



# SZABÁLYKÖNYV

## Bevezető

A tél beálltával a frakciók között átmeneti tüzszünet alakult ki. Pár hónap múlva azonban heves konfliktusok újabb, elkerülhetetlen sorozata fog fellángolni, ám addigra a frakciók újra megerősödnek...

A különböző frakciók új termelési lehetőségek segítségével, valamint új vezetők irányítása alatt készülnek fel a tavaszra, hasznot húzva a közelben fekvő Frozen City óriási területének előnyeiből. A téli álom álcáját titokban mindenki fegyverkezésre használja.

A Winter nem önálló játék. Szükség lesz hozzá a 51st State-re vagy a New Erára. A Winter kiegészítőt bármelyik játékkal kombinálhatjuk, vagy akár mindkettővel egyszerre is. Új instant kártyákat, új helyszínkártyákat és vezetőket, valamint egy teljesen új frakciót, a Texit hozzá játédba, illetve néhány szabályt is módosít, tovább gazdagítva ezzel a játékelményt.

Ez a szabálykönyv bemutatja a szabálmódosításokat, és azokat az új alapszabályokat, melyeket a Winter vezet be. Az általános szabálmódosításokat a szabálykönyv különböző szakaszaiban részletezzük, ahogyan azokat a speciális eseteket is, melyek a különböző alapjátékokkal kombinálva fordulhatnak elő: külön játékszabályokat alkalmazunk a 51st State-tel (3. oldal), illetve a New Erával (5. oldal) kombinálva is.

Ezt követően az új Texas frakció és az új kártyák leírása következik (8. oldal), majd az új szimbólumok és jelentéseik leírása (9. oldal). Annak leírása pedig, hogy hogyan kombinálhatjuk a Winter kiegészítőt a 51st State-tel és a New Erával egyszerre, a szabálykönyv végén található (12. oldal).

## Tartalom



x 40  
helyszín-  
kártya



x 8  
instant kártya  
(a 51st State-  
ben kapcsolat-  
kártya)



x 4  
vezetőkártya



A Texas frakció  
kártyái:

Báziskártya

Kapcsolatkártya

Más játékosok-  
kal kötött megál-  
lapodás kártyája

(csak a New Erával  
használjuk)



x 1 üres  
helyszínkártya  
(hogy a  
játékosok egy  
saját fantáziájuk-  
nak megfelelő  
helyszínt  
készíthessenek)

5★ 10★ 15★ 20★ x 16

Győzelmi pontjelzők

1 x 6

Bekebelezés jelzők

x 5

Újjáépítés jelzők

x 2

Leállított termelés jelzők

x 7

Texas frakciójelzők  
(a 51st State-tel játszva csak 4  
frakciójelzőre lesz szükség)



x 1  
kétoldalú Frozen City tábla



x 1 fordulókocka

Ez a játék során három szerepet fog betölteni, mivel a Winter kiegészítőt használva ezzel számoljuk vissza a hátralévő fordulót, ez mutatja meg minden fordulóban, hogy az adott termelési fázisban a játékosok mit termelnek, és kezdőjátékos jelzőként is funkcionálhat.

**Megjegyzés:** A megszerzett haszon, vagyis a nyersanyagok és a győzelmi pontok mennyisége korlátlan, tehát abban a ritka esetben, ha elfogynának a játékban lévő jelzők, a játékosoknak valamivel pótolniuk kell a hiányt.

## Cél

Ahogy az alapjátékban, itt is az lesz a cél, hogy megnöveljük frakciónk hatalmát, vagyis mi szerezzük a legtöbb győzelmi pontot.

A Winterrel játszva azonban a játék nem akkor ér véget, amikor egy játékos elér egy adott számú győzelmi pontot – helyett a játék pontosan 6 fordulóból fog állni. Az a játékos nyeri meg a játékot, aki a legtöbb győzelmi ponttal rendelkezik a hatodik forduló végén (a pontok összesítését követően). A döntetlen helyzetek feloldására az alapjáték szabályait alkalmazzuk.



x 5  
Frakció kapcsolatkártya



Azoknak a játékosoknak, akik a Wintert a 51st State-tel szeretnék kombinálni, külön készítettünk új, könnyebben kezelhető frakció kapcsolatkártyákat (minden frakciónak 1-et, beleértve a Texast is). Ezekkel helyettesíthetjük az alapjátékban lévő állandó kapcsolatkártyákat.

