

Richard

OROSZLÁNSZÍVŰ



SZABÁLYKÖNYV

A 12. század végi Angliában vagyunk, és az ország megosztott. I. Richárd király, akit széles körben Oroszlánszívű Richárdként ismernek, a Szentföldön vezeti a Harmadik keresztes hadjáratot Szaladin erői ellen. Isten és Anglia dicsőségéért háborúzik. Azonban amíg ő külföldön harcol, otthonát veszély fenyegeti. Földnélküli János, II. Henrik fiatalabb fia, és egyben Richárd öccse ül a trónon, és királyként irányít. A szövetségesei, leginkább Nottingham bírása, ellenállást szítanak szerte az országban, és azon dolgoznak, hogy Richárd ne térjen vissza. Azonban a Vidám cimborák bandája ellenszegül ennek a trónbitorlásnak, Richárdot kiáltják ki Anglia jogos királyának; és a végsőkig támogatják.

Minden játékos olyan karaktert alakít, aki vagy Oroszlánszívű Richárd, vagy János király oldalán áll. Bejárod Angliát, hogy az ügyed mellé állítsd az embereket, és nevet szerezz magadnak. Végig a szövetséges frakcióddal dolgozol, de ne felejtse – amikor a keresztes hadjárat véget ér, és a királyt megkoronázzák, csak egyikőtök lesz kiválasztva a bátorságáért, tekintélyéért és hűségéért.

Mindenki üdvözlje Anglia jogos királyát!



... Tartalomjegyzék ...

BEVEZETÉS	2
CÉL	3
JÁTÉKELEMEK	4
ALAPFOGALMAK	6
+ ANGLIA-TÁBLA	6
+ KERESZTESHADJÁRAT-TÁBLA	7
+ KÁRTYÁK	8
+ TALONTÁBLA	9
+ KARAKTERIRÁNYÍTÓ TÁBLA.....	9
+ VÁSÁRLÁSTÁBLA.....	9
ELŐKÉSZÜLETEK.....	10
+ TÁBLÁK ELŐKÉSZÍTÉSE.....	10
+ KARAKTEREK ELŐKÉSZÍTÉSE	10
+ KÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE.....	10
+ BEFEJEZŐ LÉPÉSEK	11
+ ELŐKÉSZÜLETEK ÁBRA	11
A JÁTÉK FÁZISAI	12
+ 1. EGY ESEMÉNYKÁRTYA FELCSAPÁSA & SEM- LEGES TÁMOGATÁSRÓL DÖNT	12
+ 2. UTAZÁS ÉS TALÁLKOZÁS.....	12
+ TALÁLKOZÁS	13
+ 3. VÁSÁRLÁS.....	13
+ 4. HOZZÁJÁRULÁS A HADJÁRATHOZ.....	14
+ 5. A KERESZTES HADJÁRAT KIMENETELE....	14
+ 6. AZ ESEMÉNYKÁRTYA VÉGREHAJTÁSA	15
+ 7. JÁTÉKVÉGE-FELTÉTELEK ELLENŐRZÉSE....	15
A JÁTÉK GYŐZTESE.....	16
+ A PRESZTÍZSPONTOK ÖSSZEADÁSA	17
FÜGGELÉK: HELYSZÍNAKCIÓK	18
FORDULÓÖSSZEGZŐ	20

... Cél ...

Az Oroszlánszívű Richárd társasjátékban karaktereket személyesítenek meg vagy Richárd király, vagy a testvére, Földnélküli János oldalán. A játék során be fogjátok utazni egész Angliát, hogy a frakciótok javára befolyásoljátok a folyamatban lévő keresztes háborút, és presztízspontokat gyűjtsetek magatoknak. Szükségszerűen együtt kell működnöd frakciód többi játékosával azért, hogy a te királyod léphessen a trónra! A győzelemhez nem csak a legtöbb presztízspontot kell összegyűjteni, hanem Richárd szentföldi keresztes hadjáratának a végén a győztes frakció tagjai közé kell tartozni. De vigyázz! Lehet, hogy egy semleges karakter tartozik hozzád, aki sem Richárdot, sem Jánost nem támogatja, hanem ehelyett a keresztes háborúban a személyes céljait követi. A frakciótól függetlenül a játék végén csak egy játékos lehet majd győztes.



