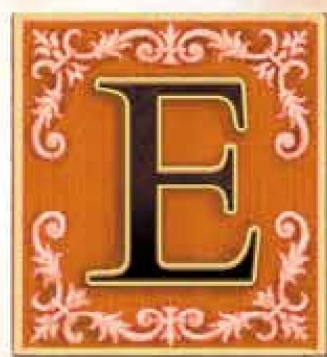


MATT LEACOCK



ERA

KÖZÉPKOR

JÁTÉKSZABÁLY





# ERA

## KÖZÉPKOR

*A Római Birodalom, az évszázadok alatt létrejött társadalmi átalakulás hanyatlik. A földesurak földeket kezdtek követelni, építeni kezdték a birtokukat, és elősegíteni a tudomány és a kultúra növekedését. Az európai kontinens jóléti mintája a gyönyörű Ibériai-félsziget volt. Spanyolország ebben a korszakban építette a világ legszebb katedrálisait. A tudomány fejlődésével egy időben, a kolostorok és az ispotályok együtt fáradoztak a betegek és a szegények segítésén. Földesúrként, soha nem lesz alkalmasabb idő arra, mint most, hogy növeld a nagynevű birtokod és hírneved.*

*Az Era: Medieval Age játékban földesúrként versenyeztek a birtokaitok kiépítésében. Középkori városokat fejlesztetek, amik rendkívül részletes épületekkel és építményekkel vannak tele. Új épületekkel újabb dobókockát szerezhettek, hogy növeljétek a készletet. A kihívás, hogy hová építkezzetek – a város falai mögé, hogy biztonságba tudhassátok az épületet, vagy a vidék veszélyes terepére, ahol több hely van a növekedésre. Fel fogjátok fedezni, hogy egyik játék sem lesz ugyanaz!*





# JÁTÉKTARTOZÉKOK

## SZERKEZETEK

### 71 ÉPÜLET



8 vártorony



18 hosszúház



16 farm



5 templom



3 kolostor



2 katedrális



5 sorház



3 városháza



3 piac



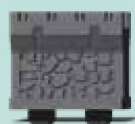
3 ispotály



3 fűrésztelep



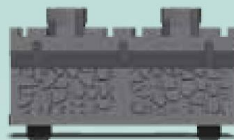
2 egyetem



3 kettő hosszúságú fal



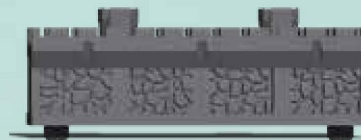
4 három hosszúságú fal



18 négy hosszúságú fal



4 öt hosszúságú fal



3 hat hosszúságú fal



27 felperzselt terület

## 36 DOBÓKOCKA



5 kék (polgár)



5 fehér (papság)

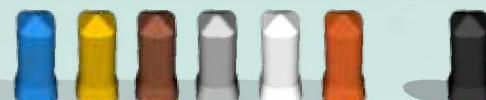


5 szürke (nemes)



5 sárga (földműves)

## 25 CÖLÖP



(6 cölöp minden játékosnak)

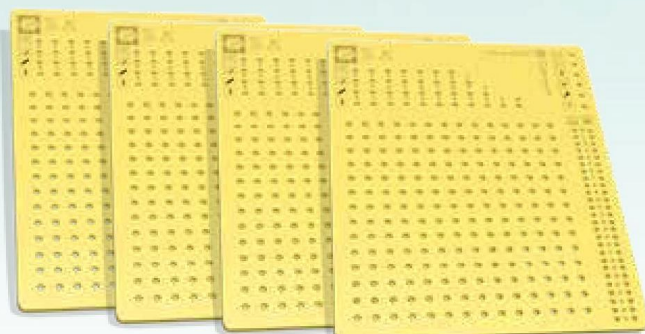
(kezdőjátékos)

## 5 CÉLKÖVETŐ



(Az egyik oldalán egy X betű van.)

## 4 JÁTÉKOSTÁBLA



## 1 PONTOZÓTÖMB



## 4 PARAVÁN





# ELŐKÉSZÍTÉS

- 1** Válogasd szét az épületeket típusaik, a falakat a hosszúságuk, a dobókockákat a színük alapján, majd ezeket rendezd külön kupacokba, kialakítva a készletet. Két játékos esetében, tegyél vissza a játék dobozába mindegyik épülettípusból és a dobókockák mindegyik színéből egyet.

Tedd a célkövetők adott számát a készlet mellé, az üres oldalukkal felfelé.

- 4 játékos esetében, használjátok mind az 5 jelölőt.
- 2 vagy 3 játékos esetében, 3 célkövetőt használjatok. (A maradékot tedd vissza a játék dobozába.)

- 2** Vegyetek magatokhoz 1 játékos táblát, 1 paravánt és 6 cölöp-kollekciót, amiket a következők szerint kell beállítani:

- 0 árucikk
- 1 kő
- 2 fa
- 3 élelem

- 0 kultúra
- 0 katasztrófa

- 3** Mindenki vegyen el 3 sárga (földműves) és 1 szürke dobókockát (nemes).

- 4** Vegyetek el 1 vártornyot, amit helyezzetek pontosan a birtokok középre.

- 5** Mindenki vegye el az alábbi építményeket:
- 3 hosszúház
  - 1 farm
  - 3 fal (mindegyik 4 egység hosszú)

- 6** A játékosok számától függően, mindenki vegyen el egy adott számú felperzselt területet:
- 4 játékos esetében nincs egy sem.
  - 3 játékos esetében, mindenki 1 felperzselt területet vesz el.
  - 2 játékos esetében, mindenki 2 felperzselt területet vesz el.

- 7** Ezután, egyszerre és egymás előtt titkosan tervezzétek meg a paravánok mögött a birtokaitokat, helyezzétek le a játékos táblákra a farmot, a falakat, a házakat és a felperzselt területeket, ahogy nektek tetszik. Amikor mindenki készen áll, fedjétek fel a birtokotokat.

