

IMPERIUM (BIRODALOM)

NIGEL BUCKLE és TURCZI DÁVID
JÁTÉKA

ILLUSZTRÁLTA
MIHAJLO 'THE MICO' DIMITRIEVSKI

EGYSZEMÉLYES SZABÁLYKÖNYV

Ez a szabálykönyv tartalmazza az *Imperium* egyszemélyes játékmódjának szabályait.
Mielőtt elolvasnád ezt a füzetet, ismerkedj meg a több fős játék szabályaival.

MAGYARRA FORDÍTOTTA: HIPSZKI LÁSZLÓ - 2021.07
V1.0





(A 2021.05.25-EI - V1.1 - HIVATALOS ERRATA ALAPJÁN JAVÍTVÁ ÉS BŐVÍTVE)
SZERKESZTETTE: NÉMETH LÁSZLÓ



ELŐKÉSZÍTÉS

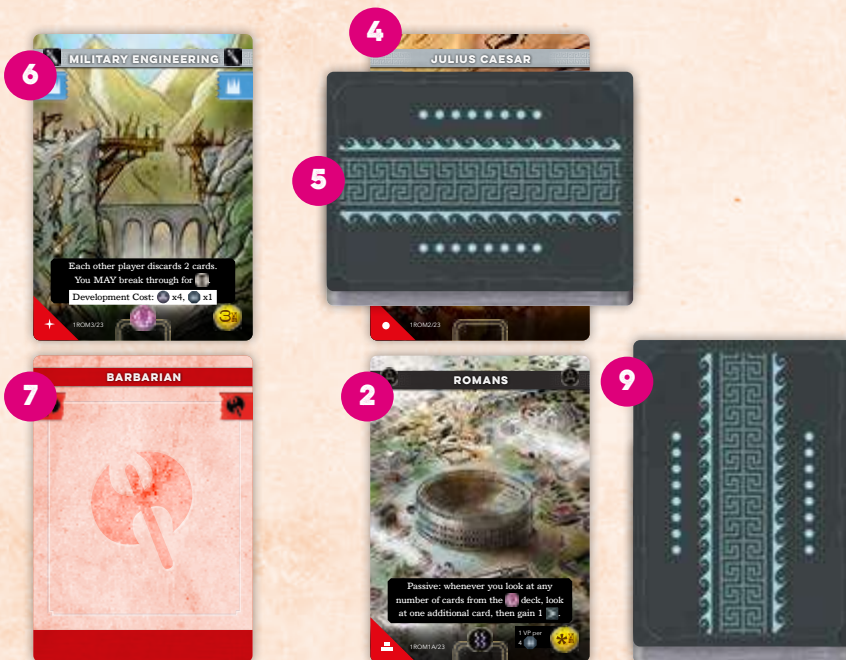
KLASSZIKUSOK ÉS LEGENDÁK ÖTVÖZÉSE

Amennyiben megvan nektek az *Imperium: Classics* és az *Imperium: Legends* is, a következő változtatásokkal végezzétek el az előkészítést:

1. A 16 elérhető nemzet bármelyikével játszhattok.
2. A bot a 16 elérhető nemzet bármelyikével játszhat.
3. Amikor a közös előkészítést végzitek, használjátok bármelyik doboz közös kártyáit. Ellenőriztétek, hogy a  kártyák közül bármelyiknek ugyanaz-e a neve, mint a játékosok által választott nemzetek valamelyikének. Minden olyan kártyát, amelyiknél ez így van, cseréljétek ki egy véletlenszerűen választott  kártyával a másik dobozban lévő közös kártyák közül. Ha az új kártyán a  4 vagy a  3+ szerepel, és a megadottnál kevesebb játékos játszik, vagy ha a kártyán ugyanaz a név szerepel, mint a játékosok által választott nemzetek egyikén, húzzatok helyette egy másik cserekártyát.

JÁTÉKOS ELŐKÉSZÍTÉSE


A játékos előkészítése pontosan úgy történik, mint a több fős játékban.




A következő lépéseket végezd el:


1. Válassz ki egy nemzetet, és vedd el az összes ahhoz tartozó kártyát, ahogyan azt a bal alsó sarokban lévő szín jelzi.

Mielőtt nemzetet választasz, nézd meg a szabálykönyv 20. oldalán található "Nemzetek" című részt, ahol áttekintést kapsz a különböző paklikról.



2. Helyezd a  kártyádat magad elé, a játékterületed bal oldalára. Bármelyik oldalával felfelé elhelyezheted, de ezt a játék későbbi szakaszában már nem tudod megváltoztatni. Ez a **hatalomkártyád**.




Az új játékosoknak azt javasoljuk, hogy a B oldallal felfelé játszanak.


3. Helyezd a többi  kártyádat a hatalomkártyád alá (ha van).



Csak az Artúr korabelieknek és az utópiaiaknak van további  kártyájuk.
Ha az Artúr korabeliekkel játszol, tedd az *Artúr király udvara* [*King Arthur's Court*] kártyát képpel felfelé a hatalomkártyád alá.
Ha az utópiaiakkal játszol, rakd a *Shangri-La látomásai* [*Visions of Shangri-La*] kártyát a *Shangri-La kapui* [*Gates of Shangri-La*] kártya tetejére, és tedd ezeket a hatalomkártyád alá. Ezen halom legfelső lapja az **utazáskártyád**.


4. Helyezd a  kártyádat képpel felfelé a hatalomkártyád fölé.


A legtöbb nemzetnél ez a  kártya a **gyarapodáskártyád**.
A vikingeknél ez a **tetőpontkártyád**.
Az Artúr korabelieknél ez a **mélypontkártyád**.
Az atlantisziaknak és az utópiaiaknak nincsen  kártyájuk.





5. A  kártyákat összekeverve készíts egy képpel lefelé fordított paklit, amit tegyél a  kártya tetejére, arra merőlegesen. Ez a **nemzetpaklid**.
6. Tedd az összes  kártyát képpel felfelé, a nemzetpaklid bal oldalára. Ez a **fejlesztési területed**.

A legtöbb nemzetnél a  kártyák a **fejlesztéskártyáid**.
Az Artúr korabelieknél ezek a **küldetéskártyáid**. Amikor a küldetéskártyák a fejlesztési területen vannak, akkor azokat tekintsd a **küldetésterületeden** lévő, **küszöbön álló küldetéseidnek**.
Az atlantisziaknak nincsen nemzetpaklijuk.
Az utópiaiaknak nincsen se nemzetpaklijuk, se fejlesztéskártyáik.
























7. Helyezz egy **államkártyát** a  oldalával felfelé a kártyaterületre a  bal oldalára.

Ha az atlantisziakkal játszol, ehelyett helyezd az államkártyádat a  oldalával felfelé.

