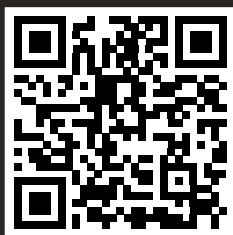


AFTER THE EMPIRE

SZABÁLYMAGYARÁZÓ
VIDEÓ



www.gemklub.hu



AFTER THE EMPIRE

A birodalmak korának leáldozott. A káoszából megszületett a feudalizmus, és ezzel beköszöntött a stabilitás. A szüntelen harcok ellenére szépen lassan újra eljön a jólét. Falakkal körülvett városodból – középkori hűbérúrként – uralkodsz a környező földek, települések és birtokok felett. Itt minden a tiéd.

A szomszédos területek urai és úrnői mind a szabad területek bőséges termőföldjeiért vetélkednek. A szomszédos birtokok között mindennaposak voltak a viszályok, amíg a felderítők egy új, halálos fenyegetésről nem számoltak be.

A támadók seregei az egész vidékre veszélyt jelentenek. Elbukott királyságok lakói menedéket keresnek, és a pusztításról regélnek. Minden hűbérúr próbálja városát felkészíteni az ostromra, és reménykedik a túlélésben.

Erősítsd meg városod, fegyverezd fel seregeidet, emelj védműveket, és védd meg a néped!

A JÁTÉK CÉLJA

A játék során a játékosok az épületeik és a náluk letelepedő menekültek segítségével igyekeznek egyedi előnyökhöz jutni, miközben várukat fejlesztik, zsoldosokat fogadnak fel és katonákat toboroznak, hogy megvédjék birodalmukat. Az ehhez szükséges pénzt a hűséges alattvalók adományaiból, az eladott árukból és a szomszédok megadóztatásából lehet előteremteni. Az győz, aki az utolsó évszak végén a legtöbb arannyal rendelkezik.



ALKATRÉSZEK



1 játéktábla

16 műanyag talp
(a lángjelzőknek)



16 lángjelző



4 ostromjelző



4 játékos tábla



4 segédletkártya



4 +50/100
aranyjelző



1 évszakjelölő



1 fenyegetésjelölő



4 aranyjelölő
(játékosonként egy)



20 munkás
(játékosonként 5)



4 idénymunkás



4 játékosrend-jelölő
(játékosonként egy)



20 (3) kardforgató
támadójelző



10 (3) íjász
támadójelző



16 farm-
lapka



16 védelem-
jelző



40 (1) kardforgató
támadójelző



30 (1) íjász
támadójelző



24 sebesülés/
sérülés jelző



4 fakapu



12 fafal



16 fatorony



16 kőtorony



4 kőkapu



12 kőfal



25 zoldoskocka



50 katonakocka



8 1-es
mozgásjelző



4 3-as
mozgásjelző



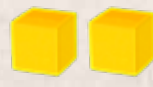
10 1-es
lobogójelző



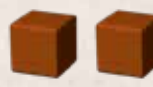
4 2-es
lobogójelző



1 3-as
lobogójelző



60 élelemkocka



80 fakocka



100 kőkocka



20 vaskocka



11 ostromkártya



32 támadókártya



25 menekültkártya
(5 kezdő menekültkártya)



32 épületkártya
(4 kezdő épületkártya)



17 titkos
célkártya

ELŐKÉSZÜLETEK

JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÜLETEI

- 1 Minden játékos vegyen el 1 játékosablát, 1 Kaszárnyát (kezdő épületkártya), 1 segédletkártyát és a választott színében minden munkást és korongot. Minden játékos tegye 3 munkását a Nagycsarnokába. Keverjétek meg a titkos cél kártyákat, és minden játékos húzzon közülük egyet.
- 2 Minden játékos válassza ki a várának valamelyik oldalát, és tegyen ide egy fakaput, majd tegyen a kapura 1 fakockát.
- 3 A maradék három oldalra minden játékos tegyen egy-egy fafalat, majd tegyen mindegyikre 2 fakockát.
- 4 Minden játékos tegyen 2 katonát a várán belülré.
- 5 Minden játékos tegyen egy-egy farmlapkát 1-es oldalával felfelé a várának mind a négy fala mellé, kívülre.
- 6 Minden játékos tegyen 4 élelemkockát a Magtárába.
- 7 Minden játékos tegyen 3 fa, 2 kő és 1 vas kockát a Raktárába.


Keressétek ezeket a szövegdobozokat a szabálykönyvben! A piros dobozok a játékmenetre vonatkozó megjegyzéseket tartalmazzák, míg a kékek a tervezők (Evan és Ryan) stratégiai tanácsai.



A JÁTÉKTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1 Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére. Az 5 kezdő menekültkártyát tegyétek a tábla mellé. Azzal a játékosal kezdve, aki legutóbb járt várban, az óramutató járása szerint mindenki válasszon egy kezdő menekültkártyát. Az első játék során osszátok szét a menekültkártyákat véletlenszerűen.

Az a játékos, akinek a kezdő menekültkártyáján a legalacsonyabb kezdeményezőérték látható, tegye a játékosrend-jelölőjét a játékosrendsáv első mezőjére. Utána következik a második legalacsonyabb kezdeményezőértékű játékos, és így tovább.


