

GRÆNALAND

Vlaada Chvatil



982-ben egy viking jarl, a Vörösnek nevezett Erik kihajózott Izland nyugati partjairól, és felfedezett egy új földet. Graenalandnak, vagyis Zöld földnek nevezte el – habár a név ma már furcsán hangzik, a tizedik században jóval melegebb volt, mint most. Négy évvel később már meg is érkeztek az első telepések Grönlandra, megalapítva falvaikat, amelyek négy évszázadon át birkóztak az elemekkel.

A játékban egy jarl bőrébe bújsz, ki klánjával új otthont keres. Meg kell telepedned, és meg kell állapodnod szomszédaiddal, hogyan osztoztok meg a helyi szűkös erőforrásokon. Minthogy Erik nem akarja, hogy vikingjei harcoljanak, a vitákat szavazással döntitek el. Megpróbálhatsz nagyobb hatalomra szert tenni, hogy több szavazatod legyen; vagy becsületes életet élve jó kapcsolatot tarthatsz fenn szomszédaiddal. Könnyebben boldogultok, ha együttműködtök, nem pedig azt nézitek, hogyan kerekedhetnétek egymás fölé; de azért legyél erős, hogy magadban is boldogulj, ha rosszul mennek a dolgok.

Előkészületek

Az első játéknál az alábbiak szerint kell eljárnotok; később majd megpróbálkozhattok a haladó szabályokkal is.

A játékosok száma

A játékot négy vagy öt játékos játszhatja. Három játékos esetén speciális szabályokat kell használnotok (lásd lentebb).

A játéktábla

- Az itteni képek alapján állítsátok össze a területlapokból a játéktáblát. Négy játékos esetén két területlapra nincs szükség (ezek egyikének jobb alsó sarkában "5", a másiknak jobb felső sarkában "3, 5" látható). Három játékos esetén négy területlap marad ki (ezek jobb alsó vagy jobb felső sarkában "5" vagy "4, 5" látható). A játéktábla Grönlandot jelképezi, az egyes területlapok pedig a tartományokat.



a játéktábla 3 játékos esetén



a játéktábla 4 játékos esetén



a játéktábla 5 játékos esetén

- Keverjétek meg az utánpótláskártyákat (ezek hátoldalán egy sárkányhajó látható), majd a paklit rakjátok le a játéktábla mellé. A négy legfelső lapot csapjátok fel, és ezeket egy sort alkotva rakjátok le a pakli mellé. *E kártyák az otthonról Grönlandra érkező utánpótlást jelképezik.*



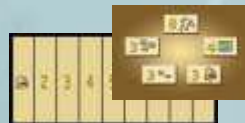
- Az erőforráskártyákat válogassátok szét tereptípus (dombság, mező, erdő, hegyek) szerint. A négy erőforráspaklit külön-külön keverjétek meg, és rakjátok le a játéktábla mellé. *E kártyák Grönland tartományaiban fellelhető erőforrásokat jelképezik.*



- A közmunkajelzőket rakjátok a játéktábla mellé. *E jelzők utakat, piacokat, sáncokat, a termelékenységet segítő fejlesztéseket jelképeznek.*



- A seregtáblázatot és a győzelmi feltételek lapkáját is rakjátok a játéktábla mellé.
- A győzelmi feltételek kártyáit rakjátok vissza a dobozba – ezekre az első játék során nem lesz szükség.



a játéktér 4 játékos esetén



A játékosok

- Minden játékos választ magának egy klánt (színt). Minden klánnak van 14 települése (faházikója), 6 hősjelzője és egy áttekintőlapja.
- Minden játékos felrakja egy házát a seregtáblázat 1-es mezőjére; ez azt jelenti, hogy mindenki 1-es sereggel kezdi a játékot.
- Minden játékos elvesz egy iránytűlapot, és lerakja áttekintőlapjához; az iránytűlap mindenkinél a játéktábla szerint legyen beforgatva.
- A játékos, aki a legészakabban él, kijelöli a kezdőjátékost.
- A kezdőjátékos megkapja a hajót, majd két települését és egy hadurát lerakja az 1-essel jelölt helyekre a területlapokon.
- A bal oldalán ülő játékos lerakja két települését és egy hadurát a 2-essel jelölt helyekre a területlapokon, és így tovább, míg mindenkinek fenn nem lesz 2 települése és egy harcosa a játéktáblán.
- Minden játékos húz egy-egy kártyát minden lerakott települése után a megfelelő pakliból. A játék során a játékosok titokban tartják egymás előtt, milyen erőforrás- és utánpótláskártyáik vannak, a többiek csak a lapok hátoldalát látják.

