

AGYAGHADSEREG TERRACOTTA ARMY

兵马俑



SZABÁLYKÖNYV



AGYAGHADSEREG TERRACOTTA ARMY

兵马俑

Qin Shi Huang császár elhunyt. Hogy megvédjék őt a túlvilágon, nagy hadsereget kell összeállítani bűséges harcosok szobraiból, hogy öröködjének a császár sírjában. Te is azok közé tartozol, akiknek feladata ennek a csodálatos hadseregnek a felépítése.

Az *Agyaghadseregben* tehetséges kézműveseket és művészeket képviselsz, akik a csodálatos szobrok összeállításán fáradoznak. A játék során erőforrásokat gyűjthetsz, frissítheted a munkásaidat, és a császár tanácsadóinak kegyeit keresed. Célod az, hogy döntő szerepet játssz a Agyaghadsereg létrehozásának folyamatában, mely sikeredet Győzelmi Pontokban mérik. A játék során te és játékosársaid együtt építkeztek, de miután a játék ötödik fordulója véget ért, közületek csak egy lesz a győztes – aki rendelkezik az építőkézségekkel.

JÁTÉKALKATRÉSZEK

JÁTÉKTÁBLA



2 MŰANYAGKAPOCS



AKCIÓGYŰRŰ

1 KÖZÉPSŐ AKCIÓGYŰRŰ



1 BELSŐ AKCIÓGYŰRŰ

HARCOSTÁROLÓ



FELÜGYELŐBÁBUK



KÖRJELZŐ



JELÖLŐK

3 ELSŐBBSÉGJELŐLŐ



4 "+100 GYP/+200 GYP" JELŐLŐ



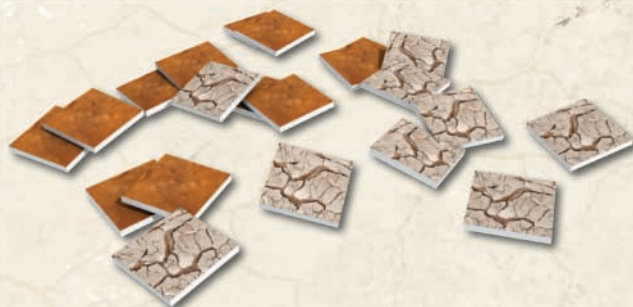
12 PONTOZÓLAPKA



ERŐFORRÁSOK

Megjegyzés: Minden erőforrásból korlátlan mennyiség áll rendelkezésre. Ha valamiből kifogytok, használjatok valamit a pótlására.

90 KÉTOLDALAS AGYAGJELŐLŐ



90 ÉRME



HARCOS FIGURÁK

11 TISZT



11 SZERSZÁMÍJÁSZ



11 ŐR



11 KATONA



KÜLÖNLEGES FIGURÁK

4 ZENÉSZ



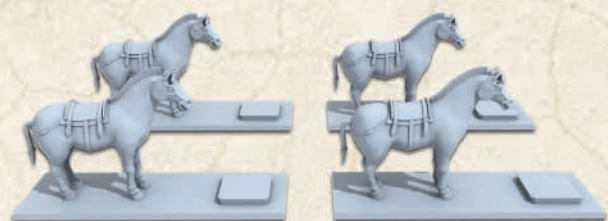
4 SZOLGA



4 TÉRDELŐ SZERSZÁMÍJÁSZ



4 LÓ



JÁTÉKOSALKATRÉSZ

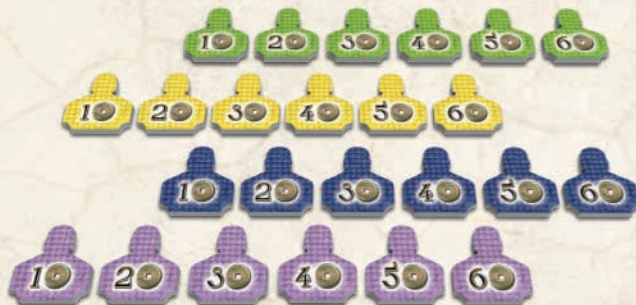
16 FEGYVERJELÖLŐ

4 darab mind a 4 típusból



24 MESTERJELÖLŐ

6 darab mind a 4 játékoszínből



4 PONTOZÓJELŐ

1 darab mind a 4 játékoszínből



4 FORDULÓSOREND-JELZŐ

1 darab mind a 4 játékoszínből



20 IPAROS

5 darab mind a 4 játékoszínből



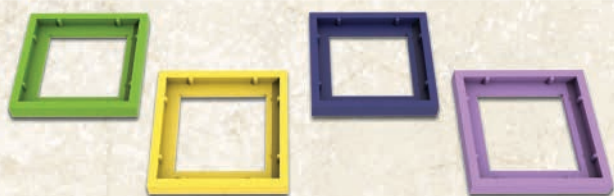
20 KÉZMŰVES

5 darab mind a 4 játékoszínből



60 TALAPZAT A HARCOSOKHOZ

15 darab mind a 4 játékoszínből



HIÁNYZÓ VAGY SÉRÜLT ALKATRÉSZEK

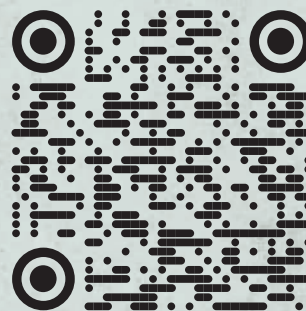
Bár nagy gondot fordítunk arra, hogy játékod teljes legyen, a gyártási hibák miatt továbbra is előfordulhatnak hiányzó vagy sérült alkatrészek. Ha ez megtörténik, kérünk, vedd fel velünk a kapcsolatot, hogy gyorsan megkapd a cserét, és őszinte elnézésünket kérjük.

Ügyfélszolgálat:

<https://boardanddice.com/customer-support/>

ÉLŐ SZABÁLYOK ÍGÉRETE

Megígérjük, hogy minden játékot támogatunk az első megjelenés után. A szigorú játékesztés, valamint a belső és külső lektorálás és szerkesztés többszörös köre ellenére időnként a játék gyártása után néhány hónappal vagy évekkel fedezik fel, hogy szükség van a szabályok javítására vagy a játékmenet kisebb módosításaira. Ígérjük, hogy szükség esetén időben frissítjük a szabályokat, és szükség esetén bővítjük a GYIK magyarázatokat, amelyek letölthetők weboldalunkról digitális PDF formátumban.



ÖSSZESZERELÉSI ÚTMUTATÓ



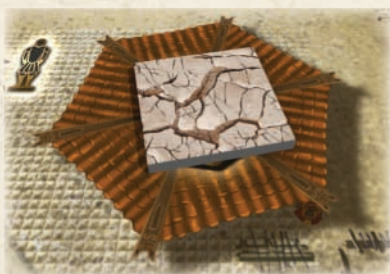
Az érmék, agyag és alapok száma nincs korlátozva. Ha ezek közül bármelyik alkatrész elfogy, használj megfelelő cserealkatrészeket.

Pontosabban, ha csak 2 játékos játszik, mindketten két alapszint használhatnak.

JÁTÉKELŐKÉSZÍTÉS

Az első játék előtt óvatosan nyomkodd ki az összes kartonelemet, és válogasd szét az összes többi elemet, mert így sokkal könnyebb lesz a játék előkészítése. Szereld össze az akciógyűrűket a mellékelt műanyag kapszokkal úgy, hogy a középső akciógyűrű közvetlenül a táblán feküdjön, a belső akciógyűrű pedig annak tetején (lásd az összeszerelési útmutatót az 5. oldalon).

