



Játékossegédlet

Minden FORDULÓ kezdetén:

1 - Keverjétek össze a 8 helyszíntáblát és rakjatok le belőle 6-ot az asztalra.

2 - Helyezzétek le a jutalomkártyákat.

A JÁTÉKOS KÖRE.

Egy szereplőkártya kijátszása egy kockával.

Minden FORDULÓ végén:

- Akkor ér véget a forduló, amikor minden játékos lehelyezte az összes kockáját.
- Minden helyszín kiértékelésre kerül, és a játékosok megkapják a jutalomkártyákat.
- A kártyák és a kockák visszavétele.
- A játékosok ellenőrzik a 6-os kézlimitet, a többletkártyákat képpel felfelé maguk elé helyezik.

A győzelmi pontok összeszámolása a játék végén történik (a 4. forduló végén).

+ A kézben lévő szereplőkártyák pontszámainak az összege.

+ 1 győzelmi pont minden eldobott lapka után, és

+ a teljesített küldetésért.

A szereplőkártyán lévő szimbólumok képességei:



ORGYILKOS

Válassz ki egy szereplőkártyát (nem jutalomkártyát) erről a helyszínről és add vissza azt a tulajdonosának.



CSÁBÍTÁS

Válassz ki egy szereplőlapkát (nem jutalomkártyát) bármelyik szomszédos helyszíntábláról, és rakd át a rajta lévő kockával együtt az aktuális tábla egyik szabad területére. Az áthelyezett kártya képességei nem használhatóak, csak a rajta szereplő erőpontok.



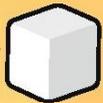
ÖSSZEESKÜVÉS

Megnézheted titokban a húzópakli legfelső kártyalapját és a helyszíntábla jutalomkártyáját. Utána tedd az egyiket a húzópakli aljára, míg a másikat a jutalomterületre.



DIPLOMÁCIA

Válassz ki egy szereplőt (akár te is lehetsz)



erről a helyszínről vagy az egyik szomszédos tábláról, és tegyél rá egy fehér kockát. Ez a szereplő védve lesz az Orgyilkostól és/vagy a Csábítástól.



NACIONALIZMUS

Minden azonos zászlóval rendelkező szereplő után szerzel egy 1 erőpontot az értékeléskor, amelyek azon a helyszíntáblán vannak, mint te, vagy a veled szomszédos táblán. A zászló lehet olyan szereplőn is, amely nem hozzád tartozik, vagy a képpel felfelé fordított jutalomkártyán van.



Játékossegédlet

Minden FORDULÓ kezdetén:

1 - Keverjétek össze a 8 helyszíntáblát és rakjatok le belőle 6-ot az asztalra.

2 - Helyezzétek le a jutalomkártyákat.

A JÁTÉKOS KÖRE.

Egy szereplőkártya kijátszása egy kockával.

Minden FORDULÓ végén:

- Akkor ér véget a forduló, amikor minden játékos lehelyezte az összes kockáját.
- Minden helyszín kiértékelésre kerül, és a játékosok megkapják a jutalomkártyákat.
- A kártyák és a kockák visszavétele.
- A játékosok ellenőrzik a 6-os kézlimitet, a többletkártyákat képpel felfelé maguk elé helyezik.

A győzelmi pontok
összeszámolása a játék
végén történik (a 4.
forduló végén).

+ A kézben lévő szereplőkártyák pontszámainak az összege.

+ 1 győzelmi pont minden eldobott lapka után, és

+ a teljesített küldetése-kért.

A szereplőkártyán lévő szimbólumok képességei:



ORGYILKOS

Válassz ki egy szereplőkártyát (nem jutalomkártyát) erről a helyszínről és add vissza azt a tulajdonosának.



CSÁBÍTÁS

Válassz ki egy szereplőlapkát (nem jutalomkártyát) bármelyik szomszédos helyszíntábláról, és rakd át a rajta lévő kockával együtt az aktuális tábla egyik szabad területére. Az áthelyezett kártya képességei nem használhatóak, csak a rajta szereplő erőpontok.



ÖSSZEESKÜVÉS

Megnézheted titokban a húzópakli legfelső kártyalapját és a helyszíntábla jutalomkártyáját. Utána tedd az egyiket a húzópakli aljára, míg a másikat a jutalomterületre.



DIPLOMÁCIA

Válassz ki egy szereplőt (akár te is lehetsz)



erről a helyszínről vagy az egyik szomszédos tábláról, és tegyél rá egy fehér kockát. Ez a szereplő védve lesz az Orgyilkostól és/vagy a Csábítástól.



NACIONALIZMUS

Minden azonos zászlóval rendelkező szereplő után szerzel egy 1 erőpontot az értékeléskor, amelyek azon a helyszíntáblán vannak, mint te, vagy a veled szomszédos táblán. A zászló lehet olyan szereplőn is, amely nem hozzád tartozik, vagy a képpel felfelé fordított jutalomkártyán van.



