylapka került le, akkor a következőveszély-mezőn lévő lapkát vegyék el. **4**
- Amikor az új veszélylapka a játéktáblára kerül, és egy vagy több szükséges egység nem elérhető a laktanyában, akkor a lapka nem lesz teljesen feltöltve. Ne töltsék fel az üres helyeket más típusú egységekkel.

#### ► A toborzássor és a veszélysor feltöltése:

- Amikor egy toborzáslapka egy városra kerül, akkor azonnal vegyék el a toborzáspakli felső lapkáját, és tegyék a következőtoborzás-mezőre.

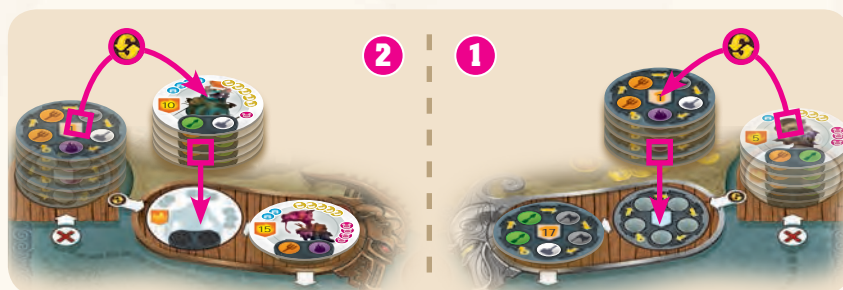


- Amikor egy veszélylapka egy városra kerül, akkor azonnal vegyék el a veszélypakli felső lapkáját, és tegyék a következőveszély-mezőre.



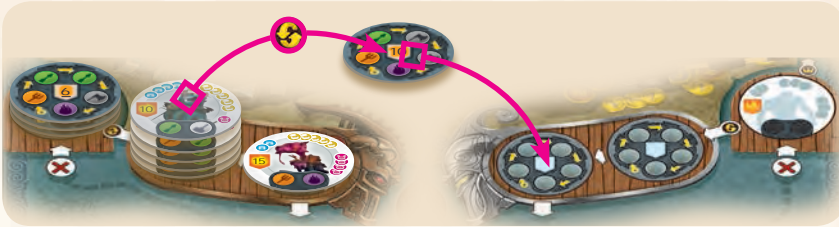
Ha a toborzás- vagy veszélypakli elfogy, akkor azt azonnal fel kell tölteni.

- Ha a toborzáspakli fogy el, akkor fogjátok a veszély dobópaklijából a lapkákat, és fordítsátok ezeket a toborzás oldalukkal felfelé. Ezek a lapkák alkotják az új toborzáspaklit. **1**
- Ha a veszélypakli fogy el, akkor a fogjátok a toborzás-dobópakli lapkáit, és fordítsák ezeket a veszély oldalukkal felfelé. Ezek a lapkák alkotják az új veszélypaklit. **2**

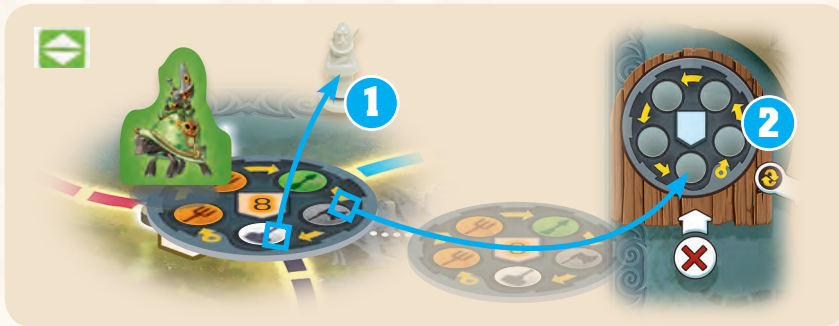


- Ha nincsenek lapkák a dobópaklik valamelyikében, amik az új toborzás- vagy veszélypaklit alkothatnák, akkor hagyjátok üresen a toborzáspakli- vagy a veszélypakli-mezőt.
- Ha nincs több lapka a toborzássorban, és a toborzáspaklit nem lehet feltölteni, akkor vegyék el a veszélypakli felső lapkáját, és tegyék a toborzás oldalával felfelé a következőtoborzás-mezőre.