1. Tedd a játéktáblát az asztal közepére.
2. Helyezd az agyag jelzőket és érméket a tábla mellé, közös készletet képezve.
3. Helyezz 1 száraz agyagot a tábla mind a négy raktárába.



Agyagjelző egy raktárterületen, száraz oldalával felfelé.

4. Helyezd az akciógyűrűket az akciókerékbe, véletlenszerű kiindulási helyzetbe állítva.

Amikor lehelyezed az akciógyűrűket, ügyelj arra, hogy az akciómezők a játéktáblára nyomtatott külső gyűrűvel legyenek összhangban:



Az akciómezőknek a játék során mindig egyvonalban kell maradniuk. A gyűrűket a játék során el lehet forgatni, de mindig a fentiek szerint egyvonalban kell maradniuk, egy szakaszt alkotva.

5. Véletlenszerűen húzz 5 pontozólapkát, és tegyél 1-et képpel felfelé a körpálya minden mezőjére, ügyelve arra, hogy a kis háromszög a bal alsó sarokban legyen. Tedd vissza az összes fel nem használt pontozólapkát a játék dobozába.
6. Helyezd a Körjelzőt a körsáv első mezőjére.



Mind az öt pontozási mezőre egy véletlenszerű pontozólapka kerül képpel felfelé. A Körjelző a kiinduló helyére kerül.

7. Helyezz egy-egy felügyelő bábút a két felügyelő sáv kiinduló mezejére a mauzóleum mellett.



Mindkét felügyelőbábu a kiinduló helyzetébe került: egy a vízszintes felügyelősávra, egy pedig a függőleges felügyelő sávra.

8. Tedd a harcostárolót a játéktábla oldalához, a mauzóleum mellé.



A harcostároló a mauzóleum mellett állítva. Győződj meg arról, hogy minden oszlop csak egyetlen típusú harcosfigurát tartalmaz, ahogy azt a harcostároló oldalán lévő ábra mutatja.



9. Helyezd el mind a 16 különleges figurát a kijelölt helyükre a főtáblán, a mauzóleum alatt.



A 4 féle különleges figura mindegyike a saját oszlopában van elhelyezve, az alapok alakja alapján, és amint azt a terület alján található illusztrációk jelzik.

10. Rendezd az elsőbbségjelzőket számsorrendbe úgy, hogy **a legalacsonyabb érték legyen felül**, és helyezd a köteget a forduló sorrend sáv feletti mezőre.

- Csak az „1” jelzőt használd 2 játékos esetén.
- Csak az „1” és „2” jelzőket használd 3 játékos esetén.
- Használd mind a három jelzőt 4 játékos esetén.



Az elsőbbségjelzők egymásra behelyezésekor mindig a legmagasabb elérhető számot kell a halom aljára behelyezni.

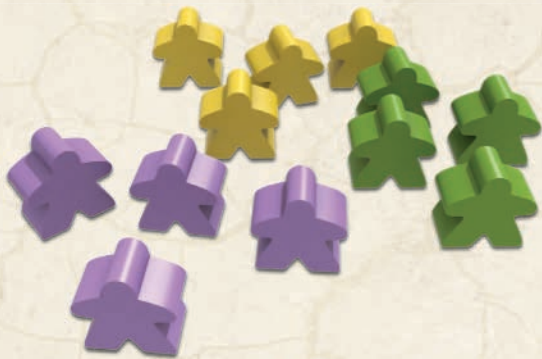
11. Adj minden játékosnak 3 érmét és 4 fegyverjelzőt (az inaktív oldalukkal felfelé fordítva).
12. Minden játékosnak ki kell választania egy szint, és el kell vennie az adott színből a következő alkatrészeket:
- 6 mesterjelző,
 - 15 harcostalpatzat,
 - 5/4/3 kézműves (2/3/4 fős játékokhoz),
 - 5/4/3 iparos (2/3/4 játékosos játékokhoz),
 - 1 pontozójelző, és
 - 1 fordulósorrend-jelzőt.

Tedd vissza az összes fel nem használt játékos alkatrészt a játék dobozába.



A sárga játékos összetevői egy 2 fős játékban.

13. Tedd az egyes játékosokhoz tartozó összes kézművest a játéktábla melletti közös készletbe.



Kézművesek egy 3 fős játékhoz.

14. Tedd az összes pontozójelzőt a pontozósáv „0” mezőjére.
15. Egy általad választott módszerrel véletlenszerűen határozd meg a kezdő játékost, és helyezd el a fordulósorrend jelzőjét a fordulósorrend-sáv legfelső pozíciójára. Helyezd a maradék fordulósorrend-jelzőt a fordulósorrend-sávra az óramutató járásával megegyező irányban.



A fordulósorrend-jelzők beállítása egy 3 fős játékhoz, ahol a Sárga lesz az első, a Zöld a második és a kék a harmadik.

16. A fordulósorrendben második játékos 1 nedves agyagot kap. Ha van harmadik játékos, adj neki 2 nedves agyagot és 1 érmét. Ha van negyedik játékos, adj neki 3 nedves agyagot és 2 érmét.



A játék elején kapott agyagot nedves oldalával felfelé kell elhelyezni. A nedves és száraz agyag közötti különbségeket rövidesen elmagyarázzuk.

Most már készen álltok a játékra!



3 fős játék előkészítése

KULCSFOGALMAK

Bizonyos műveletek végrehajtása során számos kulcsfogalommal találkoztok. Ezeket a fogalmakat (és a hozzájuk kapcsolódó szabályokat) az alábbiakban ismertetjük.

GYŐZELMI PONTOK

Amikor Győzelmi Pontokat kapsz, jelöld azokat a játéktábla körül futó pontozási sávon, a Pontozójelző előremozgásával. Ha meghaladja a 100 győzelmi pontot, vegyél el egy „+100 VP” jelzőt. Ha meghaladja a 200 győzelmi pontot, fordítsd a jelzőt a „+200 VP” oldalra.

Ezekben a szabályokban a Győzelmi Pontok rövidítése GYP.

MUNKÁSOK - IPAROSOK ÉS KÉZMŰVESEK

Az iparosok és a kézművesek együttesen a **munkásaid**. A játék elején számos kézműves áll a rendelkezésedre. A játék előrehaladtával néhány iparosod kézművessé alakíthatod. Amikor a szabályok a munkásokra vonatkoznak, az iparosokra és a kézművesekre egyaránt vonatkoznak. Amikor a szabályok kifejezetten megnevezik az Iparosokat vagy Kézműveseket, csak az adott típusú munkásról van szó.



Egy kék iparos (bal oldalon) és egy kék kézműves (jobb oldalon).

NEDVES ÉS SZÁRAZ AGYAG

Az agyag (amelyet agyagjelzőkként ábrázolnak) a harcosszobrok készítéséhez szükséges elsődleges erőforrás. A való élethez hasonlóan csak a nedves agyag használható.

Az Agyaghadsereg játékban az agyagot kétoldalas agyagjelzőként ábrázolják. Csak a nedves oldalával látható agyagjelzőt használhatod egy Harcos-szobor elkészítésével kapcsolatos költségek kifizetésére.