- 2 A kezdőjátékos tegye az aranyjelölőjét az 5-ös mezőre, a második játékos a 6-osra, a harmadik a 7-esre, míg a negyedik a 8-asra.
- 3 Tegyétek a fenyegetésjelölőt a 0 arany mező feletti  ábrára.
- 4 Tegyétek minden játékos egy-egy munkását az évszaksáv 3-as és 6-os mezőjére. Az évszaksáv feletti lobogómezőket töltsétek fel a jelzett értékű zászlókkal (a maradék lobogókat tegyétek a tábla mellé egy közös készletbe).
- 5 Tegyétek az évszakjelölőt az évszaksáv 1-es mezőjére.
- 6 Keverjétek meg külön-külön a cél-, a menekült-, a támadó-, az épület- és az ostromkártyák paklijait, és tegyétek őket a táblán nekik kijelölt helyekre. **Amikor a támadó- és az ostromkártyák paklijait keveritek, néhány kártyát forgassatok el, mivel ezeknek a kártyáknak számít majd az iránya a Csata fázisban.**
- 7 Tegyétek a menekültkártyák paklijának 2 lapját **képpel felfelé** a kijelölt helyekre.
- 8 Tegyétek az épületkártyák paklijának 3 lapját **képpel felfelé** a kijelölt helyekre.
- 9 Tegyetek 1 támadókártyát **képpel felfelé** a három támadómező közül a bal szélsőre.
- 10 Tegyétek az ostromkártyák paklijának legfelső lapját **képpel lefelé** a kijelölt helyre.
- 11 Tegyétek az összes élelem-, katona-, zsoldos-, fa-, kő-, vas-, védelem-, támadó- és mozgásjelzőt a tábla közelébe úgy, hogy mindenki elérje őket.



Ez az általános játékmód előkészülete. A 17. oldalon találtok játékváltozatokat, amelyekkel könnyíthettek vagy nehezíthettek a játékon.




EGY ÉVSZAK MENETE

1. FÁZIS: AKCIÓK

A kezdőjátékos felteszi az egyik Nagycsarnokban lévő munkását valamelyik szabad akciómezőre , akár a játéktáblára, akár valamelyik saját kártyájára vagy a saját játékosablájára. Ezután azonnal ki kell fizetnie a választott akció költségét, majd végrehajtja az akciót. Ezután a következő játékos kerül sorra, felteszi egy munkását valamelyik szabad akciómezőre, kifizeti és végrehajtja az akciót. Ez addig zajlik így, amíg minden játékos fel nem használta az összes munkását.

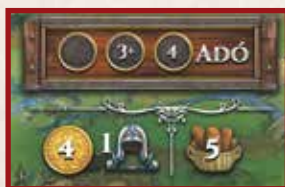
Ha a játéktábla valamelyik akciójához több akciómező is tartozik, akkor több játékos is küldhet oda munkást (vagy ugyanaz a játékos többet, ha egy későbbi körében még van szabad mező). A szabad akciómezők száma a játékosok számától függ. Háromfős játszmákban a  akciómezők elérhetők. Négyfős játszmákban már a  akciómezők is használhatók.

Egyes épület- és menekültkártyákon látható egy akciószimbólum . Ezek ingyenes akciók, amelyeket a játékosok saját körükben bármikor, munkás felhasználása nélkül aktiválhatnak. **Minden ingyenes akció csak egyszer használható egy évszakban, és NEM számítanak az adott kör akciójának.** Minden akciót az Akció fázisban kell aktiválni, kivéve, ha a kártyán más szerepel.



A fenti ábrán a kék játékos a munkását a Pékség akciómezőjére teszi, és elvesz 7 élelmet.

AKCIÓMEZŐK



ADÓ

Kapsz 4 aranyat és 1 zsoldost, vagy 5 élelmet.



ZSOLDOSTÁBOR

A Zsoldostáborban a bal oldali akciót választva 5 arany elköltésével 3 katona szerezhető, vagy 3 aranyért 5 zsoldos bérelhető fel. A jobb oldali akciót választva 4 aranyért 2 katonához, vagy 2 aranyért 3 zsoldoshoz juthat egy játékos.

A katonákat minden évszakban etetni kell, de részesülhetnek az épületek által nyújtott előnyökből. A zsoldosok minden évszak végén távoznak, de egy-egy ostrom során nagy segítséget jelenthetnek.

Érdeemes olyan épületeket és/vagy menekülteket szerezni, amelyek élelmet adnak, vagy segítenek fenntartani a farmokat, különben a katonák kiesnek a vagyonodból!



VÁNDORKERESKEDŐ

(Amikor ideküldesz egy munkást, választhatsz, hogy veszel **vagy** eladsz.)
VÉTEL: fizess 4 aranyat, hogy kapj 1 vasat és 6 fát, vagy fizess 3 aranyat, hogy kapj 2 követ és 3 élelmet.

ELADÁS: fizess 1 vasat, hogy kapj 4 aranyat és 3 élelmet, vagy fizess 2 élelmet, hogy kapj 3 aranyat és 2 vasat.



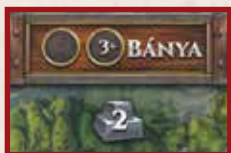
Az eldobott kártyákat képpel felfelé a paklijuk aljára kell tenni.



FELDERÍTŐ

Vegyél el egy 3-as mozgásjelzőt, véd meg egy farmod, és azonnal húzz 2 titkos célkártyát. Az egyiket dobd el, a másikat tedd képpel lefelé magad elé. A titkos célkártyák olyan rejtett feladatok, amelyeket a játékosok a játék során megpróbálhatnak teljesíteni. A saját célkártyáit bármikor bárki megnézheti.