... Játékelemek ...



MARIAN
KISASSZONY

ROBIN HOOD

LITTLE JOHN

TUCK BARÁT

ELY
PÜSPÖKE

IZABELLA

JÁNOS
HERCEG

NOTTINGHAM
BÍRÁJA



MARIE,
FRANCIA HERCEGNŐ

LEOPOLD

KERESKEDŐ

ZSOLDOS

A KIRÁLY
KINCSE

SZALADIN
SEREGE

RICHÁRD
SEREGE

A KIRÁLY
VISSZATÉRÉSE



10 KARAKTERIRÁNYÍTÓ
TÁBLA

240 BEFOLYÁSKÁRTYA
(40 PIROS KÁRTYA RICHÁRD ZÁSZLÓJÁVAL,
40 PIROS HOMOKÓRAKÁRTYA,
40 PIROS TELI KINCSESLÁDAKÁRTYA,
40 ZÖLD KÁRTYA SZALADIN ZÁSZLÓJÁVAL,
40 ZÖLD HOMOKÓRAKÁRTYA,
40 ZÖLD ÜRES KINCSESLÁDAKÁRTYA)



... Játékelemek ...



1 ANGLIA-TÁBLA

1 KERESZTESHADJÁRAT-TÁBLA



1 TALONTÁBLA



15 RENDELETKÁRTYA
(5 RICHÁRD KIRÁLY RENDELETE KÁRTYA, 5 JÁNOS KIRÁLY
RENDELETE KÁRTYA, 5 SEMLEGES RENDELET)



18 KERESZTES HADJÁRAT
ESEMÉNYE KÁRTYA



6 JÁTÉKOS SEGÉDLET



7 FRAKCIÓ-
KÉPESSÉG JELZŐ
(3 RICHÁRD,
3 JÁNOS,
1 SEMLEGES)



1 KEZDŐJÁTÉKOS-
JELZŐ



1 FORDULÓJELZŐ



60 ÉRME



55 KÉK PRESZTÍZS-
PONTJELZŐ
(1 PRESZTÍZSPONT)



18 BARNA
PRESZTÍZSPONTJELZŐ
(3 PRESZTÍZSPONT)



1 SEMLEGES
JELZŐ



6 HAJÓ-
JELZŐ



6 LÓ-
JELZŐ



... Alapfogalmak ...

ANGLIA-TÁBLA

Az Oroszlánszívű Richárd játék központi táblája egy Anglia-térkép. Itt fogják befolyásolni a játékosok karakterei a keresztes hadjárat menetét. A térképen 16 különböző helyszín van, amit út- és vízszakaszok kötnek össze. Minden helyszínnek egy egyedi akciója van, ami a játékosnak presztízspont, érmék és a kereszteshadjárat-sávot befolyásoló kártyák kombinációját nyújtja.

