

# Kingdom Builder – Nomads

Donald X. Vaccarino játéka 2-5 játékosnak, 8 éves kortól.

Nomádok vándorolnak keresztül a királyságon és osztják meg tudásokat mindazokkal, akik meglátogatják őket.

Négy új tábla különféle érdekes helyekkel teszi változatosabbá a játékot. Az új célkártyákkal pedig menet közben is lehet pontot szerezni, amivel még interaktívabbá válik a játék.

## Tartozékok

- **4 játéktábla** – Ebben a kiegészítőben egy új, nem beépíthető területtípus kerül bevezetésre: a nomád tábor, ami az új táblákon a kastélyok helyett jelenik meg. Ezen felül minden új táblán található egy új helyszín is.
- **14 helyszínjelző** – Mind egy-egy új akcióra jogosítja fel a játékost minden egyes körében.



- **15 nomád lapka** – Egy extra akcióra jogosítanak fel, de csak egyszer lehet őket felhasználni a játék során



- **3 új célkártya** – Amikkel a játékosok a játék közben is szerezhetnek már pontokat.



- **2 helyettesítő kártya** – Az alapjáték Munkás (Worker), és Kereskedő (Merchant) kártyáit cseréljétek le ezekre.
- **4 összefoglaló lapka** az új helyszínekhez



- **25 kőfal** – Ezek a jelölők akkor kerülnek játékba, ha előkerül a Kőbánya, mint helyszín. Segítségükkel mezőket lehet blokkolni. Tegyétek őket a tábla mellé,
- **40 település és 1 pontszámjelölő** – Tartozékok az 5. játékos részére
- **1 szabálykönyv**



## Változások az előkészületekben

Az előkészületek megegyeznek az eredeti játékkal leszámítva a következő változásokat:

- Keverjétek a **4 új táblát** az eredeti 8 közé, és a 12-ből válasszatok véletlenszerűen 4-et a játékhoz! Képezzetek belőlük egy nagy táblát az asztal közepén!
- Helyezzétek a **15 nomádlapkát** a tábla mellé. Keverjétek össze őket és tegyetek arccal felfelé (tehát ne titkosan) **minden nomád mezőre egyet** véletlenszerűen!
- Keverjétek a **3 új célkártyát** az eredeti 10 közé és véletlenszerűen húzzatok 3-at a tábla mellé arccal felfelé!
- 5 játékos esetén is ugyanezek a szabályok érvényesek.

## A nomád táborok és a nomád lapkák

Miután valaki települést épít egy nomád tábor mező mellé, megkapja a mezőn található nomád lapkát és maga elé veszi azt, hogy a következő körben felhasználja.

Ha a nomád mező már üres, akkor semmit sem kap a játékos, mikor mellé építkezik.



A nomád lapka egy extra akcióra jogosítja fel a játékost. A játékosnak a **következő körében kell** ezt az akciót **felhasználnia**, nem abban, amiben a lapkát megszerezte. A következő kör végén távolítsátok el a játékból a lapkát függetlenül attól, hogy a játékos felhasználta-e azt vagy sem.

## A nomád lapkák nyújtotta extra akciók

Az alapjáték építési szabályait itt is vegyétek figyelembe!

### Ajándék (Donation)



Építs 3 plusz települést a lapkán látható területtípusra! A településeket a készletből vedd ki! Ezt az extra akciót a kötelező akciód előtt vagy után is végrehajthatod.

*Megjegyzés: A vízre épített épületek nem számítanak vízpartinak a Halász célkártya esetén, valamint a hegyre építettek nem számítanak hegy mellettinek a Bányász célkártya pontozásánál.*

**Példa:** a játékos 3 plusz települést épít a virágos rétre a kötelező akciója után.



## Áttelepítés (Resettlement)



Mozgass 1-4 települést összesen 4 mezőnyit odébb! A települések csak szomszédos, üres mezőkre mozoghatnak, olyanra ahol lehet építkezni. A mozgítás után nem kell szomszédosnak lenniük a meglévő településekkel. Ezt az extra akciót a kötelező akció előtt vagy után is végrehajthatod.

**Példa:** a játékos az egyik települését három mezővel odébb mozgatja, és így megszerez vele egy nomád lapkát. Ezután ez másik települését egy mezővel odébb mozgatja.



## Előőrs (Outpost)



Település építésénél (kötelező vagy extra akciónál) egyszer figyelmen kívül hagyhatod a szomszédossági szabályt. Ettől függetlenül ennek a településnek is a kötelező vagy extra akciónak megfelelő területtípusra kell épülnie.

**Példa:** a játékos az első két települését a meglévő szomszédságába teszi, de a harmadikat az Előőrs segítségével a nomád lapka mellé helyezi.



## Kard (Sword)



Távolíts el minden ellenféltől egy-egy települést a tábláról! Tegyétek őket vissza a készletbe! Ezt az extra akciót a kötelező akció előtt vagy után is végrehajthatod.