A végső pontozás során minden teljesített célkártyáért arany jár.



BÁNYA

Kapsz 2 vasat.



KŐFEJTŐ

Kapsz 3 követ.



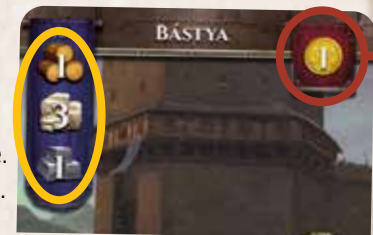
FATELEP

Kapsz 5 fát.



ÉPÜLETEK

Fizesd be az épületkártya bal felső sarkában látható költséget, majd tedd a kártyát magad elé. Az épületek különféle képességeket biztosítanak.



Az épületek és a menekültek növelik a játék végén az aranyaid számát. A sérült épületek és a sebesült menekültek **NEM** számítanak a játék végi pontozásnál.



MENEKÜLTEK

Fizesd be a menekültkártya bal felső sarkában látható költséget, majd tedd a kártyát magad elé. A menekültek különféle, évszakonként egyszer használható képességeket, vagy folyamatos előnyöket biztosítanak.



A JÁTÉKOSTÁBLÁKON TALÁLHATÓ AKCIÓMEZŐK



GYENGÉLKEDŐ

Gyógyítsd meg legfeljebb 4 katonádat. A gyógyult katonákat tedd a játékos táblára.



MAGTÁR

Vess háromszor, majd véd meg egy farmodat.



KASZÁRNYA

(kezdő épületkártya)
Aktiváld, és költs el 1 vasat, hogy kapj 1 katonát **és/vagy** költs el 1 élelmet, hogy meggyógyítsd egy sérült katonádat.

VETÉS: fejleszd egy farmlapkádat (0-ról 1-re, vagy 1-ről 2-re).

VÉDELEM: tegyél egy védelemjelzőt egy aktív farmodra. A védelem alatt álló farmokat nem lehet csatában lerombolni. Az évszak végén a védelemjelzőket el kell dobni.



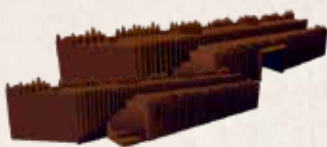


RAKTÁR

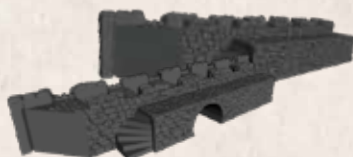
Költs el **bármennyi** nyersanyagot, hogy az alábbi árakon építhess vagy javíthass védműveket, meggyógyíthasd sebesült menekültjeidet és újjáépíthesd a sérült épületeidet. Amikor új elemet építesz a váradhoz, azt teljes életerővel tedd játékba (minden mezőt fel kell tölteni a fa védműveken fával, a kő védműveken kővel).

A kőtornyok különlegesek, mivel nem lehet őket lerombolni! Ha egy kőtorny megsebesül úgy, hogy már nincs rajta kocka, működésképtelenné válik (tegyél rá egy lángjelzőt). A működésképtelen tornyok nem lónek a Csata fázisok lépésében, és nem is termelnek aranyat a Bevétel fázisban. A kőtornyok javítása 2 kőbe kerül (ezzel leveheted róla a lángjelzőt). További 2 kő elköltésével ugyanúgy megjavíthatod a kőtornyod, mint bármely más védművedet.

VÉDMŰVEK ÉPÍTÉSE



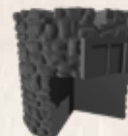
A fafal és -kapu
3 fába kerül



A kőfal és -kapu
2 fába és 4 kőbe kerül



A fatorony
4 fába kerül



A kőtorny 3 fába,
4 kőbe és 1 vasba
kerül



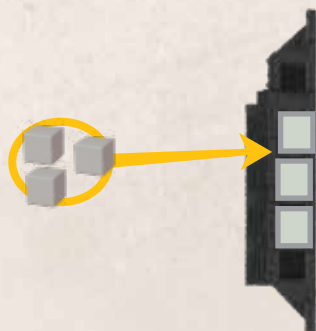
A kapuk olyan falak, amelyeknek eggyel kevesebb életerejük van. Minden más tekintetben megegyeznek. Egyszerre legfeljebb 3 falad és 1 kapud lehet.

Amikor egy fa védművet köre cserélsz, nem kell fát fizetned (akkor sem, ha a fa védművön már nem volt fa kocka).

Amikor egy fa védművet köre cserélsz, a fa védművön lévő kockák visszakerülnek a raktáradba, és felhasználhatod őket a későbbi építkezéseid során.

VÉDMŰVEK JAVÍTÁSA:

Töltsd fel a védművön lévő üres helyeket a raktáradból. A kő védművekre követ, a fa védművekre fát kell tenned.



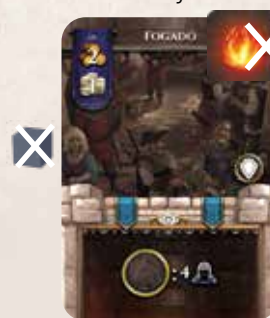
SEBESÜLT MENEKÜLT GYÓGYÍTÁSA:

Költs el 2 élelmet, hogy meggyógyíts egy sérült menekültet. Vegyél le egy sebesülésjelzőt.



SÉRÜLT ÉPÜLET ÚJJÁÉPÍTÉSE:

Költs el 1 vasat, hogy újjáépíts egy sérült épületet. Vegyél le egy sebesülésjelzőt.