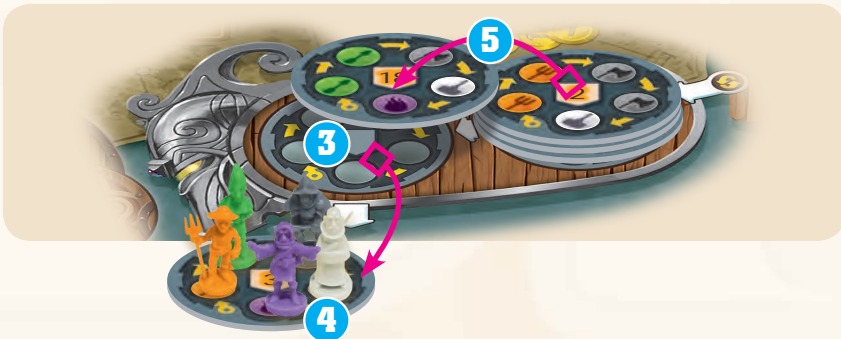




- Ha nincs több lapka a veszélysorban, és a veszélypaklit nem lehet feltölteni, akkor azonnal hajtsátok végre a Titánok ébredése és az Utánpótlás érkezése eseményt. A játék során többször is bekövetkezhet a Titánok ébredése és az Utánpótlás érkezése esemény.



Peti a 8-as városnál az utolsó megmaradt egységet toborozta a toborzáslapkáról.  
**1** A következő játékos parancsának végrehajtása előtt ezt a lapkát a toborzások dobópaklira kell tenni. **2**



Peti ezután elveszi a következő toborzáslapkát **3**, leteszi a megfelelő városra, és rárakja az öt megadott egységet **4**. Végül elveszi a toborzáspakli felső lapkáját, és leteszi a következő toborzás-mezőre. **5**



## Városlapkák – Előretervezés

A játékosok felkészülhetnek egy adott toborzás- vagy veszélylapka előkerülésére, és ennek megfelelően tudják kiadni a parancsot az aktuális játéknél. A játékosok a toborzássort és a veszélysort nézve láthatják, melyik toborzás- és veszélylapka lesz következőként lerakva a játéktáblára.



- 1** A 12-es lapka jelenleg a következőveszély-mezőn van, és ezért ez lesz a játéktáblára letett következő veszély. Móni reméli, hogy Peti vagy Andi elhárít a játéknél során egy veszélyt, minek következtében a 12-es lapka lekerül majd a játéktáblára.
- 2** Előre tervez, a hatodik parancsában utasítja az Idrakysát a 12-es várossal szembeni veszély elhárítására.
- 3** Ahogy azt helyesen feltételezte, a 12. veszélylapka valóban a játéktáblára került. Ezért a hatodik parancsa érvényes, lehetősége van a 12-es várossal szembeni veszély elhárítására.



## B – Titánok ébredése és az Utánpótlás érkezése

### Titánlapkák



**ELEJE**  
SZUNNYADÓTITÁN-  
LAPKA

**HÁTA**  
TOMBOLÓTITÁN-  
LAPKA

A titánlapkák kétoldalúak:

- Amikor az előlapjuk látható, akkor szunnyadótitán-lapkaként utalunk rájuk. A szunnyadótitán-lapkáknak nincs hatása a játékra.
- Amikor a hátoldaluk látható, akkor tombolótitán-lapkának nevezzük őket. A tomboló titánok új veszélyt jelentenek, amit a játékosok felszámolhatnak.

### Titánok ébredése

- 1 Ha nincs több lapka a veszélysorban, és nincs lehetőség a veszélypakli feltöltésére, akkor a Titánok ébredése esemény kerül végrehajtásra.



- 2 Fordítsátok meg az egyes titánpaklik tetején lévő szunnyadótitán-lapkát, hogy a tomboló titán oldala legyen látható.

- Ha van már egy vagy több tombolótitán-lapka egy vagy több titánpakli tetején, akkor ezeket hagyjátok ott. Csak a paklik tetején lévő szunnyadótitán-lapka fordul át. **1**
- Ha egy vagy több paklin nincs titánlapka a Titánok barlangjában, akkor abból a pakliból további szunnyadó titánok nem ébrednek fel. **2**

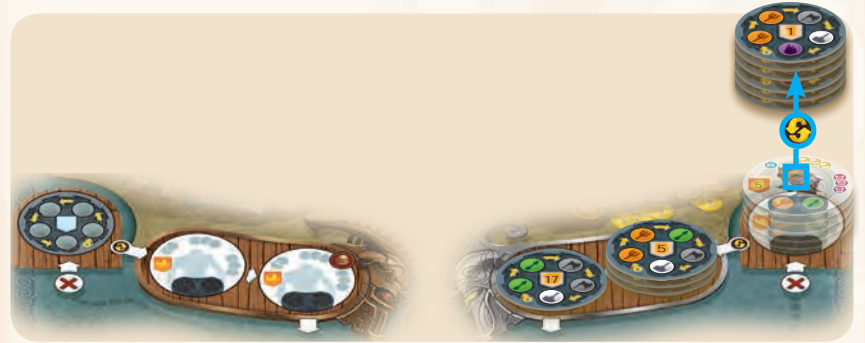


**Megjegyzés:** Az Utánpótlás érkezése esemény a titánpaklik állapotától függetlenül mindig rendszeresen bekövetkezik.

### Utánpótlás érkezése

Amikor ha a Titánok ébredése esemény bekövetkezik, az Utánpótlás érkezik a következők szerint:

- 1 Szedjétek össze a veszélydobópakli összes lapkáját, és fordítsátok meg ezeket.