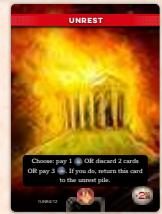
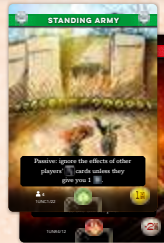
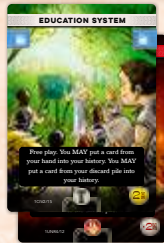
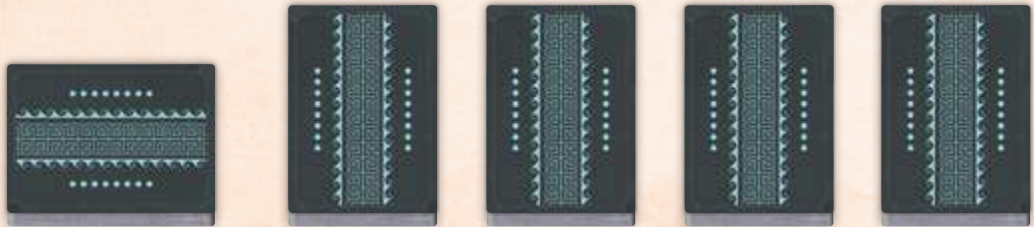
8. Adj hozzá bármilyen  kártyát a közös kártyákhoz.

Csak az Artúr korabeliek, a kelták, az olmékok, a Qin-ek, az utópiaiak és a vikingek rendelkeznek  kártyákkal. Minden  kártya  kártya. Néhány  kártyát a közös előkészítés 5. lépése során eltávolíthatsz a játékból.

9. Az összes megmaradt kártyát keverd össze és készíts egy képpel lefelé fordított paklit, amit rakj a hatalomkártyád jobb oldalára. Ez a **húzópaklid**.
10. Húzz öt kártyát a húzópakliból, ezekkel a kártyákkal fogsz kezdeni.

7. Rakd a *Királyok királya* [*King of Kings*]  kártyát képpel felfelé (az A oldalával felfelé), a piactáblán lévő  ikon fölé.
8. A megmaradt  kártyákat összekeverve alkoss egy képpel lefelé fordított paklit, amit helyezz a *Királyok királya* kártya tetejére, arra merőlegesen. Ez a **hírnévpakli**.
9. Megnézés nélkül távolítsd el a hírnévpakli felső két kártyáját a játékból.
10. Keverd össze a  kártyákat. Hat kártyát tegyél egy képpel lefelé fordított pakliba a piactábla  ikonja fölé. Ez a **régiópakli**.
11. Keverd össze a  kártyákat. Hat kártyát tegyél egy képpel lefelé fordított pakliba a piactábla  ikonja fölé. Ez a **civilizálatlan pakli**.
12. Keverd össze a  kártyákat. Hat kártyát tegyél egy képpel lefelé fordított pakliba a piactábla  ikonja fölé. Ez a **civilizált pakli**.
13. Keverd hozzá az összes megmaradt ,  és  kártyát a  kártyákhoz, és helyezd azokat a piactábla fölé, ahol a , ,   ikonok láthatók. Ez a **főpakli**.
14. Húzz egy-egy kártyát a régió-, a civilizálatlan- és a civilizált pakliból, és mindegyik kártyát képpel felfelé, a megfelelő paklival szemben rakd a piactábla alá. Húzz két kártyát a főpakliból, és tedd azokat képpel felfelé, egymás mellé, szintén a piactábla alá. Ezek a kártyák alkotják a **piacot**.
15. A piac minden ,  és  kártyája alá dugj egy  kártyát a zavargáspakliból.
16. Tegyél egy előrehaladás-jelölőt a piac minden olyan  kártyájára, amelyen nincs  ikon.
17. Helyezd a **napforduló kártyát** a jobb oldaladra, a saját és a bot játékterülete közé. Te leszel a **kezdőjátékos**.

BOT ELŐKÉSZÍTÉS



3 1

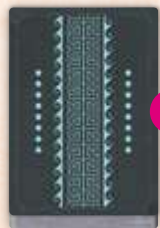
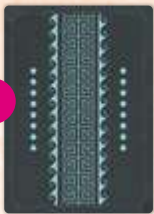
2

3

4

5

4



2

6










4








5







- Válassz egy nemzetet, és vedd el az összes hozzá tartozó kártyát, ahogyan azt a bal alsó sarokban lévő szín jelzi, és helyezd azokat a játékterületed mellé.
- Hozd létre a **dinasztiapaklit**:
 - Rendezd a  kártyákat győzelmi pontok szerinti sorrendbe, és rakd azokat egy képpel lefelé fordított halomba, a magasabb értékű kártyákkal felül. Tekints minden  kártyát 5-ös értékűnek, és tekints minden  kártyát úgy, mintha a legmagasabb értékű lenne. Ha több kártya azonos értékű, véletlenszerűen határozd meg a sorrendjüket.
 - Tedd a  kártyát **képpel felfelé** a  kártyák halmának tetejére.
 - Keverd meg a  kártyákat, majd tedd azokat egy képpel lefelé fordított halomba a  kártya tetejére.


Ha az **Artúr korabeliek** ellen játszol, a 2. lépés helyett a következőket tedd:


- Rakd le képpel felfelé a *Grál* [*Graal*]  kártyát.
 - Keverd meg a megmaradt  kártyákat, és tedd azokat képpel lefelé a *Grál* kártya tetejére. Ezek a **küszöbön álló küldetések**.
 - Tedd a  kártyát képpel felfelé a küszöbön álló küldetések mellé.
 - Keverd össze a  kártyákat, és rakd képpel lefelé fordítva a  kártya tetejére.
- Ez a **dinasztiapakli**.
- E. Távolítsd el az *Artúr király udvara* [*King Arthur's Court*] kártyát a játékból.


Ha az **atlantisziak** ellen játszol, a 2. lépés során az A lépést cseréld le a következőkre:


- Tedd félre az összes   kártyát. Rendezd a megmaradt  kártyákat győzelmi pontok szerinti sorrendbe, és rakd azokat egy képpel lefelé fordított halomba, a magasabb értékű kártyákkal felül. Tekints minden  kártyát úgy, mintha az értéke 5-ös lenne. Ha több kártya azonos értékű, véletlenszerűen határozd meg a sorrendjüket. Keverd össze a félretett kártyákat, és rakd a halom tetejére.

Ha az **utópiaiak** ellen játszol, nem készítesz dinasztiapaklit. Ehelyett tedd a *Shangri-La víziói* [*Visions of Shangri-La*] kártyát a *Shangri-La kapui* [*Gates of Shangri-La*] kártya tetejére, mindkettőt képpel felfelé. Ennek a halomnak a legfelső kártyája a bot utazáskártyája.

Ha a **vikings** ellen játszol, hagyd ki az A lépést. A  kártya a dinasztiapakli legelső kártyája.

- Helyezd 1-5-ig a helyjelzőket a piacon lévő kártyák alá, úgy, hogy minden kártya alatt legyen egy jelző. A jelzőket balról jobbra növekvő sorrendben kell elhelyezni. A 6-os helyjelzőt visszateheted a dobozba.
- Keverd össze a megmaradt kártyákat, és tegyél egy-egy kártyát képpel lefelé minden helyjelző alá. A többi alkotja a **botpaklit**.
- Helyezz egy **államkártyát** a  oldalával felfelé a botpakli mellé.

Ha az **atlantisziak** ellen játszol, helyezd ehelyett a bot államkártyáját a  oldalával felfelé. Vedd észre, hogy az atlantiszi botnak nem elsüllyedt, hanem történelem paklija van.