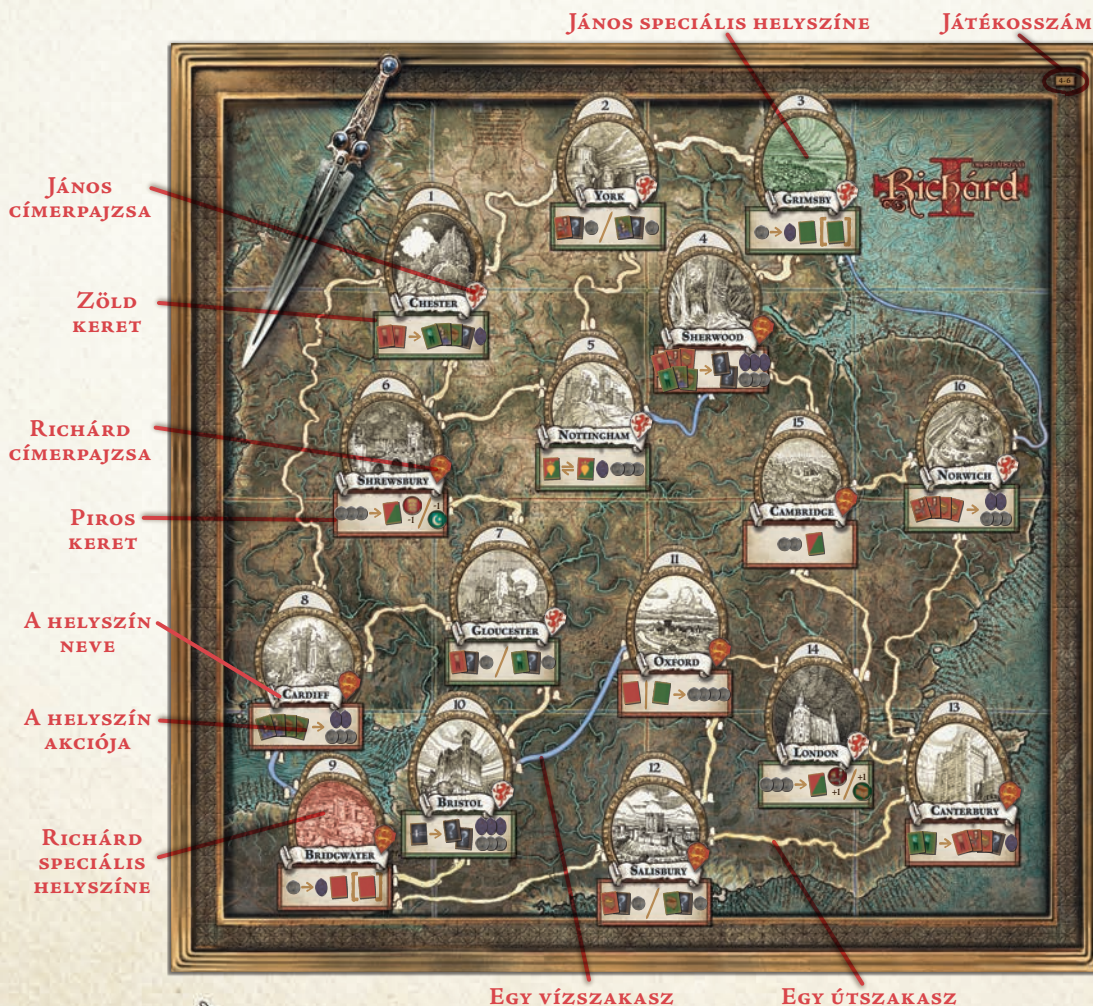
A játékos átutazhat olyan helyszíneken, ahol másik játékos áll, de nem állhat meg más játékos által foglalt helyszínen. 4 vagy több fős játék esetén a kereskedő- és a zsoldosfigurák is megjelennek az Anglia-táblán, és további bónuszokat adhatnak a játékosoknak.

A játék megkezdése előtt figyeljetelek oda arra, hogy a játéktábla a játékoszámnak megfelelő oldalával legyen felfelé.

A tábla minden helyszíne vagy Richárdot vagy Jánost támogatja. Ezt a helyszín keretének színéből és a frakciólogóból láthatjátok.

Bridgewater (piros háttérrel) csak a Richárdot támogatók aktiválhatják. **Grimsby** (zöld háttérrel) csak a Jánost támogatók aktiválhatják.

A játék során a **piros** keretes helyszínek a Richárdot támogatóknak, míg a **zöld** keretes helyszínek a Jánost támogatóknak adhatnak előnyöket.



... Alapfogalmak ...

KERESZTESHADJÁRAT-TÁBLA

Míg a játékosok Angliában menetelnek, külföldön a keresztes hadjárat tombol. A keresztes hadjárat-táblán 4 különböző sáv található, amik Richárd szent háborúja elemeinek felelnek meg: **Richárd serege**, **Szaladin serege**, **a Király visszatérése** és **a Király kincstára**. Ezeken a sávokon a mozgást a térkép egyes helyszíneinek akciója határozza meg, és a keresztes hadjárat-pakli felfedett lapjai. A játék akkor ér véget, ha 1 vagy több sáv eléri a jobb szélső kártyajeles mezőt (10., 10., 0. és 0. mező az egyes sávokon).