- 2 Tegyétek a toborzáspakli megmaradt lapkáit ezen lapkák tetejére.



- 3 Vegyétek el az új pakli első két lapkáját, amiből egy új toborzáspaklit hozzatok létre. Tegyétek ezt a paklit a toborzáspakli-mezőre.

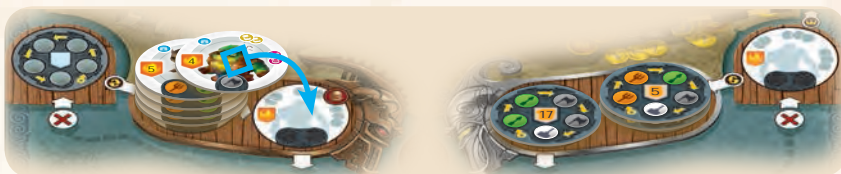
- 4 Keverjétek meg a megmaradt lapkákat, és fordítsátok át ezeket, így létrehozva az új veszélypaklit. Tegyétek ezt a paklit a veszélypaklimezőre.







- 5 Vegyék el a veszélypakli felső lapkáját, és tegyék a következőveszélymezőre.



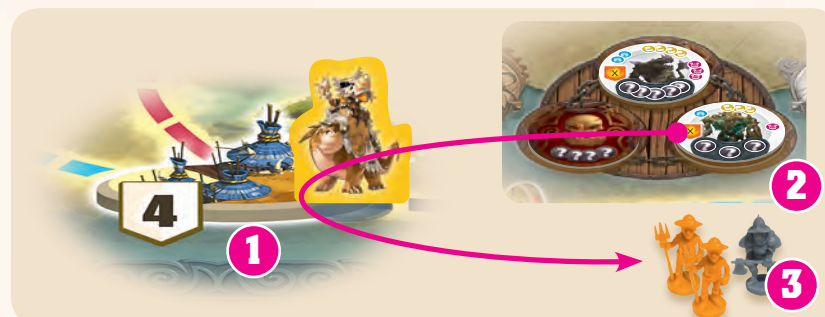
## Egy tombolótitán-lapka megsemmisítése

„Egyesek most is állítják, hogy óriás lények szunnyadnak mélyen Xidit lankái alatt, számúzve és bebörtönözve a föld mélyébe az idők hajnalától fogva. Egyetlen varázsló, még Arus, a Bukott sem járt sikerrel, hogy felrázza őket álmukból. Ha ilyen teremtmények tényleg léteznek, milyen félelmetes befolyása lehet rájuk a déli seregnék?”

– Eolis a Titkos Tanács ülésén, Daenerysben 15 –

Egy tombolótitán-lapka új veszélynek számít. A játékosok ugyanúgy semmisíthetik meg, mint egy veszélylapkát. A következő kivételeket kell figyelembe venniük:

- A tombolótitán-lapok nem tartoznak egy adott városhoz sem. Ezért bármelyik, már/még veszély- vagy toborzáslapok nem tartalmazó városból megsemmisíthetőek.
- Egy tombolótitán-lapka megsemmisítéséhez a szükséges egységek nincsenek meghatározva. A játékos a lapkán látható minden 2 ikon után elvesz egy általa választott egységet a paravánja mögül, és visszatesszi a laktanyába.
- Nem lehet egy veszélylapkát és egy titánlapkát, vagy több titánlapkát megsemmisíteni ugyanabban a városban, ugyanabban a játékévben.
- Amikor megsemmisül egy tombolótitán-lapka, akkor az kikerül a játékból, vissza kell tenni a dobozba.
- Ha nincs toborzás- vagy veszélylapka egy városban, amikor a játékos akciót hajt végre, de van még elérhető tombolótitán-lapka, akkor a játékosnak nem kötelező a titán megsemmisítése.