Áttekintés

- A játék fordulókból áll, amíg valaki nem győz.
- A forduló öt fázisból áll:
 1. Erőforrások felrakása
 2. A hősök mozgatása (a főjátékos nem)
 3. Az erőforrások megosztása (a főjátékos nem)
 4. Építkezés (csak a főjátékos)
 5. A forduló vége
- A forduló során az a főjátékos, akinél a hajó van. Egyedül a főjátékos építkezhet. A többiek viszont, ellentétben a főjátékossal, mozgathatják hőseiket, és ajánlatokat tehetnek Grönland erőforrásainak felosztására.
- A forduló végén a hajó átkerül a főjátékos bal oldali szomszédjához, vagyis sorban mindenki főjátékos lesz.

Az erőforrások felrakása

- Ötféle erőforrás van a játékban: gabona, nyáj, fa, érc, arany. Az erőforrások tereptípus szerint négy pakliban vannak: mező, erdő, dombtság, hegység. Minden tereptípuson többféle erőforrás termelődik, egymáshoz viszonyított gyakoriságuk a kártyák hátoldalán látható.
- Minden fordulóban minden benépesült tartományban (vagyis minden tartományban, ahol van legalább egy település) egy erőforrás termelődik: csapjáték fel a megfelelő pakli legfelső lapját, és rakjátok le a területlapkához. Ha ott már van lap, ezt is rakjátok le amellé.
- Egy tartományban alkalmasint több erőforrás is termelődik, de ez nem függ attól, hogy hány település van ott, vagy hogy hány játékosnak van ott települése; csak közmunkával érhető el, hogy több erőforrás termelődjék.
- Egy tartományhoz azonban csak akkor lehet új erőforráskártyát felcsapni, ha ott legfeljebb egy-egy több kártya van, mint ahány település van a tartományban. Ha például 2 település van egy tartományban, és a tartománynál már három erőforráskártya van, akkor ahhoz a tartományhoz nem csapható fel újabb erőforráskártya.

A hősök mozgása

lévő hős szeretne hajózni), a hős nem mozog.

A hadúr – az első hős

- Minden játékos egy hadúrral kezd (sisakos jelző), tehát a játék elején mindenkinek csak egy hőse van. Ez a hős *quasi* a klán seregét jelképezi.
- Miután felkerültek az erőforrások, a főjátékos emlékezteti a többieket, hogy mozgathatják hőseiket. A főjátékos hősei nem mozoghatnak ebben a fordulóban.
- Ha mozgatni kívánod haduradat, akkor takard el kezedd az iránytűdet, majd rakd rá a másik sisakos jelződet a mozgási iránynak megfelelő karikára.
- A hős bármelyik szomszédos tartományba átmozoghat. Ha a hős a tengerparton van (alsó sor), a part mentén, hajóval 2 tartományt is mozoghat. Fontos, hogy ekkor még csak a kívánt mozgási irányt jelölitek ki, nem feltétlen a céltartományt. A hősnek nem kötelező mozognia (ekkor a jelző a középső karikára kerül).
- Miután mindenki megjelölte, hogyan mozog hőse, egyszerre felfeditek iránytűiteket.
- Minden hős a megjelöltek szerint mozog. Ha a megjelölt irány lehetetlen (például a hős lelépne a játéktábláról, vagy nem a tengerparton

A többi hős

- A játékos során mindenki még két hősre tehet szert: a papra és a szkaldra. Akár a harcossal, mindkettőnek két jelzője van: az egyik a játéktáblán lesz, a másik pedig az iránytűn mutatja, merre kíván a hős mozogni.
- Minden játékos csak egy hősével mozoghat ebben a fázisban, bármely hőse legyen is a játéktáblán. A játékos annak a hősnek a jelzőjét használja az iránytűn, amelyikkel mozogni szeretne.
- Ugyanazon a területlapon sosem lehet két azonos színű hős. Ha olyan mozgást jelez a játékos, miszerint egy hőse arra a tartományra lépne, ahol már van egy hőse, a két hős helyet cserél. Ez az egyetlen módja annak, hogy egyazon fordulóban egy játékos két hőse is mozogjon.

Tegnap a jarl vagy kéttucatnyi emberrel elhajózott a part mentén. Hogy meglátogassa a keleti településen élő nővérét, na persze. Mindenki tudja, hogy azután indult útnak, hogy megtudta, Knut jarl is arrafelé indult legényeivel.

Az erőforrások megosztása

Sorban minden játékos, leszámítva a főjátékost, egy tartományban ajánlatot tehet az ottani erőforrások Először a főjátékos bal oldali szomszédja teszi meg a maga ajánlatát, majd sorban, az óramutató járása szerint a többiek. Amint valaki megtette a maga ajánlatát, arról azonnál szavazni kell, csak azután kerül sor a következő játékosra.

Az erőforrások, amelyekre senki sem tett felosztási ajánlatot, vagy amelyekre az ajánlatot, ajánlatokat nem sikerült megszavazni, a játéktáblán maradnak – talán majd a következő fordulóban...