Az agyagjelző nedves oldala (bal oldalon) és száraz oldala (jobb oldalon).

HARCOSOK ÉS KÜLÖNLEGES SZOBROK

Kétféle szobor van figurákkal megjelenítve a játékban: Harcosok és Különleges szobrok. Általánosságban elmondható, hogy a harcosokat nedves agyag jelzőkkel készítik, a specialistákat pedig érmével (és meghatározott fegyverrel) vásárolják.

Az újonnan készült harcosok játékosalapzattal vannak megjelölve – a mauzóleumban elhelyezett tulajdonosuk jelölésére –, míg a Különlegesek nem. Valójában a Különleges szobrok talapzatai formájukban különböznek, hogy emlékeztessenek erre, valamint különleges képességeikre.



Minden harcosnak van négyzet alakú alapja, amely könnyen megjelölhető játékosalapzatokkal (felső sor). Minden különleges szobornak különböző alakú alapjai vannak (alsó sor).

HARCOS CSOPORTOK

A játék során harcos figurákat helyezel el a mauzóleumban, csoportokat alkotva. A játék terminológiájában **egy csoport 2 vagy több, teljesen azonos típusú figurából áll**, amelyek merőlegesen szomszédosak egymással. Egy csoport figurái több játékoshoz is tartozhatnak (ezt a figurákk játékospázisa jelzi). A mauzóleumon belül több, azonos típusú figurából álló különálló csoport is létezhet.



Példa: A fenti képen egyetlen 4 tisztből álló csoport látható: 2 a sárgához, 1 a kékhez és 1 a zöldhez tartozik. A lila tiszt nem tartozik a csoporthoz, mivel nem szomszédos merőlegesen a csoporton belül egyetlen más tiszttel sem. A lila katoná szintén nem tagja a csoportnak, mivel egy másik típusú harcos.

FEGYVERJELÖLŐK

Minden játékosnak 4 fegyverjelzője van, pontosan 1-1 mind a 4 típusból. Minden birtokodban lévő fegyver aktív vagy inaktív. Amikor aktív fegyvert használsz, fordítsd a tokent az inaktív oldalára. Amikor egy akció lehetővé teszi egy fegyver előkészítését, egy fegyverjelzőt az aktív oldalára fordíthat (ennek nincs hatása a már aktív fegyverre).



A 4 fegyverjelző inaktív oldalával (felső sor) és aktív oldalával (alsó sor) látható. A fegyvertípusok (balról jobbra) kard, alabárd, számszerj és lándzsa.

URALOM ÉS JELENLÉT

Az *Agyaghadserég* játékban sok lehetőség lesz pontokat szerezni az uralom és a jelenlét alapján. Az uralom eléréséhez neked kell lenned az egyetlen játékosnak, aki a legtöbb pontot szerezte meg az adott erőforrásból vagy szobortípusból. (Ha te vagy az egyetlen játékos, akkor is tiéd az uralom). A jelenléthez rendelkezned kell legalább eggyel az adott erőforrással vagy szobortípussal, amelyet éppen pontoztok.

Ha pontokat szerzel az uralomért, **NEM** szerzel pontot a jelenlért is.

Ha két vagy több játékos között döntetlen alakul ki az uralmat illetően, akkor senki sem kapja meg az uralmat. Azonban minden döntetlenben lévő játékos rendelkezik jelenléttel.

Megjegyzés: A végjáték pontozása során az uralom és a jelenlét pontozása eltérő!

FELÜGYELŐK

Két felügyelőbábu van, mindegyikhez egy-egy sáv tartozik. Egy felügyelő „előremozgatása” azt jelenti, hogy a bábút a nyílak irányába mozgatjuk. Ha az a felügyelőbábu már a felügyelőszáv utolsó mezőjén áll, akkor a sávja kezdőmezőjére kerül (amint azt a hosszú nyíl jelzi).

JÁTÉKMENET

Az *Agyaghadsereg* játék öt körön keresztül tart. Minden körben a játékosok felváltva helyeznek el munkásokat, hogy akciókat hajtsanak végre. Miután minden játékos végrehajtott egy akciót, a játék az aktuális fordulósorrendben következő játékosal folytatódik. Miután minden játékos felhasználta az összes munkását, a kör véget ér, megkapjátok a Győzelmi Pontokat, és előkészítitek a következő kört. Az ötödik kör végén a játék végpontozása zajlik. A játék győztese az lesz, aki a legtöbb győzelmi ponttal rendelkezik.

A KÖR FELÉPÍTÉSE

Minden kör a következő lépésekből áll:

1. Akció fázis
2. Pontozási fázis
3. Takarítási fázis

AKCIÓ FÁZIS

Ebben a fázisban, az aktuális fordulósorrendben a játékosok felváltva helyezik el egy-egy munkásukat a játéktáblán lévő akciókerék köré.

Amikor rajtad van a sor, hogy lehelyezz egy munkást, hajtsd végre sorrendben a következő lépéseket:

1. GYŰRŰ ELFORGATÁSA (VÁLASZTHATÓ)

Kiválaszthatod a belső vagy a középső gyűrűt, és fizess 2 érmét, hogy elforgathasd egy lépéssel a nyilak által jelzett irányba. A **belső gyűrű** csak az **óramutató járásával megegyező irányba** forgatható. A **középső gyűrűt** csak az **óramutató járásával ellentétes irányba** lehet forgatni.



A belső gyűrű és a középső gyűrű a rájuk nyomtatott nyilak szerint forgathatóak. Az Akciókerék közepén egy emlékeztető található, hogy ez az opció 2 érmebe kerül.

Ha úgy döntesz, hogy elforgatsz egy gyűrűt, ne feledd, hogy azt csak **EGYSZER** hajthatod végre.

Tilos a gyűrűt egy lépésnél tovább forgatni, vagy a gyűrűk közül egynél többet elforgatni.

Ezenkívül **TILOS** ismételni ezt a lépést, akkor sem ha többször kifizeted a költséget.

Az elforgatás végrehajtása után az akciómezőknek igazodni kell egymáshoz.

2. MUNKÁS LEHELVEZÉS (KÖTELEZŐ)

Helyezd az egyik dolgozódát egy üres helyre az akciókerék körül. Az akciókerék minden szegmensében két munkásmező található.

- **Bármely** dolgozót **bármelyik** szegmensen belüli tetszőleges mezőre elhelyezhet, amíg a szegmensen belül **mindkét** mező üres.
- Ha egy adott szegmensen belül az egyik mezőt már elfoglalja egy **Iparos** (akár a tiéd, akár egy másik játékosé), és a másik mező üres, csak egy **Kézműves** helyezhető a másik mezőre.
- **Egyetlen munkás sem** helyezhető el egy Kézműves által elfoglalt szegmensbe.



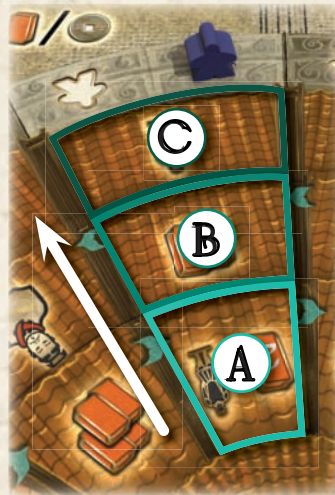
Mivel ez a szegmens teljesen üres, bármelyik munkás elhelyezhető a kiemelt mezők egyikére.