Az épületek és a menekültek nem csak értékes képességeket biztosítanak, de komoly aranyforrást jelentenek a játék végén. Próbáld meg a legtöbb pontot érő kártyáidat még a játék vége előtt meggyógyítani vagy újjáépíteni.



2. FÁZIS: CSATA

A Csata az előkészületekkel kezdődik, ezután kerül sor magára a harcra. Az előkészületek során a támadó seregek összegyűlnek a játékosok várai körül. A Csata során az összegyűlt támadók megrohamozzák a várakat. A következő lépéseken minden játékos egyszerre halad végig.

AZ ELŐKÉSZÜLET LÉPÉSEI

- Tedd a katonáidat és a zsoldosaidat a falaidra és/vagy a várudvarodra.
Az, hogy egy helyre mennyi egység kerülhet, nincs korlátozva.
- Fedjétek fel a támadókártyákat balról jobbra haladva. Minden játékos a saját aktuális arany mennyisége alapján határozza meg a támadó sereg méretét és összetételét (csak az arany mennyiséghez tartozó legmagasabb szint támadói kerülnek fel), és tegye fel a támadó seregek jelzőit a támadókártya által jelzett irányokba. A kártya irányultsága fontos, NE forgassátok el a kártyát azután, hogy felfedtétek azt!
- Fedjétek fel az ostromkártyát. Az ostromkártyák további támadókat adnak a csatához, vagy „Mindenkire”, vagy csak az aranyban „Első” játékos ellen. Először hajtsátok végre az ostromkártya hatását, és vagy osszatok ki ostromsebést (a katapultok, mangonelek vagy trebuchék után), vagy a jelzett oldal felőli támadók megkapják a különleges képességet (a létrák és ostromtornyok esetén). Az ostrom irányát az ostromjelző hivatott mutatni. Ezután tegyétek fel az ostromkártya által jelzett további támadókat.
- A támadók lerombolják a velük egy helyen lévő farmokat. A 2-es szintű farmokat 1-es oldalukra kell fordítani, míg az 1-es szintű farmokat teljesen lerombolják, ezekre tegyetek egy-egy lángjelzőt. **Megjegyzés: a Védelemjelzővel rendelkező farmokat nem rombolják le a támadók.**
- Minden játékos átmozgathat a váran belül annyi egységet, amennyi összértékű mozgásjelzővel rendelkezik. Az egységek mozoghatnak a falak között, vagy egy fal és a várudvar között. **A fel nem használt mozgásjelzők az évszak végén elvesznek.**

Az egység kifejezés magába foglalja mind a katonákat, mind a zsoldosokat.

Ha több játékos ugyanannyi arannyal lenne „Első”, ők mind megkapják a további támadókat.

A Csata végeztével az összes fel nem használt mozgásjelzőt el kell dobni.



A mozgásjelzők segítségével alkalmazkodhatsz a támadások irányához. Néhány mozgásjelző a különbséget jelentheti a könnyű győzelem és a kifosztás között.

TÁMADÓKÁRTYÁK

Minden támadókártyán többféle arany mennyiség van felsorolva. Minden játékosnak el kell vennie annyi kardforgatót és/vagy íjászt, amennyi az általa birtokolt arany mennyisége alatt látható, és azokat a saját játékos táblájára kell tennie. **A fenyegetésjelölő mutatja az adott évszak MINDENKIRE érvényes minimális fenyegetés értékét. Ha egy játékos aranyjelölője a fenyegetésjelölő mögött van, akkor a támadók úgy kezelik, mintha a fenyegetésjelölő által jelzett arany mennyiséggel rendelkezne.** A támadókat a kártya piros kerettel jelölt oldalának megfelelő oldalra kell tenni. Ha egy játékos több arany szintnek megfelelő arany mennyiséggel is rendelkezik, ezek közül csak a legmagasabbat kell figyelembe vennie. A szintek nem adódnak össze.

A játékos támadó seregek a játékos táblához viszonyított helyzetétől függő irányból támadnak. Például ha az ábrán látható íjász kártya lenne játékban, akkor az íjászokat a játékos táblától északra kellene elhelyezned. **A veled szemben ülő játékos ugyanezek az íjászok a táblája alsó része felől támadnának.**

A piros keret a tábla északi részén található. Ha szemből nézed a táblát, akkor az íjászok a vár felső része felől támadnak. Ha az ellenkező oldalon ülsz, akkor a vár alsó része felől ér támadás. (Mindig észak felől.)



TÁMADÓ




A zsoldosok minden évszak végén távoznak. A katonák örökre a szolgálatodban állnak. Próbáld úgy csatasorba állítani az egységeidet, hogy a sebzéseket javarészt a zsoldosok fogják fel, így elkerülheted, hogy a katonáid gyógyítására kelljen költened.

OSTROMKÁRTYÁK

Az ostromkártyáknál ugyanazon szabályok szerint kell meghatározni, hogy melyik játékost éri támadás, mint a támadókártyáknál.

Egyes ostromkártyák sebzést okoznak, míg mások a támadók mozgására vannak hatással.