Azok a Winter kártyák, melyeket a 51st State-tel kombinálva használhatunk, egy „51”-essel vannak megjelölve a bal alsó sarkukon.



Ha a Wintert a New Erával kombináljátok, nem lesz szükség a fent említett kapcsolatkártyákra. Tegyétek vissza őket a dobozba, ezeket nem fogjátok használni a játékban.





## A játék előkészületei

### Frakció kiválasztása

Mielőtt kiosztjuk a frakciók báziskártyáit a játékosoknak, keverjük közük a Texas báziskártyáját is. A Winter kiegészítővel a 51st State-et legfeljebb 5 játékkal játszhatjuk.

### A pakli előkészítése

Mielőtt megkezdjük a játékot, helyezzük el Frozen City tábláját úgy, hogy minden játékos számára elérhető legyen.

Ne feledjétek, hogy a táblának két oldala van – attól függően, hogy a Winter kiegészítőt a 51st State-tel vagy a New Erával kombináljuk, másik oldalát kell felfelé fordítanunk.

A 51st State alapjátékában található kártyákat keverjük össze a Winter kiegészítő kártyáival, és alkossunk belőlük egy paklit. Ezután ebből a pakliból vegyük ki:

- ☉ a vezetőkártyákat,
- ☉ az instant hódításkártyákat (az egyszer használatos vörös kapcsolatkártyákat, köztük a 51st State kártyáit is),
- ☉ az instant szövetségkártyákat (az egyszer használatos kék kapcsolatkártyákat, köztük a 51st State kártyáit is).

Ezeket a kártyákat rendezzük három külön pakliba, az egyikben lesznek a vezetők, a másikban az instant hódításkártyák, a harmadikban pedig az instant szövetségkártyák. Mindhárom paklit külön megkeverjük, majd képpel lefelé Frozen City megfelelő mezőire helyezzük őket.

### Frozen City paklijainak előkészítése

A hódításkártyák paklija a következőket tartalmazza:

- ☉ 51st State: Thugs, Mutants, Punks, Mercenaries,
- ☉ Winter: Indians, Motorcycle Gang.

A szövetségkártyák paklija a következőket tartalmazza:

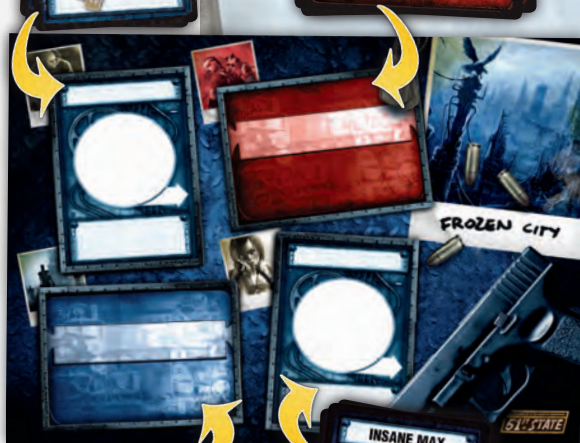
- ☉ 51st State: Courier, Merchants, Pilgrims, Junk Train,
- ☉ Winter: Merchants, Missionaries.

A vezető kártyák paklija a következőket tartalmazza:

- ☉ 51st State: Tommy the Gun, Junky Joe, Uncle Hammer, Nitro Belle, Greedy Pete, Baby Swift, Borgo the Almighty, Mr. President,
- ☉ Winter: Jill Cage, Insane Max, Lady Gagazoline, Quick Jenny.



Texas báziskártya



A vezetőkártyákat két paklira osztjuk, melyek 6-6 véletlenszerűen kiválasztott vezetéből fognak állni.

A megmaradt helyszín- és instant kártyákat összekeverjük és húzópaklit alakítunk ki belőlük, majd – ahogy az alapjátékban is – minden játékosnak véletlenszerűen osztunk 4 kártyát.

## Egy forduló menete







### I. fázis – Megfigyelés

A megfigyelés fázis legelején, mielőtt a játékosok kártyákat választanának, felfordítjuk a Frozen City táblán lévő paklik legfelső lapját. Ezek a felfordított lapok csak az adott forduló akciófázisában lesznek elérhetőek a játékosok számára, tehát Frozen Cityben minden fordulóban egy hódításkártya, egy szövetségekártya és két vezetőkártya lesz elérhető. Ezeknek a kártyáknak a megszerzését bővebben az akció végrehajtásának fázisáról szóló részben részletezzük (lásd lentebb: Egy munkás elküldése Frozen Citybe).