A TÁBLA VÁSÁRLÁS TERÜLETE

A játék során fejlesztések vásárolhatóak, amik segítik a játékos erőfeszítéseit, mint például ló, hajó és frakció képesség. A játékosok plusz kártyákat vásárolhatnak a talonból, valamint vehetnek presztízspontokat is.

A fejlesztés költsége, ami fordulóról fordulóra változik, a vásárlástáblán látható, valamint a vásárlástábla tartalmazza a fordulósávot is.

FORDULÓJELZŐ

JÁTÉKFORDULÓSÁV

VÁSÁRLÁS						
	3	3	3	3	1	1
2	3	2	3	3	1	1
3	2	2	3	3	1	1
4	2	2	2	3	1	1
5	2	2	2	3	1	2

FEJLESZTÉSI KÖLTSÉG



... Alapfogalmak ...

KÁRTYÁK

Az Oroszlánszívű Richárdban 3 féle kártya található.

BEFOLYÁS

A befolyáskártyák a legfontosabb kártyák a játékban, és szín szerint vannak felosztva: zöld (János támogatói) vagy piros (Richárd támogatói).

Befolyáskártyák alkotják a kereszteshadjárat-paklit, az ellátáspaklit és a talont (felfedett lapok). A kereszteshadjárat-pakli szabja meg minden forduló végén a keresztes hadjárat kimenetelét, és határozza meg a győztes oldalt a játék végén.

A játékosok befolyáskártyákat a helyszínek akcióival gyűjthetnek.



RENDELETEK

A rendeletkártyák a frakciók szerint vannak felosztva: Richárd király, János király, semleges. Ezek bónuszpontokat hozhatnak a játékosoknak a játék végi értékeléskor.



ESEMÉNYEK

Az eseménykártyák, amennyiben a rajtuk megadott feltételek teljesülnek, különleges plusz akciókat vagy pontozást tesznek lehetővé. 4 vagy több játékos esetén az eseménykártyák megadják, hogy a kereskedő- és a zsoldosfigura hova lép a következő forduló kezdetére.

MEGJEGYZÉS: Amikor a szöveg egy **frakciókártyára** utal, az bármelyik olyan kártyát jelenti, amelyik a játékos-sal szövetséges frakció színével megegyezik.



... Alapfogalmak ...

TALONTÁBLA

A talontábla a befolyáskártyák helye. Ez tartalmazza a felfedett talonkártyákat (a nekik megfelelő helyen), és az ellátáspaklit is.

A kereszteshadjárat-pakli a játék során készül, és a kereszteshadjárat-tábla mellé kell tenni az asztalra. A rendelet- és az eseménypakli kerüljön a talontábla mellé az asztalra.



ELLÁTÁSPAKLI

TALONKÁRTYÁK

PIROS
RENDELETKÁRTYÁK



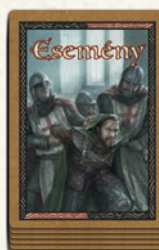
ZÖLD
RENDELETKÁRTYÁK



KÉK
RENDELETKÁRTYÁK



ESEMÉNY-
PAKLI



KERESZTESHADJÁRAT-
PAKLI



KARAKTERIRÁNYÍTÓ TÁBLA

A karakterirányító tábla a játékos játékban betöltött szerepének felel meg. Megadja, mennyi érmével kezd

a játékos a játékot, mi a speciális képessége, és – a legfontosabb – melyik frakcióhoz tartozik. A karakterirányító táblán vannak azok a mezők is, ahova a játékos a fejlesztéseit teheti (lásd vásárlástábla, 7. oldal).



... Előkészületek ...

JÁTEKTÁBLÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

I. Tegyétek az **Anglia-táblát** az asztal közepére, a játékoszámnak megfelelő oldalával felfelé.

II. Tegyétek a **Kereszteshadjárat-táblát** az Anglia-tábla mellé. Tegyétek a Richárd serege és a Szaladin serege figurákat a **nekik megfelelő Richárd serege sáv**, illetve a **Szaladin serege sáv** 0-ás mezőjére. Tegyétek a Király kincse és a Király visszatérése figurákat a **nekik megfelelő Király kincse sáv**, illetve a **Király visszatérése sáv** 10-es mezőjére.