- 8** Mindannyian dobjatok a szürke dobókockákkal. Aki a legmagasabb számú kártyát dobta, az lesz a kezdőjátékos és vegye magához a fekete cölöpjelölőt. A kezdőjátékos ezt a jelölőt állítsa fel a játékos táblájára (dobj) pontjára.

*Példa egy 3 fős játékra.*



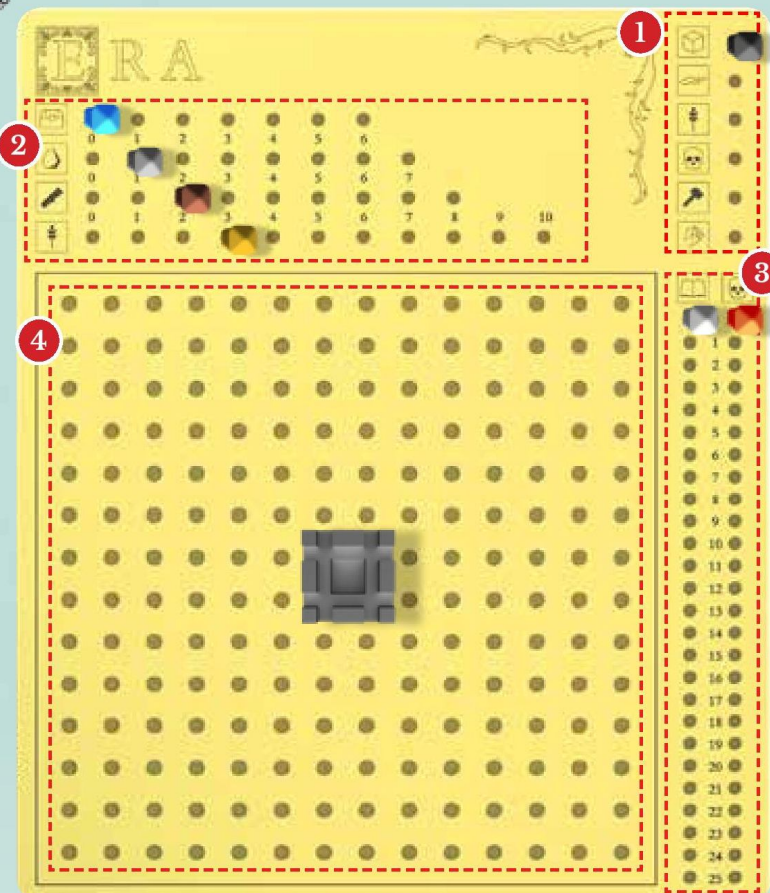
## A JÁTÉK CÉLJA

Az ERA: Medieval Age játékban a játékosok dobókockáik dobásával gyűjtik össze az erőforrásaikat, hogy felépítsék a lehető legbiztonságosabb, a leggazdagabb és a legcsodálatosabb középkori várost, amire képesek. Az a játékos, aki a legtöbb pontot gyűjti össze, megnyeri a játékot!

## JÁTÉKOSTÁBLA

A játékosok táblái négy részből állnak:

- 1 Lépéssáv:**  
A kezdőjátékos itt követi nyomon a fekete cölöppel az adott kör lépéseit.
- 2 Erőforrássáv:**  
Itt a játékosok összegyűjtik és elköltik az erőforrásaikat (árucikk , kő , fa  és élelem ) , hogy ellássák a dobókockáikat és építkezzenek.
- 3 Kultúra- és katasztrófasáv:**  
Ez az a hely, ahol a játékosok kultúra- és katasztrófa pontokat szereznek.
- 4 A birtok:**  
Ide kerül az összes építmény, amit a játékos felépít.



## LÉPÉSEK

A játékot 6 lépésből álló körök sorozatán át fogjátok játszani.

Minden egyes lépést mindenkinek végre kell hajtania, mielőtt a kezdőjátékos bejelenti a következő lépést és lefelé mozgatja a fekete cölöppelölőt.

Az első, a „Dobj” lépést mindenkinek egyszerre kell elvégezni, majd minden más lépés az óramutató járásával egyező irányba halad a játékosok között, kezdve a kezdőjátékosal.



### 1. DOBJ

Mindenki egyszerre dobja az összes dobókockáját.



### 2. BEGYŰJTÉS

Add hozzá a dobókockán ábrázolt kultúra- és erőforrásokat.



### 3. ELLÁTÁS

Minden dobókocka esetében vonj le 1 élelmet.



### 4. KATASZTRÓFÁK

Ha a dobókockán koponya van, katasztrófa történik.



### 5. ÉPÍTKEZÉS

A birtokod növekedése érdekében építs falakat és épületeket.



### 6. KÉNYSZERÍTÉS

Követelj erőforrásokat a gyengébb ellenfeleidtől.

**Megjegyzés:** A gyakorlottabb játékosok a „2. BEGYŰJTÉS” és a „3. ELLÁTÁS” lépést akár egyszerre is végrehajthatják.

Amikor mindenki befejezte az aktuális lépést, folytassa a következő lépéssel egészen addig, amíg a kör véget nem ér (a 6. KÉNYSZERÍTÉS után).

A kör végén ellenőrizték le, hogy véget ért-e a játék?

A játék akkor fejeződik be, amikor egy bizonyos számú épületben elfogy a készlet: 4 játékosnál 5 épülettípus, 2 vagy 3 játékosnál 3 épülettípus. Egyébként, a következő körben a kezdőjátékos balján ülő játékos lesz a kezdőjátékos.



# JÁTÉKMENET



## 1. DOBJ

A dobókocka erőforrásokat és kultúrát biztosít, építkezni hagy, valamint más különleges akciókat és képességeket ad neked (nézd meg a Függelékben az összes dobókocka lehetséges eredményeit).

Ebben a lépésben mindannyian egyszerre dobtok a paraván mögött az összes dobókockával. Ez lesz az első dobásotok.