Andi a 4-es városban van, ami nem tartalmaz városlapkát. 1 Az adott városban ebben a körben még nem hajtott végre akciót. Az Idrakysának kiadott parancs az akció végrehajtása. 2 Két tombolótitán-lapka van a Titánok Barlangjában. Andi úgy dönt, megsemmisíti azt a titánt, amihez csak három egység szükséges. 3 Elvesz három, általa választott egységet a paravánja mögül, és visszatesszi ezeket a laktanyába. 4 A megsemmisített titánlapka kikerül a játékból, visszatesszi a dobozba.



## NEGYEDIK FÁZIS: KATONAI ÖSSZEÍRÁS

Egy-egy katonai összeírást kell végrehajtani a 4., 8. és 12. játékévben. Minden egységtípusnál a legtöbb rendelkező játékosok jutalmat kapnak a Királyság nemesi házáitól.

„Annak érdekében, hogy mindenki hozzájáruljon a birodalom megvédésének háborús terheihöz, ezennel elrendelem, hogy a Nemesek Háza és a Titkos Tanács ajánlja fel támogatását azon Idrakysoknak, akik jól gondoskodnak saját seregeikről.”

– 1.5 AC/DC rendelet, kiadva Barbarysban 76 –

Mind az öt egységtípus (parasztmilícia / íjász / gyalogos / pap / csatamágus) részt vesz az összeírásban.

Minden játékos titokban a kezébe vesz annyi egységet az első típusból (parasztmilícia), amennyit fel szeretne fedni a többi játékosnak. A játékosok nem kötelesek az összes egységük felfedésére.

Az összes játékos egyszerre kinyitja a tenyerét, megmutatva egységeit. Az adott egységtípusból legtöbbet megmutató játékos jutalmat kap.

A játékosok ugyanezt az eljárást ismételik meg a többi egységnél is.

**Megjegyzés:** Az egyes katonai összeírások után a megmutatott egységek visszatérnek a játékosok paravánjai mögé.







- A legtöbb parasztmilíciával rendelkező játékos egy 1-es értékű aranyérmét kap.
- A legtöbb íjással rendelkező játékos 2 darab 1-es értékű aranyérmét kap.
- A legtöbb gyalogossal rendelkező játékos lerakhat 1 bárdjelzőt az Idrakysával szomszédos egyik régióba.
- A legtöbb pappal rendelkező játékos lerakhat 2 bárdjelzőt az Idrakysával szomszédos egy vagy két régióba.
- A legtöbb csatamágussal rendelkező játékos hozzátehet egy szintet egy, már meglévő mágustoronyhoz, a szokásos magassági korlát betartásával.☐

**Megjegyzés:** Ha olyan játékos nyeri meg a csatamágus jutalmat, aki még nem épített mágustornyot, vagy a meglévő mágustornyai elérték a maximális szintmagasságot, akkor ezt a bónuszszintet paravánja mögé kell tennie. (ford. megj: csak itt van erre lehetősége, a veszély elhárításakor szerzett jutalomosztáskor nincs!) Amint a játékosnak lehetősége van ezt a szintet az Idrakysa által épített egyik mágustorony másik szintjéhez hozzáadni, akkor fel kell ezt tennie a játéktáblára.

Ha egy összeírás során a többséget nézve két vagy több játékos holtversenyben van, akkor mindegyikük szerez 1 aranyérmét, vagy letesz 1 bárdjelzőt, vagy 1 mágustorony szintet a nemesek háza által nyújtott jutalomtól függően.

**Megjegyzés:** A holtversenyben álló, bárdjelző lerakására jogosult játékosoknak a körsorrend (a kezdőjátékos-jelzőhöz legközelebbi játékos rakja le először a bárdjelzőjét) szerint kell letenniük bárdjaikat.



*Pisti, Peti, Móni és Andi végrehajtotta a papjaik összeírását. Pisti és Peti egyaránt egy papot mutatott, Andi egyet sem, Móni pedig kettőt mutatott. Mónié a többség, ezért összesen két bárdjelző lerakására jogosult, egy vagy két, az Idrakysával szomszédos régióba.*



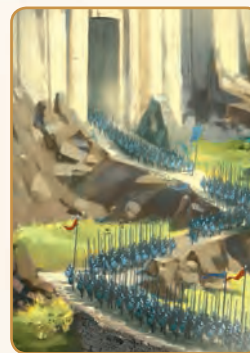
## ÖTÖDIK FÁZIS: A JÁTÉK VÉGE

Amikor a játékosok az aktuális játékévben az összes parancsukat végrehajtották, és a 4. és 8. évben az azt követő katonai összeírás is megtörtént, akkor lépjete az évjelzővel egy mezőt előre. A kezdőjátékos átadja a kezdőjátékos-jelzőt a tőle balra ülő játékosnak. Kezdődhet a következő játékév első fázisa.