Mivel ezt a szegmenst már elfoglalja egy iparos csak egy Kézművest helyezhetsz el a kiemelt mezőre. Nem helyezhetsz oda Iparost.



Mivel ezt a szegmenst már elfoglalta egy Kézműves, nem helyezhető el több munkás, még akkor sem, ha marad üres hely.



Először az A akciót hajtják végre, a B akciót a második, és a C akciót utoljára.

Az A akció helyett vehetsz 1 nedves agyagot vagy 1 érmét.

A B akció helyett vehetsz 1 nedves agyagot vagy 1 érmét.

Nem vehetsz agyagot vagy érmét a C akció helyett.

A műveleteket a legbelső gyűrűtől a legkülső gyűrűig KELL végrehajtania.

Bár LEHET úgy dönteni, hogy kihagyod az akciót a külső gyűrűn, NEM szerezhetsz helyette agyagot vagy érmét.

3. AKCIÓ VÉGREHAJTÁSA (VÁLASZTHATÓ)

Abban a szegmensben, ahová a munkást lehelyezted, a Belső Gyűrűtől kezdve és a Külső Gyűrű felé haladva hajtásd végre a műveleteket egyenként, mindegyiket teljes mértékben hajtásd végre, mielőtt folytatnád a következőt.

Ha a Belső Gyűrűből vagy a Középső Gyűrűből hajtásd végre egy műveletet, akkor vagy

- hajtásd végre az ábrázolt akciót, vagy
- vegyél el 1 nedves agyagot vagy 1 érmét, vagy
- ne csinálj semmit.

Ha a külső gyűrűből hajtásd végre egy akciót (a játéktáblára nyomtatott), akkor vagy

- végrehajtásd az ábrázolt akciót, ill
- ne csinálj semmit.

GYŰRŰ AKCIÓK

	Megkapod az ábrázolt számú érmét (2/3/4).
	Magkapod az ábrázolt számú nedves agyagot (2/4).
	Költsd el a jelzett számú nedves agyagot, hogy Harcos szobrot készíts, és tedd a mauzóleumba. Lásd a 13. oldalon a Harcosok készítésének és elhelyezésének, valamint képességeik aktiválásának részletes szabályait.
	Fordítsd az összes száraz agyagot a nedves oldalára.
	Alakíts át az ehhez a művelethez használt Iparosodat Kézművessé. Távolítsd el a játékból az akció végrehajtásához használt iparost, és tedd a helyére az egyik kézművesedet a közös készletből. Ennek a műveletnek nincs hatása, ha a munkás már kézműves volt, bár választhatsz helyette 1 nedves agyagot vagy 1 érmét.

	<p>Ha van egy saját színű mesterjelölőd a játéktáblán a mesterek területén: Használd az ábrázolt mesterhez tartozó képességet (lásd Mester képességek a 17. oldalon).</p> <p>Ha még NINCS a színedhez tartozó mesterjelölőd a játéktáblán a mesterek területén: Először válaszd ki az egyik mesterjelölőt, fizess ki a jelölőre nyomtatott számú érmét, és helyezd el a megfelelő mesterterületre. Ezután használd az ábrázolt Mesterhez kapcsolódó képességet.</p> <p>Ha úgy döntesz, hogy veszel egy Mestert, de nem használod a képességét, az akkor is a Mester akciójának végrehajtásának számít, így nem vehetsz el helyette agyagot vagy érmét.</p> <p>Minden játékosnak csak egy mesterjelölője lehet a játéktáblán minden egyes mesterének területén.</p>
	<p>Vedd fel a legfelső elsőbbségjelölőt az elsőbbségjelölő halomból, ha van még, és tedd magad elé. Ha nedves agyag van a jelzőre nyomtatva, akkor most vedd ki a megadott számú nedves agyagot.</p> <p>Minden játékos előtt csak egy elsőbbségjelölő lehet.</p>
	<p>Készítsd elő az ábrázolt Fegyvert úgy, hogy a jelzőt az aktív oldalára fordítod. Ha a fegyvered már aktív, ennek a műveletnek nincs hatása.</p> <p>Mivel ez a művelet a külső gyűrűre van nyomtatva, nem választhatsz 1 nedves agyagot vagy 1 érmét az akció végrehajtása helyett.</p>
	<p>Költs érméket és használj egy fegyvert egy különleges figura megvásárlásához, és helyezd el a mauzóleumban.</p> <p>A különleges szobrok vásárlásának és elhelyezésének, valamint képességeik aktiválásának részletes szabályait lásd a 15. oldalon.</p> <p>Mivel ez a művelet a külső gyűrűre van nyomtatva, nem választhatsz 1 nedves agyagot vagy 1 érmét az akcióvégrehajtása helyett.</p>

SZOBROK LERAKÁSA

Egyes akciók lehetővé teszik, hogy Harcos vagy Különleges szobrot helyezzenek el a mauzóleumban. Típusról függetlenül az összes elhelyezett szobor lehetővé teszi a képességeik felhasználását, az alábbiak szerint.

HARCOS SZOBROK

Harcos szobor készítésekor a költségét nedves agyagban kell kifizetned. A költséget az aktivált akcióterület határozza meg. Ez azt jelenti, hogy 2, 3 vagy 4 nedves agyagot kell fizetned, ha Harcos szobrot készítesz.

A (nedves) agyag kifizetésekor tegyél 1-et a kifizetett agyagjelzők közül, száraz oldalával felfelé abba a Raktárba, amely az Akciókerék ugyanabban a negyedében található, mint a szegmens, ahol a munkásodat elhelyezted. Tedd vissza a maradék agyagot a közös készletbe.



Harcos készítésekor mindig 1 agyag kerül a Raktárba, amely ugyanabban a negyedben található, mint a szegmens, ahol a munkásodat elhelyezted. Ne felejtse el átfordítani ezt az agyagot a száraz oldalára.

Az agyag befizetése után vedd el egy tetszőleges típusú Harcos szobrot a harcos rendezőből, rögzítsd a játékosod színének megfelelő alapra, és tedd a mauzóleum bármely üres helyére. Szintén szerezzé meg a harcos szervezőn feltüntetett számú győzelmi pontot.

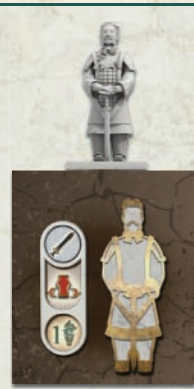
A térdelő számszeríjász kivételével (magyarázat a 16. oldalon) nem számít, hogy a harcosod melyik irányba néz.



Szobor készítésekor mindig a kiválasztott típus legelső figuráját kell elvenni. A harcos a mauzóleumba helyezése után annyi győzelmi pont jár, amennyi azon sor mellé van nyomtatva, abonnan a harcost elvették.

A Győzelmi Pontok megszerzése után **használhatod** az ehhez a Harcos típushoz tartozó Fegyvert, hogy aktiváld a különleges képességét. **Ez nem kötelező.**

Ha ez a Fegyver inaktív, vagy nem akarsz használni (mert ezzel a Fegyvert az inaktív oldalára fordítja), az elfogadható; akkor figyelmen kívül hagyod ezt a különleges képességet, és folytatod a következő akciód végrehajtását. Készíthetsz harcos szobrot anélkül, hogy aktiválnád a képességét.



