

MINUTE REALMS

Stefani Castelli játéka

Játékoszám: 2-5 fő

Játékidő: 15-30 perc

Ajánlott életkor: 10-től 99 éves korig

Kiadó: dV Giochi

Doboz tartalma:

- 56 épület kártya
- 30 érme
- Támadó tábla
- Támadó jelölő (5 darab 0 értékű; 5 darab 1 értékű; 2 darab 2 értékű)
- Kezdőjátékos jelölő bástya
- Játékszabály

Előkészületek:

A játékosok számától függően vegyük ki a játékból azokat a kártyákat, amiknek a bal alsó részén nagyobb szám szerepel, mint a játékosok száma. (Kétfős játék esetén a 3, 4, 5; háromfős játék esetén a 4, 5; négyfős játék esetén az 5 lapokat kell kiválogatni; ötfős játék esetén nem kell lapokat kiválogatni a pakliból.) Keverjük meg jól a megmaradt lapokat, és képezzünk belőle húzó paklit képpel lefelé. Az a játékos kezdi a játékot, aki utoljára látogatott meg kastélyt, egyenlőség esetén véletlenszerűen válasszunk kezdőjátékost. A kezdő játékos megkapja a kezdőjátékos jelölőt. Minden játékos a kezdőjátékostól kezdve (az óramutató járásának megfelelően) érmét kap a következő módon:

Játékos sorszáma	1. (kezdő játékos)	2.	3.	4.	5.
Kezdő érme	3 db	3 db	4 db	4 db	5 db

A maradék érmét tegyük egy közös készletbe úgy, hogy az mindenki számára elérhető legyen. (Az elérhető érmék száma a játék során korlátlan. Abban a szerencsétlen esetben, ha a játék során elfogynának az érmék, helyettesítsük azokat mással.)

Helyezzük a támadó táblát az asztalra. A támadó jelölőkből a játékosok számától függően válogassuk ki a következőket:

- 2 és 3 játékos esetén: 1 lilát és 2 narancssárgát (3 darab „0” értékűt)
- 4 játékos esetén: 1 lilát (1 darab „0” értékűt)
- 5 játékos esetén: nem kell kiválogatni jelölőt

Keverjük meg a megmaradt támadó jelölőket, és helyezzük számmal lefelé az összes jelölőt a támadótábla 1-es mezőjére egy kupacba.

Kártyalap magyarázata:

- Bal felső sarok: építmény költsége
- Jobb felső sarok: kereskedelmi akció megjelölése

- Bal alsó rész: üres vagy 3/4/5 számok a játékos szám jelöléséhez, tiltó szimbólum (bástya piros X jelöléssel)
- Középső alsó rész: szimbólumok és győzelmi pontok, valamint az építmény megnevezése
- Jobb alsó rész: kártyalap kategóriája
- Illusztráció az építményről

A játék menete:

A játék 8 fordulóból áll. A forduló elején a kezdőjátékos minden játékos elé leoszt 1-1 lapot (magát is beleértve) képpel felfelé. Ezen kívül további 2 lapot helyez képpel felfelé a húzó pakli mellé. A játék során a játékosok maguk elé építik az Uradalmaikat. Mindig győződjünk meg arról, hogy a már megépített „Uradalom” kártyáink jól elhatárolhatóak az újonnan leosztott kártyától.

A kezdőjátékostól kezdve a játékosok a következő lépéseket hajtják végre:

- 1, választanak egyet az elérhető kártyákból
- 2, kiválasztják, hogyan szeretnék azt leépíteni az Uradalmukba

1. Kártya kiválasztása

A köröd elején ki kell választani egy lapot az elérhető kártyák közül (azaz minden olyan kártya körül, ami képpel felfelé látható, és még nem került kiválasztásra; nem került leépítésre Uradalomba). Választható:

- az elénk lehelyezett kártya
- másik játékos elé lehelyezett (de még ki nem választott, le nem épített) kártya
- a 2 kártya, ami képpel felfelé a húzó pakli mellé lett helyezve

Ha az elénk lehelyezett kártyát választjuk, akkor a folyamat az építés (2. lépés) szakasszal folytatódik.