## HATODIK FÁZIS: A JÁTÉK VÉGE

A játék a 12. játékév végén bekövetkező végső katonai összeírás után ér véget.



A játék végén három egymást követő értékelésre kerül sor. Minden értékelés rangsorolja a játékosokat vagy a vagyonuk, vagy a mágikus közösségre gyakorolt befolyásszintjük vagy a Királyságban élvezett hírnevük alapján. Egy játékos (vagy öt fős játékban két játékos) az első értékelés alatt kiesik. A második értékelés során a maradék játékosok közül még egy kiesik. Végül, de nem utolsó sorban, a harmadik értékelésnél a két túlélő játékosból esik ki egy. A versenyben benmaradó egyetlen játékos lesz a győztes.



## A három értékeléslapka

A Dicsőség Csarnoka három oszlopra van osztva, mindegyikhez tartozik egy értékeléslapka. ❶

Ez a három értékeléslapka:



Minden lapka fölött öt mező látható ❷. Ennek segítségével kell a játékosokat rangsorolni a három értékelés során.

**Megjegyzés:** A három végrehajtandó értékelés sorrendje minden játék elején véletlenszerűen van meghatározva.





## Az első értékelés

Nézzetek meg az első értékeléslapkát, és hajtsátok végre az első értékelést.

### Ha ez egy vagyontértékelés-lapka:

A játékosok vagyonát a játék alatt összegyűjtött aranyérmék összértéke adja.



Minden játékos a három aktívjátékos-pontjelzőjének egyikét használja, hogy a pontozósávon jelezze vagyona szintjét.

*„Xidit pénzügyi rendszere négy címleten alapul: az ón fityingen, az üvegdarabon, a kristálydíszen és a három, különböző típusú uralkodóérmén. Egy aranyérme 1000 fityinget ér.”*

– Misztikus közgazdaságtan – Bevételek és kiadások Xiditben –

### Befolyásértékelés-lapka esetén:

A játékosok mágikus közösségre gyakorolt befolyásszintjét a játéktáblára letett saját színű mágustoronyszintek száma határozza meg.

**Megjegyzés:** A játékos paravánja mögött lévő, a játék során nem lerakott (mert mindegyik mágustoronynak már megvolt a maximális négy szintje) összes mágustoronyszint figyelmen kívül marad a befolyás értékelésénél.



KÉK JÁTÉKOS TORNYAI A TÁBLÁN



10

KÉK JÁTÉKOS PONTJA

Minden játékos a három aktívjátékos-pontjelzőjének egyikét használja, hogy a pontozósávon jelezze befolyásszintjét.

### Hírnévértékelés-lapka esetén:

Az egyes játékosok Királyságban élvezett hírnevét a játéktábla bárdjelzőt tartalmazó régióinak vizsgálata alapján mérik fel. A bástya tartalma is felfedésre kerül.

Minden régiónál a legtöbb bárdjelzővel rendelkező játékos a régión látható pontjelzőn lévő két szám közül a nagyobbal megegyező pontot kapja. A második legtöbb bárdjelzővel rendelkező játékos a régión látható pontjelzőn lévő két szám közül a kisebbel megegyező pontot kapja.

- Ha az első helyen kettő vagy több játékos holtversenyben áll, akkor minden játékos a régión látható pontjelzőn lévő két szám közül a nagyobbal megegyező pontot kapja. Ha az első helyen holtverseny van, akkor a második helyért nem jár pont.
- Ha a második helyen kettő vagy több játékos holtversenyben áll, akkor minden játékos a régión látható pontjelzőn lévő két szám közül a kisebbel megegyező pontot kapja.



Egy játékosnak a Királyságban élvezett hírnévszintje a régiókban szerzett hírnévponjai összege.

Minden játékos a három aktívjátékos-pontjelzőjének egyikét használja, hogy a pontozósávon jelezze hírnévszintjét.

### A játékosok rangsora az első értékelés alatt

Az a játékos, akinek aktívjátékos-pontjelzője a legmagasabban van a pontozósávon, átteszi azt a Dicsőség Csarnokába az első oszlop legfelső mezőjére. Az a játékos, akinek aktívjátékos-pontjelzője a második legmagasabb helyen van a pontozósávon, átteszi azt a Dicsőség Csarnokában ugyanennek az oszlopnak a következő mezőjére. A játékosok ismételik meg ezt az eljárást a többi játékosnál, hogy kialakuljon a végső rangsor. Ha kettő vagy több játékos holtversenyben áll, akkor aktívjátékos-pontjelzőjüket a Dicsőség Csarnokába ugyanarra a mezőre kell tenni.