A TISZT

Közvetlenül egy tiszt elkészítése után, használhatsz kardot, aktiváld a következő hatásokat:

- Szerezz 1 győzelmi pontot.
- Mozgathatsz 1 felügyelőt 1 lépéssel előre vagy hátra annak felügyelősávján.



AZ ŐR

Közvetlenül az őr elkészítése után használhatsz egy alabárdot, hogy aktiváld a következő hatásokat:

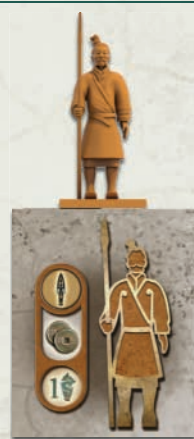
- Szerezz 3 győzelmi pontot.
- A többi szobrod közül 1 harcos mozgathatsz a mauzóleumban tetszőleges számú mezőt egyenes vonalban. Minden mezőnek, amelyen a Harcosod áthalad (és megáll), üresnek kell lennie. A harcosod nem mozoghat át másik szobron.



A SZÁMSZERÍJÁSZ

Közvetlenül egy számszeríjász elkészítése után használhatsz egy számszeríjat a következő hatás aktiválására:

- Szerezz 1 Győzelmi pontot minden üres mezőért, amely e harcos és az ugyanabban a sorban vagy oszlopban lévő többi szobor között van. Ha több lehetőség létezik, válassz egyet. Ha nincs semmilyen lehetőség, vagy az összes lehetőség közvetlenül a számszeríjász mellett van, nem kapsz Győzelmi Pontokat.



A KATONA

Közvetlenül katona elkészítése után használhatsz egy lándzsát, hogy aktiváld a következő hatásokat:

- Szerezz 1 győzelmi pontot.
- Vegyél el 2 érmét.



Példa: Közvetlenül a számszerijász lehelyezése után a játékosnak lehetősége van számszerij fegyver használatára (ezáltal a jelzőt az aktív oldaláról az inaktív oldalára fordítja).

Ebben az esetben, ha a kék számszerijászt éppen most helyeznék le, akkor a kék játékos 2 Győzelmi Pontot kap.

Ha a sárga számszerijászt ide helyezték volna le, a sárga játékos nem szerez Győzelmi Pontot, mivel a sárga számszerijász nincs ugyanabban a sorban vagy oszlopban, mint bármely másik szobor.

Ha a zöld számszerijászt éppen helyeznék le, akkor a zöld játékos sem szerezne Győzelmi Pontot. Bár a zöld számszerijásznak van egy másik szobra a sorában, mivel ez a szobor közvetlenül szomszédos a zöld számszerijással (nincs üres mező a számszerijász és a tiszta között), ez nem ad Győzelmi Pontot.

KÜLÖNLEGES SZOBROK

Különleges szobor vásárlásakor ki kell fizetni annak árát érmeben, és a hozzá tartozó fegyverjelzőt az inaktív oldalára kell fordítani.

Az érmeköltség mindig legalább 1 érme; a költségek nőnek, ha több ilyen típusú különleges szobrot vásárolsz. A költség megegyezik az oszlopban látható érték számával. A harcosoktól eltérően a különleges szobrok **nem** kapnak játékostalapatot, amikor felépülnek.

Különleges szobor vásárlásakor képesnek KELL lenned arra, hogy a hozzá tartozó Fegyvert az inaktív oldalára fordítsd.

Ha nem tudod vagy nem akared ezt megtenni, nem vásárolhatsz ilyen típusú különleges szobrot.



A LÓ

Ez a szobor három szomszédos helyet foglal el egy sorban vagy oszlopban a maúzóleumban. Az első mezőt az egyik meglévő **saját** harcoszobornak kell elfoglalnia.

Ideiglenesen távolítsd el a harcosot, úgy helyezd el a lovat, hogy az üres helye pontosan azon a helyen legyen, ahol a harcosod állt. Helyezze a harcosod a lószobor tövére.



Ez a harcos a ló által elfoglalt mindhárom mezőt elfoglalja, és kiterjeszti a kapcsolódó harcos hatókörét csoportok alkotásakor vagy a szomszédság meghatározásakor. Harcosod csak a pontszerzés (és az uralom elérése) szempontjából számít egyetlen harcosnak. A harcos minden célból megőrzi típusát (beleértve a csoportok létrehozását vagy összevonását).



A SZOLGA

A játék végén ez a szobor győzelmi pontokat ad a játékosoknak a következők alapján: melyik játékosnak van a legtöbb harcosa (típustól függetlenül), a szolgát körülvevő 8 mezőn (átlósan és merőlegesen), és melyik játékos(ok) van(nak) jelen a körülötte lévő területen. (Példát a pontozásra lásd a 19. oldalon a játék vége pontozásában.)

- Az uralomért 8 Győzelmi pontot kap.
- Jelenlétéért 2 Győzelmi pontot kap.

Csak a harcosok tényleges száma számít. Egy ló továbbra is csak 1 harcosnak számít (lásd fent a Ló részt). A különleges szobrok nem számítanak bele az uralomba vagy a jelenlétebe.



A TÉRDELŐ SZÁMSZERÍJÁSZ

Amikor lehelyezed a Térdelő számszeríjászt, forgasd el a szobrot úgy, hogy egy általad választott harccal nézzen szembe. (Megjegyzés: Ez az egyetlen szobor, amely a hatásai részeként a szembenállást használja.)

Bár a térdelő íjász nem tartozik egyik játékoshoz sem, a Térdelő íjász ugyanolyan típusú harcosnak számít, mint az a harcos, akivel szembenéz, így pontozás szempontjából csoportot alkot vele vagy a csoportja részévé válik.

Az a játékos, akinek harcosával, a térdelő íjással néz szembe, két előnyben részesül:

- A pontozás során, ha ez a harcos beleszámít az uralom szempontjából egy döntetlenbe, a térdelő számszeríjász a döntetlent az adott játékos javára dönti el. (Ha több térdelő számszeríjász is részt vesz, az a játékos törli meg a döntetlent, aki ebben a csoportban a legtöbb térdelő számszeríjászból részesül.)
- **A játék végén** a térdelő számszeríjász 2 GyP-t ad a játékosnak.



A ZENÉSZ

Minden pontozási fázisban minden játékos szerez 1 győzelmi pontot minden harcosáért, amely ugyanabban a sorban vagy oszlopban van, mint a zenész. Minden zenészt külön kell pontozni, így az a harcos, aki egy sorban vagy oszlopon több zenésszel osztozik, több pontot is szerezhet.

MESTERKÉPESSÉGEK



ÉPÍTŐMESTER

Fizess be az aktuális körnek megfelelő érmét (1 érme az 1. körben, 2 érme a 2. körben stb.), hogy készíts egy harcost, és helyezd a mauzóleumba. Ennek a harcos elkészítéséhez nem kapcsolódik agyagköltség, csak a fent említett érme költsége.

Ehhez a képességhez néhány korlátozás kapcsolódik:

- A harcosnak ahhoz a típushoz kell tartoznia, amelyeknek, a legtöbb szobor maradt a harcos szervezőben. (Döntetlen esetén, válassz egyet a két típus közül.)
- **Nem szerzel** Győzelmi Pontokat, amikor lehelyezed ezt a harcost.
- Fegyvert **nem használhatsz** a különleges képességének aktiválására.

Takarításfázis-bónusz: Kap 1 érmét.



