

KINGDOM BUILDER



NOMADS

Donald X. Vaccarino játéka
2-5 játékosnak, 8 éves kortól.

Nomádok vándorolnak keresztül a királyságon és osztják meg tudásokat mindazokkal, akik meglátogatják őket.

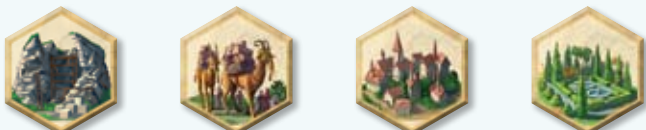
Négy új tábla különféle érdekes helyekkel teszi változatosabbá a játékot. Az új célkártyákkal pedig menet közben is lehet pontot szerezni, amivel még interaktívabbá válik a játék.

Tartozékok

- **4 játéktábla** - Ebben a kiegészítőben egy új, nem beépíthető területtípus kerül bevezetésre: a nomád tábor, ami az új táblákon a kastélyok helyett jelenik meg. Ezen felül minden új táblán található egy új helyszín is.



- **14 helyszínjelző** - Mind egy-egy új akcióra jogosítja fel a játékost minden egyes körében.



2x kőfejtő 4x karaván 4x falu 4x kert

- **15 nomád lapka** - Egy extra akcióra jogosítanak fel, de csak egyszer lehet őket felhasználni a játék során.



7x ajándék 2x áttelepítés 2x előőrs 2x kard 2x kincs

- **3 új célkártya** - Amikkel a játékosok a játék közben is szerezhetnek már pontokat.



1x családok 1x juhászok 1x nagykövek

Az új célkártyák részletes leírását ezen szabályfüzet 3. oldalán találjátok.

- **2 helyettesítő kártya**



Az alapjáték Munkás (Worker), és Kereskedő (Merchant) kártyáit cseréljétek le ezekre.

- **4 összefoglaló lapka az új helyszínekhez**



- **25 kőfal** - Ezek a jelölők akkor kerülnek játékba, ha előkerül a Kőfejtő, mint helyszín. Segítségükkel mezőket lehet blokkolni. Tegyétek őket a tábla mellé, ha a Kőfejtő játékba kerül.



- **40 település és 1 pontszámjelző** - Tartozékok az 5. játékos részére.



- **1 szabályfüzet**

Változások az előkészületekben

Az előkészületek megegyeznek az eredeti játékkal, leszámítva a következő változásokat:

- Keverjétek a **4 új táblát** az eredeti 8 közé, és a 12-ből válasszatok véletlenszerűen 4-et a játékhoz! Képezzetek belőlük egy nagy táblát az asztal közepén!
- Helyezzétek a **15 nomádlapkát** a tábla mellé. Keverjétek össze őket, és tegyetek arccal felfelé (tehát ne titkosan) minden nomád mezőre egyet véletlenszerűen!
- Keverjétek a **3 új célkártyát** az eredeti 10 közé és véletlenszerűen húzzatok 3-at a tábla mellé arccal felfelé!

5 játékos esetén is ugyanezek a szabályok érvényesek.

A nomád táborok és a nomád lapkák

Miután valaki települést épít egy nomád tábor mező mellé, megkapja a mezőn található nomád lapkát, és maga elé veszi azt, hogy a következő körben felhasználja.

Ha a nomád mező már üres, akkor semmit sem kap a játékos, mikor mellé építkezik.

A nomád lapka egy extra akcióra jogosítja fel a játékost. A játékosnak a **következő körében** kell ezt az akciót **felhasználnia**, nem abban, amiben a lapkát megszerezte. A következő kör végén távolítsátok el a játékból a lapkát függetlenül attól, hogy a játékos felhasználta-e azt vagy sem.



Kép és ábra oldal



A nomád lapkák nyújtotta extra akciók – Az alapjáték építési szabályait itt is alkalmazzátok!



Ajándék (Donation)

BÉpíts 3 plusz települést a lapkán látható területtípusra! A településeket a készletből vedd ki! Ezt az extra akciót a kötelező akciód előtt vagy után is végrehajthatod.

Megjegyzés: A vízre épített épületek nem számítanak vízpartinak a Halász célkártya esetén, valamint a hegyre építettek nem számítanak hegy mellettinek a Bányász célkártya pontozásánál.



A játékos 3 plusz települést épít a virágos rétre a kötelező akciója után.



Áttelepítés (Resettlement)

Mozgass 1-4 települést összesen 4 mezőnyit odébb! A települések csak szomszédos, üres mezőkre mozoghatnak, olyanra ahol lehet építkezni. A mozgatás után nem kell szomszédosnak lenniük a meglévő településekkel.

Ezt az extra akciót a kötelező akciód előtt vagy után is végrehajthatod.



A játékos az egyik települését három mezőnyel odébb mozgatja, és így megszerez vele egy nomád lapkát. Ezután ez másik települését egy mezőnyel odébb mozgatja.



Előőrs (Outpost)

Település építésénél (kötelező vagy extra akciónál) egyszer figyelmen kívül hagyhatod a szomszédossági szabályt. Ettől függetlenül ennek a településnek is a kötelező vagy extra akciódnak megfelelő területtípusra kell épülnie.



