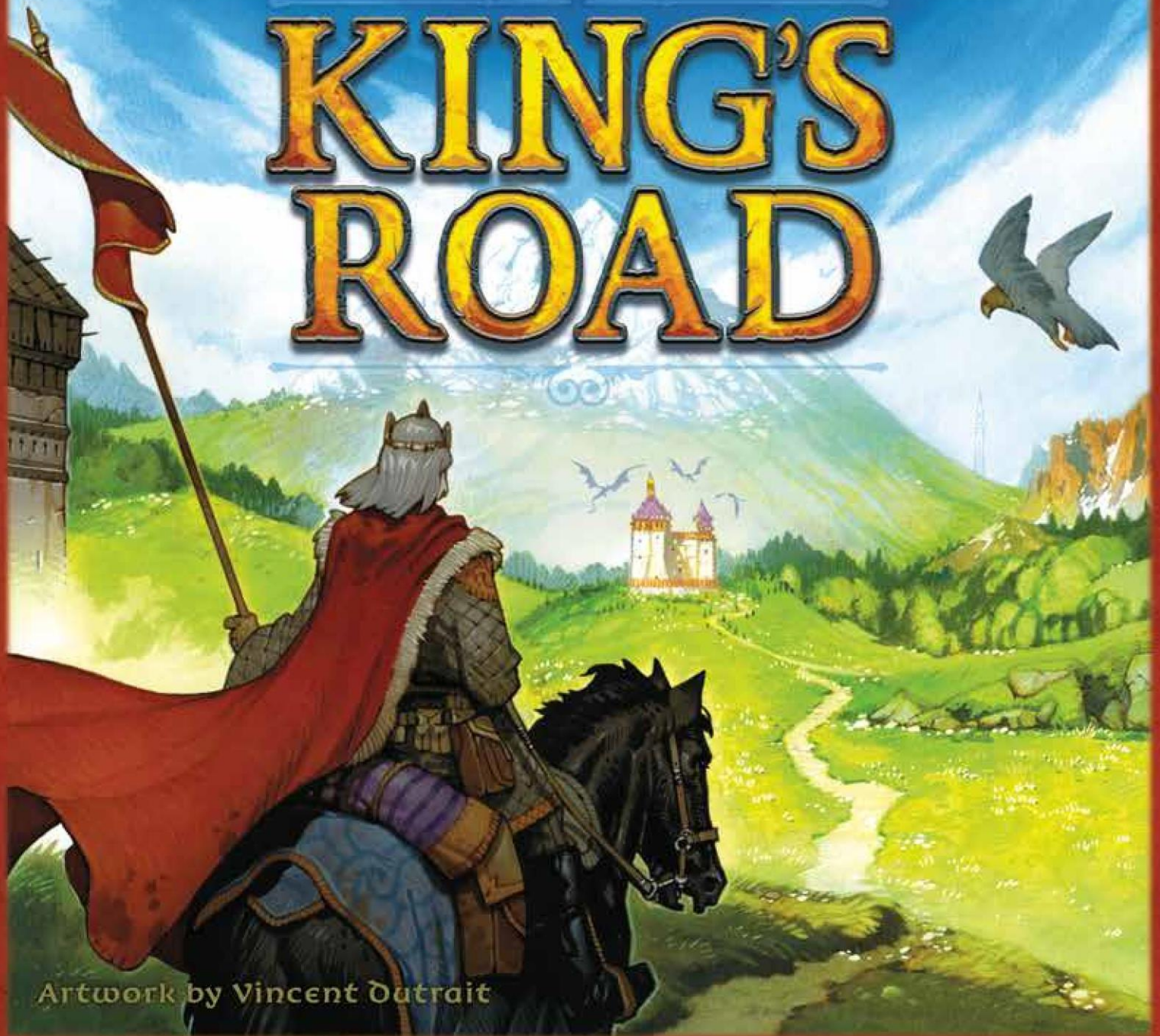


REINER KNIZIA

# KING'S ROAD



Artwork by Vincent Dutrait





# KING'S ROAD

***Designed by:*** Reiner Knizia  
***Illustrated by:*** Vincent Dutrait

**Játékosok:** 2-5  
**Korosztály:** 10+  
**Játék idő:** 30 minutes

A családod az egyik legnagyobb és legerősebb a birodalomban. Tudomásodra jutott, hogy a király segítséget keres a birodalma vezetéséhez ezekben a nehéz időkben. A király kegyeiért és a befolyásért vívott harc már elkezdődött...