Mindenkinek félre kell tennie (paravánja mögé) minden olyan dobókockát, ami koponyát ábrázol. A koponyát ábrázoló dobókocka általában nem újradobható.

Most másodszorra is dobhattok, tetszés szerint minden olyan dobókockát, ami nem koponyát mutat.

A második dobás után is tegyétek félre a paravánatok mögé az összes olyan kockát, amelynek az eredménye koponya (hozzáadva az első dobásban keletkezett koponyák mellé).

Ezután következik a harmadik, egyben az utolsó dobás is, tetszőleges számú dobókockával, amik nem koponyát ábrázolnak. Azokat a dobókockákat is újradobhatjátok, amit az első dobás után raktatok félre, hacsak nem koponya van rajta.

Miután mindenki elvégezte a háromszori kockadobását, emeljétek fel a paravánokat, felfedve ezzel az eredményeteket.



**Megjegyzés:** A fehér kocka, amely tollat ábrázol, most a többi játékos előtt játékosrendben **nyíltan** újradobható. Ez megtehető önmagában, vagy tetszés szerint a játékos egy másik dobókockájával együtt, akár olyannal is, amely koponyát ábrázol.



## 2. BEGYŰJTÉS

A játékosabládon a megfelelő kis cölöpök mozgatásával, add hozzá a dobókockákon ábrázolt árucikket , követ , fát , élelmet és kultúrát .

**Megjegyzés:** A kultúrát csak a fehér és a kék dobókockán keresztül lehet megszerezni. A dobókocka koponyái nem adódnak hozzá a játékos katasztrófasávjához.

Ezt követően, minden farmod után (egy farmmal kezdesz) adj 1 élelmet az élelemsávodhoz. Minden fűrészteleped után, amely birtokodon van, adj 2 fát az erőforrassávodhoz.

Amennyiben nincs több hely az erőforrassávodon az új erőforrások számára, akkor azok elvesznek.

**Kivétel:** Amikor a kultúrasávodon elfogyna a hely, akkor rögzítsd a pontozólapra a „+25-ös” értéket a neved alatt és állítsd vissza a kis cölöpjelölőd a nulla értékre, onnan folytatva kultúrapontok gyűjtését.

**Például:** Kati 1 árucikkkel , 0 követ , 7 fával és 2 élelemmel kezdte a körét. Dobott a kockáival és ezt az eredményt kapta:



Nincs erőforrás.



+1 fa



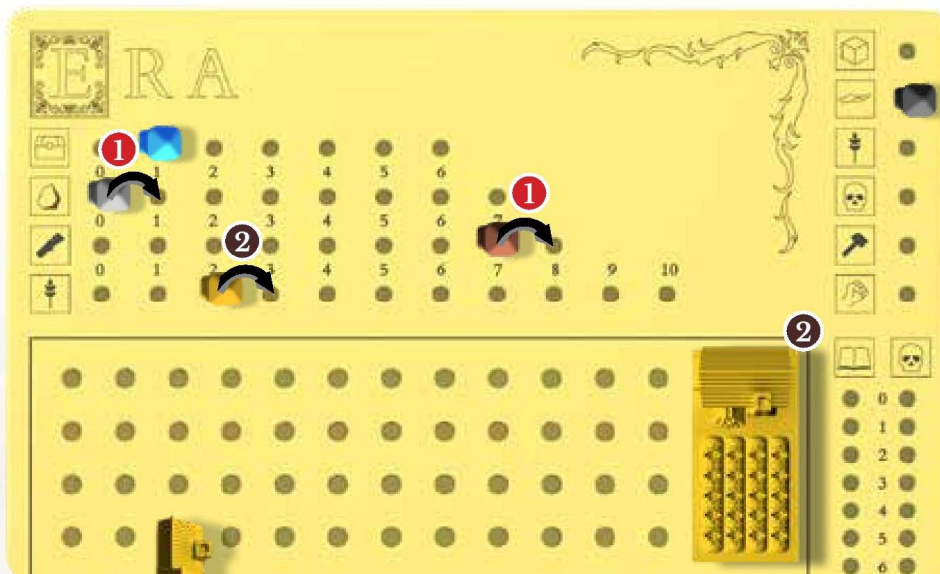
+1 fa



+2 élelem vagy +1 kő

**1** A kő-sáv-jelölőjét 1-re, a fa-sáv-jelölőjét a 8-ra helyezi (elveszít egy 1 fát, mert az erőforrassáv nem tud 8-nál több erőforrást tartani).

**2** A farmja után kap 1 élelmet .







### 3. ELLÁTÁS

Ebben a lépésben a lakosaitokat látjátok el élelemmel. Minden dobókockád esetében csökkentsd 1 élelemmel az élelemsávod.

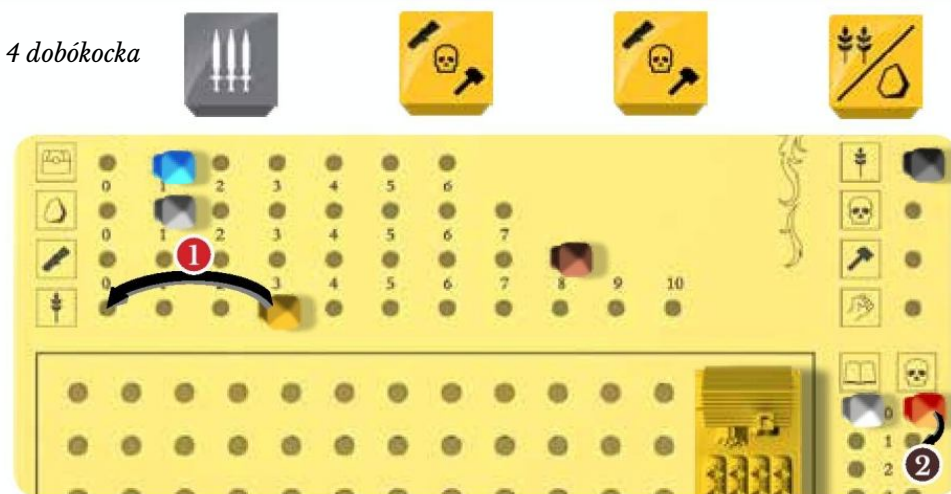
A dobókocka a lakosságot reprezentálja, akiket, ha nem tudsz élelemmel ellátni, éhezni kezdenek. Az a dobókocka, amit nem tudsz ellátni, eggyel növeli a katasztrófasávodon lévő helyzetet.