A szavazatok száma

- Egy tartományban mindenkinek annyi szavazata van, ahány települése van a területlapon.
- Ha egy tartományban van valakinek egy hadura, annyi szavazata van, amilyen erős a hadserege (tehát a játék elején a hadúr 1 szavazatot ér, minthogy minden sereg ereje 1).
- A papokért nem jár szavazat, azonban a papok nullázzák az adott tartományban lévő hadurak szavazatait (úgy kell tekinteni, mintha azon seregek ereje 0 lenne).
- A szkaldért annyi szavazat jár, ahány másik hős van abban a tartományban ((ha tehát egyedül van, 0 szavazata van). Mivel ugyanannak a játékosnak nem lehet két hőse egyazon tartományban, a szkald a többi játékos hőseiért kap szavazatokat.



Mintha az Új Isten bártorságot és erőt adott volna a vénembernek: fejjel alacsonyabb volt a hatalmas hadúrnál, és egyedül volt, az pedig követői társaságában, és mégsem félt. Különös találkozás volt, nagyszerű történet, holnap erről dalolok majd a csarnokban.

- Akkor is kaphat szavazatokat hőseiért egy játékos, ha a tartományban nincs egy települése sem.
- A játék elején a hadurak a legerősebb hősök: erősödnek a seregek, úgy nő szavazataik száma; ám ha túllontúl megerősödnek, eljön a

a papok ideje. És ha már sok harcos és pap van, eljön az ideje a szkaldoknak is.

Az ajánlat

- A játékos, akinek ajánlatot kell tennie, bármelyik olyan tartományt választhatja, ahol van legalább 1 szavazata.
- Ajánlatában pontosan és egyértelműen meg kell jelölnie, ki kapja az egyes erőforrásokat. Nem kell azokat egyenlően megosztania, akár az összeset magának is követelheti.
- Az ajánlatnak a tartomány összes erőforrásához játékosnak kell rendelnie. Csak olyan játékos nevezhető meg az ajánlatban, akinek van legalább 1 szavazata a tartományban.
- Az ajánlattevő nem beszélheti meg ajánlatát a többiekkel. Különösen tilalmasak az efféle kérdések: "Te melyiket szeretnéd?", "Mellettem szavaznál, ha...?", "Nyáját szeretnél, vagy inkább fát?"
- A többiek nem közölhetik előre, mit szeretnének. Különösen tilosak az efféle ajánlatok: "Osszuk meg az erőforrásokat egyenlően.", "Nekem fa kell."

Mi, vikingek, nem alkudozunk. Mi tudjuk, hogyan beszél egy igazi férfi. Tegnap Thorvald jarl beszélt a csarnokban, s szavai kemények és erősek voltak, mint a szikla. Meggyőzte mind az öregeket, és ajánlatát habozás nélkül elfogadták. az is igaz, hogy vagy húsz fegyverese is ott ült a csarnokban.

A szavazás

- Mindenki, akinek van legalább egy szavazata a tartományban (beleértve az ajánlattevőt), elmondja, hogy az ajánlat mellett szavaz-e vagy ellene.
- A szavazatok sorsa megbeszélhető, de az ajánlat nem változtatható meg. Például egy játékos mondhatja azt, hogy: "Ha mellettem szavazol, építék itt egy sáncot.", vagy "Ha mellettem szavazol, legközelebb a tiéd lesz a fa." Az ilyesféle beszéd azonban már tilalmas: "Legyen, de egy kicsit

másképp. Enyém a nyáj, és tiéd a fa."

- Ha az ajánlat megkapja a szavazatok többségét, az erőforrásokat az ajánlat szerint ki kell osztani.
- Ha az ajánlat nem kapta meg a többséget, az erőforrások a területlapnál maradnak.
- Bárhogya is, minden játékos csak egy ajánlatot tehet egy fordulóban.

- Ha egy tartomány erőforrásaira ajánlatot tettek, de azt nem fogadták el, egy másik játékos új ajánlatot tehet ezekre az erőforrásokra. (Akár teljesen ugyanazt az ajánlatot is, ám ne legyen meglepve, ha az ajánlatot nem szavazzák meg.)
- A főjátékos nem tesz ajánlatot, de ő is szavaz, és a többiek ajánlatukban juttathatnak neki erőforrásokat.

Építkezés

- Csak a főjátékos építhet.
- A játékosnak ki kell fizetnie az épület teljes költségét. A beadott erőforráskártyák hátterük (erdő, hegység, stb.) szerint a megfelelő dobott lapokhoz kerülnek. ing to the picture on the back, not the picture on Ha kifogy egy pakli, a dobott lapjait megkeverve új paklit kell alkotni.
- Az arany dzsókernek számít, bármilyen más erőforrást helyettesíthet. Egy építkezés során bárhány arany beadható, mindegyik egy erőforrást helyettesítve.
- Egy fordulóban bárhány épület felépíthető – amennyire futja. A főjátékos az építkezés után megmaradt erőforrásait mind megtartja.