Az  szimbólummal ellátott ostromkártyák a piros kerettel jelölt oldalon okozzák a sebzést. Minden pontnyi sebzés egy kockát vesz le egy toronyról, falról vagy kapuról. Az ostromkártyák miatt a kockákat egyesével, az alábbi sorrendben kell levenni:

- 1** A legkevesebb kockával rendelkező fatorony. Ha nincs fatorony, akkor a legkevesebb kockával rendelkező kőtorony. **Ha két tornyon ugyanannyi kocka van, a játékos eldöntheti, melyik sérül.**
- 2** A vár adott oldalán található másik torony (ha van).
- 3** Ha van, akkor a fal, amíg meg nem semmisül. A további sérülés figyelmen kívül hagyható.

Amint egy célpont meghatározásra kerül, addig kell az ostromkártya sebzését a célpontra osztani, amíg az meg nem semmisül. Ha a célpont megsemmisülése után még marad elosztandó sebzés, az a sorban következő célpontot éri.

A vár valamelyik védműve akkor semmisül meg, ha már nincs rajta kocka, és újabb sérülés éri. A megsemmisülő védművek lekerülnek a játékosabláról (kivéve a kőtoronyok). Ha egy fal megsemmisül, a rajta lévő egységek visszakerülnek a várudvarra. **A falakról, kapukról és tornyokról lekerülő kockák mindig a tulajdonos Raktárába kerülnek.**

Kivétel: ha egy kőtorony megsemmisül, tegyél rá egy lángjelzőt, ezzel jelezve, hogy a torony működésképtelen. A kőtorony 2 kő kifizetésével javítható, ezzel a lángjelző lekerül róla. További 2 kő elköltésével teljes életerőre javítható az adott torony. A kőtoronyokat soha nem kell újra felépíteni.

A Létra és az Ostromtorony kártyák segítségével az adott számú támadó átjuthat a falakon, és a Mozgás fázisban bejuthat a várudvarra. A falakon átjutó támadók az ostromkártya által meghatározott irányból érkeznek.

Az ostromjelző segít megjegyezni, melyik irányból érkeznek az ostrom. Ez az emlékeztető különösen a Létra és az Ostromtorony képessége miatt hasznos, mivel ezeket csak a Mozgás fázisban kell végrehajtani.

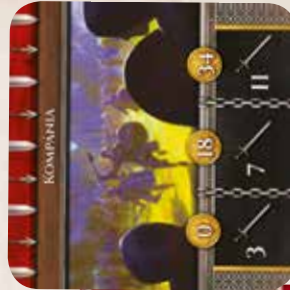


ERŐSÍTÉS: minden ostromkártya bal felső sarkában megtalálható az „Első”, „Mindenki” vagy a „Senki” felirat. Ha a kártyán „Első” áll, akkor az aktuálisan legtöbb arannyal rendelkező játékosnak fel kell tennie annyi további kardforgatót az ostromkártyán piros kerettel jelölt irányba, ahányadik évszakban jár a játék. Ha a kártyán az áll „Mindenki”, akkor minden játékosnak így kell tennie. Ha a kártyán az áll „Senki”, akkor egyik játékos ellen sem érkezik erősítés.

Az idő előrehaladtával a támadók egyre erősebbek lesznek. Ne feledjétek rendszeresen erősíteni a védelmeteket!



TÁMADÓKÁRTYÁK



OSTROMKÁRTYA



A negyedik évszakban járunk, és a kék játékosnak 17 aranya van. Egy Kompánia, egy Horda és egy Pokoli sereg az első arany mennyiséghez tartozó szinttel támadja, míg a második Horda a második szinttel, mivel a játékosnak több, mint 16 aranya van.

A támadókártyákon szereplő támadójelzőket fel kell tenni a játékos táblára, a piros kerettel jelzett irányba.

A kék játékos ugyancsak megtámadja egy balról érkező Mangonelt (ide a játékos feltesz egy ostromjelzőt), és mivel a kék játékosnak van a legtöbb aranya, rá vonatkozik a Mangonelt erősítés hatása is. Mivel a negyedik évszakban jár a játék, négy kardforgatót kell felhelyeznie a nyugati mezőre.



Minden második aranyad után egyre nagyobb az esélye, hogy több/erősebb támadóval kell szembenézned. 10, 20 és 30 arany után a szokásosnál is nagyobb a nehézségbeli ugrás. Erre figyelmeztetnek az arany sávon látható kardok és lángoló érmék is.

Ha neked van a legtöbb aranyad, nagyobb eséllyel szerzel aranyat erő lobogókat. Erre a győzelemhez szükség lehet! De túl is szeretnéd élni a csatákat. Ne vállalj nagyobb kockázatot, mint amekkorával még sikerrel szembe tudsz nézni!



A CSATA LÉPÉSEI

Minden játékosnak, akinek a tábláján vannak támadók, az alábbi lépéseket kell végrehajtania, amíg ki nem fosztják vagy túl nem éli.

■ ÍJÁSZOK: az alábbiak egyszerre történnek:

- ◇ Minden, a falakon lévő egység egy sebzést okoz egy támadónak a szomszédos mezőn.
- ◇ Minden fatorony egy sebzést okoz egy támadónak mindkét szomszédos mezőn.
- ◇ Minden kőtorony két sebzést okoz egy támadónak minden szomszédos mezőn.
- ◇ Minden íjász támadó egy sebzést okoz egy, a szomszédos falon lévő katonának vagy zsoldosnak.

Amikor a támadók sebzést okoznak, eldöntheted, hogy azt melyik egységed szenvedje el. A sebesült katonák a gyengélkedőre kerülnek, míg a megölt zsoldosokat és támadókat el kell dobnod.

1 sebzéssel megölhető 1 támadó vagy egy zsoldos, vagy megsebezhető egy katona.