## A holtversenyek feloldása

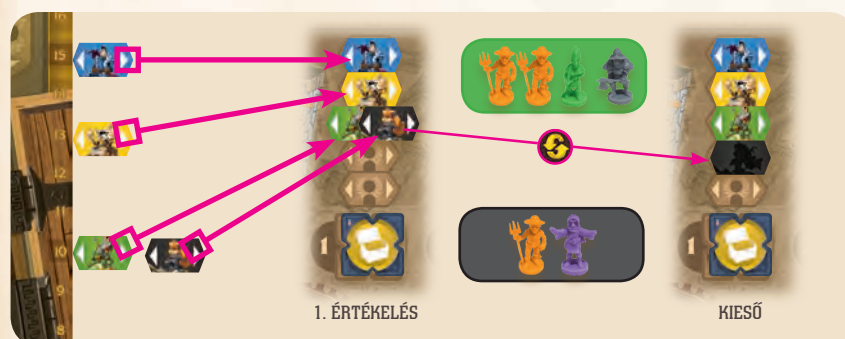
Ha kettő vagy több játékos a Dicsőség Csarnokában holtversenyben áll, akkor a holtversenyt az érintett játékosok paravánja mögött lévő egységek összesített száma dönti el. A legtöbb egységgel rendelkező játékos nyeri a holtversenyt. Az egy mezőn álló pontjelzők külön mezőkre kerülnek. Ha még mindig holtverseny van, akkor a kezdőjátékos-jelzőtől (a játék sorrendben) távolabbi játékos nyeri a holtversenyt.

## Egy játékos kiejtése

Amikor a játékosok rangsorolása megtörtént, a legalacsonyabb rangú játékos kiesik. Ezt a Dicsőség Csarnokában a játékos aktívjátékos-pontjelzőjének kiesett oldalára való átfordítása jelzi.



**Fontos:** Öt fős játékban az első értékelés alatt két játékos esik ki.



A vagyon értékelése során Móni és Peti holtversenyben áll az utolsó helyen, egyaránt 18 aranyérméjük van. A holtverseny eldöntéséhez összehasonlítják paravánjaik mögött lévő egységeik összesített számát. Móninak 2 egysége van, Petinek 4. Ezért Móni esik ki, aktívjátékos-pontjelzőjét a kiesett oldalára kell fordítani.

## Második és harmadik értékelés

A második és harmadik értékelési eljárás megegyezik az elsőével, kivéve, hogy a korábban kiesett játékosok pontjelzője a kiesett oldalával lesz lerakva. Ezek a pontjelzők az aktuális értékelés legalacsonyabb rang meghatározásánál nem lesznek figyelembe véve.

A harmadik értékelés után az egyetlen megmaradt játékos, akinek jelzője még mindig az aktív oldalával felfelé van, nyeri meg a játékot, és a „Királyság megmentőjének” kiáltják ki.



A második értékelés során Peti, Móni, Andi és Pisti egyenként 12, 11, 9 és 8 befolyásszinttel rendelkeznek. Peti a játékosjelzőjét a legfelső mezőre teszi, ezt követi Móni, Andi és végül Pisti. Móni jelzője kivételével, ami a kiesett oldalával felfelé lett lerakva, mivel az első értékelés során kiesett, az összes jelző az aktív oldalával felfelé került le. Mivel Pisti a legalacsonyabb rangú a három játékos közül, akiknek pontjelzője az aktív oldalával van felfelé, ezért most megfordítja a pontjelzőjét, hogy a kiesett oldala legyen látható.

A harmadik értékelés során Móni, Peti, Andi és Pisti hírnévszintje egyenként 18, 16, 15 és 12. Móni és Pisti a pontjelzőjüket a kiesett oldalával felfelé teszik le, mivel az előző két értékelés során kiestek, nem úgy, mint Peti és Andi. Mivel Peti rangja Andié fölött van a harmadik, és egyben végső értékelésnél, őt kiáltják ki a „Királyság megmentőjének”.

„12 hosszú éven át tartó harc után, a Déli sereg olyan hirtelen tűnt el, ahogy annak idején megjelent. Az Idrakysokat visszahívták házaikhoz, és véget ért utazásuk az újra helyreállított Királyságban. Az őshonos teremtmények visszanyerték értelmüket, és visszatértek a korábbi életükhöz vidékre vagy a varázslók szolgálatába. De a történelem lelketlen szerető, és az összes Idrakysból csak egyetlen egyre emlékeznek mindmáig - a Királyság megmentőjére, Xidit legderekabb védőjére. Ami pedig a Déli sereget illeti, ha fejedben olyan kérdések merülnek fel, mint Hogyan, Ki és Miért? ... hát ez már egy másik történet.”