Utánpótlás

- A főjátékos építkezési fázisában elvesz 1 utánpótláskártyát. (Ezt megteheti a fázis elején, de várhat vele; mindenesetre ne felejtse el, mert a fázis befejeztével már nincs rá lehetősége.)
- Minden utánpótláskártya 2 erőforrást jelent. A kártya beadható akár mindkettőért, akár csak az egyikért.
- Az utánpótláskártyát egy meghatározott épület felépítésénél kell felhasználni: a játékos nem teheti meg, hogy a két erőforrással két külön épületnél fizet. Ha a játékos csak egy erőforrást fizet a kártyával, "nincs visszajáró".
- Az utánpótláskártyát nem kötelező felhasználni, megtartható a későbbi fordulókra.

Települések

A faházikók jelképezik a településeket. A településeknek két fajtája van: falu és épület. Minden település, fajtától függetlenül, 1 szavazatot jelent az adott tartományban.

Falvak

- Csak olyan tartományban építhető falu, ahol a játékosnak már van legalább egy települése, vagy szomszédos egy olyan tartománnyal, ahol a játékosnak már van legalább egy települése.
- A falu költsége a területlapon látható: 4 erőforrás a partmenti, 5 erőforrás a belső tartományokban, 6 a hegyekben.
- Faluja jelzésére a játékos lerakja egy faházikóját a területlapra. Egy tartományon bármennyi falu lehet, és azok bármelyik játékoshoz tartozhatnak.

- Szavazásnál minden falu 1 szavazatot ér.

Épületek

- Háromféle épület van: erőd, templom, csarnok.
- Csak olyan tartományban építhet a játékos épületet, ahol van legalább egy faluja.
- Az áttekintőlapokon látható, hogy mi az egyes épületek költsége.
- A költség kifizetése után a játékos felrakja egy faházikóját a területlapra, az épület szimbólumára. Egy tartományban minden épületfajtából csak egy lehet. A hegyekben nem lehet épületet építeni.

- Egy tartományban egy játékosnak több (de ugyebár különféle) épülete lehet. Egyazon fordulóban a játékos több ugyanolyan épületet is építhet – de más-más tartományokban.
- Szavazásnál minden épület 1 szavazatot ér.
- Az erőd a sereg növelését teszi olcsóbbá. 
- A templommal hozható játékba a pap. Amikor a játékos felépíti első templomát, arra a területlapra lerakja egy papjelzőjét. Ha már van abban a tartományban egy hőse, meg kell várnia, amíg az eltávozik onnét; a mozgások után, de még az első ajánlat előtt a játékos lerakja oda papját. Ha a játékosnak már van papja, és felépít egy templomot, ha akarja, papját azonnal átrakhatja oda – kivéve, ha ebben a tartományban már van egy hőse.
- A csarnokkal hozható játékba a szkald. Ennek szabályai megegyeznek a papnál írottakkal. 
- Fontos, hogy egy játékosnak csak egy harcosa, egy papja és egy szkaldja lehet. A másik jelző mindig a hős mozgásának megtervezésére szolgál.

A hadsereg

A hadsereg mindig a hadurat kíséri. Amikor a játékos megnöveli a seregének erejét, növeli szavazatainak számát is.

- A játék elején a játékos csak parasztharcos toborozhat: 1 egység költsége 1 gabona, 1 érc és még 3 gabona. A költség kifizetése után a sereg ereje megnő eggyel.
- Ha a játékosnak van erődje, jobb harcosokat képezhet ki: erdőben íjászt, kardforgatót a hegyekben, lovast a mezőkön. A költség 1 gabona, 1 érc, és még 1 erőforrás: az, ami az erőd alatt látható a területlapon.
- Mindegy, milyen harcossal bővül a sereg, az erő mindig csak eggyel nő.
- Példa: Ha a játékosnak van egy erdei és egy mezei erődje, ahhoz, hogy seregének ereje eggyel nőjön, a következő erőforrásokat kell beadnia: 1 gabona, 1 érc és 1 nyáj, vagy 1 gabona, 1 érc és 1 fa, vagy 1 érc és 4 gabona.

- Egyazon építési fázisban többször is megnövelhető a sereg ereje.

A közmunkák

A közmunkákról is a főjátékos gondoskodik, azonban ezek a tartományhoz tartoznak, nem az egyes játékosokhoz.

- A játékos csak olyan tartományban végezhet közmunkát, ahol van legalább egy települése.
- Az egyes közmunkák költsége az áttekintőlapon látható.
- A közmunka elvégzése után a játékos felrakja a megfelelő jelzőt a területlapra. Egy területlapon több közmunka jelzője is lehet, de minden fajtából csak egy.

Utak

- A tartományban, ahol utak vannak, eggyel több erőforrás keletkezik. 
- A többi erőforrással ellentétben ezt a lapot nem szabad felfedni, képpel lefelé kerül a területlapka mellé. Ezt ugyanúgy kell kiosztani, mint a többit, de az ajánlat és a szavazás során még senki sem tudja, mi is ez. Csak az nézheti meg, mi is ez, aki egy sikeres szavazás után megkapta.