- Helyezd a  kártyát a botpakli mellé. A bot hatalomkártyájának egyetlen funkciója a bot történelmének tárolása. **A bot hatalomkártyáján lévő minden szimbólumot és szöveget hagyj figyelmen kívül.**

JÁTÉK MENET



A játék több körön keresztül tart. Minden körben a te forduló az első, majd a bot fordulója következik. Ezután a kör véget ér, és végrehajtasz egy napfordulót (a bot figyelmen kívül hagyja a 'napforduló' kulcsszót).

A BOT FORDULÓJA

Először is, dobj a kockával, és tedd félre a kocka értékének megfelelő, képpel lefelé fordított kártyát. Tedd a kártyát képpel lefelé a kocka alá. Ha olyan számot dobsz, amely nem felel meg egy helynek, ne tegyél félre kártyát.

Ezután alkalmazd a többi képpel lefelé fordított botkártyát, a legalacsonyabb számmal rendelkező helytől a legmagasabb számú hely felé haladva.

A BOTKÁRTYÁK ALKALMAZÁSA

Egy kártya alkalmazásához fordítsd át a kártyát képpel felfelé, és nézd meg a nemzet-specifikus hivatkozástáblázatokat (Lásd: 13-22. oldal). Használd azt a táblázatot, amelynek szimbóluma ( vagy ) megegyezik a bot államkártyáján szereplővel.


Magán a kártyán lévő szöveget ne alkalmazd.

Egy kártya alkalmazásakor a táblázatban a kihúzott kártyával egyező **legfelső akciót** hajtsd végre. Egy kártya akkor egyezik, ha a neve, típusa vagy kártyaszíne ugyanaz, mint a táblázatban szereplő akciónak. A sor egész tartalma ugyanahhoz az akcióhoz tartozónak tekintendő. Az akció bármelyik félkövérrel írt része rád vonatkozik. Minden más szöveg a botra vonatkozik.

Ha az akció egyetlen része sem alkalmazható, keresd meg helyette a következő egyező akciót.

Ha az akció egy része vagy egésze alkalmazható, akkor az akció minél nagyobb részét alkalmazd.




Ezután, ha csak az akció másként nem rendelkezik, tedd a kártyát a bot dobópaklijára.

Egy kártya esetében mindig csak egy akciót fogsz alkalmazni, még akkor is, ha az több akcióval is egyezik. Ha egy  kártyát fedsz fel, ne foglalkozz a nemzet-specifikus hivatkozástáblázattal.

Helyette tedd vissza a kártyát a zavargáspakliba.



A bot soha nem költ előrehaladást az alapanyagok vagy a népszerűség helyett.

BOT TAKARÍTÁS

Miután a kártyahelyeken lévő összes kártyát alkalmaztad, rakj egy  jelölőt a kocka által jelzett hely feletti piackártyára. Ha a **karthágóiak** ellen játszol, ehelyett 2  adj hozzá. Ha a **Qin-ek** ellen játszol, ehelyett egy  adj hozzá.

Ha 6-ost dobtál, ne helyezz el jelölőt.

Ha a bot fordulójának kezdetén félretettél egy kártyát, most tedd képpel lefelé az 1-es helyre. Ezután addig rakj lefelé fordítva kártyákat a botpakliból, amíg az összes fennmaradt hely meg nem telik.

Ha a botpakli üres, és normális esetben a botpakliból raknál kártyát egy helyre, tedd a dinasztiaipakli legfelső kártyáját a bot dobópaklijába, majd keverd meg a bot dobópakliját, hogy egy új botpaklit alkoss. Ezután a szokásos módon folytasd a kártyák hozzáadását az üres helyekhez. Amikor a  kártya hozzáadódik a bot dobópaklijához, a bot birodalomná válik. Fordítsd az államkártyáját a  oldalára. Ettől kezdve a botkártyák alkalmazásánál a nemzet birodalomtábláját használd.


Ha az **utópiaiak** ellen játszol, amikor a botpakli üres, és normális esetben a botpakliból raknál kártyát egy helyre, először alkalmazd az **utazáskártyája** hatását, ahogy az a hivatkozástáblázata alatt szerepel. Majd keverd meg a bot dobópakliját, hogy egy új botpaklit alkoss, és folytasd a kártyák hozzáadását.




VÁLTOZÁSOK A JÁTÉKMENTBEN

Az *Imperium* szabálykönyvben lévő, a fordulód elvégzésére, a kör végére és a kártyák alkalmazására vonatkozó összes szabálya érvényes, az ebben a részben felsorolt változtatásokat kivéve.

VÁLTOZÁSOK A KÁRTYAHATÁSOKBAN




Ha a bot normál esetben húzna egy kártyát, akkor ahelyett vegye el a botpakli legfelső kártyáját, és tegye a bot dobópaklijára.

A bot figyelmen kívül hagy minden olyan hatást, amely miatt eldobna egy kártyát. A bot figyelmen kívül hagyja minden olyan hatásodat, amely lehetővé tenné számára, hogy  kártyákat tegyen vissza.







A bot minden olyan akciója, amely téled lop, ami miatt lapokat kell dobnod, vagy ami arra kényszerít téged, hogy elhagyj vagy visszahívj  kártyát, -nak minősül, függetlenül a kártyán lévő ikonoktól. Ha van olyan képességed, amely lehetővé teszi, hogy egy  kártyát hatástalaníts vagy figyelmen kívül hagyj, használhatod, hogy megállítsd a negatív hatást.


VÁLTOZÁSOK A KULCSSZAVAKBAN



ABANDON [ELHAGY]

Ha a bot elhagy egy  kártyát, tegye a játékban lévő egyik  kártyáját a bot dobópaklijába. Ha több  kártya van játékban, a bot azt a kártyát hagyja el, amelyiket a legutóbb játszotta ki.

ACQUIRE AND BREAK THROUGH [MEGSZEREZ ÉS ÁTTÖR]

Amikor a bot megszerez egy kártyát vagy áttör érte, mindig a legtöbb pontot érő kártyát választja a piacról. Holtverseny esetén a legtöbb jelölő (,  és/vagy ) tartalmazó kártyát választja. Ha még mindig döntetlen, akkor a legalacsonyabb számú helyen lévő kártyát választja. Tekints minden  kártyát 5-ös értékűnek, és tekints minden  kártyát úgy, mintha a magasabb értéket érné. Tekintsd a kártyákon lévő összes  úgy, mintha egy győzelmi pontot adna a kártya értékéhez.

Ha a bot áttör, és a piacon nincsenek olyan kártyaszínű lapok, akkor a megfelelő pakli legfelső kártyáját veszi el. Ha  kártyáért vagy egy olyan kártyaszínért tör át, aminek a paklija üres, akkor a szokásos módon kártyákat fed fel a főpakliból.




Amikor a bot kártyákat szerez, azokat a megszerzésük sorrendjében a botpakli tetejére rakja. Ha a bot megszerez egy kártyát, és ennek eredményeként elvesz egy  kártyát, akkor először a kártyát szerzi meg, a  kártyát pedig másodsor.

EXILE [SZÁMŪZ]

Ha a bot egy kártyát száműz a piacról, akkor a piac legalacsonyabb számú helyén lévő megfelelő kártyát helyezi a száműzöttpakliba.

