

KINGDOM BUILDER MARSHLANDS

Donald X. Vaccarino játéka
2 – 4 játékos részére 8 éves kortól

A harmadik Kingdom Builder kiegészítő, a Marshlands, új kihívásokat állít a játékosok elé. Új bónuszakciókat ad, amit a játékosok akkor kapnak meg, ha ugyanazon helyszínlapkából kettőt is megszereznek, így még több lehetőségük lesz a Királyságot a maguk kedvük szerint alakítani. A mocsarak, ami egy új tájtípus, és új módot nyújt a települések lerakásra. A hat célkártya pedig az arany utáni hajszát teszi még izgalmasabbá és érdekesebbé.

Játékelemek

• 4 játéktábla



Ez a kiegészítő egy új tájtípust vezet be, ami mind a 4 játéktáblán megtalálható, és amire lehet építkezni: ez a mocsár. Valamint mind a 4 táblán található egy olyan új tájtípus, amire nem lehet építeni: ez a palota, ami a vármezőket cseréli le. Végezetül 4 új helyszín is van, minden játéktáblán egy.

• 16 helyszínlapka



4x templom

4x menedék

4x kenu

4x szökőkút

• 4 összefoglaló-lapka az új helyszínekhez



• 8 bónuszakció-lapka



2x templom

2x menedék

2x kenu

2x szökőkút

• 4 összefoglaló-lapka a bónuszakciókhoz



• 6 új Kingdom Builder kártya (célkártya)



Geológus

Hírvívó

Nemes-
asszony

Vazallus

Kapitány

Felderítő

• 5 új tájkártya



mocsár/
rét

mocsár/
kanyon

mocsár/
sivatag

mocsár/
virágosrét

mocsár/
erdő

• 1 szabályfüzet

Változások az előkészületekben

Az előkészületek megegyeznek az eredeti játékkal leszámítva a következő változásokat:

- Keverjétek össze a négy új táblát a nyolc eredetivel; majd véletlenszerűen válasszatok négyet és alkossatok belőlük egy négyszögletes (2x2) táblát!
- Ha az összeállított tábla egy vagy több játéktáblát ebből a kiegészítőből tartalmaz, akkor tegyék a megfelelő helyszínek összefoglaló-lapkáját, és bónuszakciólapkáját az adott játéktábla mellé. A megfelelő helyszínlapkákból 2-2-t tegyetek a megfelelő helyszínmezőre, és tegyék a bónuszakciólapkákat a megfelelő összefoglaló-lapkára.
- Keverjétek a 6 új célkártyát az eredeti 10 közé és véletlenszerűen húzzatok 3-at belőlük, amit tegyetek a tábla mellé képpel felfelé!
- Keverjétek az 5 új tájkártyát az alapjáték tájkártyái közé, majd tegyék ezt a paklit képpel lefelé a játéktábla mellé.

Megjegyzés: Ha szeretnétek, bármelyik Kingdom Builder kiegészítővel is kombinálhatjátok, és hagyjátok az új tájkártyákat a tájkártyapakliban, akkor is, ha egy tábla sem kerül a játékterre ebből a kiegészítőből. Ez esetben hagyjátok figyelmen kívül a mocsárjeleket.

Változások a játékmenetben

Új tájkártyák: mocsár

Ha a játékos olyan tájkártyát játszik ki, amin mocsár és egy másik beépíthető tájtypus is van, akkor a játékosnak a kötelező akció keretében vagy 2 települést kell tennie a saját készletéből üres mocsármezőkre vagy 3 települést az adott tájtypus üres mezőire. Az építési szabályok mindkét esetben változatlanok maradnak.

Megjegyzés: Ha a játékos jósda vagy pajta extra akciót hajt végre, akkor köteles ugyanazt a tájtypust választani mind a kötelező, mind az extra akciójához.



Példa: Eszter (narancs) egy mocsár/sivatag kártyát húzott. Most választania kell, hogy 2 települést épít mocsármezőkre vagy 3 települést sivatagmezőkre.

Palota

Az új játéktáblákon palotamezők vannak a vármezők helyett.

