



MARK SWANSON

# FEUDUM

THE QUEEN'S ARMY

A SINGULARLY SAVAGE SOLO VARIANT

Óh, ökrök! A királynő zsarnoksága a királyság minden szegletében érezhető. Katonái a vidéken járőröznek, és a behemótra vadásznak - az elvarázsolt királyra, aki valaha a férje volt!

Kis lázadó csapatodnak ravaszság-ra és egy kis szerencsére is szüksége lesz, hogy megmentse a királyt, és visszaszerezzék a föld, valamint a saját erényüket is.

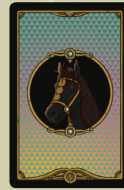
## TARTOZÉKOK



2 fekete munkás



1 végzetkocka



50 automa akciókártya



1 ló



3 szabálykönyv  
(német, francia, angol)

## ELŐKÉSZÜLETEK

1. Készítsd elő a játékot a normál módon, de vedd ki a behemót királyi végzést. A királynő kap 3 zöld bábut (az alapjátékból), 2 fekete munkást, és a lovat. Helyezd a zöld játékoskorongot a sajátoddal együtt a pontozósávra, és add a királynőnek a kezdőjátékos-jelzőt. **Megjegyzés:** A királynő nem kap várnagyokat, shillingeket, befolyásjelzőket vagy árukat az előkészületeknél!



2. Dobj a végzetkockával, a fejlődés-kockával és a királynő egyik zöld munkásával, hogy kiderüljön, hova tedd le a kezdő munkását.



- Például, ha a dobások az "N", a nemes és a hegység lettek, akkor helyezd a királynő nemesét a legészakibb hegységmezőre, és tegyél egy zöld befolyásjelzőt a Nemesek Céhére. **Megjegyzés:** Dobj újra a végzetkockával, ha nem látható rajta irányjelző ikon.

3. Ezután helyezd le a kezdő-bábudat, és tegyél egy befolyásjelzőt a hozzátartozó céhre, majd válassz 3 különböző árut a tarisznnyából.



4. Dobj a végzetkockával és a fejlődés-kockával, hogy kiderüljön, hol kezd a behemót. Ismételd meg ezt a lépést a királynő lovának lerakásánál is.



5. Keverd meg külön-külön az **Automa akciókártyák** mind az öt számozott pakliját. Helyezd le a paklikat sorba 1-től 5-ig. A 4. és az 5. pakli között hagyd helyet emlékeztetőnek, hogy általában csak 4 kártyát játszatsz ki körönként.

6. Amikor elkészültél, kezd el a játékot az 1. pakli első kártyájával.



## A KIEGÉSZÍTŐ JÁTÉKMENETE

*A királynő serege egy szőlőjáték variáns\*, melyben egy öt korszakon át tartó epikus csatát vívsz Anna királynővel, és próbálsz minél több tiszteletpontot szerezni.*

Őfelsége először könyörtelenül az elvarázsolt Királyt (a **behemótot**) veszi célba, hogy rombolja hírnevedet. A királynő, miután a király meghalt (vagy a harmadik korszak kezdetén), felynergeli fekete lovát, és elindul, hogy lázadó bandádon bosszút álljon.



A királynő korlátlan mennyiségű erőforrással (áru, shilling, befolyásjelző és királyi pecsét) rendelkezik a játék alatt, és mozgását semmi sem korlátozza. Az útja során szerzett erőforrásait helyezd a játékterületére, és adj neki tiszteletpontokat!

Meg tudod akadályozni a király halálát célul kitűző küldetését, miközben tekintélyed is megvéded? Leinad kardjával mindezt véghezviheted!

\* Több játékos is felveheti a küzdelmet a királynővel, de mindenkit külön-külön pontozzatok.

## Az automa-pakli

A királynő akcióit az automa-kártyák irányítják. Ezeket egyenként játszod ki a számozott paklikból, felváltva saját akcióiddal, amíg a kör véget nem ér - pont, ahogy az alapjátékban. Az egyedi különbségek a következők:

- A Királynőnek nincs védekezés és ismétlés akciója, de van szóródás akciója.

- Csak a fejlesztés és a hódítás akciójának van különleges képessége.
- Nem lép a katonai szolgálat sávjára, nem lép a zarándokútra, és várnagyokat sem használ.
- Az alternatív akciók akkor lépnek életbe, ha az akcióit nem tudja végrehajtani (lásd a szabálykönyv hátlapján az alternatív akciókat).



- Ha a 2. pakli kártyáján akciósorozat-ikon látható, akkor azonnal fel kell húznod és ki kell játszani a következő pakli (3. pakli) felső kártyáját.