A játékos az első két települését a meglévő szomszédságába teszi, de a harmadikat az Előőrs segítségével a nomád lapka mellé helyezi.



Kard (Sword)

Távolíts el az összes többi játékostól egy-egy települést a tábláról. Tegyétek őket vissza a készletbe! Ezt az extra akciót a kötelező akciód előtt vagy után is végrehajthatod.



Kincs (Treasure)

Azonnal kapsz 3 aranyat, amint megszerezted ezt a lapkát. Ezután távolítsátok el a lapkát a játékból!

Célkártyák

Ebben a kiegészítőben egy új célkártya-típus jelenik meg, a piros szegélyes kártyák, amikkel a játék közben is lehet pontokat szerezni.

Az aktív játékosnak **minden egyes település felépítése után** meg kell vizsgálnia, hogy teljesítette-e valamelyik piros célkártya feltételét. Ha igen, akkor azonnal megkapja érte a ponto(k)a)t.

Fordítói megjegyzés: Fontos, hogy csak építkezésnél (kötelező vagy extra) járnak a pontok, mozgásnál nem!

A végső pontozásnál már **nem** kell figyelembe venni a piros szegélyes kártyákat.



Használjátok az új Munkás és a Kereskedő célkártyákat az alapjáték azonos nevű kártyái helyett, függetlenül attól, hogy a kiegészítő egyéb részei játékba kerültek-e éppen vagy sem.

A 3 új célkártya



Családok (Families)

Építs településeket egyenes vonalban.

2 pontot kapsz, ha a kötelező akciód során épített három településedet mind egy vonalba teszed le (átlósan vagy vízszintesen).

Lépd le a pontokat azonnal!

Vízszintes és átlós vonal. —



2 pont Itt látható két példa az egyvonalba történő építkezésre.



Juhászok (Shepherds)

Fejezz be egybefüggő területeket!

2 pontot kapsz minden olyan településért, ami **nem** szomszédos egyetlen egy olyan üres területtel sem, ami ugyanolyan típusú, mint amire ő maga épült.

Lépd le a pontokat azonnal!



A játékos felépíti a C települést. Mivel nincs egyetlen szabad virág mező sem a település mellett ezért 2 pontot kap azonnal.



Ha a játékos A-B-C sorrendben teszi le a településeit, akkor megkapja a 2 pontot...



... de ha C-B-A sorrendben, akkor nem.



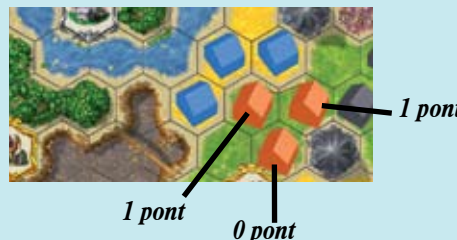
Nagykövetek (Ambassadors)

Építs településeket az ellenfeleid települései mellé!

1 pontot kapsz minden olyan településért, amely legalább egy másik játékos településével szomszédos.

Lépd le a pontot azonnal!

Megjegyzés: vizsgáljátok meg minden egyes település felépítése után, hogy teljesítették-e a feltételt, mind a kötelező mind az extra akciók során.



A narancssárga játékos 2 pontot kap ebben a körben.

Az új helyszínek és képességek

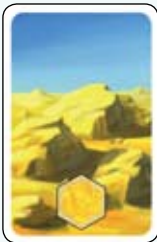
Négy új helyszín került a kiegészítőbe: a Kőfejtő, a Karaván, a Falu és a Kert.



Kőfejtő (Quarry)

Egy vagy két kőfalat építhetsz egy – a kártyádnak megfelelő típusú – üres területre! A falaknak legalább egy településsel szomszédosnak kell lenniük!

A falak nem tartoznak játékoshoz és nem termelnek senkinek se pontot, egyszerűen csak blokkolják az adott területet a játék hátralévő részében.



A kötelező akciójának keretében a narancssárga játékos egy sivatag kártyát mutat be, és felépít három települést. Ezután egy kőfalat épít az egyik települése mellé a sivatagra. Nem tud második kőfalat építeni, mert nincs olyan szabad sivatag mező, amivel szomszédos lenne.



A karaván (Caravan)

Az egyik településedet egyenes vonal mentén (vízszintesen vagy ferdén) addig mozgathatod, amíg valaminek neki nem ütközik. Ez lehet víz, hegy, kastély, valamilyen helyszín, nomád tábor vagy bármilyen mező, amin már van település.

Tedd a településedet közvetlenül az akadály mellé!



A narancssárga játékos ezt a települést szeretné mozgatni. Három irányba tud elindulni, mivel egy irányt egy település, egy másikat egy hegy blokkol.



A falu (Village)

Egy extra települést építhetsz egy olyan helyre, ami legalább három településsel határos.

Fordítói megjegyzés: A határosság nem csak a képen látható módon lehetséges.



A kert (Garden)

Egy extra települést építhetsz egy virágos mezőre. Az építkezésnél be kell tartani a szomszédossági szabályt!