## Kincs (Treasure)



Azonnal kapsz 3 aranyat, amint megszerezted ezt a lapkát. Ezután távolítsátok el a lapkát a játékból!

## Célkártyák

Ebben a kiegészítőben egy új célkártya-típus jelenik meg, a piros szegélyes kártyák, amikkel a játék közben is lehet pontokat szerezni.

Az aktív játékosnak **minden egyes település felépítése után** meg kell vizsgálnia, hogy teljesítette-e valamelyik piros célkártya feltételét. Ha igen, akkor azonnal megkapja érte a ponto(ka)t.

*Fordítói megjegyzés: Fontos, hogy csak építkezésnél (kötelező vagy extra) járnak a pontok, mozgásánál nem!*

A **végző pontozásnál** már **nem kell** figyelembe venni a piros szegélyes kártyákat.

Használjátok az új Munkás és a Kereskedő célkártyákat az alapjáték azonos nevű kártyái helyett, függetlenül attól, hogy a kiegészítő egyéb részei játékba kerültek-e éppen vagy sem.

## A 3 új célkártya

### Családok (Families)



Építs településeket egyenes vonalban.

**2 pontot** kapsz, ha a kötelező akciód során épített három településedet **mind egy vonalba** teszed le (átlósan vagy vízszintesen).

Lépd le a pontokat azonnal!

**Példa:** Vízszintes és átlós vonal. Itt látható két példa az egyvonalban történő építkezésre.



### Juhászok (Shepherds)



Fejezz be egybefüggő területeket!

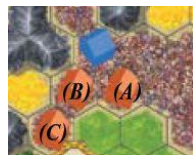
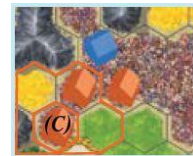
**2 pontot** kapsz minden olyan településért, ami **nem szomszédos** egyetlen egy olyan **üres területtel** sem, ami **ugyanolyan típusú**, mint amire ő maga épült.

Lépd le a pontokat azonnal!

**Megjegyzés:** vizsgáljátok meg **minden egyes település felépítése után**, hogy teljesítettétek-e a feltételt, mind a kötelező mind az extra akciók során.

**Példa:** A játékos felépíti a C települést. Mivel nincs egyetlen szabad virág mező sem a település mellett ezért 2 pontot kap azonnal.

Ha a játékos A-B-C sorrendben teszi le a településeit, akkor megkapja a 2 pontot, de ha C-B-A sorrendben, akkor nem.



### Nagykövetek (Ambassadors)



Építs településeket az ellenfeleid települései mellé!

**1 pontot** kapsz minden olyan településért, amely legalább egy **másik játékos településével szomszédos**.

Lépd le a pontot azonnal!

**Megjegyzés:** vizsgáljátok meg **minden egyes település felépítése után**, hogy teljesítettétek-e a feltételt, mind a kötelező mind az extra akciók során.

**Példa:** A narancssárga játékos 2 pontot kap ebben a körben.



## Az új helyszínek és képességük

Négy új helyszín került a kiegészítőbe: a Kőfejtő, a Karaván, a Falu és a Kert.

### A Kőfejtő



Egy vagy két **kőfalat építhetsz** egy – a kártyádnak megfelelő típusú – üres területre! A falaknak legalább egy településsel **szomszédosnak** kell lenniük!



A falak nem tartoznak játékoshoz és nem termelnek senkinek se pontot, egyszerűen csak blokkolják az adott területet a játék hátralévő részében.

**Példa:** A kötelező akciójának keretében a narancssárga játékos egy sivatag kártyát mutat be, és felépít három települést. Ezután egy kőfalat épít az egyik települése mellé a sivatagra. Nem tud második kőfalat építeni, mert nincs olyan szabad sivatag mező, amivel szomszédos lenne.



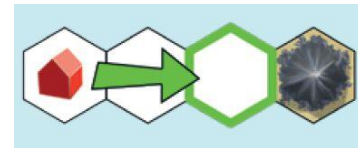
### A Karaván



Az egyik **településet** egyenes vonal mentén (vízszintesen vagy ferdén) addig **mozgathatod**, amíg valaminek neki nem **ütközik**. Ez lehet víz, hegy, kastély, valamilyen helyszín, nomád tábor vagy bármilyen mező, amin már van település. Tedd a településet

közvetlenül az akadály mellé!

**Példa:** A narancssárga játékos ezt a települést szeretné mozgatni. Három irányba tud elindulni, mivel egy irányt egy település, egy másikat egy hegy blokkol.

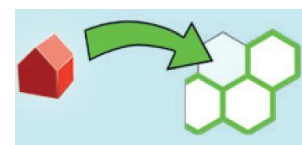


### A Falu



Egy extra **települést építhetsz** egy olyan helyre, ami legalább **három** településsel **határos**.

*Fordítói megjegyzés: A határoosság nem csak a képen látható módon lehetséges.*



### A Kert



Egy extra **teleülést építhetsz** egy **virágos** mezőre. Az építkezésnél be kell tartani a szomszédossági szabályt!