Fejlesztések

- Minden tartomány fejleszthető, hogy egy erőforrásból több keletkezzék. Hogy pontosan melyik erőforrás ez, az a területlap közepén látható. A fejlesztés költségének kifizetése után a megfelelő jelzőt a játékos felrakja a területlapra, a megjelölt helyre.  

- Amikor egy ilyen tartományban erőforrások keletkeznek, még egy erőforráslapot fel kell fedni a megfelelő pakliból. Ha ez olyan, mint a fejlesztés, a kártyát a területlaphoz kell rakni; ha nem, a dobott lapokhoz kerül. (Ilyenkor nem tűjat húzni, tehát a fejlesztés nem jelent automatikusan több erőforrást.)
- Először mindig a "rendes" erőforrást kell felcsapni, azután jön az útért (ha van ott út), majd a következő a fejlesztésért. Ám ne feledjük, egy tartománynál sosem lehet több kártya, mint a települések száma +1.

- Példa: Egy tartományban két település van, vannak utak, és van fejlesztés. Ha a forduló kezdetén ott nincs erőforrás, először fel kell csapni egy erőforráskártyát ("rendes" erőforrás), majd (lerakni képpel lefelé a következőt (az utak miatt), végül felcsapni még egyet, és lerakni, ha olyan, mint a fejlesztés – ha nem, úgy el kell dobni. Ha viszont már volt a területlapnál 1 erőforrás, csak 2 lap kerül oda, az első képpel felfelé, a másik lefelé. Ha már 2 erőforrás volt ott, csak 1 lap kerül oda, képpel felfelé. Végül, ha már 3 lap volt ott, egy új kártya sem kerül oda.



Piacok

- Minden játékos, akinek az adott tartományban van legalább egy települése, az építési fázisa során egyszer használhatja a piacot.
- Ha több ilyen tartomány-település-piac kombinációja van egy játékosnak, mindegyiket használhatja egyszer. Az azonban nem számít, hány települése van egy piacos tartományban, mert minden piacot csak egyszer használhat.
- A piac lehetővé teszi, hogy egy építkezés során 1 erőforrás helyett a játékos egy tetszőleges erőforráskártyát vagy utánpótláskártyát adjon be. Például, ha a faluért két fát és két nyájat kellene adnia, megteheti, hogy 2 fát ad be, 1 nyájat, és 1 bármilyen kártyát.
- Ha a játékos a piac közbejöttével ad be utánpótláskártyát, annak erőforrásai nem számítanak: az utánpótláskártya csak egy, igaz, tetszőleges erőforrást ér így.
- A játékos megteheti, hogy épít egy piacot, majd ebben a fázisban már fel is használja; de azt is, hogy meglévő piac mellé épít egy települést, hogy utána már használhassa ebben a fázisban a piacot.



- Ha egy tartományban már van sánc, és egy olyan játékos szeretne itt falvat építeni, akinek még nincs itt települése, neki a költségek kifizetésén túl adnia kell egy erőforráskártyát minden olyan játékosnak, akinek itt már van legalább egy települése. Akinek már van legalább egy települése, annak nem kell ilyen plusz költséget fizetnie.

Közmunkák – közösen

Fordulónként egyszer a főjátékos ajánlatot tehet a többieknek arra, hogy közösen végezzenek el egy közmunkát.

- A játékosnak meg kell jelölnie, milyen közmunkát szeretne végezni, és hogy hol. Nem beszélheti meg a többiekkel sem a fajtát, sem a helyet, a többiek pedig nem ajánlhatnak semmit. A főjátékos csak ennyit mond: "Emberek, építsük meg ezt, méghozzá itt."
- A többiek erőforrásokkal hozzájárulhatnak a közmunkához. Azt megbeszélhetik, ki mivel járul hozzá, de sem a közmunka fajtája, sem annak helye nem változtatható meg.
- Ha nem sikerül megegyezni, nem kell a közmunkát elvégezni. Ekkor ki-ki megtartja az esetleg már felajánlott erőforrásait.
- Akár segítettek a többiek, akár nem, ebben a fordulóban már nem tehető újabb ajánlat közös közmunkára. A főjátékos bárhány közmunkát elvégezhet fordulójában, de csak egyszer tehet közös munkára ajánlatot.

Sáncok

- Ha egy tartományban van sánc, akkor itt azon játékosok számára, akinek nincs településük, haduruk szavazatainak száma 1-gyel csökken. A példában a sárga 1 szavazata van (1 település), a pirosnak 2 (település és sereg), a fehérnek 2 (a sánc csökkenti a sereg erejét), a lilának pedig 3 (a szalkának semmi gondja a sáncsal). A kék játékosnak nincs szavazata



A forduló vége

- A főjátékos az építkezés után átadja a hajót bal oldali szomszédjának.
- Fell kell csapni az utánpótláspakli legfelső lapját, hogy az új főjátékos is 4 kártyából választhasson.