Az íjász támadók lövése nem hat a tornyokra és a falakra.

■ MOZGÁS:

- ◇ Azok a támadók, akik olyan mezőn állnak, amely felől nem védi fal a várat, bemozognak a várudvarra.
- ◇ A várudvarodon vagy a falaidon lévő egységek átmozoghatnak a várudvarra vagy bármelyik falra. (Ez a mozgás ingyen van, és mozgásjelzőre sincs hozzá szükség.)

■ KÉZITUSA:

- ◇ Minden, a váron kívül lévő támadó 1 sebzést okoz a mellette lévő falnak.
- ◇ Minden okozott sebzést után vegyél le 1 kockát, és tedd a Raktárdba. (Ha egy falon nincs kocka, és sebzés éri, megsemmisül.)
- ◇ A várudvaron minden egység 1 sebzést okoz egy támadónak, és minden támadó 1 sebzést okoz egy egységnek.
- ◇ Ebben a fázisban a falakon lévő zsoldosoknak és katonáknak nincs szerepük.

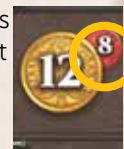
Szomszédosság: a falak a játékos táblán velük azonos oldalon lévő mezővel szomszédosak. A tornyok két mezővel is szomszédosak, mivel a vár sarkán állnak.

■ ÚJRA AZ ELEJÉRŐL AZ ÍJÁSZOK FÁZISÁTÓL, KIVÉVE HA:

- ◇ Nem marad támadó a játékos táblán. Ez esetben **TÚLÉLTED**.
- ◇ A támadók a várudvarodon vannak és nincs ott egy zsoldosod vagy katonád sem. **A falakon lévő zsoldosok és katonák nem számítanak.**

Ez esetben **KIFOSZTOTTAK**:

- A zsoldosaidat tedd vissza a készletbe.
- Válaszd ki két tetszőleges épület- vagy menekültkártyádat, és tegyél rájuk egy-egy sebesülés /sérülés jelzőt. Ez tetszőleges kombinációban lehet két épület, két menekült, vagy egy épület és egy menekült. Ezen kártyák képessége továbbra is érvényben van, ám a játék végén 0 aranyat érnek. A kezdő épületedet és menekülteket nem sebezheted.
- A városodban maradt támadók visszakerülnek a készletbe.
- A falaidon maradt katonáid megsebesülnek.
- Az aranyjelölődet mozgasd vissza az aktuális értékéről az adott mezőn piros alapon látható értékre.
- Vegyél el a készletből 2 zsoldost, és tedd őket a várudvarodra. Vegyél el egy idénymunkást, és tedd a Nagycsarnokodba (a munkáskészletedbe). A következő évszakban használhatod ezt az idénymunkást. (Az idénymunkások semleges – szürke – figurák, amelyek 1 extra akciót biztosítanak a kifosztásod utáni körben.)



A Létrák és Ostromtornyok módosíthatják a támadók mozgását.

Nagyon nagy hátrányt jelenthet, ha kifosztanak. Általában jobb korábban kockázatot vállalni, amikor még kevesebb a veszítenivalód, mint később, amikor már nagyobb vagyont halmoztál fel.



11

Ha kifosztanak, próbálj minél előbb aranyat szerezni, hogy visszaszállhass a versenybe, például azzal, hogy árukat adsz el a Vándorkereskedőnél.





A CSATA ELŐKÉSZÜLETEI:

(Az előző példa folytatása)

A – Az ostromkártya egy Mangonel, ami azonnal 2 sebzést okoz a nyugati oldalon. Ettől egy fatorony megsemmisül.

B – Az északi támadók felégetik az ott álló 1-es szintű farmot. A lángjelző mutatja, hogy a farmot lerombolták, és nem termel élelmet. A támadók felégetik a nyugaton álló 2-es szintű farmot, amit ezért át kell forgatni az 1-es szintű oldalára, így csak 1 élelmet termel majd 2 helyett.

ÍJÁSZOK:

A – Az északi falon álló egységek 2 sebzést okoznak a támadóknak. A nyugati falon állók pedig 4-et.

B – A fatorony 1 egy-egy sebzést okoz a támadóknak a két szomszédos mezőn.

C – A kőtorony 2 sebzést okoz a támadóknak az északi mezőn (a keleti mezőn nincsenek támadók).

D – A támadó íjászok egyszerre okoznak 3 sebzést az északi és 1 sebzést a nyugati falon álló egységeknek (ezzel megölve mindkét egységet az északi falon).



MOZGÁS:

A – Mivel a falak még állnak, a támadók a saját mezőjükön maradnak.

B – A játékos átmozgatja a keleti falon álló egységeit és a nyugati falról egy egységét az északi falra.



Szinte mindig jobb előbb az íjász támadókkal végezni, mivel ők az íjászok fázisában és a Kézitusa fázisban egyaránt támadnak.





KÉZITUSA:

A – A támadók 5 sebzést okoznak az északi és 4 sebzést a nyugati falnak. A nyugati fal ettől megsemmisül, a rajta álló katonák visszavonulnak a várudvarra.

B – Nincsenek támadók a várudvaron, így az ott álló egységek nem küzdenek.

Mivel még maradtak támadók, és a játékost nem fosztották ki, újra az íjászok kerülnek sorra, és újrakezdődik a Csata.



ÍJÁSZOK:

A – Az északi falon álló egységek 3 sebzést okoznak a támadóknak.

B – A kőtorony 2 sebzést okoz az északon maradt 2 támadónak.