*Például: Katinak 4 dobókockája van és 3 élelme az élelemsávon.*

- ① Visszaállítja a jelölőjét nullára (0), és
- ② eggyel előrelep a katasztrófasávján.

4 dobókocka

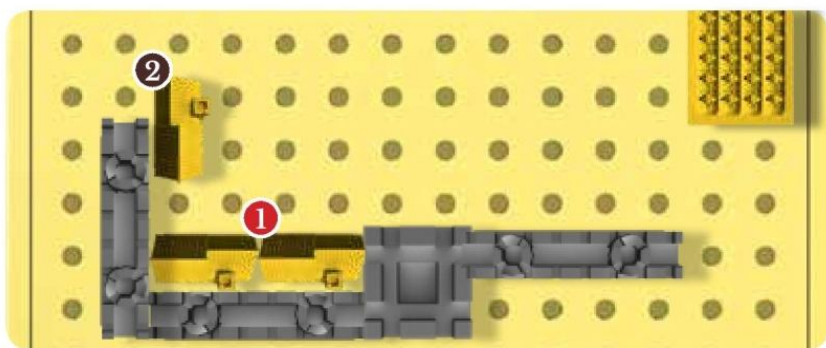


### 4. KATASZTRÓFÁK

Ha egy játékos dobókockáinak az eredménye egy vagy több koponya, az katasztrófát jelent, amelynek a leírását a **Függelékben** találjátok meg. Elsőként a kezdőjátékos hajtja végre a katasztrófájához tartozó feladatokat, majd ezután mindenki az óramutató járásával egyező irányba haladva.

**Megjegyzés:** Mindig össze kell adnod az összes koponyádat. Ebben a lépésben minden játékos legfeljebb csak egy katasztrófát okoz.

*Például: Kati 2 koponyát dobott a „Dobj” lépés alatt, ezért le kell ellenőriznie, hogy vannak-e csoportos épületei. ① Két hosszúháza élszomszédos egymással, így kettőt halad előre a katasztrófasávon. Ezek falakkal és egy vártoronnyal szomszédosak, de ennek nincs hatása. ② A harmadik hosszúháza nem szomszédos egyetlen épülettel sem, így erre nem kap katasztrófa pontot. Ha Kati a 3 hosszúházát egymással szomszédosan építette volna, akkor 3 katasztrófa pontot szerzett volna, mert minden épület csak egyszer kerül felszámolásra.*



*Ez most Eszter fordulója. Szerencsétlenségére 4 koponyát dobott, ezért az egyik épületét el kell távolítania, visszateszi a játék dobozába.*



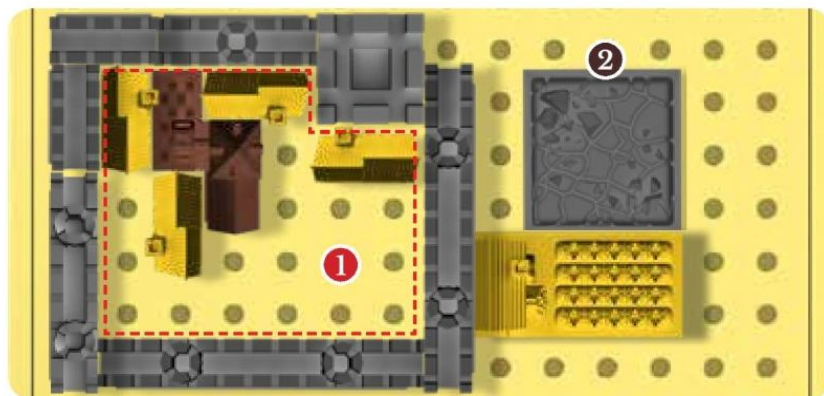
*Most Tibor következik. Egy koponyát dobott és úgy dönt, eltávolít egy erőforrást.*



*Péter örül, hogy 3 koponyát dobott. Kioszt minden egyes játékosársának egy felperzselt területet.*



*Mindenkinek le kell helyeznie a saját birtokára a felperzselt területet. ① Eszter nem tudja a fallal körülvett városba lehelyezni, mert ez a terület csak a városon kívülre helyezhető. ② Úgy dönt, hogy a farmja melletti üres helyre teszi. Ha nem lett volna elegendő hely a felperzselt területnek, akkor annyi épületet kellett volna eltávolítania a falon túl, amíg lehelyezhetővé vált volna ez a terület.*







## 5. ÉPÍTKEZÉS

Az építkezés során mindannyian falakat és épületeket építhettek a játékos-táblákon vezetett erőforrásaitok felhasználásával, hogy növeljétek a birtokaitokat. Elsőként a kezdőjátékos építkezik, majd őt követi a többi játékos óramutató járásával egyező irányba haladva.

Felépíthetsz 1 falat (bármilyen hosszúságút) vagy egy épületet minden kalapácsért , amit dobált. Csökkentsd a megfelelő erőforrassávod értékét azzal a mennyiséggel, ami szükséges egy fal vagy épület felépítéséhez, majd vedd el a készletből azt az építményt és tedd a birtokodra olyan irányba, ahogy szeretnéd (feltéve, ha illeszkedik). Ha nem áll rendelkezésedre a szükséges erőforrás, akkor nem építkezhetsz. Csak olyan falakat és épületeket építhetsz, ami rendelkezésre áll a készletben. (Az összes felépíthető építményt a Függelék ismerteti.)