A Winter kiegészítő használatakor a kezünkben lévő kártyák száma nincs korlátozva.

### II. fázis – Termelés

Ebben a fázisban minden játékos termelni fog a báziskártyájának, a szerződéseinek, zsákmányainak, és helyszíneinek segítségével, valamint pluszban ezekhez letermelik a fordulókocka által jelzett hasznot. Ezek a következők:

1. forduló – 1-es távolságú bekebelezés jelző 
2. forduló – Univerzális nyersanyag 
3. forduló – Kártya a húzópakliból 
4. forduló – Átépítés jelző 
5. forduló – Egy munkás 
6. forduló – Két munkás 

*Megjegyzés! A szövetségekből és zsákmányolásokból származó győzelmi pontokat a báziskártyára helyezzük, a helyszínek által termelt győzelmi pontokat pedig az adott kártyára (pl. Steel Eagle, Engineers' Guild) – és az utóbbiakra a „három helyes korlát” lesz érvényben. Ez azt jelenti, hogy ha egy kártyán már van három győzelmi pontjelző, a kártya nem termel további győzelmi pontokat.*

### III. fázis – Akciók végrehajtása

A Winter kiegészítő játékba hoz egy újabb végrehajtható akciót – egy munkás elküldését Frozen Citybe, és megváltoztatja a vezetők leváltásának pontozását.

#### Egy munkás elküldése Frozen Citybe

A játékosok egy munkás segítségével megszerezhetnek egy (képpel felfelé fordított) kártyát Frozen Cityből. Ehhez a játékosnak el kell dobnia egy munkást, a megszerzett kártyát pedig a kezébe kell vennie. Ezt az akciót egy játékos fordulónként többször is végrehajthatja, minden alkalommal eldobva egyik munkását.

Ha nincsenek rendelkezésre álló (képpel felfelé fordított) kártyák Frozen Cityben, ezt az akciót nem hajthatjuk végre.



Maximum 3 jelző

## Vezető leváltása

A vezetők leváltásának akcióját a rendes szabályok szerint hajtjuk végre, viszont ennek végrehajtása a játékosnak nem fog győzelmi pontot hozni.

Az új vezetők részletes leírása a szabálykönyv egy későbbi részében olvasható (lásd az Új típusú kártyák részt a 8. oldalon).

## IV. fázis – Győzelmi pontok kiszámítása

A Winter használatával a játék pontosan 6 fordulóg fog tartani. Az nyeri meg a játékot, aki az utolsó forduló végén a legtöbb ponttal rendelkezik.

A döntetlen helyzeteket a szokásos szabályokkal oldjuk fel.

## V. fázis – Tisztogatás

A Frozen City tábláján maradt, képpel felfelé fordított kártyákat átesszük a dobópaklira.



## A játék előkészületei

### Frakció kiválasztása

Mielőtt kiosztjuk a frakciók báziskártyáit a játékosoknak, keverjük közük a Texas báziskártyáját is. Így a Winter kiegészítővel legfeljebb 6 játékos játszhat.

### Húzópakli előkészítése

Mielőtt megkezdjük a játékot, helyezük el Frozen City tábláját úgy, hogy minden játékos számára elérhető legyen.

Ne feledjétek, hogy a táblának két oldala van – attól függően, hogy a Winter kiegészítőt a 51st State-tel vagy a New Erával kombináljuk, másik oldalát kell felfelé fordítanunk.

A New Era alapjátékában található kártyákat keverjük össze a Winter kiegészítő kártyáival, és alkossunk belőlük egy paklit. Ezután ebből a pakliból vegyük ki:

- ☉ a vezetőkártyákat,
- ☉ az instant hódításkártyákat,
- ☉ az instant szövetségkártyákat.

Ezeket a kártyákat rendezzük három külön pakliba, az egyikben lesznek a vezetők, a másodikban az instant hódításkártyák, a harmadikban pedig az instant szövetségkártyák. Mindhárom paklit külön megkeverjük, majd képpel lefelé Frozen City megfelelő mezőre helyezük őket.



Texas báziskártya



## Frozen City paklijainak előkészítése

A hódításkártyák paklija a következőket tartalmazza:

- ☢ The New Era: Machine Guns, Raiders, Freelancers, Mercenaries,
- ☢ Winter: Indians, Motorcycle Gang.

A szövetségkártyák paklija a következőket tartalmazza:

- ☢ The New Era: 2x Truck, Trading Post, Tunnels,
- ☢ Winter: Merchants, Missionaries.