A játék vége

A főjátékos az építkezés után megnézi a győzelmi feltételek lapját, és bejelenti, ha sikerült hármat teljesítenie.

A győzelmi feltételek

Hogy győzzön, a játékosnak az öt feltételből legalább hármat teljesítenie kell:



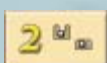
Települések száma: A játékosnak legalább 8 települése (faluja és épülete) van a játéktáblán.



Tartományok száma: A játékosnak legalább 3 tartományban van 2 vagy több települése.



Uralt tartomány: Van legalább egy olyan tartomány, ahol a játékosnak legalább 4 települése van.



Épületek: A játékosnak van legalább 2 épülete.



Hadsereg: A játékos seregének ereje legalább 3-as.

Végző építkezés

- Ekkor minden játékos, kezdve a győzelmét bejelentő játékos bal oldali szomszédjával, még egyszer építkézhet (mindenkinek van egy építési fázisa).
- Az építkezés szabályai ugyanolyanok, mint amikor a játékos főjátékosként építkezett (beleértve a piac használatát is), kivéve, hogy senki nem vehet el utánpótláskártyát.
- Közmunka nem végezhető a végző építkezés során.

A győztes

- Az a játékos győzött, aki a feltételek teljesültével bejelentette győzelmét.

- A többiek sorrendjét a teljesített feltételek száma határozza meg.

Szabályok három játékos esetén

A játék interakciókról és együttműködésről szól, de három játékos esetén erre kevesebb a lehetőség. Ilyenkor a szabályok módosulnak, a játék taktikusabb lesz. A változtatások a haladó szabályok esetén is érvényesek.

- Minden hősnek a leírtaknál 1-gyel több szavazata van. Így a hadúr szavazata a serege ereje +1, a papé 1, és nullára csökkenti a hadurakét, a szkald szavazata pedig 1, plusz még annyi, ahány hős van rajta kívül a tartományban.
- A sáncok *minden* hős erejét csökkentik eggyel, vagyis mintegy érvénytelenítik a fentebbi változtatás hatását. A sánc másik képessége (hogy az első falu felépítésekor minden más "ottani" játékosnak egy erőforráskártyát kell adni) továbbra is érvényes.
- A győzelmi feltételeknél az épületeknél nem 2, hanem 3 épületet kell építeni ahhoz, hogy a győzelmi feltétel teljesüljön.

Megjegyzés: A játék három játékos esetén gyorsabb, mint négy vagy öt esetén, de kicsit más is. Mindenképp próbáljátok ki egyszer a játékot négyen vagy öten is.

Haladó szabályok

Ha már kipróbáltátok az alapjátékot, akkor áttérhetek a haladó szabályokra. A szabályok két ponton változnak: az előkészületeknél (ki-ki megválaszthatja saját kezdőpozícióit), illetve a győzelmi feltételeknél (kinek-kinek saját győzelmi feltételei vannak, s ezeket a többiek nem ismerik).

Az első játéknál még semmiképp sem célszerű az előkészületeknél a haladó szabály alkalmazása: a megszabott játéktér kiegyensúlyozott, minden játékos számára egyenlő esélyt jelent.

A gyakorlott játékosok már az első játéknál is használhatják ellenben a haladó játék győzelmi feltételeit – ám ilyenkor a játék valamivel hosszabb lesz.

Játéktér

Ekkor is használható az alapjátéknál látható játéktér-alkakítás, így az egyes tereptípusok jól kiegyenlítettek.

Azonban a játékosok felépíthetik saját szigetüket. Ekkor másképp rakják le a területlapokat, sőt megtehetik, hogy (ötnél kevesebb játékos esetén) nem az ajánlott lapokat használják. Mindazonáltal ajánlatos a sziget méretén és alakján nem változtatni.

Minden játékosnak el kell fogadnia az új szigetet; ha nem, úgy használják az alapjáték szigetét.

Kezdőpozíciók

- Minden partmenti tartományhoz le kell rakni képpel lefelé két erőforráskártyát a megfelelő paklikból.
- A kezdőjátékos választ egy partmenti tartományt, rárakja faluját és hadurát, majd onnét a kezébe veszi az egyik erőforráskártyát.
- Ezután az óramutató járása szerinti sorrendben a többiek is lerakják egy falujukat és hadurukat egy-egy tengerparti tartományra. E tartomány lehet üres, de lehet már ott egy másik falu. Természetesen ők is elvesznek egy erőforráskártyát a tartománytól.
- Olyan tartományra is lerakható a falu, ahol már van két falu, habár ez nem feltétlen jó gondolat. Az ilyen játékos már nem kap erőforráskártyát. Ezenfelül a játékos, aki először rakta le ide faluját, áthelyezheti azt egy másik, kevésbé zsúfolt tartományba, ráadásul ha így tesz, megkapja az ottani erőforráskártyát (*quasi* a soron lévő játékos helyett). Ha ő nem akar mozogni, az a játékos mozoghat, aki másodikként

rakta le faluját. A játékos, aki most rakta le faluját, már nem változtathatja meg döntését: akkor is itt marad, ha a többiek sem rakják máshová falujukat.