Ha a készletből elvonnéd az utolsó épület típust is, fordítsatok át egy célkövetőt az „X” oldalára (a falnál nem). Ha az összes célkövető X-re fordul, azzal a játék véget ér az aktuális kör végén.



**Megjegyzés:** Egy építménytípusból többet is felépíthettek és ezek előnyei halmozódnak (pl.: 2 kolostor=2 kockakészlet; 2 egyetem=mindegyikért külön bónuszpont).

Az egymással átlósan lehelyezett falak és épületek nem szomszédosak egymással. Az egymással átlósan lehelyezett falak nem kerítenek körbe egy területet.

Az egymással átlósan lehelyezett épületek nem tekinthetők csoportos épületeknek, amikor azt kell meghatározni, hogy mely épületeket érint a betegség katasztrófája.

**Megjegyzés:** Az épületeket fallal védettnek kell tekinteni, amikor egy olyan területre épül, amely teljesen körül van véve élszomszédos falakkal és vártornyokkal. A birtok kerülete körül nincs fal. Ha falakat szeretnél oda, akkor neked kell megépíteni.



## 6. KÉNYSZERÍTÉS

A kényszerítés lépése alatt a nemesek a kardjukat csörgetik, demonstrálva a fegyvereseik általi erőt és erőforrást követelve a gyengébb ellenféltől. Elsőként a kezdőjátékos követelhet, majd őt követi a többi játékos óramutató járásával egyező irányba haladva.

A kényszerítés során egy erőforrást tudsz egy olyan ellenféltől követelni, akinek kevesebb kardja  van. Ezt az asztal körüli játékosok sorrendje szerint végezd el. Minden érintett játékosársadtól kikényszeríthetsz egy élelmet , fát , követ , vagy egy árucikket  (feltéve, ha a másik játékos rendelkezik vele az erőforrassávján). Ha egy játékosnak nincs mit adnia, vagy megtagadja a fizetést, kettőt kell lépnie a katasztrófasávján minden olyan erőforrásért, amit nem adott át.

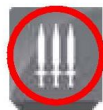
Azok a játékosok, akik pajzsot  dobta, ezen pajzsok száma egyezik vagy magasabb, mint a másik játékos kardjainak  száma, védelem alatt állnak és nem kell kifizetniük az adott követelést.

**Például:** A játékosok a következő eredményeket dobták a „Dobj” lépés alatt, amikor Kati volt a kezdőjátékos:

A kényszerítés során mindenki az alábbiak szerint jár el:

- Kati 1 erőforrást követel Esztertől (Tibornak kevesebb kardja van, de a pajzsai száma meghaladja Eszterét.)
- Eszter nem tud semmilyen erőforrást követelni.
- Ugyanígy, Tibor sem tud erőforrásokat követelni.
- Péter pedig mindenkitől 1 erőforrást tud kikényszeríteni.

Kati



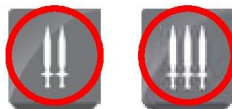
3 kard

Eszter



2 kard

Péter



5 kard

Tibor



2 kard és 4 pajzs

### Haladás a katasztrófasávon

Amikor a cölöpjelölő mozgatasakor elfogyna a sávon  a hely, akkor rögzítsd a pontozólapon a „+25-ös” értéket a neved alatt és állítsd vissza a sávon  a jelölő a nulla értékre, folytatva onnan katasztrófa pontok gyűjtését. (A megszerzett katasztrófa pontoknak nincs felső határa.)



# JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

## A KÖR VÉGE

**Fontos:** Ellenőrizték le, hogy a megfelelő dobókocka van-e előttek most!

Ha olyan épületeket építettél, amik dobókockával rendelkeznek (pl. vártornyok, hosszúházak, sorházak és templom), akkor vedd el most az összes hozzá kapcsolódó kockát. Ha ezekből bármilyen épületet el kellett távolítanod a játékból (pl. egy katasztrófa esetén), akkor a megfelelő dobókockát is tedd vissza most a játék dobozába.

Ha most az összes célkövető egy „X-et” ábrázol, a játék befejeződött és kövessétek a játék végi szabályokat. Egyéb esetben, akinél jelenleg a kezdőjátékos jelölő van, azt a bal oldalán ülő játékosnak adja át. Az új kezdőjátékos állítsa fel a jelölőt a játékosátlája megfelelő helyére (Dobj), hogy ezzel kövesse az új játékkört, majd folytassátok a játékot egészen a játék végéig.

## A JÁTÉK GYŐZTESE

Hasonlítsátok össze a végső pontszámaitokat. A nyertes a legtöbb pontszámmal rendelkező játékos! Döntetlen esetén a győztes az lesz, akinek a legtöbb árucikke maradt meg. Ha továbbra is döntetlen áll fenn, először ellenőrizték le a kő, majd a fa, és végül az élelem maradékot ebben a sorrendben. Ha a játékosok között még mindig azonos számú a maradék erőforrás, akkor osztoznak a győzelmen.

## A JÁTÉK VÉGE

A pontszámaitokat vezessétek fel a pontozólapra:

**Épületek:** A birtokod minden épületéért pontot szerzel. A fallal körülvett épületek dupla pontot érnek.

**Bónuszpontok:** Pontot kapsz a birtokodon lévő bármilyen piacért, városházáért és katedrálisért.

**Kultúra:** 1 pontot kapsz minden egyes kultúráért a kultúrasávodon. Az a játékos (döntetlen esetén, játékosok), akinek a legtöbb kultúrapontja van (legalább 1 játékosnak), további bónuszpontot szerez.

**Fallal körülvett terület:** A legnagyobb fallal körülvett területtel (belső mezők száma) rendelkező játékos (döntetlen esetén, játékosok) bónuszpontot kap. Ha egynél több fallal körülvett területtel rendelkezel, add össze a területüket. Az épületek (kivéve a vártornyok) által elfoglalt mezőket, amiket a falak teljesen körbezárnak (élszomszédosan), a legnagyobb fallal körülvett mezők számába kell számítani.