A vezető kártyák paklija a következőket tartalmazza:

- ☢ Winter: Jill Cage, Insane Max, Lady Gagazoline, Quick Jenny.

A megmaradt helyszín- és instant kártyákat összekeverjük és – ahogy az alapjátékban is – minden játékosnak véletlenszerűen osztunk 4 kártyát. A többi kártyából képpel lefelé fordított húzópaklit alakítunk ki, melyet a játéktér közepére helyezünk.



## Egy forduló menete

### I. fázis – Megfigyelés

A megfigyelés fázis legelején, mielőtt a játékosok kártyákat választanának, felfordítjuk a Frozen City táblán lévő paklik legfelső lapját. Ezek a felfordított lapok csak az adott forduló akciófázisában lesznek elérhetőek a játékosok számára, tehát Frozen Cityben az első fordulóban egy hódításkártya, egy szövetségkártya és egy vezetőkártya fog rendelkezésre állni, míg az ötödik és hatodik fordulóban egy hódításkártya és egy szövetségkártya, vezetőkártya pedig nem. Ezeknek a kártyáknak a megszerzését bővebben az akciók végrehajtásának fázisáról szóló részben részletezzük (7. oldal).

### II. fázis – Termelés

Ebben a fázisban minden játékos termelni fog a báziskártyájának, a szerződéseinek, zsákmányainak, és helyszíneinek segítségével, valamint pluszban ezekhez letermelik a fordulóköcka által jelzett hasznot. Ezek a következők:

- ☢ 1. forduló – 1-es távolságú bekebelezés jelző
- ☢ 2. forduló – Univerzális nyersanyag
- ☢ 3. forduló – Kártya a húzópakliból
- ☢ 4. forduló – Átépítés jelző
- ☢ 5. forduló – Egy munkás
- ☢ 6. forduló – Két munkás



Maximum 3 jelző

*Megjegyzés! A szövetségekből és zsákmányolásokból származó győzelmi pontokat a báziskártyára helyezzzük, a helyszínek által termelt győzelmi pontokat pedig az adott kártyára (pl. Steel Eagle, Engineers' Guild) – és az utóbbiakra a „három helyes korlát” lesz érvényben. Ez azt jelenti, hogy ha egy kártyán már van három győzelmi pontjelző, a kártya nem termel további győzelmi pontokat.*

### III. fázis – Akciók végrehajtása

A Winter kiegészítő új akciótípusokat hoz játékba:

#### Egy munkás elküldése Frozen Citybe

A játékosok munkást küldhetnek egy rendelkezésre álló (képpel felfordított) kártyáért Frozen Citybe. Ehhez az adott játékosnak el kell dobnia egyik saját munkását és a kiválasztott kártyát a kezébe kell vennie.

Ezt a típusú akciót egy fordulóban többször is végrehajthatjuk, minden alkalommal eldobva egy saját munkásunkat.

Ha Frozen Cityben nincsenek rendelkezésre álló (felfordított) kártyák, ezt az akciót nem lehet végrehajtani.

#### Egy vezető kijátszása / Vezetők leváltása

A Winter kiegészítő a New Erához új típusú kártyákat vezet be: a vezetőket. A vezetők távolsága nulla, így őket ingyen ki lehet játszani. A vezetőt célszerű a báziskártyánk mellé kijátszani. A játékosoknak egyszerre csak egy vezetőjük lehet a játék során. A játékban lévő vezető 1 győzelmi pontot ér. Ahhoz, hogy egy másik vezetőt hozzunk játékba, el kell dobnunk egy fegyverjelzőt és jelenlegi vezetőnket a dobópaklira kell helyezzük.

A vezető leváltásának akciója nem hoz győzelmi pontokat. A játékosok vezetőik első kijátszásakor megkapják a vezetőkártyán ábrázolt (egyszeri) nyersanyagjelzőket, melyet a vezetőkártyájukra helyeznek.

A vezetőkártyák tároló képességgel rendelkeznek, így ezeket a nyersanyagokat a forduló végén (a Tisztogatás fázisában) a többi nyersanyaggal ellentétben nem kell eldobnunk – azok addig maradnak a vezetőkártyán, míg fel nem használjuk őket.

Ha egy vezetőt lecserélnek, a rajta lévő nyersanyagok átkerülnek a báziskártyára. Ha ezeket az adott forduló végéig nem használjuk fel, eldobásra kerülnek. A Winter kiegészítőben bevezetett új vezetők mindegyike egy adott típusú helyszín bekebelezésének távolságát fogja csökkenteni.