HELYTARTÓ

Hajtsd végre újra a belső gyűrű akcióját, beleértve az esetleges költségek kifizetését is.

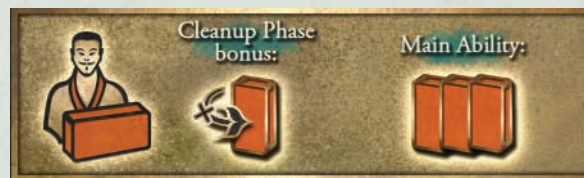
Takarításifázis-bónusz: Kapsz 1 érmét.



FŐFELÜGYELŐ

Az egyik felügyelőt 1 vagy 2 mezőt előre mozgathatsz a sávján.

Takarításifázis-bónusz: Kapsz 1 érmét.



AGYAGKÉSZÍTŐ-MESTER

Kapsz 3 nedves agyagot.

Takarításfázis-bónusz: Véd meg 1 nedves agyagodat attól, hogy átforduljon a száraz oldalára.



FŐELLENŐR

Megkapod az összes száraz agyagot a játéktáblán lévő bármelyik 2 raktárból.

Takarításifázis-bónusz: Véd meg 1 nedves agyagodat attól, hogy a száraz oldalára forduljon.



KOVÁCSMESTER

Helyezd készenlétbe az összes fegyveredet.

Takarításifázis-bónusz: Véd meg 1 nedves agyagodat attól, hogy a száraz oldalára forduljon.

A **Takarításifázis-bónuszai** halmozódnak. Azonban a bónusz, amely megvédi az 1 nedves agyagot attól, hogy a száraz oldalára forduljon, nincs hatással a már száraz agyagra; csak a nedves agyagod egy részének nedvesen tartását teszi lehetővé.

PONTOZÁSIFÁZIS

Győzelmi Pontokat a felügyelők, zenészek és a pontozólapkák adnak.

FELÜGYELŐK PONTOZÁSA

Először a mauzóleumtól balra található felügyelősávot. Győzelmi pontokat a felügyelővel azonos **sorban** lévő harcosok száma alapján kapjátok (típustól függetlenül).

- Az uralomért 7 Győzelmi pontot kapsz.
- Jelenlétért 3 Győzelmi pontot kapsz.

Ne feledjétek: A térdelő számszeríjászok döntenek el a döntetleneket, ha azok a harcosok, akikkel szemben állnak, uralom szempontjából érintettek a döntetlenben. Az ellenőrzés befejezése után mozgasd a felügyelőt 1 lépéssel előre a sávján.



Ezután pontozzátok le a mauzóleum alatt található felügyelősávot. Ezt a sávot ugyanúgy értékeljétek ki, csak ezúttal a felügyelővel azonos oszlopban lévő harcosokat vegyétek figyelembe.

ZENÉSZEK PONTOZÁSA

Minden játékos szerez 1 Győzelmi pontot minden harcosáért, aki ugyanabban a sorban vagy oszlopban van, mint egy zenész. Minden zenészt külön pontozzatok, így az a harcos, aki egy sorban vagy oszlopon van több zenésszel is, több pontot is szerezhet.

PONTOZÓLAPKÁK

Nézzétek meg az aktuális kör pontozólapkáját. A játékkörtől függően az uralomért és a jelenlétért különböző mennyiségű Győzelmi Pont jár. Minden pontozási lapkának megvannak a maga követelményei az uralkodás és a jelenlét eléréséhez, az alábbiak szerint.

	<p>Értékeljétek ki az uralmat és a jelenlétet a Mauzóleum középső oszlopában (vagy sorában) lévő Harcosok száma alapján, hasonlóan ahhoz, mint a felügyelők pontozásakor.</p>
	<p>Értékeljétek ki az uralmat és a jelenlétet a mauzóleumban lévő, megadott típusú harcosok teljes száma alapján.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>A térdelő számszeríjászok NEM számítanak egy játékoshoz tartozó harcosnak, de ELDÖNTHETIK a döntetleneket.</p> </div>
	<p>Értékeljétek ki az uralmat és a jelenlétet a Mauzóleum megjelölt negyedében lévő bármilyen típusú harcosok teljes száma alapján.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>A középső oszlop és a középső sor (világosabban árnyékolva) NEM tekinthető negyed részének.</p> <p>A térdelő számszeríjászok NEM számítanak egy játékoshoz tartozó harcosnak, de ELDÖNTHETIK a döntetleneket.</p> </div>



Értékeljétek ki az uralmat és a jelenléte az egyes játékosok összes érdméinek száma alapján.

A térdelő számszeríjászok itt nem döntenek a döntetlent.



Értékeljétek ki az uralmat és a jelenléte az egyes játékosok összes (nedves és száraz) agyagának száma alapján.

A térdelő számszeríjászok itt nem döntenek a döntetlent.

TAKARÍTÁSIFÁZIS

- Ha egy játékosnak sincs elsőbbségjelölője, hagyjátok ki ezt a lépést. Ellenkező esetben, ha bármelyik játékosnak van elsőbbségjelölője, frissítsd a fordulósorrend-sávot az alábbiak szerint:
 - Az „1” jelzővel rendelkező játékos lesz az első a fordulósorrendben.
 - A „2” jelzővel rendelkező játékos, ha van ilyen, második lesz a fordulósorrendben.
 - A „3” jelzővel rendelkező játékos, ha van ilyen, harmadik lesz a fordulósorrendben.
 - Minden elsőbbségjelölővel nem rendelkező játékos a fordulósorrendben az utolsó helyekre kerül anélkül, hogy a sorrendjük megváltozna.
 - Tedd vissza az elsőbbségjelölőket a fordulósorrend-sáv feletti mezőjükre, és hagyd a magasabb számú jelzőket a halom alján.
- Minden játékosnak az összes nedves agyag jelzőjét a száraz oldalára kell fordítania. (Bizonyos mesterek lehetővé teszik, hogy megvédje az agyag egy részét az átfordítástól. Lásd a 17. oldalon.)
- Kapjon 1 érmét minden megfelelő Mester után. (Lásd a 17. oldalt)
- Ha ez az 5. (és így az utolsó) játékkör:
 - Folytassátok a játék végi pontozással.
- Ellenkező esetben:
 - Vedd ki az összes munkást az akciókerékről.
 - Forgasd el a belső akciógyűrűt egy lépéssel az óramutató járásával megegyező irányba.
 - Forgasd el a középső akciógyűrűt egy lépéssel az óramutató járásával ellentétes irányba.
 - Mozgasd a körjelzőt a körsáv következő mezőjére.
 - Kezdj egy új kört a jelenlegi fordulósorrend szerint.

JÁTEKVÉGI PONTOZÁS

A játék utolsó fordulójának végén eljött a végső pontozás ideje.

1. Pontozz minden szolgát, a szolgát körülvevő 8 mezőn (átlósan és merőlegesen) lévő harcosok száma alapján (típustól függetlenül).

- Uralomért 8 Győzelmi pont jár (itt a térdelő számszeríjászok eldönthetik a döntetlent).
- Jelenlétért 2 Győzelmi pont jár.
- Csak a harcosok tényleges száma számít. Egy ló (a harcosával) továbbra is csak 1 harcosnak számít.

2. Távolíts el minden olyan harcost, amely nem tagja egy csoportnak. **Egy csoport 2 vagy több, teljesen azonos típusú figurából áll**, amelyek merőlegesen szomszédosak egymással, függetlenül a játékos tulajdonjogától. (Ne feledjétek, hogy egy csoportnak legalább 2 harcosból vagy legalább 1 harcosból és 1 térdelő számszeríjászból kell állnia a harcossal szemben.)