A felperzselt területek által elfoglalt mezőket nem lehet beleszámítani a legnagyobb fallal körülvett területek közé.

**Katasztrófák:** Vonj le 1 pontot az összes pontszámodból a katasztrófasáv minden koponyájáért.

### Példa a pontozásra

Kati az alábbiak szerint pontozza magát:

Először, megszerzi a birtoka épülettípusai után járó pontokat. Megduplázza a fallal körülvett épületekért kapott pontokat.

1 A vártornyaival kezd és megszerez 3x2=6 pontot, mert a vártornyok fallal körülvett épületek, amelyek mindig 2 pontot érnek. A hosszúházakért 4x2=8 pontot kap. (A pontjai megduplázódnak, mert mindegyik épület fallal van körülvéve.)

A sorházakért összesen 3 pontot kap (1x2=2 pont a fallal körülvett, és 1x1=1 pont a fallal nem körülvett sorházért).

Majd kiszámolja a többi épülete után járó pontokat is.

| Pontok      | Kati |
|-------------|------|
| Vártorony   | 6    |
| Hosszúház   | 8    |
| Sorház      | 3    |
| Templom     | 2    |
| Farm        | 2    |
| Fűrésztelep | 4    |
| Ispotály    | –    |
| Kolostor    | 4    |
| Piac        | 2    |
| Városháza   | –    |
| Egyetem     | –    |
| Katedrális  | 10   |

2 Ezután megszerzi a piacért járó teljes bónuszpont jutalmát, mert annak mind a 8 élszomszédos mezője üres.

|              |   |
|--------------|---|
| Piac bónusza | 8 |
|--------------|---|

3 Nem kap semmilyen városház vagy egyetem után járó bónuszpontot, mert nem rendelkezik egyik épülettel sem.

|                  |   |
|------------------|---|
| Városház bónusza | – |
| Egyetem bónusza  | – |

4 Van egy katedrálisa és ezért 10 bónuszpontot szerez a 10 dobókockájáért.

Kati dobókockái



Katedrális bónusza 10

Megjegyzés: A fallal körülvett épületek bónuszpontjai nem duplázódnak meg.

5 A kultúrasávon álló cölöppelölőjének helyezte alapján 4 pontot kap. Mivel egy másik játékosnak több kultúrapontja van, ezért nem Kati szerzi meg a bónuszjutalmat.

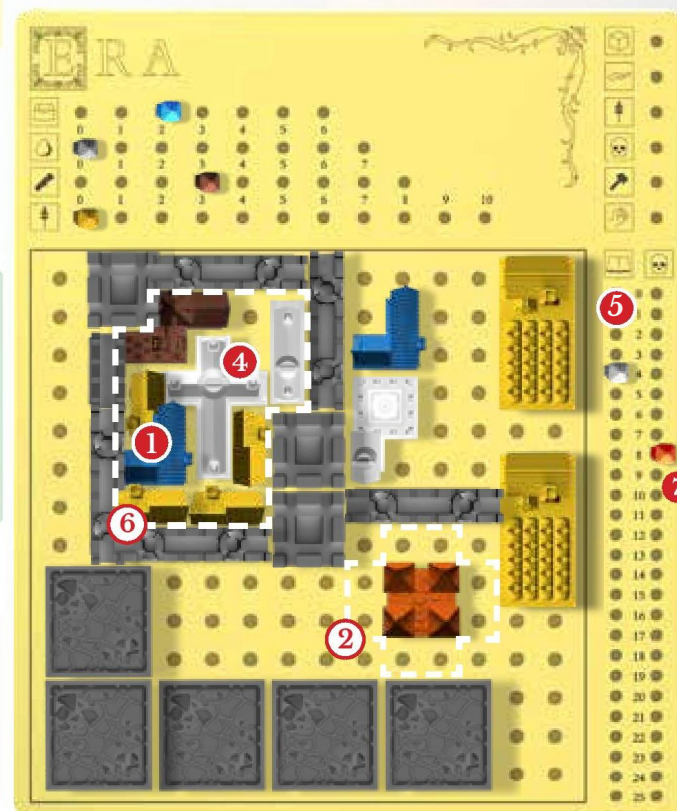
|                 |   |
|-----------------|---|
| Kultúra         | 4 |
| Legtöbb kultúra | – |

6 A leghosszabb fallal körülvett terület tekintetében egy másik játékosal döntetlenre áll (26 mezővel). Mindketten megszerzik a 10 bónuszpontot.

|                         |    |
|-------------------------|----|
| Legnagyobb falú terület | 10 |
|-------------------------|----|

7 Végül, levonja a 8 katasztrófapontot és ezzel Kati végső pontszáma 65 lesz.

|                      |    |
|----------------------|----|
| Osszes pontszám      | 73 |
| Katasztrófapontok    | -8 |
| Megszerzett pontszám | 65 |





A szóló játékváltozat 8 körön keresztül tart és próbáld meg ez idő alatt, minél magasabb pontszámot elérni.

**Tipp:** A játékkörök számát vezesd egy használaton kívüli játékos tábla fasávján. Tegyél egy extra cölöpjelölőt a 8. lyukba és haladj visszafelé minden kör után. Amikor a sáv utolsó helyére érkezik a jelölő, tudni fogod, hogy ez a 8. kör és a játék befejeződik.

## ELŐKÉSZÍTÉS

Tegyél vissza a játék dobozába 1 hosszúházat, 2 vártornyot és rakd vissza az összes célkövetőt. Az összes többi, megmaradt szerkezetet használni fogod a játékban. Építsd fel a kezdő birtokod, mint ahogy a többjátékos változatban, de a 3 felperzselt területtel kezdj.

Az alapjáték minden szabálya, az alábbi módosításokkal érvényes:

## JÁTÉKMENET

A legtöbb esetben a játékmenet ugyanaz, azzal a különbséggel, hogy egy képzeletbeli játékosnak 3 dobókockával dobsz, - akit hívunk Fülöpnek - az árulás és a támadás katasztrófája, amit a kocka mutat, rád lesz hatással (az ellenfeled helyett).