Az új vezetők leírását később részletezzük (lásd az Új típusú kártyákat a 8. oldalon).

### IV. fázis – Győzelmi pontok kiszámítása

Ha a Winterrel játszunk, a játék pontosan 6 fordulóból fog állni. Az a játékos lesz a győztes, aki az utolsó forduló végén a legtöbb győzelmi ponttal rendelkezik.

A döntetleneket az alapjáték szabályai szerint döntjük el.

Ne feledjük, hogy a Winter kiegészítő játékba hozza a vezetőkártyákat – a Győzelmi pontok kiszámításának fázisában a vezető 1 győzelmi pontot ér.

### V. fázis – Tisztogatás

A Frozen City tábláján maradt kártyákat a dobópaklira helyezzük.




Egy vezetőkártya példája



## Új frakció: Texas

Texas nem csak egy helyszín, hanem egy lelkiállapot – egy élő western mozi-film. A több ezer négyzetmérföldnyi területen elterülő lakosság számára teljesen hétköznapi a cowboy stílus és életfilozófia, legyen szó városlakókról vagy farmerekről. Van néhány olyan tulajdonság, melyet minden texasi képvisel: konzervatív nézetek, a család, a hagyományok és a vallás tisztelete. Az idegeneket először fegyverrel köszöntik, és csak azután kérdeznak.

**A frakció különleges tulajdonsága:** A Texas játékos fordulónként egyszer újrahasználhatja egyik olyan akcióját a frakciókártyáján, melyet az adott fordulóban már használt (szövetség, bekebelezés, hódítás vagy újjáépítés). Egy akció ismételt használata ugyanannyiba fog kerülni, mint az első használata. Ezt az újbóli használatot a játékos úgy fogja jelölni, hogy a frakciókártyáján lévő újrahasznosítás szimbólumra  helyezi az újra használt akcióhoz tartozó nyersanyagjelzőt.



**Figyelem!** Amikor a Wintert a 51st State-tel kombináljuk, csak 4 frakciójelzőt használunk. A többi 3 jelzőt csak akkor használjuk, ha a Wintert a New Erával kombináljuk.

## Új típusú kártyák

### Új vezetők

A 51st State-ből ismert vezetőkkel ellentétben az új vezetők nem biztosítanak plusz győzelmi pontokat.

Az a különleges képességük, hogy bizonyos típusú helyszínek távolságát 1-gyel csökkentik a bekebelezési akció során (szövetség vagy hódítás akció végrehajtásakor továbbra is az eredeti távolság lesz érvényben), például Lady Gagazoline az „üzemanyag” típusú helyszínek távolságát csökkenti 1-gyel. Tehát ha a játékos kezében van egy 2-es távolságú üzemanyag típusú kártya, annak bekebelezésére csak 1 hatótávolságra lesz szüksége. Ha viszont a játékos egy 1-es távolságú üzemanyag típusú kártyát szeretne bekebelezni, azt ingyen teheti meg – ezt továbbra is rendes bekebelezési akciónak fog számítani, de a végrehajtásához nincs szükség nyersanyagra vagy kapcsolat-kártyára.



### Új instant kártyák

Az új típusú instant kártya segítségével egy játékos a húzópakliból annyi kártyát húzhat fel, amennyi az instant kártyán látható, majd választhat belőlük egyet, melyet a kezébe vehet. A megmaradt kártyák a dobópaklira kerülnek.



**Az instant kártyák a 51st State-ben lévő, egyszer használatos kapcsolat-kártyák.**





## Hírek a frontról

A Hírek a frontról (News from the Front) egy különleges típusú helyszínkártya. A kártya azon része, ahol a többi kártyán a szokásos kék szövetségmező van, ezen a kártyán barna színű (ahogy a New Érában a védelmi helyszíneknél).

Ha egy játékos szövetségbe lép a Hírek a frontról nevű kártyával, a megfelelő akció végrehajtásával vagy szövetségjelzők eldobásával kifizeti a szövetség megkötésének költségét. Legalább annyi szövetségjelzőt kell eldobnia, amekkora a helyszín távolsága.