# Játék elemei

*King's Road* társasod tartalma:

- 1 játéktábla
- 55 kártya 5 különböző játékos színben
- 100 befolyás jelző 5 különböző játékos színben
- 1 Király jelölő
- Ez a szabálykönyv ☺





# Előkészület

Helyezd a táblát az asztalra. A táblán a királyság látható, mely 8 régióra tagolódik. A tábla peremén a pontozó sáv található 0-tól 40-ig.

Minden játékos választ egy színt és a hozzá tartozó 11 kártyát és 20 befolyásjelzőt maga elé veszi.

Minden játékos az egyik befolyásjelzőjét a pontozósáv 0 mezőjére helyezi. A 11 kártyát kezükbe veszik.

A király jelölőt tegyük **Zin Kai's Deep** régióra – melynek zászlaján 1-es szerepel.

Kezdődhet a játék.



*\* A befolyás jelzők egyik felén minden család saját címere található, a másik oldala üres. Azt javasoljuk, hogy ha befolyásjelzőt tesz le valaki, azt az üres felével felfelé tegye, míg, ha nemest állít (lásd később) azt címerrel felfelé letett befolyásjelzővel jelezze. Figyeljünk rá, hogy ez színvakoknak nehézséget okozhat, így válaszuk azt, ami számukra átláthatóbb.*





# A játék célja

A *King's Road* egy terület-többségi játék. Minden játkosnál egy ugyan olyan 11 lapos kártyapakli található. Minden körben, minden játékos kiválaszt 3 kártyát melyet szeretne kijátszani. A kártyákkal tudjuk befolyásolni a játéktér történéseit és segítségükkel rakhatunk le befolyásjelzőket. Minden kör végén legalább egy régió pontozásra kerül, az ott többségben lévő játékos számára pontot jelentve. A játék végén az nyer, akinek a legtöbb pontja van.



## Játék menete

A játék körökre oszódik, minden kör 4 fázisra:

1. A játékosok kiválasztanak 3 kártyát.
2. A játékosok lejátszák a kártyák történéseit.
3. A szerzett pontokat leszámoljuk.
4. A király utazik.

### 1) KÁRTYÁK KIVÁLASZTÁSA

Minden kör elején a játékosok egyszerre választanak 3-3 kártyát fejenként a 11 kártyájuk közül. A maradék kártyájukat lappal lefele összecsukják és leteszik maguk elé. Mindig 3 kártyát kell választani, kivéve, ha 3-nál kevesebb befolyásjelzője van az adott játékosnak. Ilyen esetben csak annyi kártyát játszhat ki, amennyi befolyásjelzője van még. (Például, ha két befolyásjelzője van akkor csak két bármilyen kártyát.)

### 2) KÁRTYÁK FELFEDÉSE

Ha minden játékos kiválasztotta három kártyáját, akkor azokat felfedik és lejátszák a kártyák történéseit. Fontos, hogy a három kártyát sorrenben fedjük fel, 1., 2., 3., de minden játékos egyszerre.



Kétféle kártya van: régió kártya és speciális kártya.

### Régió kártya:



A régió kártyát választva a játékos azt jelzi, hogy szeretné befolyását növelni az adott területen. Amikor régió kártyát játszik ki valaki, akkor a játékosnak rá kell tennie az egyik befolyásjelzőjét az adott régióra.

**Egy kör után ezek a kártyák visszakerülnek a játékos kezébe!**

### Speciális kártyák:



*Lovag*



*Sárkány*



*Boszorkány*



## LOVAG

Ha valaki a lovagot választja, ezt a lapot kell utolsóként kijátszania az adott körben. Kijátszáskor a lovag „megismétli” az előtte második lapként kijátszott **régió** kártyát, így oda még egy befolyás jelzőt kell rakni – vagyis a lovag segítségével egy régióra egy körben két befolyás jelzőt lehet rakni a szokásos egy helyett. **Egy kör után ez a kártya visszakerül a játékos kezébe!**