A vásárlásterületen tegyétek a **a fordulójelzőt** a fordulószáv kezdő helyére. Tegyétek a **ló-, hajó- és frakció-képesség** jelzőket a tábla mellé.

III. Tegyétek a **talontáblát** a keresztshadjárat-tábla mellé.

KARAKTEREK ELŐKÉSZÍTÉSE

IV. Kapjon minden játékos egy **Karakterirányító táblát** (vagy véletlenszerűen, vagy választással). Páros számú játékos esetén (2, 4 vagy 6) azonos számú karaktert használjatok **Richárd és János frakciójából**. Páratlan számú játékos esetén (3 vagy 5) is azonos számú karaktert használjatok Richárd és János frakciójából, és a megadott semleges karaktert is tegyétek hozzá.

JÁTEKOSZÁM	RICHÁRD	JÁNOS	SEMLEGES
2	1	1	0
3	1	1	Leopold
4	2	2	0
5	2	2	Marie
6	3	3	0



PÉLDA: 5 játékos esetén válasszatok 2 karaktert Richárd frakciójából, 2 karaktert János frakciójából, és Marie francia hercegnőt.

V. Minden játékos megkapja a megfelelő **karakterfigurát**, és a kezdő **érmét** (ami a karakterirányító táblán szerepel). Tegyétek a megmaradt karakterirányító táblákat és karakterfigurákat vissza a dobozba. (Ezek nem lesznek használva a játék során.)

VI. Tegyétek a megmaradt érmét az Anglia-tábla mellé.

KÁRTYÁK ELŐKÉSZÍTÉSE

VII. Készítsétek elő a **keresztshadjárat-paklit**: minden típusból/színből (piros zászló, piros kincsesláda, piros homokóra, zöld zászló, zöld kincsesláda, zöld homokóra: összesen 6 kártya) 1-1 **befolyáskártyát** keverjétek össze, és tegyétek a paklit a **keresztshadjárat-tábla** közelébe.

VIII. Készítsétek elő az **ellátáspaklit**: keverjétek össze minden típusból 15 **befolyáskártyát** (összesen 90 kártyát), és tegyétek a paklit a **talontábla** megfelelő helyére. A többi **befolyáskártyát** (24/típus) képpel felfelé tegyétek ugyanerre a táblára a típusuknak megfelelő helyre. Ez a **talon**.

IX. Válogassátok szét a **rendeletkártyákat** 2 paklira (**Richárdé és Jánosé**), és külön-külön keverjétek meg őket. Osszatok minden játékosnak a megfelelő frakcióból 1 **rendeletkártyát**. A többi játékos előtt tartsátok titokban a kapott lapot. A megmaradt rendeletkártyákat tegyétek az Anglia-tábla mellé egy kis paklikba. Ha **semleges** karakter is játszik, akkor a **semleges rendeletkártyákat** is keverjétek meg, és osszatok 1-et a **semleges** játékosnak.



PÉLDA:

Adjatok 1 Richárd király rendelete kártyát Robin Hoodnak; 1 János király rendelete kártyát Nottingham bírójának.



Ha páratlan számú játékos játszik, kapjon 1 semleges rendeletet V. Leopold, Ausztria hercege.

X. Keverjétek meg a **keresztshadjárat eseményei** kártyákat, és képpel lefelé tegyétek őket az **Anglia-tábla** mellé.



... Előkészületek ...

BEFEJEZŐ LÉPÉSEK

XI. Osszatok 7 kártyát minden játékosnak az **ellátás-pakliból**. A **semleges játékosok** 10 lapot kapjanak.

XII. Tegyétek a **presztízspontjelzőket** az **Anglia-tábla** mellé.

XIII. Ha 4 vagy több játékos játszik, akkor tegyétek a **kereskedő- és a zsoldosfigurát** az **Anglia-tábla** mellé.

XIV. Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost, aki kapja meg a **kezdőjátékos-jelzőt**.



... A játék fázisai ...