A többi szövetséggel ellentétben azonban a Hírek a frontról kártyáját nem a báziskártyánk alá helyezjük, hanem egy korábban bekebelezett helyszín alá, amely győzelmi pontokat termel. A Hírek a frontról kártyát úgy helyezük el a másik kártya alatt, hogy a barna mező tisztán látható legyen. Ettől a pillanattól kezdve az a helyszín, amelyhez hozzácsatoltuk a Hírek a frontról nevű kártyát, 2 győzelmi pontjelzővel többet tud majd tárolni.

*Példa: Ha egy játékos Striner gyárához (Striner's Factory) kapcsolja a Hírek a frontról kártyáját, Striner gyárára akár 5 győzelmi pontjelzőt is helyezhet.*

Ha egy olyan kártyát építünk át, melyhez a Hírek a frontról kapcsolódik, mindkét kártya a dobópaklira kerül.



Ha egy másik játékos azt a helyszínt hódítja meg, amelyhez a Hírek a frontról kártya kapcsolódik, a helyszín lefordul, és romként játékban marad, a Hírek a frontról pedig a dobópaklira kerül. A helyszínkártyán gyűjtött győzelmi pontok a rendes szabályok szerint a frakció báziskártyája kerülnek.

Ahogy a báziskártyák esetében, a helyszínkártyák alatt is csak legfeljebb három kártya lehet – egy adott helyszínhez is legfeljebb csak három barna szövetségmezőt illeszthetünk.

**Figyelem!** Ha a Hírek a frontról kártya helyszíneként bekebelezésre kerül a játékos saját területén, a többi játékos nem léphet azzal szövetségre.



## Új szimbólumok és jelentéseik

### Profitok

- 1-és és 2-es GyP jelző
- 10-es GyP jelző
- 3-as GyP jelző
- 15-ös GyP jelző
- 5-ös GyP jelző
- 20-as GyP jelző

### Kártyákon látható szimbólumok

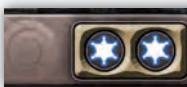
- Egy saját államba bekebelezett helyszín
- Báziskártya



Olyan szövetség, mely a játékosnak plusz három szövetséget vagy zsákmanyt biztosít.



Ha egy ikonnal ellátott kártya helyszíneként kerül kijátékszásra, azok a játékosok, akik szövetségre lépnek a helyszínnel, a szövetség megkötésekor kapnak egy kártyát a húzópakliból, majd minden termelési fázisban ismét kapnak egyet. Ha egy ilyen helyszínt egy másik játékos meghódít, a védő húzhat egy kártyát a húzópakliból.



Egy különleges típusú szövetség – 2 plusz helyet biztosít a győzelmi pontjelzőknek. Ha egy ilyen kártyát egy olyan helyszínhez csatolunk szövetségként, amely győzelmi pontokat termel, arra a helyszínre legfeljebb 5 győzelmi pontjelzőt helyezhetünk (nem csak 3-at). (Lásd fentebb: Új típusú kártyák: Hírek a frontról)



**Kiválasztás** - A játékos annyi kártyát húz a húzópakliból, amennyi az ábrán látható, majd választ belőlük egyet és azt a kezébe veszi. A többi kártya a dobópaklira kerül.



**Kiválasztás** - A játékos választhat a jobb és bal oldalon lévő profitok közül.



**Egy helyszín védelmi távolsága** - A 51st State-tel játszva nem használjuk. Ha viszont a Winter kiegészítőt a New Erával kombináljuk, más játékosok helyszíneinek meghódításakor vagy az azokkal való szövetségre lépés esetén figyelembe vesszük.

## Jelzők és akciók megkülönböztetése

- Kapcsolatjelzők
- Kapcsolat akciók
- Átéptetés jelző
- Átéptetés akció
- A termelés leállításának jelzője
- A termelés leállításának akciója

## Vezetők



A bekebelezési akció során egy adott típushoz tartozó helyszínek távolsága 1-gyel csökken.

**Insane Max** - A „fegyver” típusú helyszínek távolságát csökkenti 1-gyel a bekebelezési akció során.

**Lady Gagazoline** - Az „üzemanyag” típusú helyszínek távolságát csökkenti 1-gyel a bekebelezési akció során.

**Quick Jenny** - A „hulladék” típusú helyszínek távolságát csökkenti 1-gyel a bekebelezési akció során.

**Jill Cage** - Az „építőanyag” típusú helyszínek távolságát csökkenti 1-gyel a bekebelezési akció során.

## Termelő helyszínek



**Juggi bandája (Juggi's Crew)** - A játékos 2 győzelmi pontot kap

minden két hulladékjelzőért, melyet a termelési fázis során szerez. Nem számít, hogy a jelzőt termelő helyszínekből, szövetségből vagy zsákmányból szerezte. A többi termelő helyszínnel ellentétben ez a kártya a bekebelezése pillanatában nem hoz profitot.