- Ha a 4. pakli kártyáján extra akció ikon látható, akkor a Királynő ebben a körben kijátszik még egy kártyát az 5. pakliból. Csak ilyenkor játszhat ki egy körben 5 kártyát.



## A TÍZ AUTOMA-AKCIÓ

A királynő akciókártyái kissé különböznek a te kártyáidtól. Miután átnézted a különbségeket, készen állsz a játékra!

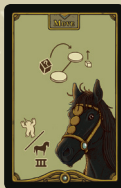
### 1. Migrate - Vándorlás

Dobj a végzetkockával, a fejlődéskockával és a királynő egyik zöld munkásával, hogy kiderüljön, a munkás karaktere, és hogy hol kerül a táblára. Ha már az összes zöld munkás a táblán van, dobj egy fekete munkással!  
**Megjegyzés:** Minden munkásnak különbözőnek kell lennie, és ha lehetséges, új céhben kell tagságot szereznie.



### 2. Move - Mozgás

A királynő ÖSSZES bábuja (a lova nem) 2 mezőt lép a táblán a behemót felé - mindig a legrövidebb utat használva (több lehetőségnél találmra válassz). A királynő munkásai és a lova korlátozás nélkül haladhat bármelyik hajóútvonal mentén, beleértve a kompokat is! Amikor a királynő munkásai elérik a behemót mezőjét,



befejezik mozgásukat. **Megjegyzés:** A királynő nem használja a zárandokut.

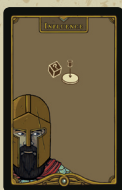
A királynő mozgás akciója a behemót halála vagy a harmadik korszak beköszönte után megváltozik. A királynő ettől kezdve a lova felé mozog! Először a lova lép legfeljebb 3 mezőt a legközelebbi lévő nem szörny munkásod felé (vagy ha nincs munkásod, akkor a legközelebbi hűbértokod felé). Ha több lehetőség van, találmra válassz. Ezután lép 3 mezőt minden nem feltartóztatott munkásával a lova felé! Amikor a királynő egyik bábuja eléri a lovat, befejezi a mozgását.  
**Megjegyzés:** A ló nem vesz részt a csatában.

Figyelj oda, hogy a királynő megkapja a lopott erőforrásokat, melyeket a saját készletébe tesz. (Találmra válassz, ha több lopási lehetőség is van.) **Megjegyzés:** A királynőnek fel kell töltenie a hordóját az összegyűjtött kénnel, mielőtt a kén a saját készletébe tehetné, ahol beszámít a játék végi pontozásnál.



### 3. Influence - Befolyás

Az alapjáték szabályai szerint helyezz 1 vagy több zöld befolyásjelzőt minden egyes olyan helyszínre, ahol a királynőnek munkása van. Azelőtt vedd el a közös készletből a befolyásjelzőt, mielőtt kereskedéssel szerzel vagy mielőtt veszteség ér. A jelzők száma korlátozva van 20-ra.



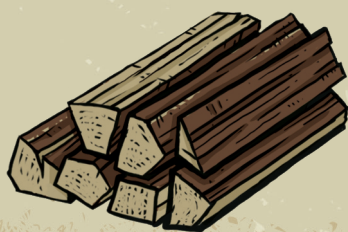
### 4. Improve - Fejlesztés

Ha lehetséges, a királynő mindig fejleszti az általa uralt városokat, ezeket a tanya majd az előőrs követi. Ha nem tudja a helyszínt fejleszteni, helyezz egy megszerzett tájlapkát az egyik jobbágya mellé. (Mindig begyűjti a tájlapka erőforrását, és fizet 1 hűbér-árut az uralkodónak.) Ahogy korábban is, dobj fel egy érmét, vagy dobj egy munkással, a fejlődés- és/vagy a végzetkockával, ha több lehetőség van. **Fontos:** A hűbérbirtokkal, ha lehetséges, egy új céhben kell tagságot szereznie!



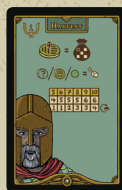
### 5. Explore - Felderítés

Ha a királynő ural egy előőrsöt, húz 1 királyi végzést a pakliból, melyet képpel felfelé a játékterületére helyez. A meghatalmazások nem számítanak, de a játék végén 1 **tiszteletpontot** érnek. Az okiratok lepecsételtnek számítanak, és szintén pontot érnek a játék végén. Ez az akció nem hajtható végre, ha a királynőnek 3 királyi végzése van.