A bot soha nem száműz olyan kártyát, amelyen egy vagy több jelölő van. Ha a piacon lévő összes kártyán van jelölő, akkor nem száműz semmit.

RECALL [VISSZAHÍV]

Ha a bot visszahív egy  kártyát, akkor a játékban lévő egyik  kártyáját teszi a botpaklija tetejére. Ha több  kártya van játékban, a bot azt a kártyát hívja vissza, amelyiket a legutóbb játszotta ki.



RETURN [VISSZATESZ]

Ha a bot egy  kártyát tesz vissza, azt a zavargáspakliba teszi.

Ha a bot bármilyen másik kártyát tesz vissza, azt a botpakli tetejére teszi.

EGYES KÁRTYÁK VÁLTOZÁSAI






KIRÁLYOK KIRÁLYA [KING OF KINGS]

Ha a bot megkapná a *Királyok királya* [*King of Kings*] kártyát, és ha  állam, akkor ahelyett 6 előrehaladást kap. Ha a bot , akkor ahelyett 3 előrehaladást kap és a dinasztiapakli felső kártyáját a botpakli tetejére rakja. **Ez kiváltja a játék végét.**

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor vagy a **pontozás**, vagy az **összeomlás** bekövetkezik.

A pontozás a következő feltételek **egyikének** teljesülése esetén következik be:

1. Nincs több kártya a bot dinasztiapaklijában
2. Nincs több kártya a főpakliban
3. Kifejlesztetted a fejlesztési területeden lévő utolsó kártyádat
Ez nem következik be akkor, ha az Artúr korabeliek mozgatják el az utolsó  kártyát a küldetésterületükről.
4. A *Királyok királya* [*King of Kings*]  kártyát képpel lefelé fordítod
5. Vikingként a *Harald Hardrada*  kártyát a dobópaklira rakod
6. Artúr korabeliként kijátszod a *Grál* [*Graal*]  kártyát
7. Utópiaként van legalább 24  jelölőd, és alkalmazod a Shangri-La utazáskártyádon a 'napforduló' kulcsszót


Az összeomlás akkor következik be, ha a zavargáspakliban nem marad lap.



PONTOZÁS

Amikor bekövetkezik a pontozás, az aktuális kör a szokásos módon befejeződik. **Majd játssz le egy utolsó kört**, beleértve a napforduló hatás alkalmazását is a kártyáidon.



Add össze a győzelmi pontjaidat ugyanúgy, mint egy többfős játékban.

Ezután számold ki a bot győzelmi pontjait:


Minden  1 győzelmi pontot ér a botnak.

Minden 10  és  bármilyen kombinációja 1 győzelmi pontot ér a botnak.

Pontozd le az összes kártyát a bot kezében, játéktérületén, paklijában, dobópaklijában és történelmében. A bot dinasztiapaklijában lévő kártyákért nem jár pont.

Egy  vagy  ikonos kártya a jelzett számmal megegyező számú győzelmi pontot éri a botnak.


Egy  ikonos kártya a botnak a rajta jelzett legmagasabb számú győzelmi pontot éri.

Egy  ikonos kártya 5 győzelmi pontot ér a botnak.

Ha több pontot szereztél a botnál, te nyertél.

Ha ugyanannyi vagy kevesebb pontot szereztél a botnál, akkor a bot nyert.


ÖSSZEOMLÁS

Ha a játék vége összeomlás miatt következik be, veszítesz - még akkor is, ha a botnak több  kártyája van, mint neked.

NEHÉZSÉGI SZINTEK

Minden bot ellen öt különböző nehézségi szinten lehet játszani, az alább felsoroltak szerint a legkönnyebbtől kezdve a legnehezebbig. Az egyes nehézségi szintek megváltoztatnak néhány, ebben a füzetben leírt szabályt. Azt javasoljuk, hogy az első játékodat Törzsfőnök szinten kezd.

TÖRZSFŐNÖK

A bot előkészítése során ahelyett, hogy a botpakliból egy kártyát helyeznél az 5-ös helyjelző alá, helyezz oda egy nem használt  jelölőt. Ez a hely kitöltöttnek számít, ha a botpakliból kártyákat raksz a különböző helyekre.

Törzsfőnök nehézségen a bot minden fordulóban 3 vagy 4 akciót fog végrehajtani.

HADÚR

Ugyanaz, mint a Törzsfőnök szint, de a bot fordulójának végén, a helyek feltöltése után, helyezd a a botpakli felső kártyáját a bot dobópaklijába.






Hadúr nehézségen a bot minden fordulóban 3 vagy 4 akciót fog végrehajtani.

IMPERÁTOR

Nincs változás a normál szabályokhoz képest.

Imperátor nehézségen a bot minden fordulóban 4 vagy 5 akciót fog végrehajtani.

URALKODÓ

Ugyanaz, mint az Imperátor szint, de az előkészítés során adj a botnak 3 , 2  és 1 . A bot - a szokásos 10 helyett - minden 5  és  kombinációjáért kap 1 győzelmi pontot.

Uralkodó nehézségen a bot minden fordulóban 4 vagy 5 akciót fog végrehajtani.

NAGYÚR

Ugyanaz, mint az Uralkodó szint, de a bot előkészítése során helyezd le a 6-os helyjelzőt az 5-ös helyjelzőtől jobbra. Az előkészítés során és a bot fordulója alatt tegyél egy kártyát képpel lefelé fordítva ezen helyjelző alá. Ha a bot fordulójának kezdetén 6-os dobsz, a 6-os helyen lévő kártyát a szokásos módon tedd félre, de a bot fordulójának végén ne tegyél a piacra semmilyen jelölőt.

Nagyúr nehézségen a bot minden fordulóban 5 akciót fog végrehajtani.

KAMPÁNYMÓD

A kampánymód lehetővé teszi számodra, hogy egy sor összekapcsolt, egyre nehezedő egyszemélyes játékot játssz a botok ellen. A kampánymódban a célod az, hogy megnyerj öt játékot, mielőtt négyet elveszítenél.

A kampány elindításához válassz egy nemzetet, amivel játszani szeretnél. A kampány minden játékában ezzel a nemzettel fogsz játszani.

Írd fel a neved és a nemzeted nevét egy üres kampánynaplóba (Lásd: 23. oldal).




Az első játékot egy Törzsfő nehézségű bot ellen játszod le.

Több kampányjátékot is játszhatsz ugyanazon nemzet ellen, amíg nem nyersz. Nem választhatsz olyan nemzetet ellenfélnek, amely ellen már nyertél.

HA ELVESZÍTESZ EGY KAMPÁNYJÁTÉKOT

Jegyezd fel a dátumot és a pontszámodat a kampánynaplóba, és növeld eggyel a vereségeid számát.

Ha valaha elérsz 4 vereséget, azonnal elveszíted a kampányt.

A következő kampányjátékban kétszer annyi nyersanyaggal kezdj, mint normál esetben (6 , 4  és 2 ). Ha a következő játékot elveszíted, ezt a bónuszt **ne** duplázd meg.