## SÁRKÁNY

A sárkány kártyát, ha felfedik, akkor a pontozott régiók száma eggyel növekszik (lásd Pontozás). Ilyenkor a kör végéig a sárkány emlékeztetőnek helyezük a tábla mellé. A sárkányok „összeadódnak” – vagyis, ha egy körben két játékos játsza ki sárkány kártyáját akkor  $1+1+1$  azaz összesen 3 régió kerül pontozásra abban a körben. **A sárkány kártyát egyszer lehet kijátszani játékosonként, így, ha a kör végére értünk, a tábla melletti egy vagy több sárkány kártyát helyezük vissza a dobozba.**

## BOSZORKÁNY

Ha a boszorkányt választja valaki, akkor az kell az első kártyája legyen. Amikor a játékos felfedi, az utána következő két lapját már nem fedi fel, hanem visszateszi ezt a két lapot a paklijába. Azon játékosok, akik a boszorkányt választották, megvárják, hogy mindenki más lejátsza a kiválasztott lapjait, majd EZEK UTÁN újra kiválasztanak és lejátszanak 3 lapot. Ha egynél több játékos választja a boszorkányt, úgy ők a többiek után a három új kártyájuk egyszerre fedik fel. **A boszorkány kártyát egyszer lehet kijátszani játékosonként, így, ha a kör végére értünk helyezük vissza a dobozba a boszorkány kártyá(ka)t.**



### 3) PONTOZÁS

Amikor az összes játékos lejátszotta a kirakott lapjait és felrakta a táblára a befolyásjelzőit, pontozásra került sor. Minden körben az a mező kerül pontozásra melyen a király bábú áll. Minden egyes sárkány kártyáért egy-egy további régió is pontozásra kerül. A régiókat ilyenkor mindig óramutató járása szerint a következő sorrendben körbehaladva pontozzuk: először Zin Kai's Deep (1), utána Wizard's Tower (6), Savage Hills (4), King's Altar (7), Temple Ruins (3), Dark Tower (5), Dragon's Lair (2) és végül King's Castle (8). Ezek után a kör visszakerül Zin Kai's Deep (1) -re, és így tovább. **Fontos!** A királybábú nem megy át a (3) régió és (1) régió közti úton.

**PÉLDÁUL:** *Ebben a körben a király a Dark Tower (5) régióban áll. Két sárkány kártyát játszottak ki. Így az (5)-ös régió kivül az utána következő két régiót is pontozni kell: Two Dragon's Lair (2), majd King's Castle (8).*

A pontozáshoz számoljuk meg hogy kinek hány darab befolyásjelzője van azon a régióban, ahol a király bábú áll. Ezek után a pontozásban a zászló segít: akinek a legtöbb van az a legfelső pontot, utána a második legtöbb az alatta lévő és így tovább. **Fontos** bizonyos régiókban 3 másban 4 ember kaphat pontot – amennyi a zászlón szerepel.

Aki pontot kap, az a bábujával annyi pontot lép előre a pontozósávon. Ahhoz, hogy valaki kaphasson egy régiótért pontot, legalább egy befolyásjelzővel rendelkeznie kell az adott régióban.

Azonban a pontozottak száma függ attól is, hogy hány játékos vesz részt a játékban: mindig eggyel kevesebb mezőt értékelünk ki, mint amennyi játékos játszik – függetlenül attól, hogy akár a további játékosnak is van ott befolyás jelölője.

Ha egy régió pontozásra kerül, úgy minden játékos visszaveszi onnan befolyás jelzőjét – kivéve, ha az nemes (lásd lentebb).



**PÉLDÁUL:** a király bábú a **Dark Tower (5)** régió áll (melynek zászlója 5-4-2-1). 4 játkos játszik. A pontozáskor Adri 4 befolyásjelölővel rendelkezik, Peti 3, Laci 2 és Timi 1. Mivel neki van legtöbb Adri 5 pontot kap, Peti 4-et, Laci 2-t, Timi viszont nem kap pontot, mert egy 4 játékos játékban csak 3 helyig (4-1!) értékelünk.

## Döntetlen

Döntetlen esetén a döntetlen szerinti legalasó pontot kapja minden játékos, akinek egyenlő mennyiségű befolyásjelzője van a régió.

**PÉLDÁUL:** Dark Tower (5) régió két játékosnak van csak jelzője és mindkettőnek ugyanannyi (melynek zászlója 5-4-2-1). Mivel ketten vannak, ezért mindketten a második hely 4 pontját kapják meg.

Amennyiben a döntetlen a legutolsó helyen történik – úgy senki nem kap pontot közülük.