Játékossegédlet

Minden FORDULÓ kezdetén:

1 - Keverjétek össze a 8 helyszíntáblát és rakjatok le belőle 6-ot az asztalra.

2 - Helyezzétek le a jutalomkártyákat.

A JÁTÉKOS KÖRE.

Egy szereplőkártya kijátszása egy kockával.

Minden FORDULÓ végén:

- Akkor ér véget a forduló, amikor minden játékos lehelyezte az összes kockáját.
- Minden helyszín kiértékelésre kerül, és a játékosok megkapják a jutalomkártyákat.
- A kártyák és a kockák visszavétele.
- A játékosok ellenőrzik a 6-os kézlimitet, a többletkártyákat képpel felfelé maguk elé helyezik.

A győzelmi pontok összeszámolása a játék végén történik (a 4. forduló végén).

+ A kézben lévő szereplőkártyák pontszámainak az összege.

+ 1 győzelmi pont minden eldobott lapka után, és

+ a teljesített küldetésért.

A szereplőkártyán lévő szimbólumok képességei:



ORGYILKOS

Válassz ki egy szereplőkártyát (nem jutalomkártyát) erről a helyszínről és add vissza azt a tulajdonosának.



CSÁBÍTÁS

Válassz ki egy szereplőlapkát (nem jutalomkártyát) bármelyik szomszédos helyszíntábláról, és rakd át a rajta lévő kockával együtt az aktuális tábla egyik szabad területére. Az áthelyezett kártya képességei nem használhatóak, csak a rajta szereplő erőpontok.



ÖSSZEESKÜVÉS

Megnézheted titokban a húzópakli legfelső kártyalapját és a helyszíntábla jutalomkártyáját. Utána tedd az egyiket a húzópakli aljára, míg a másikat a jutalomterületre.



DIPLOMÁCIA

Válassz ki egy szereplőt (akár te is lehetsz)



erről a helyszínről vagy az egyik szomszédos tábláról, és tegyél rá egy fehér kockát. Ez a szereplő védve lesz az Orgyilkostól és/vagy a Csábítástól.



NACIONALIZMUS

Minden azonos zászlóval rendelkező szereplő után szerzel egy 1 erőpontot az értékeléskor, amelyek azon a helyszíntáblán vannak, mint te, vagy a veled szomszédos táblán. A zászló lehet olyan szereplőn is, amely nem hozzád tartozik, vagy a képpel felfelé fordított jutalomkártyán van.



Játékossegédlet

Minden FORDULÓ kezdetén:

1 - Keverjétek össze a 8 helyszíntáblát és rakjatok le belőle 6-ot az asztalra.

2 - Helyezzétek le a jutalomkártyákat.

A JÁTÉKOS KÖRE.

Egy szereplőkártya kijátszása egy kockával.

Minden FORDULÓ végén:

- Akkor ér véget a forduló, amikor minden játékos lehelyezte az összes kockáját.
- Minden helyszín kiértékelésre kerül, és a játékosok megkapják a jutalomkártyákat.
- A kártyák és a kockák visszavétele.
- A játékosok ellenőrzik a 6-os kézlimitet, a többletkártyákat képpel felfelé maguk elé helyezik.

A győzelmi pontok
összeszámolása a játék
végén történik (a 4.
forduló végén).

+ A kézben lévő szereplőkártyák pontszámainak az összege.

+ 1 győzelmi pont minden eldobott lapka után, és

+ a teljesített küldetése-kért.

A szereplőkártyán lévő szimbólumok képességei:



ORGYILKOS

Válassz ki egy szereplőkártyát (nem jutalomkártyát) erről a helyszínről és add vissza azt a tulajdonosának.



CSÁBÍTÁS

Válassz ki egy szereplőlapkát (nem jutalomkártyát) bármelyik szomszédos helyszíntábláról, és rakd át a rajta lévő kockával együtt az aktuális tábla egyik szabad területére. Az áthelyezett kártya képességei nem használhatóak, csak a rajta szereplő erőpontok.



ÖSSZEESKÜVÉS

Megnézheted titokban a húzópakli legfelső kártyalapját és a helyszíntábla jutalomkártyáját. Utána tedd az egyiket a húzópakli aljára, míg a másikat a jutalomterületre.



DIPLOMÁCIA

Válassz ki egy szereplőt (akár te is lehetsz)



erről a helyszínről vagy az egyik szomszédos tábláról, és tegyél rá egy fehér kockát. Ez a szereplő védve lesz az Orgyilkostól és/vagy a Csábítástól.



NACIONALIZMUS

Minden azonos zászlóval rendelkező szereplő után szerzel egy 1 erőpontot az értékeléskor, amelyek azon a helyszíntáblán vannak, mint te, vagy a veled szomszédos táblán. A zászló lehet olyan szereplőn is, amely nem hozzád tartozik, vagy a képpel felfelé fordított jutalomkártyán van.