Az a játékos aki a legtöbb települést építette egy adott palota mellé, az 5 aranyat kap a játék végén. Holtverseny esetén a holtversenyben résztvevő minden játékos megkapja az 5 aranyat.

Megjegyzés: A paloták a "Munkások" és a "Kereskedő" célkártyák esetén is számítanak.



Példa: Eszter (narancs) építette a legtöbb települést a palota mellé, így 5 aranyat kap.

Benedek (fehér) és Évi (kék) nem kap aranyat.

Extra akciók és bónuszakciók az új helyszíneken – Az általános építési szabályok érvényesek

A helyszínlapkák extra akciói mellé ez a kiegészítő bevezeti a **bónuszakciókat**. Amikor egy játékos megszerzi a második helyszínlapkát ugyanazon típusból, akkor megkapja a bónuszakció-lapkát a megfelelő bónuszakció összefoglaló-lapjáról.

Így a játékos már nem csak az extra akciót tudja kétszer végrehajtani a körében, de végrehajthatja a **bónuszakciót is pluszban**.

Akárcsak az extra akciókat, a bónuszakciókat is a kötelező akció előtt vagy után lehet végrehajtani. Az esetleges kivételeket az alábbiakban egyértelműen kiemeljük.

Extra akció: Plusz egy települést építhetsz a készletedből.

Kenu

Építs egy települést egy üres mocsár- vagy vízmezőre, amennyiben lehetséges, szomszédosan egy már előzőleg megépített településsel. Azonban ezt az akciót csak **közvetlen azután lehet végrehajtani, ha egy másik játékos egy helyszínmezőről az utolsó helyszínlapkát veszi el**. Az adott játékos köre erre az akcióra rövid időre megszakad. Ha egynél több játékosnak van kenulapkája, akkor ezt az extra akciót az aktív játékos balján kezdve, a körrend szerint kell végrehajtani. (Ha közben, emiatt újabb utolsó helyszínlapka fog el, akkor a kenu extra akció köre is megszakad egy rövid időre, hogy az újabb kenu extra akció kerüljön végrehajtásra.)

Megjegyzés: Ha a Kingdom Builder: Nomádok kiegészítővel játszotok, akkor ez az extra akció akkor is életbe lép, amikor egy ellenfeled az utolsó nomád-lapkát veszi el egy nomádmezőről.



Megjegyzés: A játékos választhat vízzel szomszédos mocsárral vagy mocsárral szomszédos vizet is.

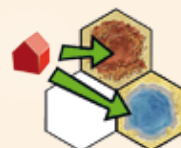


Példa: Évi (kék) a menedék mellé épít, és elveszi az utolsó menedéklapkát.

Eszter (narancs) azonnal épít egy települést vagy egy mocsár- vagy egy vízmezőre. Hét lehetséges helyre tud építeni.

Kenu bónuszakció

Építs egy települést egy üres mocsár- vagy vízmezőre. Amennyiben lehetséges, egy már megépített település szomszédságába kell építkedned. Ezt a bónuszakciót vagy a kötelező akció előtt vagy utána hajthatod végre.



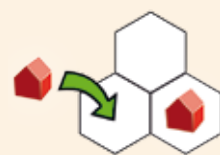
Extra akció: Plusz egy települést építhetsz a készletedből.



Szökőkút

Építs egy települést egy üres, beépíthető mezőre úgy, hogy csak egy saját településsel legyen szomszédos, ÉS egyetlen ellenfeled településével se legyen szomszédos.

Megjegyzés: A jobb oldali példában a szürke X-xel jelölt mezőkre nem építhetsz, mert ezek a mezők egynél több településsel szomszédosak.



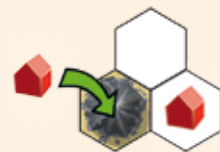
Példa: Eszter (narancs) a palotamező mellé akar építeni, hogy Benedekkel (fehér) azonos szinten legyen a palota körül. Csak erre az egy mezőre teheti a települését.



Szökőkút bónuszakció

A szökőkút extra akcióval a plusz települést **hegymezőre** is építheted.

Fontos: A szökőkút bónuszakció nem ad plusz település lerakására lehetőséget; ehelyett módosítja és bővíti a szökőkút extra akciót.



Extra akció: Leveheted egy már megépített településedet, hogy a következő körödben használd.