3. Pontozz minden csoportot külön az alábbiak szerint:

- Minden harcos annyi győzelmi pontot ér, ahány különböző játékosnak van legalább 1 harcosa az adott csoportban. (Egyszerűen számold meg a csoporton belül található különböző színű talpazatok számát.)
- Ha legalább 2 játékosnak van legalább 1 harcosa a csoporton belül, értékeljétek ki az uralmat és a jelenléte.
 - Az uralomért 5 Győzelmi pont jár (A térdelő számszeríjászok eldönthetik a döntetlent).
 - Jelenlétért 2 Győzelmi pont jár.

4. Pontozz minden térdelő számszeríjászt. Az a játékos, akinek harcosával szemben van a térdelő számszeríjász, az 2 Győzelmi Pontot kap.

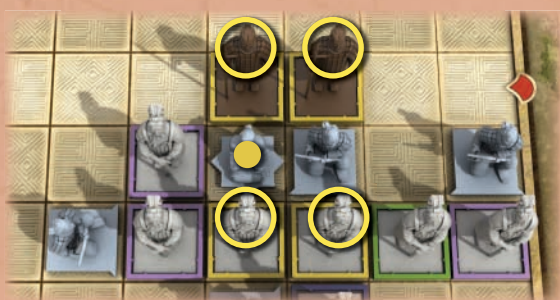
5. Végül minden játékos megszámolja a maradék agyagot (akár nedves, akár száraz) és érmét. Minden 2 darab után (a teljes összegből) a játékos 1 Győzelmi pontot kap.

A legtöbb pontot szerző játékos nyeri a játékot. Döntetlen esetén az a játékos győz, aki a fordulósorrendben előrébb áll.

Példa: Játék végi pontozás



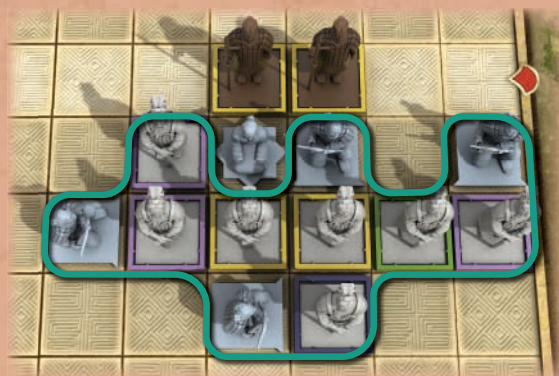
Tegyük fel, hogy ez a játék végső állapota. Valószínűleg sokkal több harcost helyeztek el a mauzóleumban, de ez példaként szolgál majd szemléltetés céljából.



Először minden szolga pontozása történik. Csak egyetlen szolgát kell pontozni (sárga ponttal jelölve). Mivel a szolgát körülvevő harcosok többsége a sárga játékosé, ezért ő 8 győzelmi pontot kap (a lila 2 győzelmi pontot kap a jelenlétéért).



Ezután a 2 őrből álló kis csoportot pontozzák. Mivel a sárga az egyetlen játékos, akinek harcosai vannak ebben a csoportban, minden őr csak 1 győzelmi pontot ér, és nem jár további pont az uralomért. A sárga tehát összesen 2 győzelmi pontot szerez ebben a csoportban.



Végül már csak egy csoport van még hátra. 7 tisztból és 4 térdelő számszerűjásból áll. A türkiiz határon kívüli 2 őr nem tartozik a csoportba, mivel ők más típusú harcosok.



Összesen 4 játékosnak van legalább 1 harcosa a csoporton belül: lila 3 szoborral, sárga 2 szoborral, zöld és kék pedig 1 szoborral. Ez azt jelenti, hogy minden harcos 4 győzelmi pontot ér. Ezért,

- Lila 12 győzelmi pontot kap,
- Sárga 8 győzelmi pontot kap,
- Zöld 4 győzelmi pontot kap, és
- Kék 4 győzelmi pontot kap.

Lila is megszerzi az uralmat, és 5 győzelmi pontot kap, míg a többi játékos jelenlétet ér el, és fejenként 2 győzelmi pontot kapnak.



Végül pontozzuk a térdelő számszerűségeket. Két térdelő számszerűség a lilához tartozó harcosokkal áll szemben, így 4 további győzelmi pontot szereznek. Mind a Sárgának, mind a Kéknek egyetlen térdelő számszerűség van a harcosaikkal szemben, így mindegyikük 2 Győzelmi pontot szerez.

A kapott Győzelmi Pontok teljes száma:

- 23 győzelmi pont a Lilának,
- 22 győzelmi pont a Sárgának,
- 8 győzelmi pont a Kéknek, és
- 6 Győzelmi Pont Zöldnek.



TERRACOTTA ARMY

兵马俑

Terracotta Army

Game Design: Przemyslaw Fornal, Adam Kwapiński,
Game Development: Andrei Novac, Błażej Kubacki, Dávid Turczí, Malgorzata Mitura, Rainer Åhlfors
Illustrators: Aleksander Zawada, Jan Lipiński, Zuzanna Kolakowska
Graphic design and DTP: Zuzanna Kolakowska
Rule Book DTP: Zuzanna Kolakowska
Rule Book: Błażej Kubacki
Rule Book Editing: Emanuela and Robert Pratt
Cultural Consultants: Haoyue Ma, Chunyue Jiang

Board&Dice

CEO: Andrei Novac
Operations Manager: Aleksandra Menio
Head of Marketing: Filip Glowacz
Head of Sales: Ireneusz Huszcza
Art Direction: Kuba Polkowski
Head of Development: Błażej Kubacki

The designers and Board&Dice would like to thank the following people for play testing, advice, and feedback:

Adam Kamiński, Adam Hehl, Aleksandra Wiatr, Andrew Paulsen, Andrzej Olejarczyk, Anita Sokolowska, Artur Lutyński, Ben Seipert, Borys Bielaś, Daniel Dubel, Dave Haenze, Damian Bojarowski, Dariusz Szypuła, Damian Głuszczyk, Dominik "Vykk" Pańczyk, Filip Loba, Grzegorz Góra, Jakub Kisala, Jakub Wasilewski, Jan Skornowicz, Jan Truchanowicz, Klaudyna Mikołajczyk, Konrad Sulżycki, Landon Call, Lane Russel, Łukasz Juras, Łukasz Stadnik, Łukasz Szopka, Michał Mazurek, Joanna Gleń, Marcin Gleń, Rafał Gleń Youry Ivanov, Bartosz Bajda, Iwona Jaworowska, Janusz Smoła, Julia Gauza, Krzysztof Jurzysta, Konrad Sass, Aneta Bernaciak, Marcin Bernaciak, Maciej Prostack, Marcin Magdziarz, Marek Mańko, Maria Józwiak, Marta Szpaderska, Mateusz Myrcha, Michał "Killjoy" Cieślowski, Michał Górecki, Michał Łopato, Michał Sieńko, Michał Szewczyk, Patryk Olbert, Paweł "Wppxis" Gajda, Przemek Wojtkowiak, Przemyslaw Golus, Rafał Szymaszek, Rick Malloy, Sebastian Borowczyk, Tommy Aikens, Wojciech Giżyński, and the board game group at Game Grid in Lehi, Utah.