Az *Oroszlánszívű Richárd* játék több fordulóból áll. Minden forduló a következő fázisokat tartalmazza (a következő oldalakon fogjuk részletesen tárgyalni őket):

1. EGY ESEMÉNYKÁRTYA FELCSAPÁSA ÉS SEMLEGES TÁMOGATÁSRÓL DÖNT
2. UTAZÁS ÉS TALÁLKOZÁS
3. VÁSÁRLÁS
4. HOZZÁJÁRULÁS A KERESZTES HADJÁRATHOZ
5. A KERESZTES HADJÁRAT KIMENETELE
6. AZ ESEMÉNYKÁRTYA VÉGREHAJTÁSA
7. JÁTÉKVÉGE-FELTÉTELEK ELLENŐRZÉSE

1. ESEMÉNYKÁRTYA FELCSAPÁSA, SEMLEGES TÁMOGATÁSRÓL DÖNT



A kezdőjátékos felhúzza keresztes hadjárat eseménye pakli legfelső lapját, és hangosan felolvassa. A kártya hatása kihathat a későbbi fázisokra, vagy a forduló végén lehet végrehajtani.

A semleges játékos eldönti, hogy melyik frakciót támogatja ebben a fordulóban: maga elé teszi semleges jelzőt a választott frakció oldalával felfelé (piros – Richárd, zöld – János).



A semleges játékos döntése kihat az akcióira, és a helyszíneken és/vagy az eseményeknél a bónusz lehetőségeire.

2. UTAZÁS ÉS TALÁLKOZÁS

A kezdőjátékoskal kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva, minden játékos lép a karakterével az Angliatáblán, és végrehajtja a helyszín akcióját, az alábbiak szerint:

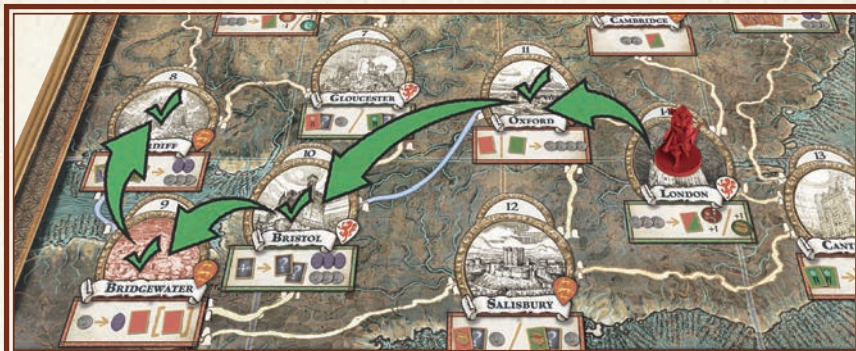
- Az első forduló során a játékosok a figurájukkal lépés helyett, leteszik a játéktábla egy általuk választott üres helyszínére a figurájuk.
- A játékos legfeljebb 3 útszakaszt léphet. Ha van egy lova, akkor legfeljebb 4 útszakaszt haladhat.
- A játékos sosem mehet keresztül ugyanabban a fordulóban egy helyszínen kétszer.
- Legalább 1 mezőt lépnie kell a játékosnak, nem maradhat ugyanazon a helyszínen, ahol az előző fordulóban állt.
- Csak az a játékos mehet vízszakaszon, akinek van hajója, útszakaszként kell kezelni ekkor.
- A játékosnak olyan helyszínen kell befejeznie a mozgását, ahol nem áll másik játékos figurája.
- Ha egy játékos ellenséges karakter által elfoglalt mezőn megy keresztül, akkor dönthet úgy, hogy elveszt 1 mozgáspontot, hogy cserébe húzzon egy kártyát az ellenséges játékos kezéből.



PÉLDA:

„Benedeknek nincs se lova, se hajója. Nem indulhat Oxford felé, mivel akkor vízszakaszt kellene használnia. Valamint legfeljebb 3 útszakaszt léphet.”

... A játék fázisai ...



PÉLDA:

„Eszteinek lova és hajója is van, így maximum 4 mezőt léphet előre, és az útszakaszokon kívül a vízzszakaszokat is használhatja.”

Miután lépett a játékos, végrehajthatja az aktuális helyszíne akcióját (lásd a 18. oldalon).