- Miután mindenki lerakta első faluját, fordított sorrendben leraknak még egyet – az a játékos rak le először, aki utoljára rakta le faluját, és a többiek az óramutató járásával ellentétes irányban következnek utána.
- Ekkor már csak egy falut raknak le, hőt nem. A lerakás szabályai változatlanok, beleértve az erőforráskártya elvételét és a túlszűfolt tartományok elhagyását.
- Egy játékos sem rakhatja mindkét faluját ugyanarra a tartományra.
- Az utolsó előtti játékosnak úgy kell leraknia második faluját, hogy az utoljára maradt játékosnak nem kelljen kötelezően "túlszűföldnia", vagyis maradjon egy olyan tartomány, ahol legfeljebb egy falu van, és az sem az utolsó játékosé.
- Miután mindenki lerakta mindkét faluját, a megmaradt erőforráskártyák a dobott lapokhoz kerülnek.

A győzelmi feltételek kártyái

Az előkészületek végén mindenki kiválasztja saját győzelmi feltételeit. Ilyenkor az alapjátékban használatos győzelmi feltételek lapjára nincs szükség.

- Minden játékos kap három kártyát a győzelmi feltételekkel, amelyek közül kiválaszt egyet, eldobva a másik kettőt.
- A játékosok nem mutatják meg egymásnak a kiválasztott kártyákat, azokat képpel lefelé tartják maguk előtt – saját kártyáját azonban bárki bármikor megnézheti.
- Minden ilyen kártyán öt oszlop van, amelyek meg-egyeznek a győzelmi feltételek lapjának oszlopaival: **települések száma, tartományok száma, uralt tartomány, épületek, hadsereg.**



- Minden feltételnek három szintje van, és minden teljesített szintért 1 győzelmi pont jár. Ha például

egy játékosnak 8 települése van összesen, és a fenti kártyát tartotta meg, 2 győzelmi pontot kap, mert a települések száma oszlopban két szintet teljesített.

- Egyes feltételek háttere világos, másoké sötét: ez jelzi a feladat nehézségét. A sötét háttér azt jelzi, hogy más kártyákon ugyanebben az oszlopban könnyebb feltételek is lehetnek, a világos háttér pedig ennek ellenkezőjét.
- A győzelemhez 6 győzelmi pontot kell gyűjteni. Nem számít, hogy ez hány feltétel teljesítését jelenti, kettőt vagy ötöt, a teljesített szintek száma a fontos.
- Példa: Ha a fenti kártyát tartotta meg a játékos, a 6 győzelmi pontot összegyűjtheti például úgy, hogy:
 - a települések számánál kap 2 győzelmi pontot (8 települése van);
 - a tartományok számánál nem kap győzelmi pontot (csak két olyan tartomány van, ahol van legalább 2 települése);
 - az uralt tartománynál 1 győzelmi pontot kap (az egyik tartományon 5 házikója van);
 - az épületeknél 2 győzelmi pontot kap (3 épülete van);
 - a hadseregnél 1 győzelmi pontot kap (hadseregének ereje 3).



A játék vége

A győzelmi feltételek kártyáinak használatakor a játék végére vonatkozó szabályok is megváltoznak: egy másik játékos fordulójában is lehetséges a győzelem.

- A játékosoknak folyton ellenőrizniük kell, nem képesek-e győzni.
- Az erőforrások elosztása után, mielőtt a főjátékos építkezni kezdene, bárki bejelentheti, hogy képes győzni, ha lehetősége nyílik építésre.
- Ezt a főjátékos is bejelentheti, de csak úgy, hogy nem számol az asztalon lévő utánpótláskár-

tyákkal: képesnek kell lennie a győzelemre csak a kezében tartott lapokra támaszkodva.

- Ha többen is ilyen bejelentést tesznek, az számít, ki tud több győzelmi pontot elérni, s ha ez is egyenlő, akkor az, hogy ki ül az óramutató járása szerint közelebb a főjátékoshoz.
- Bárki megkérheti a főjátékost, hogy az ne kezdjen bele építési fázisába, amíg ő kiszámolja, képes-e nyerni.
- Aki megkapja a jogot az építésre, az elkezd a végső építkezést (kap egy építési fázist, de nem vehet el utánpótláskártyát). Kártyáját fel kell fednie annak bizonyítására, hogy megszerezte a beígért számú győzelmi pontot.
- Ezután a többiek végső építkezése következik, majd ki-kik összeszámolja győzelmi pontjait a helyezések eldöntésére.