Special thanks to Julia Gauza and Konrad Sulżycki for their inspiration and great ideas which helped bring the game to its final form.

A Word From the Designers:

Like always there are plenty of people who support authors during their journey. But we wanna send special thanks to Jamey Stegmaier who played our early prototype only once but after that play gave us great feedback that influenced our game on many levels. We are sure that without Jamey's advice Terracotta Army would be a worse game than it is.

© 2022 Board&Dice. All rights reserved.

For more information about Terracotta Army, please visit www.boardanddice.com.

Beformázta, átírta: wellagent, 2023

ÉPÍTŐMESTER



Fizess az aktuális körnek megfelelő számú érmet, hogy egy harcost lehelyezz a mauzóleumbá. Ne fizess agyagot. A lehelyezett harcosnak a harcostárolóban maradt legnagyobb szobortípusból kell származnia. Nem kapsz győzelmi pontokat. Nem használhatsz fegyvert a különleges képességek aktiválásához.

Takarításfázis-bónusz: Kapsz 1 érmet.

HELYTARTÓ



Hajtsd végre újra a belső gyűrű akcióját (beleértve az esetleges költségek kifizetését is).

Takarításfázis-bónusz: Kapsz 1 érmet.

FŐFELÜGYELŐ



Az egyik felügyelőt 1 vagy 2 mezőt előre mozgathatod a sávján.

Takarításfázis-bónusz: Kapsz 1 érmet.

AGYAGKÉSZÍTŐ-MESTER



Kapsz 3 nedves agyagot.

Takarításfázis-bónusz: Vedd meg 1 nedves agyagodat attól, hogy átforduljon a száraz oldalára.

FŐELLENŐR



Megkapsz az összes száraz agyagot a játéktáblán lévő bármelyik 2 rak-tárból.

Takarításfázis-bónusz: Vedd meg 1 nedves agyagodat attól, hogy átforduljon a száraz oldalára.

KOVÁCSMESTER



Helyezd készenlétbe az összes fegyveredet.

Takarításfázis-bónusz: Vedd meg 1 nedves agyagodat attól, hogy átforduljon a száraz oldalára.

PONTOLÁSFÁZIS

FELÜGYELŐK: Pontozzátok le az egyes felügyelők sorát/oszlopát a harcosok száma alapján, a bal oldali felügyelővel kezdve.

Unalom: 7 Jelenlét: 3 Pontok: A térdelő seimazeriárisok eldönthetik a döntetleneket. Miután minden vizsgálat befejeződött, mozgassátok a felügyelőt 1 mezővel előre.

ZENÉSZEK: Minden zenészt külön-külön pontozzátok le. Pontok: Egy harcos, aki 1-nél több zenéssel osztozik egy soron vagy oszlopon, többször is lepontozható .

PONTOZÓLAPKÁK: Nézzétek meg az aktuális kör pontozólapkjait, és pontozzátok le a követelményeinek és a játékkörnek megfelelően.



A tisz

Használj egy kardot, hogy szerezz 1 győzelmi pontot, és elmozdíthatsz 1 felügyelőt legfeljebb 1 lépést előre vagy hátra annak felügyelőségén.



Az őr

Használj egy alabárdot, hogy 3 győzelmi pontot szerezz, és elmozdíthatsz 1 harcosodat a mauzóleumon belül bármennyi mezőt egyenes vonalban (csak üres mezőkön keresztül).



A számszeríjsz

Használj egy számszeríjat, hogy 1 győzelmi pontot szerezz minden egyes üres mező után, amely e harcos és bármely más, ugyanabban a sorban vagy oszlopban lévő szobor között van. Ha többféle pontozási lehetőség van, bármelyiket (de csak egyet) választhatod közülük.



A katona

Használj egy lándzsát, hogy szerezz 1 győzelmi pontot és 2 érmét.



A ló

Ez a szobor három szomszédos mezőt foglal el egy sorban vagy oszlopban. Az első mezőt a saját meglévő harcosodnak kell elfoglalnia. A harcos úgy tekintendő, mintha mindhárom, a ló által elfoglalt mezőt elfoglalná, de továbbra is csak egyetlen, eredeti típusú harcosnak számít.



A szolgál

A játék végén: Számoljátok meg az összes harcosát a gyalogost körülvevő 8 mezőn. Az ezek között a harcosok között uralmat szerző játékos 8 győzelmi pontot kap. Minden jelenléttel rendelkező játékos 2 győzelmi pontot kap.



A térdelő számszeríjsz

Lehelyezéskor fordasd el úgy, hogy a térdelő számszeríjsz egy harcosal szemben álljon. Ugyanolyan típusú harcosnak számít, mint az, akivel szemben áll. A döntetleneket annak a játékosnak a javára dönti el, akinek a harcosával szemben áll. A játék végén 2 győzelmi pontot ér annak a játékosnak, akinek a harcosával szemben áll.



A zenész

Minden pontozásfázis során: Minden játékos 1 győzelmi pontot szerez minden olyan harcosáért, aki a zenéssel egy sorban vagy oszlopban áll. Egyetlen harcos több zenész után is szerezhet pontot.



JÁTÉKMENET ÖSSZEFOGLALÓ



KERÉK AKCIÓK

	<p>SZEREZZ ÉRMÉKET</p> <p>Amikor elvégzed ezt az akciót, vedd el az ábrázolt érme mennyiségét.</p>
	<p>SZEREZZ AGYAGOT</p> <p>Amikor elvégzed ezt az akciót, vedd el az ábrázolt agyag mennyiségét.</p>
	<p>ÉPÍTS EGY HARCOST</p> <p>Amikor elvégzed ezt az akciót, költsd el az akció által előírt módon az agyagot (tegyél 1 agyagot a megfelelő raktárba, a többit pedig az általános készletbe), majd helyezd le a harcost (a talapzatoddal együtt) a mauzóleumba.</p>
	<p>ÁZTASD BE AZ AGYAGOT</p> <p>Amikor elvégzed ezt az akciót, fordítsd át az összes száraz agyagodat a nedves oldalára.</p>
	<p>FEJLESSZ SEGÍTŐT</p> <p>Amikor elvégzed ezt az akciót, fejleszd az akció végrehajtásához használt iparosodat kézművessé.</p> <p>Egy kézműves olyan akciómezőre helyezhető, amely üres vagy egy iparos által elfoglalt (de egy másik kézműves által elfoglaltra soha).</p>

MESTEREK

Részletek a 17. oldalon.

AZ ELSŐBBSÉGJELŐLŐ ELVÉTELE

Amikor elvégzed ezt az akciót, vedd el bármelyik rendelkezésre álló elsőbbségjelölőt. Ha agyag is jár mellé, azt azonnal megkapod.



FEGYVER KÉSZENLÉTBÉ HELYEZÉS

Amikor elvégzed ezt az akciót, fordítsd át a megfelelő fegyverjelölőt az aktív oldalára. Ha az ábrázolt fegyver már aktív, nincs további hatása.



KÜLÖNLEGES SZOBOR ÉPÍTÉSE

Amikor egy különleges szobrot építesz, fizess 1 érmét, plusz a többi azonos típusú különleges szobrok által felfedett érméket, majd helyezd el a mauzóleumban.



A különleges szobrok építésével és képességeikkel kapcsolatos részletes információk a 15. és 16. oldalon találhatóak.