HA MEGNYERSZ EGY KAMPÁNYJÁTÉKOT

Jegyezd fel a dátumot és a pontszámodat a kampánynaplóba. Ezután tedd a következők egyikét:

Válassz ki egy közös nem-hírnév kártyát a történelmedből, a pakliból, a dobópakliból vagy a kezedből, amelyet ezen játék során szereztél.

Írd fel a kártya nevét a kampánynaplóba, és add hozzá a kezdőpaklidhoz a kampány hátralévő részére.

vagy




Válassz ki egy kártyát a kezdőpakliból. Zárójelben írd fel a kártya nevét a kampánynaplóba, és tedd vissza a dobozba. A kampány hátralévő részében nem lesz használva.

Választásodtól függetlenül a következő kampányjátéknál eggyel magasabb nehézségi szinten játssz a bot ellen, mint az imént játszott játékban.

Ha Nagyúr nehézségi szinten (az ötödik győzelmednél) győzol egy bot ellen, megnyered a kampányt.

LEGFŐBB URALKODÓ MÓD

Ha rendszeresen megnyered a kampányokat, és szeretnél egy nagyobb kihívást jelentő módot, próbáld ki a Legfőbb Uralkodó módot. Ahelyett, hogy növekvő nehézségű botok ellen játszanál, mind az 5 játékot a Legfőbb Uralkodó nehézségi szintű botok ellen kell megnyerned.

A Legfőbb Uralkodó szint ugyanúgy működik, mint a Hadúr szint, de minden alkalommal, amikor a bot visszatesz egy  kártyát, kap egy  is. Ezenkívül minden olyan kampányjáték után, amelyben győztél, a kampány hátralévő részére távolíts el egy  kártyát a közös pakliból.

Ha nyersz ötször a Legfőbb Uralkodó nehézségű bot ellen, megnyered a nagy kampányt!

Ha veszítesz, kövesd az egy kampányjáték elvesztésére vonatkozó szokásos eljárást. *Ez a nehézségi szint túl nehéznek lett ítélve ahhoz, hogy a normál szabályokban szerepeljen.*

A NEMZETEK HIVATKOZÁSTÁBLÁZATAI

ARTÚR KORABELIEK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
		Kap 1
	<i>Twrch Trwyth</i>	Számúzi a következő küszöbön álló kártyát, hacsak nem a <i>Grál [Grael]</i> kártya az. Ha tud, egy ikont a dobópaklijából a történelmébe helyez, máskülönb, számúzi ezt a kártyát.
		Számúz egy kártyát a piacról. Kijátssza ezt a kártyát.
		Eldobja a botpakli felső kártyáját, ha tudja. Visszatesz egy kártyát a dobópaklijából, ha tud, máskülönb, kap 1
		Ha tud, elhagy egy kártyát, hogy megszerezzen egy kártyát. Mástkülönb, áttör egy kártyáért.
		Ha tud, egy ikont a dobópaklijából a történelmébe helyez, hogy megkapja a felső küszöbön álló küldetést. Mástkülönb, ezt a kártyát a történelmébe helyezi és a dinasztiapakli felső kártyáját a dobópaklijába teszi. Kap egy kártyát. Te vegyél el egy kártyát.
		Kap 1 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Ha tud, egy ikont a dobópaklijából a történelmébe helyez, hogy megkapja a felső kártyát. Mástkülönb, ezt a kártyát a történelmébe helyezi, kap 1 és a dinasztiapakli felső kártyáját a dobópaklijába teszi.
		Áttör egy kártyáért. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Te kapsz egy .
Egyéb	Megszerez egy / / / kártyát. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.	

ATLANTISZIAK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
		Eldobja a botpakli felső kártyáját. Visszatesz egy kártyát, ha tud. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Mítoszok és legendák / Myths and Legends</i>	Ha tud, egy kijátszott kártyát a történelmébe helyez, hogy megkapja a felső kártyát. Mástkülönb, lop 1 .
		Számúz egy kártyát a piacról. Kijátssza ezt a kártyát.
		Megszerez egy / / / kártyát. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Jólét / Prosperity</i>	Kap 1 a kijátszott kártyái után. Te húzhatsz egy kártyát.
		Megszerez egy / / / kártyát. Lop 1 . Te hívd vissza egy kártyádat.
		Ha tud, egy kijátszott kártyát a történelmébe helyez, hogy megszerezze bármelyik kártyát. Mástkülönb, áttör egy kártyáért. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	A dinasztiapakli felső kártyáját a dobópaklijába teszi. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

KARTHÁGÓIAK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
		Kap 1 és 1 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Dicsőség / Glory</i>	Elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönb en áttör egy kártyáért.
		Ha tud, elkölt 3 , hogy áttörjön egy kártyáért. Máskülönb en, ha tud, elkölt 2 , hogy megszerezzen egy vagy kártyát. Máskülönb en kap 1 és 1 és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Eldobja a botpakli felső kártyáját. Kijátssza ezt a kártyát. Számú z egy kártyát a piacról.
		Kap 1 és 2 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Jólét / Prosperity</i>	Eldobja a botpakli felső kártyáját. Kap 1 és 1 a játékban lévő kártyái után. Te húzhatsz egy kártyát.
		Eldobja a botpakli felső 3 kártyáját.
	Egyéb	Ha tud, elkölti az összes , hogy ugyanannyi szerezzen. Máskülönb en, ha tud, megszerez egy kártyát. Máskülönb en eldobja a botpakli felső 2 kártyáját.

A bot takarítása során 2 helyezz el 1 helyett.

KARTHÁGÓIAK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
		Kap 1 . Eldob egy kártyát a botpakliról. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Áttör egy kártyáért. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Te hagyd el egy kártyád és húzhatsz egy kártyát.
	<i>Dicsőség / Glory</i>	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönb en áttör egy kártyáért és te dobd el 2 kártyád.
		Ha tud, megszerez egy vagy kártyát. Máskülönb en kap 1 és te vedd el egy kártyát.
		Kap 1 . Kijátssza ezt a kártyát. Számú z egy kártyát a piacról.
		Kap 2 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Ha tud, elkölt 2 vagy 2 , hogy kapjon 1 . Te vedd el egy kártyát.

KELTÁK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
		Lop 1 és 1 .
		Elkölti az összes , hogy ugyanannyi szerezzen. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Dicsőség / Glory</i>	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönb en eldobja a felső dinasztiai kártyáját és te vedd el egy kártyát.
	<i>Hódítás / Conquer</i>	Ha tud, elkölt 3 , hogy áttörjön egy kártyáért. Máskülönb en, ha tud, megszerez egy kártyát. Máskülönb en te vedd el egy kártyát.
		Ha tud, megszerez egy kártyát. Máskülönb en, kap 1 , ezt a kártyát a történelmébe helyezi és te vedd el egy kártyát.
		Áttör egy kártyáért. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1 és 1 . Kijátssza ezt a kártyát. Számú z egy kártyát a piacról.
		Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Te vedd el egy kártyát.
		Eldobja a botpakli felső 4 kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
Egyéb	Ha tud, visszatesz egy kártyát a dobópaklijából. Kap 1 . Eldobja a botpakli felső kártyáját.	