### 6. Harvest - Betakarítás

Ha a királynő ural egy tanyát, adott számú árut húz a tarisznyából (ne felejtse el a megszerzett rózsafüzérgyöngyöket), melyeket a legtermékenyebb tanyájára helyez, és kap 1 **tiszteletpontot**. A királynő mindig kér kegyet, és ezért egy rózsafüzérgyöngy mindig a királyi pecsét oldalára fordul.



### 7. Tax - Adóztatás

Ha a királynő ural egy várost, tegyél adott számú shillinget a királynő készletébe.



### 8. Conquer - Hódítás

Nézd át a táblát, hogy a következő hódítási lehetőségek közül, melyik hajtható végre. A felsorolás sorrendjében nézd végig a felsorolt lehetőségeket, és a leírtak szerint pontozz:

1. Behemót legyőzése 11 tp
2. Tengeri kígyó legyőzése 2 tp
3. Hűbérbirtok meghódítása 4 tp
4. Munkás legyőzése 2 tp
5. Éhezik a nép (jobbágy/alattvaló legyőzése) 0 tp

Ha nem tudsz sikeresen hódítani, haladj sorban lefelé a listán, amíg nem lesz egy sikeres hódítás, vagy amíg már nem marad több lehetőség.



Ha több lehetőség van, találomra válassz. **Megjegyzés:** A játékosok megszelídíthetik a behemótot, de nem támadhatják meg. A királynő egyik szörnyet sem szelídítheti meg. Ha a behemótot legyőzi, akkor az meghal, és kikerül a játékból. A szörnyekre vonatkozó összes többi szabály érvényes.



A királynő munkásainak a következő támadó/védekező lehetőségei vannak:

- A munkások beadhatnak +1 salétromot, a lovagok ezt korlátlanul megtehetik (mint az alapjátékban).
- A fekete munkásoknak (még a nem lovagoknak is) korlátlan salétromuk van! Tényleges erőforrásokra nincs szükségük.

**Megjegyzés:** A Királynő nem lép a katonai szolgálat sávjára, és soha nem veszít hűtlensége miatt pontokat.

## 9. Guild - Céh



Dobj a végzetkockával, hogy kiderüljön, a királynő melyik céhfunkciót (kereskedés, kivét vagy betét) hajtja végre.

Ha a funkciót lehetetlen megvalósítani, addig dobj újra, amíg az egyik lehetővé nem válik. Ezután dobj egy tartalék munkással, hogy kiderüljön, melyik céhnél hajtja végre az adott funkciót.

Dobj újra, vagy dobj fel egy érmét, hogy egyetlen céhre szűkítsd a kört, melynél az adott céhfunkciót végrehajtja.

## Kereskedés

A királynő kereskedhet a céhekkel a közös készletről korlátlanul használva a shillingeket! Minden begyűjtött erőforrást félre tesz, beleértve a magának fizetett shillingeket is. Ezekért a játék végén **tiszteletpontot** kap. A kereskedésnél betartja a normál szabályokat a következő kivételekkel:

- Kereskedők Céhe: 3 különböző, találomra választott áru vásárlása.
- Alkimisták Céhe: Egy találomra választott jármű (hajó, tenger-alattjáró, léghajó) vásárlása.
- Nemesek Céhe: 2 királyi pecsét vásárlása.

## Kivét a céhből / Betét a céhbe

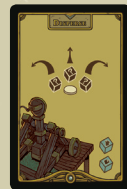
A királynő kivehet/betehet erőforrásokat egyik céhből a másikba, hogy a szabályokat követve maximális pontot kapjon, a következő kivételekkel:

- Alkimisták/Lovagok Céhe: Hordók feltalálása, ha lehetséges, csak utána a hajók.
- Lovagok/Nemesek Céhe: Találomra választja ki ellenfele befolyásjelzőit. Ha lehetséges, a királynő elkerüli saját befolyásjelzőit.

## 10. Disperse - Szóródás



Keressz meg azt a mezőt, ahol a királynő legtöbb munkása van, és a végzetkockával és a fejlődéskockával dobva egyenként oszd szét őket új helyszínekre. Ha a mezőknél a legtöbb munkást nézve holtverseny van, találomra válassz. **Megjegyzés:** Az akció akkor is bekövetkezik, ha a legtöbb munkás egyetlen munkás. A szörnyek miatt feltartóztatott munkások nem számítanak.