Öt játékos variáns

Öt játékos esetén sokáig kell várni, amíg valaki végre főjátékosként építkezhet. Ha a játékosok sokszor működnek együtt, próbát tehetnek az alábbi variánssal:

- Építési fázisában a főjátékos engedélyt adhat egyszer arra, hogy valaki más építsen. Ezt akkor teheti meg, ha nem tesz ajánlatot közös közmunkára.
- Miként a közmunkánál, az ajánlattétel előtt nem lehet befolyásolni, kérlelni, stb. Természetesen viszonyozhat korábbi szívességet, vagy cselekedhet merő jóindulatból.
- A főjátékos megnevezi azt a játékost, aki építkezhet. Uthalat arra, milyen építkezést látna szívesen, vagy mit vár cserébe, de ez nem köti a játékostársat. A kimondott ajánlat nem vonható vissza.
- Az engedélyt nyerő játékos felépíthet egy falut, vagy egy épületet, vagy elvégezhet egy közmunkát, vagy eggyel megnövelheti hadserege méretét. Egyedül kell a teljes költséget megfizetnie, nem használhat piacot, sem nem vehet el utánpótláskártyát.
- Ha nem épít semmit, az ajánlat akkor is megtörtént, a főjátékos nem engedélyezhet másnak építkezést, vagy nem tehet javaslatot közös közmunkára.

Stratégiai tanácsok

Általános tanácsok

- Sokat segít, ha előre tudjátok, együttműködve játszatok majd vagy egymás ellen, mert célszerű ehhez alkalmazni a stratégiát – habár a játékosok hozzáállása változhat játék közben.
- Ha vannak együttműködő játékosok, de nem mindenki az, érdemes az együttműködők közé tartozni. A jó együttműködés kölcsönös előnyökkel jár.
- A hamar elvégzett közmunkák több hasznot hoznak, mint a halogatottak. Az utolsó fordulóban elvégzettek már nem hozzák be saját költségüket sem.
- A játék végét erősen befolyásolják az utak és a fejlesztések száma. Minél több van ezekből, annál több erőforrás kerül a játékba, annál több épület épül, annál rövidebb a játék.
- Érdemes lehet megegyezni a szomszédoddal abban, hogy tartományotokban egyenlően osztotok meg az erőforrásokon, mert így hőseitek átmehetnek más tartományokba, hogy ott szerezzenek további erőforrásokat.
- Azonban óvatlansággal ne kísértsd meg szomszédodat, és légy készen arra az esetre, mikor felrúgja a megállapodást.
- Különösen a játék vége felé vigyázz magadra: előbb vagy utóbb valaki úgy dönt, hogy többé már nincs szüksége arra, hogy jóban legyen veled.

Vetélkedő játékosok

Együttműködő játékosok

- Ha a játékosok hajlanak az együttműködésre, érdemes méltányosnak, igazságosnak, akár bőkezűnek tűnni, így a többiek hajlamosak lesznek téged választani partnernek.
- Ugyanakkor nem szabad bőkezűnek lenni azokkal szemben, akik ezt nem hálálják meg.
- Érdemes összefogni a szomszédokkal (az ugyanezen tartományban lévő többi játékosal), hogy minél hamarabb elvégezzétek ott a közmunkákat, különösen a termelékenység javítóakat. Ezek mindőtöknek előnyt jelentenek a többiekkel szemben.
- Ugyanakkor nem érdemes túl sok közmunkát végezni, pláne egyedül – aki túlsok erőforrást költ erre, az lemarad a szavazatok számában.
- Ne terjeszkedj túl gyorsan. Inkább szerezd meg egy tartományban az összes erőforrást, mint ötben a semmit.
- Csak akkor végezz egyedül közmunkát, ha biztos lehetsz benne, hogy abban a tartományban még a következő fordulóban is te leszel a legerősebb.
- Nincs olyan játék, amiben ne lenne valamennyi együttműködés a játékosok között, mivel időről időre a játékosoknak partnerek kellenek az erőforrások elosztásánál. Még ilyen játéktílusnál is érdemes lehet méltányosnak és nagylelkűnek tűnni.
- Ha több tartományban ketten vagy többen együttműködnek, és közösen végeznek közmunkákat, egyedül nem tudod tartani velük a lépést. Jobb, ha ilyenkor te is keresel valakit, akivel együttműködhetsz.

Ahány csapat, annyi játéktílus. E tanácsok nem meg a játékot – de talán jobban megérted, miért vesztetted el azt.

MUNKATÁRSÁK

Tervező: Vlaada Chvatil

Dobozfedél: Milan Vavron

Játéktábla: Milan Vavron

Illusztrációk: Milan Vavron, Vlaada Chvatil

Tördelés és dizájn: ALTAR

KÜLÖN KÖSZÖNET

Jason Holtnak, Jiri Kloudának, David Kotinnak, Alena Blazkovának, Marketa Dlouhának, Johanka Pavelkovának

© 2006 Vlaada Chvatil

© 2006 ALTAR