– Egy elfelejtett sereg krónikája, Pycatrix, Epilógus, Volume I –





## Játékvariációk

**Megjegyzés:** A két lentebb ismertetett játékváltozat játszható együtt és külön-külön is.



### Három fős játék egy statiszta játékkal

- Az **1** és a **2** régió nem elérhető: takarjátok le egy-egy ürességjelzővel ezen régiók pontinformációját.




**Megjegyzés:** A játék során a játékosok mozoghatnak ürességjelzőt tartalmazó régió határán fekvő városba vagy városról. A játékosok minden városon átutazhatnak, még ha a város városlapkája nem is szerepel a játékban (pl. 21-es város). Ez azt jelenti, hogy a játékos átmehet a játéktábla mind a 21 városán, amiken ott tartózkodása alatt akár tomboló titánokat is megsemmisíthet. Megjegyezzük, hogy amikor egy titán megsemmisítésre kerül, akkor a játékos nem rakhat bárdjelzőt egy nem elérhető régióra, de építhet mágustoronyszintet egy nem elérhető régióval határolt városba.




### ELŐKÉSZÜLETEK

A három fős játéknál az előkészületek némileg eltérnek:

- A három fős játéknál a 18  jeles városlapkát használjátok.
- A toborzáslapkára csak négy egységet tegyetek, és ne ötöt, mint egy négy vagy öt fős játékban.





- Csak négy utánpótláslapkát és négy veszélylapkát tegyetek a játéktáblára (öt helyett).
- A három értékeléslapkát a  oldalával felfelé tegyék le.
- A statisztajátékos nem vesz részt a katonai összeírás eseményben, és nem mozog a játéktábla körül.
- Tegyék a statisztajátékos tábláját a játéktábla mellé.
- Tegyék egy statisztajátékos-jelzőt a statisztajátékos-tábla az első értékeléslapkához tartozó jelnek megfelelő oszlop 6-os mezőjére, egy második jelzőt a második értékeléslapkához tartozó jelnek megfelelő oszlop 5-ös mezőjére; és az utolsó jelzőt tegyék a harmadik értékeléslapkához tartozó jelnek megfelelő oszlop 4-es mezőjére.



**Megjegyzés:** A játékosok, hogy nagyobb kihívást jelentsen a játék, beállíthatják a statisztajátékost az első értékelésnél 7 pontra, a másodiknál 6-ra és a harmadiknál 5 pontra.

- A játék további előkészületei lényegében azonosak a négy vagy öt fős játéknál leírtakkal.



## HOGYAN MŰKÖDIK A STATISZTAJÁTÉKOS

A játék elején a statisztajátékos már gyakorol bizonyos szintű befolyást a mágikus közösségre, van valamennyi vagyona és Királyságban élvezett hírneve. Ezeknek a szintjét a statisztajátékos-táblán lévő három statisztajátékos-jelző mutatja. Amikor a játék során egy játékos elhárít egy veszélyt, akkor a statisztajátékos-jelzőt egy mezővel feljebb kell raknia a statisztajátékos-táblán, ennek megfelelően növelve a befolyását, a vagyont vagy a hírnevét.



Móni elhárít egy veszélyt, és úgy dönt, a statisztajátékos vagyont növeli.

A győztes meghatározása a négy fős játék kiesési eljárásának megfelelően történik. A statisztajátékos által gyűjtött pontokat is figyelembe kell venni. Emiatt lehetséges, hogy a statisztajátékos egy valódi játékost ejt ki. Ha a statisztajátékos és egy valódi játékos között bármelyik értékelésnél holtverseny van, akkor a statisztajátékos esik ki.









## Rövid verzió - Kilenc játékv

Ha a játékosok szeretnék, játszhatnak csak kilenc játékvén át tartó rövidebb játékot is, a következő módosításokat alkalmazva:

- Tegyék a naptárlapkákat a játéktábla naptármezőjére, hogy kilenc játékvére korlátozzátok a játékot.
- A katonai összeírást a harmadik, hatodik és kilencedik játékvén végén hajtsátok végre.

## Kevesebb az elérhető város és régió :

- Öt játékos esetén vegyék ki a 20-as és 21-es városlapkákat, és tegyék az ürességjelzőt a  régióra.
- Négy játékos esetén vegyék ki a 19-es, 20-as és 21-es városlapkákat, és tegyék ürességjelzőt az  és a  régióra.
- Három játékos esetén vegyék ki a 14-es és 18-es városlapkákat (figyeljetez arra, hogy csak a  szimbólummal jelölt városlapkák készletét használjátok), és tegyék ürességjelzőt az  és a  régióra.