TALÁLKOZÁS

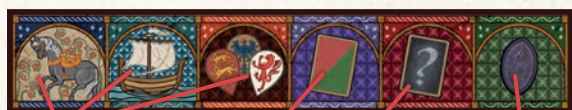
Ha a **kereskedő** vagy a **zsoldos** a játékos aktuális helyszínén van, a játékos bónuszt kap, a helyszín akciója mellé:

- A **kereskedő** 2 érmét ad a játékosnak.
- A **zsoldos** 2 kártyát ad az ellátáspakliból.

- 1 **megadott kártyát** a talonból a megadott árért (ami a forduló táblázatában látható, a forduló-jelző aktuális helyének megfelelően);
- 1 **presztízspontot** a megadott árért;
- 1 fejlesztésjelzőt: vagy **hajót**, vagy **lovat**, vagy aktiválja a **frakciója képességét** a megadott árért.

A hajó (vízzszakaszokon mozoghat) és a ló (max 4 útszakaszt léphet) fejlesztés birtoklása további mozgási lehetőségeket biztosít a játékosnak (lásd az Utazást az előző oldalon).

3. VÁSÁRLÁS



FEJLESZTÉSEK **MEGADOTT KÁRTYÁK** **VAKON HÚZOTT KÁRTYA** **PRESZTÍZS-PONT**

Amint minden játékos letette (az első fordulóban) vagy lépett (a későbbi fordulóban) a karakterfigurájával, minden játékos vásárolhat 1-et.

A kezdőjátékoskal kezdve, az óramutatójárása szerint haladva, a játékosok 1-et vehetnek a következőkből:

- 1 **vakon húzott kártyát** az ellátáspakliból 1 érmeért;

A frakcióképesség (ami minden játékosnak ugyanaz ugyanannál a frakciónál) az alábbi lehet:

- **Richárd frakciójának a képessége:** Egy piros helyszín akciójának végrehajtásakor húz 1 kártyát az ellátáspakliból és dob 1 kártyát a talonra.
- **János frakciójának a képessége:** Egy zöld helyszín akciójának végrehajtásakor húz 1 kártyát az ellátáspakliból és dob 1 kártyát a talonra.
- **Semleges frakció képessége:** A vásárlásfázis során 2 azonos kártyáért 4 kártyát húzhat az ellátáspakliból.



... A játék fázisai ...

4. HOZZÁJÁRULÁS A KERESZTES HADJÁRATHOZ

A kezdőjátékkal kezdve, az óramutató járása szerint haladva, minden játékosnak képpel lefelé le kell tennie a kezéből 2 befolyáskártyát a kereszteshadjárat-paklira.

- Ha a játékos befizet 2 érmét, akkor egy 3. befolyáskártyát is lehet a paklira.
- Ha a játékos nem akar, vagy nem tud 2 befolyáskártyát letenni, akkor minden **le nem tett kártyáért** 1 presztízspontot veszít. Ha nincs presztízspontja, akkor nem történik semmi.

5. A KERESZTES HADJÁRAT KIMENETELE

Itt az ideje, hogy megtudjuk, mi történik Richárd királlyal!

A kezdőjátékos megkeveri a kereszteshadjárat-paklit, és dupla annyi lapot húz fel belőle, mint a játékosok száma

JÁTEKOSSZÁM	HÚZOTT LAPOK SZÁMA
2	4
3	6
4	8
5	10
6	12

Ha nincs elég kártya a kereszteshadjárat-pakliban, akkor annyit húz fel, amennyit lehet, majd minden típusból elvesz 1 kártyát a talonból, megkeveri őket, és a még hiányzó lapokat ebből húzza fel. Ha még mindig nincs elég kártya, akkor megismétli ezt a folyamatot. A megmaradt kártyákból lesz a következő forduló kereszteshadjárat-paklija.

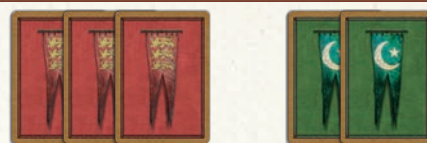
Fordítsátok meg az összes felhúzott kártyát, és kövesse a következő lépéseket a keresztshadjárat kimenelelnek meghatározásához:

I. Hasonlítsátok össze a katonai erő (piros zászló) és az összeesküvés/muszlim sereg (zöld zászló) kártyákat.

⇨ Richárd király nyerte a csatát!