Ha egy másik játékos előtt található kártyát választunk, akkor a saját kártyánkra ki kell cserélni azt (képpel felfelé helyezve a másik játékos elé), és végig kell haladni a választott kártya kereskedelmi akcióján, ha van rajta ilyen.

Ha a 2 kártya közül választunk, akkor a saját kártyánkra ki kell cserélni azt, és végig kell haladni a választott lap kereskedelmi akcióján, ha van rajta ilyen.

(Máshogyan mondva: ha a saját kártyánkat választjuk, nincs kereskedelmi fázis; ha azonban a 2 közös kártya közül vagy egy másik játékos kártyáját választjuk, végre kell hajtani a kereskedelmi fázist. A kezünkből kiadott kártya kereskedelmi akcióját minden esetben figyelmen kívül kell hagyni.)

Kereskedelmi fázis:

Balról jobbra haladva sorban végre kell hajtani egy időben a kereskedelmi fázis lépéseit. Jelentések:

- zöld kör: vegyél ki egy érmét a közösből!
- piros kör: adj egy érmét a kártyáért! Ha egy másik játékostól vetted, akkor az érmét neki kell adnod. Ha a kártyát a közösből választottad, akkor az érmét a közös készletbe kell beadnod. Ha nem tudod befizetni a kért érmét, akkor nem veheted el a kártyát
- támadó jelölő fej: vedd le a támadó jelölők közül a legfelsőt a halomról, és helyezd megnézés nélkül, képpel lefelé az aktuális kör alatti területre. Fontos! Egy forduló alatt csak egy támadó

jelölő lehet a kör alatti területen. Ha már van az adott területen egy jelölő, akkor a kártya, akkor az újabb támadó jelölő fej lerakását nem kell végrehajtani, figyelmen kívül kell hagyni.

2. Építkezés

Ki kell választani, hogyan szeretnénk a kártyát megépíteni. Két lehetőség közül lehet választani:

- a. Megépíted az építményt: a lap értékét (bal felső sarok) fizesd be a közösbe, majd helyezd a kártyát az uradalmadhoz. (néhány kártya értéke 0, azaz ingyen megépíthető). Ha nincs elég érméd a kártyát megépíteni, akkor nem választhatod ezt a lépést, kötelező a b, lehetőséget választani helyette.
- b. Védelmi bástyaként építed le: helyezd le a kártyát képpel lefelé az Uradalmadba. Ezután vegyél 2 érmét a közös készletből. Minden védelmi bástya 2 pajzsot tartalmaz. Figyelem, néhány kártyát nem lehet megépíteni bástyaként, ezt a piros X-szel jelölt bástya szimbólum jelzi a kártya elején. Az ilyen épület csak az a, lehetőséggel lehet megépíteni.

Forduló vége:

Amikor minden játékos választott és épített egy kártyát, a forduló véget ér. A megmaradt, ki nem választott lapot az asztal közepéről gyűjtsük egy jól elkülönített dobó pakliba. Ezután a kezdőjátékos jelölő továbbadásra kerül az óramutató járásának megegyezően. Végül az egymásra helyezett támadó jelölőket helyezzük át a következő számos mezőre, ezzel is jelezve, hányadik fordulónál tartunk.

Invázió!

A negyedik és a nyolcadik kör végén a támadók megtámadják minden játékos Uradalmát.

A negyedik kör végén fel kell minden olyan támadó jelzőt fordítani, amit korábban a forduló jelzők alá helyeztünk el. Adjuk össze a jelölőkön látható számokat: ez lesz a támadás erőssége. Minden játékosnak védekeznie kell a támadás ellen.

- ha a pajzsok száma nagyobb vagy egyenlő az Uradalomban, mint a támadás erőssége, semmi sem történik az Uradalomban
- amennyiben a pajzsok száma kisebb, mint a támadás erőssége, elveszítünk egyet a megépített épületeink közül (csak egyet, függetlenül a támadás erősségétől). Válasszunk ki egyet a megépített épületeink közül, és fordítsuk képpel lefelé. A védelmi bástyát nem lehet választani! Ezen kívül azokat a kártyákat sem lehet választani, amin a tiltó szimbólum van (bástya piros X-szel). (Ha csak ilyen épületeink vannak, akkor a támadás nincs hatással az Uradalmunkra.) A képpel lefordított épület innentől kezdve védelmi bástyává válik, és a jövőben 2 pajzsos járul hozzá a védelemhez (de nem jár érte a 2 érme!).