A játék többi része a standard játékkal azonos módon alakul.



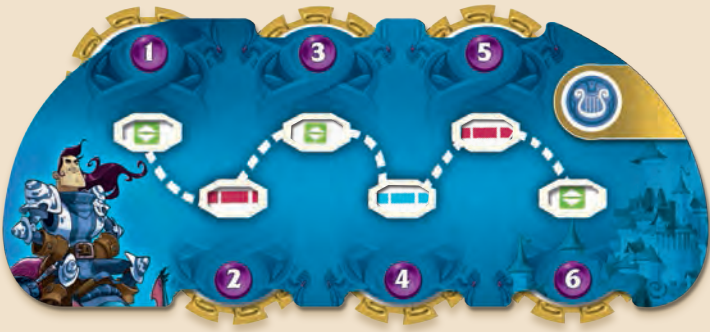




## Játékforduló-példa

A kék játékos a kezdőjátékos, és a 7-es városban kezdi a körét. Már van 2 parasztmilícia, 2 íjász és 1 pap a paravánja mögött.

### Az aktuális játékévbén a következő hat parancsot adja:



### Parancsvégrehajtás:

**1. kör:** – A 7-es városban egy toborzáslapka van, amin még van három egység: 1 íjász, 1 gyalogos és 1 csatamágus. A játékos az íjászt toborozza (mivel ez a legkisebb erejű elérhető egység), amit paravánja mögé tesz.

▶ A többi játékos végrehajtja az első parancsát.

**2. kör:** – A kék játékos a piros út mentén a 7-es városból a 6-os városba mozgatja Idrakysával.

▶ A többi játékos végrehajtja a második parancsát.

**3. kör:** – A 6-os városban 5 egység állomásozik: 1 parasztmilícia, 2 íjász, 1 gyalogos és 1 csatamágus. A kék játékos a legkisebb erejű elérhető egységet (vagyis a parasztmilíciát) toborozza, amit a paravánja mögé tesz.

▶ A többi játékos végrehajtja a harmadik parancsát.

**4. kör:** – A kék játékos a kék út mentén a 6-os városból a 11-es városba megy az Idrakysával.

▶ A többi játékos végrehajtja a negyedik parancsát.

**5. kör:** – A kék játékos a piros út mentén a 11-es városból a 17-es városba megy az Idrakysával.

▶ A többi játékos végrehajtja az ötödik parancsát.

**6. kör:** – A kék játékos olyan egységeket ad a 17-es város urának, ami szükséges a várossal szembenálló veszély elhárításához, ezek 1 parasztmilícia, 1 íjász és 1 pap. Ezeket a paravánja mögül veszi el, és visszateszi a laktanyába. Jutalmul azt választja, hogy épít egy három szintes mágustornyot a városban, és letesz három bárdjelzőt az Idrakysával szomszédos régiókba (ez alkalommal nem gyűjt egyetlen aranyérmét sem). Úgy dönt, hogy egy bárdjelzőt a havas területre tesz, a maradék kettőt pedig a központi régióban lévő bástyába rakja.

A 17-es városban lévő veszélylapka lekerül a játéktábláról, a veszély-dobópaklira kerül át. Új veszélylapkát a következőveszély-mezőről kell elvenni, és le kell tenni egy városra (a 14-esre). Végül a veszélypakli felső lapkáját a következőveszély-mezőre kell áttenni.

▶ A többi játékos is végrehajtja a hatodik, és egyben utolsó parancsát az aktuális játékévbén.

▶ A kék játékos átadja a tőle balra ülő játékosnak a kezdőjátékos-jelzőt.





# Have you enjoyed exploring the Kingdom of Xidit?

Now you can become the Kingdom's next Grand Wizard  
by playing ...

# Seasons™



As a Mage, tap into elemental energies, cast spells  
and harvest crystals to win the Twelve Seasons tournament!

Libellud

[www.libellud.com](http://www.libellud.com)

Játék kinézet : Libellud

Szerző : Régis Bonnessée

Illusztrátor : Naïade & Stéphane Gantiez

Magyar fordítás : Trew és Dunda

Köszönetnyilvánítás

Adrien, Alexis, Amélie, Andy, Anna, Arnaud, Barbora,  
Catalina, Cathy, Chloé, Clément, Emmanuel, Etienne,  
François, Ghislain, Guillaume, Hélène, Mathieu, Maxime,  
Nicolas, Oriane, Pascal, Paul, Quentin, Victor, Yves.



Find Customer  
SERVICE AT  
[www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

20

2014-1/LOX01US/CHP001