**PÉLDÁUL:** Dark Tower (5) régió három játékosnak van csak jelzője és mindháromnak ugyanannyi (melynek zászlója 5-4-2-1). Ha 4 játékos játszik, akkor mind 2 pontot kapnak – 3 hely – viszont, ha csak 3 játékos játszik, akkor senki nem kap pontot – mivel 3 játékos esetén csak 2 emberig pontozunk (3-1!).

## Nemesek

Amennyiben egy játékosnak van a legtöbb jelzője egy régió pontozáskor, az egyik jelzőjük nem visszaveszik a többivel együtt, hanem ráteszik a zászló alatti jelölésre, a családi címerrel felfelé: ő lesz a nemes, aki a régiót irányítja míg a király nincs ott. A nemes az összes további pontozásban egy jelölőt ér – még akkor is, ha további jelölőt nem raktak le mellé. Azonban, ha egy későbbi pontozásnál másik játékos kerül többségbe, úgy ő leváltja a saját nemesével a korábbi nemest és visszaadja a leváltott jelölőt eredeti gazdájának.



Amennyiben az első helyen döntetlen alakul ki, nem kerül nemes állításra, illetve ilyenkor, ha már ott van nemes az nem kerül lecserélésre.

Adott régió pontozásakor a játékos, aki nemest állít egy további bonusz pontot is kap, valamint minden olyan szomszédos (az útat követve) régióért további 1-1 pontot kap melyen nemese áll. Ezek után ezen nemesek szomszédjai után is és így tovább láncot alkotva egész addig míg meg nem szakad a lánc. Fontos, hogy két régió van mely 3 másik régióhoz csatlakozik: Temple Ruins & Zin Kai's Deep. Minden más régió csak kettőhöz.

**PÉLDÁUL:** *A játékos, aki nemest állít épp a Dark Tower régióba, mivel rendelkezik nemessel Temple Ruins és Dragon's Lair régiókban is, 3 bonusz pontot kap.*

#### **4) A KIRÁLY UTAZIK**

Ha a pontozás befejeződött a király az óramutató szerinti következő régióba utazik – végig az út mentén. Ha az adott körben egynél több mezőt értékeltünk (sárkány kártya miatt) akkor a király az utoljára pontozott régió után sorrendben következő régióra utazik közvetlen tovább.

Ezzel a kör véget ér. A játékosok az összes kijátszott kártyájuk – az esetleg kijátszott sárkány és boszorkány kivételével – visszaveszik magukhoz.

## **Játék vége és a nyertes**

A játéknak akkor van vége amelyik körben valamelyik játékosnak 40 vagy több pontja van.

*Ha egy játékos több mint 40 pontot érne el, egyszerűen lépünk tovább a pontozósávon, de ne feledjük, hogy ő már 40 ponttal rendelkezik.*



Ilyenkor egy utolsó befolyás pontozás történik: értékeljük ki minden régiót a szokásos módon melyet NEM pontoztunk az utolsó körben. Ilyenkor nem állítunk és nem pontozunk nemeseket, viszont a szokásos módon számítanak az értékelésben.

**PÉLDÁUL:** *a játék vége következik mert egyik játékos elérte a 40 pontot. Az utolsó körben a 7es és a 3as régió került pontozásra – egy sárkány kártya miatt. Így ebben az utolsó pontozásban az 5, 2, 8, 1, 6, és 4 számú régiót is pontozni fogjuk.*

Az utolsó pontozás után, a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer. Ők szerezték a legtöbb befolyást és királyi kegyet, így jutalmuk a hatalom és dicsőség, melynél csak a királyé nagyobb.

Döntetlen esetén az nyer, akinek a legtöbb nemese van – ha ez is döntetlen úgy megosztják a győzelem örömét a játékosok!



## **JÁTÉK VARIÁCIÓ – MARADÓ NEMESEK**

Tapasztalt játékosoknak javasolt az alábbi játék variáció, melyben a nemések szerepe sokkal nagyobb, mivel a nemések a helyükön maradnak.

A játék során a szabályok azonosak a fent leírtakkal, egy kivétellel: a nemések a játék végéig a helyükön maradnak. Ez azt jelenti, hogy amennyiben valaki új szerez többséget adott régióban, úgy ő is nemest állít – helyezzük a korongokat egymásra – és ne vegyük le a korábbi nemest.

Minden régióban minden játékosnak csak egy nemese lehet. A régió pontozása után mindenki nemeseit pontozni kell a szokásos módon.