## HOGYAN VÉGZŐDHET?

Oszd ki a játék végi pontokat a szokásos módon, két kivétellel. A királynő minden egyes meghatalmazásáért **1 tiszteletpontot** kap, és **1 tiszteletpontot** a készletében lévő tárgyak (árúk, hajók, befolyásjelzők, királyi pecsétek, rózsafüzérgyöngyök, shillingek és régiólapkák) bármilyen 3-as kombinációja után. A pontjaid és a királynő pontjai közti különbség dönti el sorsodat!



- **30+ ponttal mögötte:** Lefejeznek.
- **20-29 ponttal mögötte:** Várbörtönbe vetnek.
- **10-19 ponttal mögötte:** Számúznak
- **1-9 ponttal mögötte:** Mented az életedet.
- **Holtverseny:** Kénytelen vagy visszavonulni.

- **1-9 ponttal előtte:** Tisztelnek az emberek.
- **10-19 ponttal előtte:** Gazdag hűbéressé válsz.
- **20-29 ponttal előtte:** Ünnepelet nemessé válsz.
- **30+ ponttal előtte:** A királynő lemond trónjáról a javadra.

### NEHÉZSÉGI SZINT

- **Könnyű:** Hagyd figyelmen kívül az sorozatos és/vagy az extra akciókat + kezdetben te irányítod a behemótot.
- Normál:** Normál szabályok.
- Nehéz:** A királynő mindig öt akciót hajt végre.
- Lehetetlen:** Öt akció végrehajtása + minden korszak kezdetén vándorol 1 munkás is, ha lehetséges.

## A TÖRTÉNET FOLYTATÓDIK...



A hajnal korai sugarai táncoltak a **repülő hajón**, ahogy az a behemót, Leinad felett lebegett, majd ereszkedni kezdett a királynő kastélya felé. “Készüljetek!”, bömbölte a gróf,

miközben ügyesen kormá-

nyozta szerkentyűjét egy kisebb dombocska csúcsának irányába. A léghajó könnyedén átcsúszott a hegy tetején, mígnem egy fába csapódott.

Az ütközéstől sértetlenül, Sir Marcus bukkant elő először a hajóból, őt a szerzetes majd a gróf követte. A királynő serege a kétoldalt lévő hegyeken táborozott, a lovasságához tartozó állatok a közelben



legeltek. Egy ló elköborolt a többtől, gyepelőjét a földön húzva. “Atticus!”, kiáltotta a lovas, ahogy lazán ökolbe szorította a kezét. “Ez a királyi hátság”, mondta a lovas komolyan. “Mindjárt támadnia kell.” A ló egytetértett: “Nyihahaa!”



**Anne királynő** előbukkant királyi sátrából, csillogó lánclingben, mellvértben, és tiszta aranyból kovácsolt királyi sisakban. A láthatárt fürkészte és meglátta a behemót körvonalait és eltűnt lovát három ember társaságában. "Árulás!", üvöltötte, és egyetlen éles parancsral seregét csatába küldte. "Öljétek meg a szörnyet és bolond társait!" Ahogy nyílvesszők töltötték meg az eget, kikapott egy íjat egy íjász kezéből, és a szörnyeteg felé indult, aki egyszer a férje volt!



Miss Allison eldobta tarisznyáját, miután meglátta, hogy báránykája veszályban van. "Gyöngyöcském!", sírta, szorosan a keblére ölelve **Gretát**. Néhány lábnyira onnan, a királynő a szörnyeteg sarkát célozta épp meg. De a vessző elvettette célját, mivel Miss Allison az útjába vetette magát, hogy megvédje a királyt. A királynő elátkozta szerencsésjét, ahogy a szörnyeteg markába kapta, majd... finoman a kastély mellvédjére helyezte. Irgalmassága miatt könnyes szemmel motyogta: "Én Danielem." Percekkel később Miss Allison szomorúan vitte a nyíllal átlótt bárányt a lovaghoz. Míg a nap delelőre hágott, Sir Marcus ott tartotta karjaiban Gretát.

## ALTERNATÍV AKCIÓK

Ha a királynő akciója nem hajtható végre (vagy ha a hódítás akció sikertelen), akkor meg kell próbálnia a **hurok** következő akciójának a végrehajtásával. Ha nincs végrehajtható akció, akkor a királynő fordulója véget ér.



MAGYARRA FORDÍTOTTA: Trew  
LEKTORÁLTA ÉS SZERKESZTETTE: Hipszki László  
(2019)

SZERZŐ: Mark Swanson GRAFIKA: Justin Schultz  
FEJLESZTŐK: J.R. Honeycutt & Brian Neff  
VEZETŐ JÁTÉKTESZTELŐ: Arthur Hartle © 2018 Odd Bird Games

odd  
bird