**Mérnökök céhe (Engineers' Guild)** - Ha a termelési fázis során a játékos rendelkezik legalább három olyan helyszínnel, mely a megjelölt típushoz tartozik, 2 győzelmi pontot kap. Ez a kártya a bekebelezése pillanatában is termel, de csak akkor, ha a játékosnak van legalább három kártyája az adott típusból, beleértve ezt a kártyát is.



**Erőmű (Power Station)** - Válaszd ki az egyik termelő tulajdonságú, bekebelezett helyszíned (legyen az nyitott vagy zárt), és gyűjtsd be azt a profitot, melyet a kártya a termelési fázisban termelne.



**Szállítók (Suppliers)** - Válaszd ki az egyik ellenfeled termelő tulajdonságú, bekebelezett helyszínét (legyen az nyitott vagy zárt), és gyűjtsd be azt a profitot, melyet a kártya a termelési fázisban termelne.

Ha olyan helyszínt szeretnél letermeltetni, melynek termelése bizonyos feltételekhez kötött, mint például az előbb említett Mérnökök Céhe, először győzd meg róla, hogy a kártya tulajdonosa megfelel-e a termelés feltételeinek. Ha a Mérnökök Céhe hozna neki 2 GyP-t (mivel van 3 hulladék típusú helyszíne), és a Mérnökök Céhén a Szállítókat használod, megkaphatod a 2 GyP-t.

## Képességekártyák



**Sötét látomások (Dark Visions)** - amikor a kezében lévő kártyák közül hódítasz meg egyet, úgy is dönthetsz,

hogy a meghódított kártyát nem teszed a báziskártyáid alá, hanem eldobod a kártyát és azonnal megkapod a kártya zsákmány mezőjén látható profitot.



**Tróféakterme (Trophy Hall)** - A helyszín tulajdonosa a kártya bekebelezésének pillanatában

áthelyezhet 2 választása szerinti Gyp-t bármelyik helyszínéről a báziskártyájára. A győzelmi pontok különböző helyszínekről is származhatnak.



Építészek céhe (Architect's Guild) – Tökéletes átépítés végrehajtásakor kapsz egy átépítés jelzőt.



Tökéletes átépítés – Egy átépítés akkor számít tökéletesnek, ha az eldobott helyszínkártyán lévő ikonok teljesen azonosak az újonnan játékba kerülő kártyán lévő ikonokkal.



Álomváros (Dream City) - Ha egy akció végrehajtásának következtében legalább 2 győzelmi pontot kapsz pontjelzők formájában, kapsz egy munkást.

## Akció típusú kártyák



Igaz hazafiak (True Patriots) – Bekebelezhetsz egy olyan kártyát helyszíneként, amellyel eddig szövetségben álltál (a helyszínkártya a báziskártyád alatt volt). Ezt az akciót rendes bekebelezésnek tekintjük, csak nincs hozzá szükség nyersanyagra vagy kapcsolatkártyák használatára.

Igaz hazafiak (True Patriots) – Bekebelezhetsz egy olyan kártyát helyszíneként, amellyel eddig szövetségben álltál (a helyszínkártya a báziskártyád alatt volt). Ezt az akciót rendes bekebelezésnek tekintjük, csak nincs hozzá szükség nyersanyagra vagy kapcsolatkártyák használatára.



Karavánzóók (Caravaneers) – Gyűjtsd be az eddigi szövetségeid által hozott profitot.



Ebbe azok a szövetségek is beleszámítanak, amelyeket ellenfeleid helyszíneivel kötöttél.



Bulldózer (Bulldozer) – Válaszd ki az egyik bekebelezett helyszínkártyád és dobd el, hogy megkaphasd a zsákmány mezőjén látható profitot. Ehhez az akcióhoz nincs szükség nyersanyagra vagy kapcsolatkártyákra, és nem is számít hódítás akciónak.

Bulldózer (Bulldozer) – Válaszd ki az egyik bekebelezett helyszínkártyád és dobd el, hogy megkaphasd a zsákmány mezőjén látható profitot. Ehhez az akcióhoz nincs szükség nyersanyagra vagy kapcsolatkártyákra, és nem is számít hódítás akciónak.