### DOBJ

A dobókockáid dobásai után (legfeljebb háromszor), Fülöpnek is dobj a 2 szürke és 1 sárga dobókockával. Minden dobáslépés végén csak egyszer dobd azokat a kockákat (de mielőtt végrehajtanád a toll eredményed), majd tedd félre a kényszerítés lépéséig.

### KATASZTRÓFÁK

A többjátékos változattal ellentétben, amikor az árulás vagy a támadás katasztrófája bekövetkezik, az ellenfeled helyett a hatást te szenveded el. (Fülöp dobókockáin látható koponyák nem érintenek téged és nem is számítanak.)

### ÉPÍTKEZÉS

A játék összes dobókockája elérhető (a megfelelő szerkezetek felépítésén keresztül), azok kivételével, amiket az előkészítés során vissza kellett tenned a játék dobozába.

### KÉNYSZERÍTÉS

Hasonlítsd össze a dobott kardok és pajzsok számát Fülöp dobókockáinak eredményével.

A legtöbb karddal rendelkező „játékos” a szokásos módon, 1 erőforrást vehet el a másiktól. (Fülöp elvesztett erőforrásai a te játékos táblád erőforrassávjáról lesznek eltávolítva.) Fülöp kényszerítésekor, válassz az erőforrások közül, amiket a dobókockái ábrázolnak. (Ha a kocka nem mutat egy erőforrást sem, akkor nem kapsz semmit.) Amikor Fülöp vesz el tőled erőforrást, először az legyen árucikk, majd kő, ezután fa és végül élelem. Ha nem tudsz neki erőforrást adni, vagy nem akarsz, lépj előre kettőt a katasztrófasávodon.

## JÁTÉK VÉGE

A 8. kör végén számold ki a pontszámod és hasonlítsd össze az alábbi táblázattal.

Figyeld arra, hogy megszerezted-e a legtöbb kultúrabónusz jutalmát (legalább 1 kultúrádnak lennie kell), vagy a legnagyobb fallal körülvett területet a birtokodon (ha van zárt terület).

Milyen rangod lett?

Próbáld meg növelni minden egyes játék alkalmával a pontszámod.

| Pontok | Szint     | Megjegyzés                                           |
|--------|-----------|------------------------------------------------------|
| < 45   | Jobbágy   | Ez egy silány eredmény. Folytasd a földművelést.     |
| 45-64  | Földműves | Jó kezdet. Legalább szabad vagy.                     |
| 65-79  | Kereskedő | Jó üzlet. Be tudod cserélni valami jobbra?           |
| 80-89  | Lovag     | Kiváló torna. A következő lovagi tornán jobb leszel? |
| 90-94  | Nemes     | Fenséges előadás!                                    |
| 95-99  | Uralkodó  | Ez egy királyi teljesítmény!                         |
| 100+   | Pápa      | Úgy néz ki, áldottak voltak a dobókockáid.           |

## KÉSZÍTŐK

|                    |                                                                        |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------|
| Játéktervező:      | Matt Leacock                                                           |
| Producer:          | Sophie Gravel                                                          |
| Fejlesztés:        | Peter Eggert, Katja Volk, André Bierth, Martin Bouchard, Moritz Thiele |
| Művészeti vezető:  | Sophie Gravel                                                          |
| Illusztráció:      | Chris Quilliams                                                        |
| Grafikai tervezés: | Danik Renaud, Stéphane Vachon, Maryse Hébert-Lemire                    |
| Szerkesztés:       | André Bierth                                                           |
| 3D Modellezés:     | Walfred Candiales                                                      |

Fejlesztésével:



www.eggertspiele.com  
info@eggertspiele.com

©2019 Plan B Games Europe GmbH  
Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg,  
Germany

Eggertspiele is a brand of  
Plan B Games Europe GmbH.

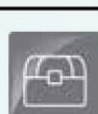
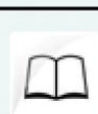
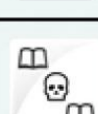
A termék egyetlen részét sem szabad  
külön engedély nélkül reprodukálni.

Őrizd meg ezt az információt.

Made in China.



## DOBÓKOCKA

| Földműves                                                                           | Hatás                                                                                       | Polgár                                                                              | Hatás                                                                                         | Nemes                                                                                 | Hatás                                                                            | Papság                                                                                | Hatás                                                                                                                                                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | Gyűjts össze 3 élelmet.                                                                     |    | Gyűjts össze 2 árucikket.                                                                     |    | Adj 4-et a védelmedhez.                                                          |    | Gyűjts össze 2 élelmet.                                                                                                                                 |
|    | Gyűjts össze 3 fát.                                                                         |    | Gyűjts össze 1 árucikket.                                                                     |    | Adj 1-et az erődhöz.                                                             |    | Gyűjts össze 1 követ vagy 2 fát.                                                                                                                        |
|    | Gyűjts össze 2 követ.                                                                       |    | Gyűjts össze 2 követ.                                                                         |    | Adj 2-öt az erődhöz.                                                             |    | A tollat ábrázoló dobókockát újradozhatod a harmadik dobás után, tetszés szerint akár egy másik kockával együtt, egy olyannal is, ami koponyát ábrázol. |
|    | Gyűjts össze 2 fát vagy 1 követ.                                                            |    | Gyűjts be 1 kultúrát.                                                                         |    | Adj 3-at az erődhöz.                                                             |    | Addig folytathatod ezt, amíg tollas eredményt kapsz.                                                                                                    |
|    | Építs legfeljebb kétszer.                                                                   |    | Építs legfeljebb kétszer.                                                                     |    | Gyűjts össze 1 árucikket.                                                        |    | Gyűjts be 1 kultúrát.                                                                                                                                   |
|  | Gyűjts össze 1 fát és építs egyszer; a katasztrófa meghatározásakor adj hozzá egy koponyát. |  | Gyűjts össze 1 követ és építs egyszer; a katasztrófa meghatározásakor adj hozzá egy koponyát. |  | Gyűjts össze 2 árucikket; a katasztrófa meghatározásakor adj hozzá egy koponyát. |  | Gyűjts össze 2 kultúrát; a katasztrófa meghatározásakor adj hozzá egy koponyát.                                                                         |