Ezután a játék az 5. körrel folytatódik.

A nyolcadik kör végén az ötödiktől nyolcadik hely alá elhelyezett támadó jelzőket is fel kell fordítani. A megmaradt, fel nem használt jelölőket távolítsuk el. Adjuk össze a támadó táblán látható összes (1-től 8-as helyen lévő) jelölőket, és hajtsuk végre a támadást. A különbség a negyedik körhöz képest, hogy az Uradalmunk sikeres megvédése esetén a támadók összerejét hozzáadhatjuk a győzelmi pontjainkhoz.

A játék vége

A játék a nyolcadik kör utáni invázióval véget ér (a húzó pakli elfogy ezzel). Minden játékos összeszámolja a megépített Uradalma kártyáin szereplő pontokat. Ha a második inváziót (nyolcadik fordulót követő) sikeresen kivédtek, a támadó jelölők összértékét is hozzászámoljuk a győzelmi pontjainkhoz. A legtöbb pontot szerzett játékos a győztes.

Egyenlőség esetén az a játékos nyer, akinek a legtöbb érmeje maradt, és ha ebben is egyenlőség van, akkor az, akinek a legtöbb (képpel felfelé elhelyezett) épülete van. Ha továbbra is egyenlőség van, akkor a győzelem megosztott.

Jelmagyarázat:

Kategóriák:

Minden épület valamilyen kategóriába tartozik, ami a kártya jobb alsó sarkában található:

- Barna zászlóval: termelő épület
- Kék kristállyal: kereskedelmi épület
- Aranyszínű koronával: nemesi épület
- Zöld szélkakassal: lakó épület
- Szürke sisakkal: katonai épület
- Lila összetett kézzel: egyházi épület

Pontok:

Harsona kék zászlóval, ponttal: annyi győzelmi pont, amekkora szám szerepel a zászlón.

Harsona kék zászlóval, ponttal és szorozva valamilyen kategória jelölésével: annyiszor kapjuk meg a pontot a zászlón, ahány megépített épület van az adott kategóriából az Uradalmunkban.

Harsona kék zászlóval, ponttal és szorozva egy kérdőjellel: kiválaszthatunk tetszés szerint egy kategóriát, és annyiszor kapjuk meg a zászlón szereplő pontot, ahányszor ez a kategória szerepel az Uradalmunkban.

Harsona kék zászlóval, ponttal és szorozva érmevel: annyiszor kapjuk meg a zászlón szereplő pontot, ahány érmenként maradt a játék végére.

Harsona kék zászlóval, ponttal és egyenlőséggel két kategória megjelölésével: a zászlón szereplő pontot megkapjuk, ha mindkét kategóriából szerepel épület az uradalmunkban. A pont csak egyszer érvényesíthető, tehát ha több párt is össze tudunk hozni, akkor sem kapjuk meg többször a pontot, csak egyszer.

Harsona kék zászlóval, ponttal mínusz egy érme: a zászlón szereplő számból le kell vonni a játék végén megmaradt érme számát, és ez lesz ennek a lapnak a győzelmi pontértéke. Ez a szám nem eshet 0 alá.

Harsona kék zászlóval, ponttal és egy védelmi pajzs: +1 védelem az invázió ellen, valamint annyi győzelmi pont, amekkora szám a zászlón szerepel.

Egyenlőségjel után számok 1-től 6-ig, alatta harsona kék zászlóval, mellette pontok (0, 1, 2, 4, 7, 10):
annak megfelelően, hány különböző kategóriájú épületet építettünk meg az Uradalmunkban (felső sorban leolvasható), az alsó sorban található győzelmi pontot kapjuk.

Különböző kategóriák száma	1	2	3	4	5	6
Győzelmi pont	0	1	2	4	7	10