Szabotőrök (Saboteurs) – Válaszd ki egyik ellenfeled termelő helyszínét legyen az nyitott vagy zárt) és

állítsd le a termelését. Ennek jelölésére helyezz erre az épületre egy leállított termelés jelzőt. Ez azt jelenti, hogy a megjelölt kártya a következő termelési fázis végéig nem fogja a szokásos profitot megtermelni. A következő termelési fázis végén a játékos a helyszínt fogja levenni a helyszínről.

Az Erőmű és a Szállítók képessége az olyan helyszíneken nem fejt ki a hatását, ahol leállították a termelést.



Testvadászok (Body Hunters) – Az akciók végrehajtására vonatkozó szabályok betartásával

távolítsd el az összes munkást minden helyszínről (kivéve a Testvadászok helyszínét, ahol ezt az akciót végrehajtod). Ennek eredményeképpen még egyszer végrehajthatsz minden olyan akciót, amelyhez egy munkást beadása szükséges, majd két munkás beadásával még egyszer végrehajthatod őket az olyan helyszíneken, ahová az adott körben már küldtél munkást.



Hírek a frontról (News from the Front) – Az egyik helyszínről helyezz át 1 győzelmi pontot a báziskártyádra.



A király útja (Camino Real) – Válaszd ki az egyik ellenfeled által kötött szerződést és gyűjtsd be az érte járó profitot. Ez általában a termelési fázisban fog megtörténni.



Az ellenfeled szerződésesei közül olyat is választhatsz, melyet egy másik játékos helyszínevel kötött, ami lehet akár te egyik saját helyszíned is!



Mulattok feje (The Mutt's Head) – Dobj el egy kártyát a kezedből, majd húzz 2 kártyát a húzópakliból.





## Variánsok

### Winter, mint extra kártyapakli

A Winter kiegészítőt úgy is használhatjuk a 51st State-tel és a New Erával, mintha csak plusz kártyákat adnánk a játékhoz, anélkül, hogy a Winter új szabályait alkalmaznánk.

### 51st State + New Era + Winter

A Winter kiegészítőt egyszerre is kombinálhatjuk a 51st State-tel és a New Erával. A játék úgy zajlik, mintha a Wintert a New Erával kombináltuk volna. Ez alól egy kivétel van: a Frozen City táblát a 51st State oldalával felfelé kell fordítanunk. A vezetőkártyákat, instant hódítás- és szövetségkártyákat el kell távolítanunk a pakliból. Ezeket a kártyacsoportokat külön-külön megkeverjük, majd a következő paklikat alakítjuk ki belőlük képpel lefelé:

- ☢ A vezetőkártyák két kupacra osztva (6-6 kártyával),
- ☢ 6 véletlenszerű instant hódításkártya,
- ☢ 6 véletlenszerű instant szövetségkártya.
- ☢ A kimaradt instant szövetség- és hódításkártyákat az adott játékban nem fogjuk használni, ezért megnézés nélkül visszatesszük őket a dobozba.

A 51st State, a New Era és a Winter kombinálásával már akár 6 játékos is élvezheti a játékot.

**JÁTÉKSZERZŐ:** Ignacy Trzewiczek,  
**JÁTÉKSZABÁLY:** Łukasz Piechaczek  
**DOBOZGRAFIKA ÉS DOBOZTERV:**

Dark Crayon / Piotr Cieśliński

**KÁRTYA GRAFIKÁK:** Tomasz Górnicki, Mateusz „Night”  
Bielski, Michał Oracz, Agnieszka Osipa, Sandra Duchiewicz

**KÁRTYÁK ÉS LAPKÁK TERVE:** Michał Oracz, Maciej  
Szpakowski, Maciej Mutwil

**FROZEN CITY TÁBLA TERVE:** Maciej Mutwil

**JÁTÉKSZABÁLY TERVE:** Rafał Szyma

**JÁTÉKSZABÁLY FORDÍTÁSA:** Magdalena Zachara

**KIADÓ:** Portal Publishing  
ul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice  
tel./fax. (032) 334 85 38

www.wydawnictwoportal.pl, e-mail: portal@wydawnictwoportal.pl  
Szeretnénk köszönetet mondani Merrynek, Piechunak, Daniel  
Lewandowski, Amadeusz Oracz, Hubertnek, Veridianának, Mike  
Urbanskinak és minden tesztelőnek, aki segített a játék fejlesztésében.

Fordította: **X-ta**  
Szerkesztette: **grafiction**  
Lektorálta: **Artax**