KELTÁK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
		Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Te vegyél el egy kártyát.
		Elkölti az összes , hogy ugyanannyi szerezzon. Eldobja a botpakli felső 2 kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Dicsőség / Glory</i>	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönben kap 2 .
		Eldobja a botpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Eldobja a botpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Ha tud, megszerez egy vagy kártyát. Te vegyél el egy kártyát.
		Megszerez egy / / / kártyát. Te kapsz 2 .
		Kap 2 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
Egyéb	Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Te vegyél el egy kártyát.	

EGYIPTOMIAK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
		Eldobja a botpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Dicsőség / Glory</i>	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönben, ha tud, megszerez egy kártyát.
		Ha tud, elkölt 2 , hogy megszerezzen egy kártyát. Máskülönben, ha tud, elkölt 2 , hogy megszerezzen egy vagy kártyát. Máskülönben eldobja a botpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1 . Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Kap 1 . Eldobja a botpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Jólét / Prosperity</i>	Eldobja a botpakli felső kártyáját. Kap 1 és 1 a kijátzott kártyái után. Te húzhatsz egy kártyát.
Egyéb	Ha tud, elhagy egy ikont, hogy megszerezzen egy vagy kártyát. Máskülönben eldobja a botpakli felső 2 kártyáját és kap 2 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.	

EGYIPTOMIAK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
		Eldobja a botpakli felső kártyáját. Visszatesz egy kártyát a dobópaklijából, ha tud. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1 . Elkölti az összes , hogy ugyanannyi szerezzon. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Dicsőség / Glory</i>	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönben, te dobd el egy kártyádat.
		Kap 1 . Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Ha tud, megszerez egy kártyát. Máskülönben elkölti az összes , hogy ugyanannyi szerezzon és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Ha tud, megszerez egy vagy kártyát. Máskülönben kap 2 . Te dobd el egy kártyádat és vegyél el egy kártyát.
Egyéb	Eldobja a botpakli felső 2 kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.	

GÖRÖGÖK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
		Eldobja a botpakli felső 2 kártyáját. Lop 2 . Te kapsz 1 .
		Eldobja a botpakli felső 3 kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Dicsőség / Glory</i>	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönben áttör egy kártyáért.
	<i>Fejlődés / Advance</i>	Ha tud, elkölt 1 , hogy áttörjön egy kártyáért. Máskülönben, ha tud, megszerez egy kártyát.
		Eldobja a botpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1 . Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Kap 1 és 1 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	Ha tud, elkölt 2 , hogy áttörjön egy kártyáért. Máskülönben, ha tud, elkölt 2 , hogy áttörjön egy kártyáért. Máskülönben eldobja a botpakli felső 2 kártyáját és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

GÖRÖGÖK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
		Megszerez egy / / / kártyát. Te hívd vissza egy kártyádat.
		Eldobja a botpakli felső 2 kártyáját. Kap 2 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Dicsőség / Glory</i>	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönben, kap 2 .
		Eldobja a botpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Eldobja a botpakli felső kártyáját. Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Ha tud, megszerez egy vagy kártyát.
	Egyéb	Ha tud, elkölt 3 , hogy megszerezzen egy kártyát. Máskülönben, ha tud, elkölt 2 , hogy megszerezzen egy kártyát. Máskülönben, ha tud, visszatessz egy kártyát a dobópaklijából. Máskülönben kap 1 és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

MAKEDÓNOK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
		Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Dicsőség / Glory</i>	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönben áttör egy kártyáért.
		Ha tud, elkölt 3 , hogy áttörjön egy kártyáért és ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Máskülönben, ha tud, elkölt 3 , hogy megszerezzen egy vagy kártyát és ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Máskülönben, áttör egy kártyáért.
		Kap 1 . Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Kap 1 .
	<i>Jólet / Prosperity</i>	Eldobja a botpakli felső kártyáját. Kap 1 és 1 a játékban lévő kártyái után. Te húzhatsz egy kártyát.
		Lop 2 . Eldobja a botpakli felső kártyáját.
	Egyéb	Kap 1 a játékban lévő kártyái után. Eldobja a botpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

MAKEDÓNOK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
		Kap 1 ➤ a játékban lévő kártyái után. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Dicsőség / Glory</i>	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönben, ha tud, megszerez egy számúzott kártyát. Máskülönben kap 1 ➤ .
		Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Ha tud, visszavesz egy kártyát a dobópaklijából. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Ha tud, elkölt 2 , hogy megszerezzen egy / / / kártyát. Máskülönben a dinasztiaipakli felső kártyáját a dobópaklijába teszi és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	Kap 1 ➤ a játékban lévő kártyái után. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

MAURJÁK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
	<i>Fejlődés / Advance</i>	Ha tud, elkölt 1 ➤ , hogy megszerezzen egy kártyát. Máskülönben, ha tud, megszerez egy kártyát.
	<i>Jólét / Prosperity</i>	Eldobja a botpakli felső kártyáját. Kap 1 ➤ a játékban lévő kártyái után. Te húzhatsz egy kártyát.
		Áttör egy kártyáért. Te hívd vissza egy kártyádat.
		Eldobja a botpakli felső kártyáját. Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Kap 1 ➤ . Eldobja a botpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1 ➤ .
Egyéb	Ha tud, megszerez egy kártyát. Ha tud, visszatesz egy kártyát a dobópaklijából a botpakli tetejére. A dinasztiaipakli felső kártyáját a dobópaklijába teszi és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.	

MAURJÁK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
		Ha tud, visszatesz egy kártyát a dobópaklijából a botpakli tetejére. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Ha tud, visszatesz egy kártyát a dobópaklijából a botpakli tetejére. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Dicsőség / Glory</i>	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönben kap 1 ➤ .
		Áttör egy kártyáért. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Te hívd vissza egy kártyádat.
		Eldobja a botpakli felső kártyáját. Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Ha tud, visszatesz egy kártyát a dobópaklijából. Máskülönben kap 1 ➤ . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1 ➤ . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Ha tud, visszatesz egy kártyát a dobópaklijából. Máskülönben kap 1 ➤ és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.	
Egyéb	Kap 1 ➤ .	

MINŐSZIAK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
		Kap 1 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Dicsőség / Glory</i>	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönben áttör egy kártyáért.
	<i>Fejlődés / Advance</i>	Ha tud, elkölt 1 , hogy megszerezzen egy kártyát. Máskülönben, ha tud, megszerez egy kártyát.
	<i>Hódítás / Conquer</i>	Ha tud, elkölt 1 , hogy megszerezzen egy kártyát. Máskülönben, ha tud, megszerez egy kártyát.
		Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Kap 1 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	Ha tud, elkölt 1 , hogy megszerezzen egy kártyát. Máskülönben, kap 1 és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

MINŐSZIAK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
		Megszerez egy / / / kártyát. Te hagyd el egy kártyádat.
		Kap 1 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Dicsőség / Glory</i>	Ha tud, elhagy 2 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönben kap 2 .
		Eldobja a botpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Eldobja a botpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1 a játékban lévő kártyái után. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Te kapsz 2 .
	Egyéb	Ha tud, visszatesz egy kártyát a dobópaklijából. Máskülönben eldobja a botpakli felső kártyáját és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

OLMÉKOK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
		Eldobja a botpakli felső kártyáját
		Kap 1 . Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Ha tud, egy ikont a dobópaklijából a történelmébe helyez, hogy megszerezzen egy / / / kártyát. Máskülönben kap 1 és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Kakaó / Cacao</i>	Ha tud, visszatesz egy kártyát a dobópaklijából. Kap 1 . Te visszatehetsz egy kártyát.
	Egyéb	A dinasztiaipakli felső kártyáját a dobópaklijába teszi.