## KATASZTRÓFÁK

| Esemény                                                                             | Eredmény  | Hatás                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Útonállók | Haladj előre egyet a katasztrófasávodon, vagy távolíts el 1 erőforrást a játékosabládról.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|  | Betegség  | Haladj előre egyet a katasztrófasávodon minden csoportos épület esetében. Egy épület akkor nevezhető csoportosnak, ha az egy másik épület szomszédságában van. Azok az épületek nem csoportosak, amelyek átlósak egymással vagy falakkal vannak elválasztva. <ul style="list-style-type: none"> <li>Az ispotályok és az ispotály melletti épületek nem számítanak csoportosnak.</li> <li>A vártorony soha nem tartozik a csoportos épületek közé, mivel körülöttük egy fal lesz.</li> </ul>                                                                                                                                       |
|  | Árulás    | A készletből adj egy felperzselt területet minden ellenfelednek, amit a birtokukhoz kell adniuk. Ha a készletben nincs felperzselt terület, akkor ennek nincs hatása. A felperzselt területeket a fallal körülvett térségen kívül kell elhelyezni. Ha a birtokon nincs olyan mező, ahova ezt a felperzselt területet lehelyezzék, akkor épületeket kell eltávolítani (soha nem falakat és vártornyokat), amíg lehelyezhetővé válik. Minden ilyen eltávolított épület visszakerül a játék dobozába. Ha nincs elég hely a fallal körülvett térségen (térségeken) kívül, akkor ezt a felperzselt területet nem szükséges lehelyezni. |
|  | Tűz       | Távolíts el egy épületet a birtokodról és tedd vissza a játék dobozába.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|  | Támadás   | Minden ellenfelednek el kell távolítania egy választott fal nélküli épületet, amit tegyen vissza a játék dobozába. A fallal körülvett épületeket nem lehet eltávolítani. Ha az adott játékosnak az összes épülete fallal van körülvéve, akkor a támadásnak nincs hatása a játékosra nézve.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|  | Lázadás   | Távolítsd el az összes árucikket  a játékosabládról.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |

A dobókocka koponyái nem adnak katasztrófa pontokat. Ezeket csak a katasztrófák meghatározására használjátok, hogy miket szükséges végrehajtani.



# FALAK ÉS ÉPÜLETEK

| Építmény                         | Alakzat | Költség | Pontok | Hatás                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------------------------------|---------|---------|--------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Fal<br>(bármilyen<br>hosszúságú) |         | 1       | 0      | Fallal körülvett épületek: <ul style="list-style-type: none"><li>Nem árthatnak neki a támadások vagy a felperzselések (a tűz elpusztíthatja).</li><li>A játék végére az értéke duplázódik (a bónuszpontok nem duplázódnak).</li><li>A játék végén 10 bónuszpontot kap az a játékos (döntetlen esetén, játékosok), aki a legnagyobb területű fallal rendelkezik.</li></ul> |
| Vártorony                        |         | 3       | 1      | Tegyél 1 nemes dobókockát  a dobókocka készletedhez.<br><b>A vártornyok különleges szerkezetek. Ezekre az épületekre falként tekintünk,</b> ezért a vártornyok védettek a felperzselés, a betegség és támadások ellen. Mivel fallal körülvett épület, pontozáskor duplázd meg a pontszámait.                                                                              |
| Hosszúház                        |         | 2       | 1      | Tegyél 1 földműves dobókockát  a dobókocka készletedhez.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Sorház                           |         | 2       | 1      | Tegyél 1 polgár dobókockát  a dobókocka készletedhez.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Templom                          |         | 1  1  1 | 1      | Tegyél 1 papság dobókockát  a dobókocka készletedhez.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| Farm                             |         | 1       | 1      | Minden körben a begyűjtés során további 1 élelmet  biztosít.                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Fűrésztelep                      |         | 3       | 2      | Minden körben a begyűjtés során további 2 fát  biztosít.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Ispotály                         |         | 6  1    | 3      | Az ispotályokkal élszomszédos ispotályok és épületek nem számítanak csoportos épületeknek, amikor a betegséghez kapcsolódó feladatokat végre kell hajtani.                                                                                                                                                                                                                |
| Kolostor                         |         | 4  2  1 | 4      | Változtasd meg az első dobás után egy dobókockád eredményét egy tetszés szerinti eredményre, amely akár lehet koponyát ábrázoló dobókocka is. Az így korábban megváltoztatott eredményt a harmadik dobásnál újra-dobhatod, de az eredményen már nem tudsz változtatni.                                                                                                    |
| Piac                             |         | 1  4    | 2      | A játék végén a piaccal élszomszédos minden üres mezőért 1 bónuszpontot kapsz (legfeljebb 8 pontot).                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Városháza                        |         | 5  2    | 3      | A játék végén 1 bónuszpontot kapsz minden egyes árucikkre  , kőre  , fára  és élelemre  , amely a játékos tábládon maradt.                                                                                                                                                                                                                                                |
| Egyetem                          |         | 3  3  3 | 4      | A játék végén 1 bónuszpontot kapsz minden egyes kultúráért  , amit a kultúrasávod jelöl.                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Katedrális                       |         | 2  4  6 | 5      | A játék végén 1 bónuszpontot kapsz minden egyes dobókockádért.                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

Egy épülettípusból többet is építhetsz és minden épület külön előnyt biztosít.  
Egy másik épület kedvéért, nem bonthatsz le szerkezeteket, hogy megtisztítsd miatta a mezőt.