C – A fátorony 1 sebzést okoz a támadóknak a nyugati mezőn (az északi mezőn már nem maradt támadó).

D – Nincs több íjász támadó.



MOZGÁS:

A – A nyugati mezőn lévő támadók bevonulnak a várudvarra.

B – A játékos az összes egységét a várudvarra mozgatja.



KÉZITUSA:

A - Nincs már támadó a falakon kívül, így a falak nem sérülnek.

B - A támadók 3 sebzést okoznak a várudvaron lévő egységeknek. Ezzel egy időben a katonák és a zsoldosok összesen 5 sebzést okoznak a támadóknak, ezzel megölve az összeset.

Gratulálunk! Ezt a játékost nem fosztották ki, így van esélye megszerezni egy lobogót.

3. FÁZIS: LOBOGÓK

Az a játékos, akit NEM fosztottak ki, és a 2. fázis végén a legtöbb arannyal rendelkezik, az 1–2. évszakok végén egy 1-es, a 3–6. évszakok végén egy 2-es, míg a 7. évszak végén egy 3-as lobogójelzőt kap. Döntetlen esetén minden, a döntetlenben érintett játékos egy 1-es lobogójelzőt kap. A lobogóknak nincs azonnali haszna, de a játék végén aranyat érnek, és a játék során nem lehet elveszíteni őket.

4. FÁZIS: BEVÉTEL/A KÖR SORRENDJE

Minden játékos kap 1 aranyat minden, a játékosabláján lévő védmű (torony/fal/kapu) után, ezt lelépi az aranysávon. **(A lángokban álló kőtornyok nem termelnek aranyat.)**

Ezután állítsátok be a körsorrendet a játékosok arany mennyisége alapján. A legkevesebb arannyal rendelkező játékos kerül majd először sorra, az arany mennyiségben következő játékos lesz a második, és így tovább, míg a legtöbb arannyal rendelkező játékos lesz az utolsó. Döntetlen esetén az abban érintett játékosok egymáshoz viszonyított sorrendje nem változik.



Ez a játékos 5 aranyat kap a Bevétel fázisban, mivel van 1 kőfala, 1 kőtornya, 1 kőkapuja, 1 fafala és 1 fatornya, ez összesen 5 védmű.

Nagyon figyeljetek a körsorrendre. Ha előbb kerülsz sorra, megszerezheted a stratégiádhoz legjobban illeszkedő épületet vagy menekültet.



5. FÁZIS: ARATÁS/ETETÉS

■ ARATÁS:

Az 1. szintű farmok 1, a 2. szintű farmok pedig 2 élelmet termelnek.
A felégetett farmok (amelyeken lángjelző van) NEM termelnek élelmet az Aratás során.

Könnyebb a farmokat megvédeni, mint lerombolás után újra felépíteni. Ha elfogy az élelmed, az nagyon könnyen kimerítheti az aranykészleteidet.



■ ETETÉS:

- Költs el minden katonád után 1 élelmet, akár sebesültek akár egészségesek.
Csak a katonák fogyasztják az élelmedet, a zsoldosok nem.
- Költs el 1 aranyat minden olyan katona után, akinek nem jutott élelem.

A katonák etetése kötelező. Csak akkor fizethetsz élelem helyett arannyal, ha már kifogytál az élelemből.




6. FÁZIS: A TÁBLA BEÁLLÍTÁSA

Ha a 7. évszakban jártok, kezdjétek el a végső pontozást. Ellenkező esetben:

Az eldobott kártyákat képpel felfelé a saját paklijuk aljára kell tenni.

- 1 Dobjátok el a felfedett támadó- és ostromkártyákat.
- 2 Tegyétek a támadópakli legfelső lapját képpel felfelé a kijelölt helyre, majd tegyetek mellé további támadólapokat képpel lefelé attól függően, hogy hányadik évszakban jártok.

ÉVSZAK	1	2	3	4	5	6	7
LEFORDÍTOTT TÁMADÓ	0	1	2	3	3	3	3

- 3 Tegyétek az ostrompakli legfelső lapját képpel lefelé a kijelölt helyre.
- 4 Mozgassátok a fenyegetésjelölőt 3 arannyal előrébb (a fenyegetésjelölő mezőit a  szimbólum mutatja).
- 5 Dobjátok el az  -el jelölt mezőkön lévő épület- és menekültkártyákat.
- 6 A fennmaradó kártyákat csúsztassátok arrébb az  -el jelölt mezőig, majd az üres helyekre fordítsatok fel kártyákat a megfelelő pakliból.
- 7 Tegyétek vissza a munkásaitokat a Nagycsarnokba. A farmokon lévő védelemjelzőket tegyétek vissza a készletbe.
- 8 Ha használtatok ebben az évszakban idénymunkást, azt tegyétek vissza a készletbe.



LÉPJETEK ELŐRE 1-ET AZ ÉVSZAKJELÖLŐVEL

A 3. és a 6. évszak elején minden játékos kap egy extra munkást az évszaksáv alól, amelyet a játék hátralévő részében használhat.

Újra az **1. fázis: Akciók** kerül sorra.