OLMÉKOK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
		Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Ha tud, egy ikont a dobópaklijából a történelmébe helyez, hogy megszerezzen egy / / / kártyát. Máskülönben, ha tud, visszatesz egy kártyát a dobópaklijából.
	<i>Rituális áldozat / Ritual Sacrifice</i>	Ha tud, egy ikont a dobópaklijából a történelmébe helyez, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönben eldobja a botpakli felső 2 kártyáját.
		Kap 1 . Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Eldobja a botpakli felső kártyáját. Ha tud, visszatesz egy kártyát a dobópaklijából. Te vegyél el egy kártyát.
	<i>Kakaó / Cacao</i>	Ha tud, visszatesz egy kártyát a dobópaklijából. Kap 1 . Te visszatehetsz egy kártyát.
		Megszerez egy / / / kártyát. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1 . Eldobja a botpakli felső kártyáját.
		Kap 1 . Ha tud, megszerez egy kártyát. Ha tud, egy ikont a dobópaklijából a botpakli tetejére tesz. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	Kap 1 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

PERZSÁK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
		Eldobja a botpakli felső 3 kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Dicsőség / Glory</i>	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönben áttör egy kártyáért.
		Kap 2 és 2 . Eldobja a botpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Ha tud, elkölt 3 , hogy áttörjön egy kártyáért és ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Máskülönben, ha tud, elkölt 2 , hogy megszerezzen egy vagy kártyát. Máskülönben kap 1 és 1 és ezt a kártyát a botpakli tetejére rakja.
		Kap 1 . Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Ha tud, megszerez egy kártyát. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Jólét / Prosperity</i>	Eldobja a botpakli felső kártyáját. Kap 1 és 1 a játékban lévő kártyái után. Te húzhatsz egy kártyát.
	Egyéb	Ha tud, megszerez egy kártyát. Máskülönben, ha tud, megszerez egy kártyát. Máskülönben ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

PERZSÁK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
		Elkölt 3 , hogy kapjon 1 ahányszor csak lehet. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Dicsőség / Glory</i>	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönben a dinasztiaipakli felső kártyáját a dobópaklijába rakja.
		Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 2 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Áttör egy kártyáért. Te kapsz 2 . Te vegyél el egy kártyát.
		Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Megszerez egy / / / kártyát. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	Ha tud, megszerez egy kártyát. Máskülönben kap 1 .

KÁRTYA / IKON	HATÁS
	Kap 1 és 1 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
<i>Dicsőség / Glory</i>	Ha tud, elhagy 2 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönbén áttör egy kártyáért.
	Ha tud, megszerez egy kártyát. Ha van legalább egy kártyád a játékban, te visszahívod egy kártyádat és a bot elhagy egy kártyát, ha tud.
	Ha tud, elkölt 3 , hogy áttörjön egy kártyáért. Máskülönbén, ha tud, elkölt 1 , hogy megszerezzen egy vagy kártyát. Máskülönbén kap 1 és 1 és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Kap 1 . Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról. Eldobja a botpakli felső kártyáját.
	Rak 1 a kocka értékének megfelelő helyen lévő piackártyára. Megszerez egy kártyát, amin 1 vagy több van. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Te húzhatsz egy kártyát.
Egyéb	Kap 1 és 1 a játékban lévő kártyái után. Ha tud, visszatesz egy kártyát a dobópaklijából. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

A bot takarítása során 1 helyezz el 1 helyett.

KÁRTYA / IKON	HATÁS
	Elkölti az összes , hogy ugyanannyi szerezzen. Eldobja a botpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Rak 1 a kocka értékének megfelelő helyen lévő piackártyára.
	Ha tud, megszerez egy kártyát. Ha van legalább egy kártyád a játékban, te visszahívod egy kártyádat és a bot elhagy egy kártyát, ha tud.
<i>Dicsőség / Glory</i>	Ha tud, elhagy 2 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönbén, ha tud, eldobja a dinasztiapakli felső kártyáját. Máskülönbén kap 2 .
	Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról. Rak 1 a kocka értékének megfelelő helyen lévő piackártyára.
	Ha tud, visszatesz egy kártyát a dobópaklijából. Ha tud, megszerez egy kártyát, amin 1 vagy több van. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Ha tud, elkölt 1 , hogy eldobja a dinasztiapakli felső kártyáját. Ettől függetlenül, kap 1 és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
Egyéb	Megszerez egy / / / kártyát. Ha tud, elkölt 1 , hogy kapjon 1 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

KÁRTYA / IKON	HATÁS
	Te visszahívod egy kártyádat. Te vegyél el egy kártyát.
	Elkölti az összes , hogy ugyanannyi szerezzen. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
<i>Dicsőség / Glory</i>	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönbén kap 1 és te visszahívod egy kártyádat.
	Eldobja a botpakli felső kártyáját. Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
	Kap 1 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
<i>Fejldés / Advance</i>	Ha tud, elkölt 5 , hogy áttörjön egy kártyáért. Máskülönbén, ha tud, megszerez egy kártyát. Máskülönbén kap 1 .
<i>Jólet / Prosperity</i>	Eldobja a botpakli felső kártyáját. Kap 1 és 1 a játékban lévő kártyái után. Te húzhatsz egy kártyát.
	Ha tud, elkölt 3 , hogy áttörjön egy kártyáért. Máskülönbén, ha tud, megszerez egy kártyát. Máskülönbén, kap 1 .
	Eldobja a botpakli felső 2 kártyáját. Kap 1 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
Egyéb	Kap 2 .

RÓMAIAK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
		Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Elkölti az összes , hogy ugyanannyi szerezen. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Te dobd el egy kártyádat. Te hagyd el egy kártyádat.
	<i>Dicsőség / Glory</i>	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönb te dobd el 2 kártyádat.
	<i>Jólét / Prosperity</i>	Kap 1 és 1 a játékban lévő kártyái után. Te húzhatsz egy kártyát.
		Kap 1 . Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Eldobja a botpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Eldobja a botpakli felső 2 kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Áttör egy kártyáért. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
Egyéb	Ha tud, elkölt 3 , hogy kapjon 1 . Kap 1 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.	