Templom

Vedd le egy településed a játéktábláról; ezt a települést a következő köröd kötelező akciójában le kell építened a többi kötelező épületen felül.

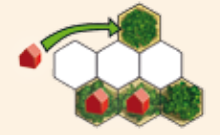
Megjegyzés: Ezt a települést olyan táj típusra kell építened, amilyen az adott körben kijátszott kártyádon van.

Megjegyzés: Tedd a levett települést a templomlapkára, hogy ne felejtse el, ezt a következő körödben le kell építened.



Templom bónuszakció

Minden körödben a kötelező akció első települését nem kell olyan mezőre építened, ami szomszédos egy már megépített településsel.



Példa: Mivel Benedeknek (narancs) 2 templomlapkája van, így kettővel több települést kell leépítenie a kötelező akciójában. A templombónuszának köszönhetően az első települését a szökőkútmező mellé építheti, ezzel elveszi az utolsó lapkát innen. A többi 4 települését már megépített települései mellé kell tennie.

Extra akció: Tedd át másik mezőre egy már megépített településedet.



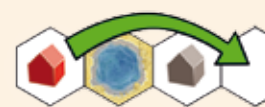
Menedék

Tedd át egy már megépített településedet egy szomszédos, üres, beépíthető mezőre; ennek a mezőnek nem kell szomszédosnak lennie egy már megépített településsel.



Menedék bónuszakció

Tedd át egy már megépített településedet az aktuális helyétől egyenes vonalban elérhető következő üres, beépíthető mezőre.



Példa: A menedék bónuszakcióját használva Benedek (narancs) átteszi a települését átugorva a helyszínmezőre, és Évi településeit (kék), így a templom helyszínmező mellé kerül, és megszerzi a második templom helyszínlapkáját, ezzel megkapja a templom bónuszakcióját is.

A 6 új Kingdom Builder kártya (célkártya)



Köss össze hegységeket egymással. 2 arany jár minden hegységért, amit a településeiddel összekötsz.

Megjegyzés: A hegység hegymezők sorozata, és állhat csak egy hegymezőből is. Ha egy hegységet egy másikkal egynél több mezővel kötsz össze, akkor is minden hegységért csak egyszer kapsz aranyat.



Maximalizáld a távolságot az összekötött településeid közt. 2 arany jár minden mezőért, ami a 2 egymástól legtávolabb lévő összekötött településed közt van.

Megjegyzés: Csak a legrövidebb útvonal számít a 2 összekötött település közt, és nem számít, hogy van-e az útvonal mezőjén település, vagy lehet-e rá építeni. A két település maga is beleszámít az útvonalba.



A vár-, a parlament-, a nomád- és a helyszínmezők palotának számítanak. 5 arany jár azoknak, akik a legtöbb települést építik az egyes ilyen mezők köré.

Megjegyzés: a palotákat csak egyszer kell pontozni.

Narancs játékos: 5 arany
Kék játékos: 5 arany
Fehér játékos: 15 arany



Építs a játéktáblarészek belső élei mellé. 1 arany jár minden településedért, ami legalább egy tábla belső éle mellé került.

Megjegyzés: Könnyen összeszámolhatjátok ezeket a településeket, ha óvatosan kicsit széthúzzátok a táblarészeket.



Építsd a településeidet egymáshoz közel. 1 arany jár minden településedért, ami legalább 3 saját településsel szomszédos.



3 arany



7 arany

Építs az eltávolított tájtypus mellé. 1 arany jár minden olyan településedért, ami szomszédos az eltávolított tájtypussal, és nem magára a tájtypusra épült.

Fontos: A kezdőjátékos körét megelőzően fordítsátok fel a pakli legfelső tájkártyáját, majd távolítsátok el az összes ilyen tájkártyát a játékból (beleértve azt is, amin mocsár is van). Ha a felfedett kártya mocsár, akkor ezt a kártyát, és az összes olyan kártyát távolítsátok el a pakliból, amin a mocsár melletti másik tájtypus szerepel. Keverjétek meg újra a tájpaklit.

A játékosok a játék során az eltávolított tájtypus mezőire csak az extra akciók használatával építhetnek településeket.