A JÁTÉK VÉGE/VÉGSŐ PONTOZÁS

Minden játékos aranyat kap a következőkért:

- ◆ Az **épületkártyáin** jelzett mennyiség.
- ◆ A **menekültkártyáin** jelzett mennyiség.
- ◆ A **lobogójelzői** összértéke.
- ◆ 1 arany minden **működő farmjáért** (azok szintjétől függetlenül).
- ◆ Fordítsátok fel a **titkos célkártyákat**. A teljesített célokért megkapjátok az aranyat. Ha egy cél teljesítéséhez az kell, hogy neked legyen a legtöbb valamiből, ez akkor is teljesülhet, ha egy másik játékosnak ugyanannyi van belőle, mint neked (és legalább egy darabod van belőle).

Emlékeztető: A sérült épületek és a sebesült menekültek **NEM** érnek aranyat a játék végén.

A játékban az győz akinek a legtöbb aranya van. Döntetlen esetén az győz, akinek több lobogójelzője van.

A következő oldalon egy pontozótáblázat található, ezt lefénymásolva megkönnyíthetitek a pontozást. (A táblázatot le is tölthetitek a www.gemklub.hu weboldalról.)

JÁTÉKOS				
ÉPÜLETKÁRTYÁK				
MENEKÜLTKÁRTYÁK				
A LOBOGÓJELZŐK ÖSSZÉRTÉKE				
MŰKÖDŐ FARMOK				
TITKOS CÉLOK				
ÖSSZES ARANY				

JÁTÉKVÁLTOZATOK

■ KÖNNYŰ JÁTÉKMÓD:

Ha inkább a királyságotok építésére szeretnétek koncentrálni úgy, hogy nem kell annyira tartanotok a támadóktól, próbáljátok ki ezt a játékmódot! A 14. oldalon lévő táblázat helyett használjátok az alábbi. Így egy körben legfeljebb 3 támadókártyával kell szembenéznetek (1 képpel felfelé, 2 képpel lefelé).

ÉVSZAK	1	2	3	4	5	6	7
LEFORDÍTOTT TÁMADÓ	0	1	2	2	2	2	2

■ NEHÉZ JÁTÉKMÓD:

Ezt a játékmódot a tapasztalt játékosoknak ajánljuk, akik komoly kihívásokra vágnak. A 14. oldalon lévő táblázat helyett használjátok az alábbi. A csaták már az elejétől nehezebbek lesznek, és hamarabb érik el a legnehezebb fokozatot.

ÉVSZAK	1	2	3	4	5	6	7
LEFORDÍTOTT TÁMADÓ	1	2	3	3	3	3	3

■ HADIJELENTÉS NÉLKÜL:

A támadókártyák kijátszásakor már a legelső (általában képpel felfelé kijátszott) támadókártyát is képpel lefelé tegyék le, így a csata kezdetéig egyik támadókártya sem ismert.

Ez a játékváltozat a könnyű, a normál és a nehéz játékmóddal egyaránt kombinálható, és minden játékmódot kicsit nehezebbé tesz.

■ ROMBOLÁS ÉS KOMOLY SEBESÜLÉS:

A sérült épületek és a sebesült menekültek nem számítanak a titkos célok teljesítésekor.

Ezzel a játékváltozattal sokkal nagyobb jelentősége van annak a döntésnek, hogy melyik épületeidet és menekülteidet sebez meg.

JELMAGYARÁZAT



Forgasd el ezt a kártyát 90 fokkal, hogy használd a képességét.



Munkás helye.



Azonnal megkapod, amikor a játékterületedre teszed.



Költsd el a balra látható dolgo(ka)t, hogy megkapd a jobbra látható dolgo(ka)t.



Költsd el az egyik oldalon látható dolgo(ka)t, hogy megkapd a másik oldalon látható dolgo(ka)t.



Hajtsd végre a balra látható akciót, hogy végrehajthasd a jobbra látható akciót.



Vagy



Vas



Kő



Fa



Élelem



Arany



Gyógyítás



Mozgásjelző



Vetés



Védelemjelző



Katona



Zsoldos



KÉSZÍTŐK

- TERVEZŐK:** Evan Halpert és Ryan Mauk
- FEJLESZTÉSVEZETŐ:** Joshua Lobkowicz
- TOVÁBBI FEJLESZTŐ:** Matthew Kunz
- VEZETŐ GRAFIKUS:** Tyler Myatt
- TOVÁBBI GRAFIKUSOK:** Cole Monro-Chitty, Jason Harris, és Zoe Morgan-Montoya
- ILLUSZTRÁCIÓK:** Yaroslav Radecky, David LaRocca, Ichisip, Jack Watson, Jason Park (interoo), Thomas O. Muir, Coolboys Entertainment, Baconstrap, Joms De Mesa, Ted Ottosson, EiraQueenofSnow, Patrick Hell, és Maria Kornatko
- TÖRDELŐ:** Sarah Lafser
- SZERKESZTŐK:** Travis D. Hill és Donny Behne
- JÁTÉKTESZTELŐK:** Shane Myerscough, Steven Russel, Lucas Russel, Alex Schmidt, Matt Goldrick, Alex Goldsmith, Heather Galer, Alyssa Ohlman, Jared Macke, Allison Ditmore, Matt Frazier, Dave Burk, Chad Pearson, Eric Farthing, Sean Kilgore, Mark Jordan, David DeVoss, Tyson Gajewski, Ryan Diel, Jenna Halbert, Sara Finley, Thomas Hathaway, Tim Eisner, Ben Eisner, Kristen Zephyrus, Geoff Zephyrus, James Hampton, Brian Halbert, Jason Clor, Michael Quasney, Evan Burck, és Michael Hicks
- KÜLÖN KÖSZÖNET:** Jenna Halbert és Sara Finley