SZKÍTÁK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
		Eldobja a botpakli felső 2 kártyáját. Te hívd vissza egy kártyádat. Ha vagy, lop 1 .
	<i>Hódítás / Conquer</i>	Ha tud, elkölt 4 , hogy áttörjön egy kártyáért. Máskülönb, ha tud, megszerez egy kártyát. Máskülönb kap 1 .
	<i>Fejlődés / Advance</i>	Ha tud, elkölt 4 , hogy áttörjön egy kártyáért. Máskülönb, ha tud, megszerez egy kártyát. Máskülönb kap 1 .
		Kap 1 . Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Eldobja a botpakli felső 2 kártyáját. Kap 2 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Ha van a játékban 1 vagy több kártyája, kap 1 a játékban lévő kártyái után. Máskülönb áttör egy kártyáért.
		Ha tud, visszatesz egy kártyát a dobópaklijából. Máskülönb áttör egy kártyáért és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	Ha tud, visszatesz egy kártyát a dobópaklijából. Máskülönb, ha tud, megszerez egy kártyát. Máskülönb ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

SZKÍTÁK	KÁRTYA / IKON	HATÁS
		Kap 1 a játékban lévő kártyái után. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Dicsőség / Glory</i>	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönb elkölti az összes és eldob a botpakliról annyi kártyát, amennyi megegyezik a kifizetett alapanyagok felével, felfelé kerekítve.
		Ha tud, visszatesz egy kártyát a dobópaklijából. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1 . Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Eldobja a botpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 2 . Te dobd el 2 kártyádat.
		Kap 1 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	Ha tud, elkölt 3 , hogy áttörjön egy kártyáért és ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Máskülönb kap 1 és megszerez egy kártyát, ha tud.

KÁRTYA / IKON	HATÁS
	Kap 2 és 2 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Eldobja a botpakli felső 2 kártyáját. Kap 1 . Te húzhatsz egy kártyát.
	Ha tud, visszatesz egy kártyát a dobópaklijából. Máskülönb en eldobja a botpakli felső kártyáját, kap 1 és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Ha tud, visszatesz egy kártyát a dobópaklijából. Máskülönb en eldobja a botpakli felső kártyáját, kap 2 , és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Ha tud, visszatesz egy kártyát a dobópaklijából. Számú z egy kártyát a piacról. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Ha nincs ikon a dobópaklijában, megszerez egy vagy kártyát, ha tud, és ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Máskülönb en, ha tud, visszarak egy ikont a dobópaklijából a botpakli tetejére, hogy kapjon 1 és 1 , és ekkor, ha tud, a dobópaklijából egy ikont a történelmébe helyez, hogy megszerezzen egy / / / kártyát.
Jótekonyság / Charity	Eldobja a botpakli felső kártyáját. Kap 1 . Te kapsz 2 .
Meditáció / Meditation	Ha tud, visszatesz egy ikont a dobópaklijából a botpakli tetejére. Áttör egy kártyáért. Te húzhatsz egy kártyát.
Egyéb	Megszerez egy / / / kártyát. Kap 1 . Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Te visszatehetsz egy kártyát.

Amikor a botpakli üres, és normális esetben a botpakliból raknál kártyát egy helyre, először alkalmazd az utazáskártyájának hatását. (Lásd: alul.)

KÁRTYA / IKON	HATÁS
<i>Shangri-La víziói / Visions of Shangri-La</i>	Ha az > 5, elkölti az összes , átfordítja ezt a kártyát, és megszerez egy kártyát, ha tud. Máskülönb en a pakli megkeverése után egy kártyát tesz a dobópaklijába.
<i>Az út Shangri-La-ba / Path to Shangri-La</i>	Ha az > 5, elkölti az összes , kicseréli ezt a kártyát a Shangri-La kapu kártyára, és elveszi a felső kártyát. Máskülönb en a pakli megkeverése után egy kártyát tesz a dobópaklijába.
<i>Shangri-La kapui / Gates of Shangri-La</i>	Ha az > 5, elkölti az összes , átfordítja ezt a kártyát, és elveszi a felső kártyát. Máskülönb en kap 1 és a pakli megkeverése után egy kártyát tesz a dobópaklijába.
<i>Shangri-La</i>	Ha a > 24, elveszi a felső kártyát és KIVÁLTJA A JÁTÉK VÉGÉT. Máskülönb en kap 2 és a pakli megkeverése után egy kártyát tesz a dobópaklijába és te kapsz 1 .

KÁRTYA / IKON	HATÁS
	Lop 2 , ha tud. Elkölt 1 , hogy megszerezzen egy vagy kártyát, ha tud. Te dob el egy kártyát.
	Ha tud, visszatesz egy kártyát a dobópaklijából. Megszerez egy / / / kártyát. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
<i>Dicsőség / Glory</i>	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönb en eldobja a botpakli felső kártyáját és lop 2 .
	Ha tud, elkölt 3 , hogy megszerezzen egy kártyát. Kijátssza ezt a kártyát. Számú z egy kártyát a piacról.
	A dinasztiaipaki felső kártyáját a dobópaklijába rakja. Ha tud, a dobópaklijából egy kártyát a játékba tesz. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Ha tud, elkölt 3 , hogy megszerezzen egy kártyát. Máskülönb en eldobja a botpakli felső 2 kártyáját és kap 1 és 1 .
	Kap 1 . A dinasztiaipaki felső kártyáját a dobópaklijába rakja. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
Egyéb	Ha tud, visszatesz egy kártyát a dobópaklijából. Máskülönb en, ha tud, megszerez egy számú zott kártyát. Máskülönb en, ha tud, elhagy egy kártyát, hogy a dinasztiaipaki felső kártyáját a dobópaklijába rakja. Máskülönb en megkapja a felső kártyát és a történelmébe helyezi.

GYORSSEGÉDLET-LAP

FORDULÓ

AKTIVÁLÁS

VAGY

ÚJÍTÁS





VAGY

LÁZADÁS

MAJD




TAKARÍTÁS

Aktiválás: hajts végre legfeljebb 3 akciót és használj legfeljebb 5 kimerülő képességet.


Újítás: dobd el a kártyáidat, majd törj át egy , ,  vagy  kártyáért.



Lázadás: tegyél vissza bármennyi  kártyát a kezedből a zavargáspakliba.


TAKARÍTÁS

1. Rakj 1  jelölőt a piacra
2. Távolítsd el az  és a  jelölőket
3. Dobj el bármennyi kártyát
4. Húzz kártyákat, hogy 5 legyen a kezekben


ÚJRAKEVERÉS

Ha  : a nemzetpaklid felső kártyáját rakd a dobópaklidba, majd annak megkeverésével alkoss egy új húzópaklit és merítsd ki a nemzetpaklid.

Ha a  kártya lett hozzátéve, fordítsd át az államkártyád a  oldalára.




Ha  : fizess ki egy fejlesztéskártya fejlesztési költségét. Tedd ezt a kártyát a dobópaklidba, majd annak megkeverésével alkoss egy új húzópaklit, és merítsd ki a fejlesztési területet.

ÖSSZEOMLÁS

Ha a zavargáspakli üres, a játék azonnal véget ér. Az a játékos nyer, akinek a legkevesebb  kártyája van.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha a következők egyike igaz:

1. A főpakli üres
2. Az egyik játékos fejlesztési területe üres
3. A *Királyok királya* kártya képpel lefelé van fordítva
4. A vikingek a *Harald Hardrada*  kártyát a dobópaklijukba rakják
5. Az Artúr korabeliek kijátsszák a *Grál*  kártyát
6. Az utópiaiak 24+  jelölővel aktiválják a *Shangri-La* kártyát

Fejezzétek be az aktuális kört, majd játsszatok egy utolsó kört.

A legtöbb pontot szerző játékos győz:



= 1 győzelmi pont



= X győzelmi pont



= a megadott számú győzelmi pont, ha az adott feltétel teljesül



= változó számú győzelmi pont a megadottak szerint, de **legfeljebb 10**