Ha **több** piros zászlós kártya van, akkor lépjete a Richárd serege figurával annyi mezőt előre a Richárd serege sávon, amennyi a különbsége a piros zászlós és a zöld zászlós kártyáknak.

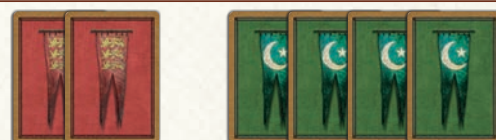


PÉLDA: 3 piros zászlós kártya és 2 zöld zászlós kártya került felcsapásra. Piros kártya 1-gyel több, mint a zöld, így a Richárd serege sáv 1-gyel nő.

⇨ Szaladin nyerte a csatát!



Ha **több** zöld zászlós kártya van, akkor lépjete a Szaladin serege figurával annyi mezőt előre a Szaladin serege sávon, amennyi a különbsége a zöld zászlós és a piros zászlós kártyáknak.



PÉLDA: 2 piros zászlós kártya és 4 zöld zászlós kártya került felcsapásra. Zöld kártya 2-vel több, mint a piros, így a Szaladin serege sáv 2-vel nő.

⇨ Patthelyzet!



Ha a piros és zöld zászlós kártyák száma ugyanannyi (vagy egyáltalán nincs zászlós kártya), akkor a csata győztes és vesztes nélkül ér véget, és nem változnak a seregsávok.

... A játék fázisai ...



II. Hasonlítsátok össze a piros homokóra (üres) és a zöld homokóra (teli) kártyákat.

♣: A király visszatérése lelassul!



Ha **több** zöld homokóra-kártya van, a király visszatérése sáv nem változik.

♣: A király visszatérése felgyorsul!



Ha **több** piros homokórákártya van, a király visszatérése sáv 2 mezőt csökken a 0 felé.

♣: A király visszatérése közeledik!



Ha **ugyanannyi** piros és zöld homokórákártya van (vagy ha egyetlen homokórákártya sincs), a király visszatérése sáv 1 mezőt csökken a 0 felé.

III. Hasonlítsátok össze a piros kincsesláda (teli) és a zöld kincsesláda (üres) kártyákat.

♣: Változatlan a királyi kincstár!



Ha **több** piros teli kincsesláda-kártya van, a király kincse sáv nem változik.

♣: Ürül a királyi kincstár!



Ha **több** zöld üres kincsesláda-kártya van, a király kincse sáv 2 mezőt csökken a 0 felé.

♣: Szükséges kiadások!



Ha **ugyanannyi** piros és zöld kincsesláda kártya van (vagy ha egyetlen kincsesládakártya sincs), a király kincse sáv 1 mezőt csökken a 0 felé.

6. AZ ESEMÉNYKÁRTYA VÉGREHAJTÁSA

Ha egy előző fázisban még nem lett az eseménykártya végrehajtva, akkor a keresztes hadjárat eseménye kártyán leírt hatást most hajtátok végre (az 1. fázisban került felcsapásra) a keresztes hadjárat kimenetele szerint (5. fázis). Majd hajtátok végre a következőket:

- 4 vagy több játékos esetén: Tegyétek a kereskedőt és a zsoldost az aktív keresztes hadjárat eseménye kártyán jelzett új helyszíneikre.
- Dobjátok az aktív eseménykártyát.

7. JÁTÉKVÉGE-FELTÉTELEK ELLENŐRZÉSE

A forduló végén a következő sorrendben ellenőrzétek, hogy valamelyik játékvége-feltétel teljesül-e:

- Richárd serege elérte a 10-es mezőt;
- Szaladin serege elérte a 10-es mezőt;
- A király visszatérése sáv elérte a 0-s mezőt;
- A király kincse sáv elérte a 0-s mezőt;
- A játékfordulósáv elérte a 10-es mezőt.

Ha a játék végének egyik feltétele sem teljesül, akkor folytassátok a következőkkel:

- Tegyétek vissza a talonra az összes, a keresztes hadjárat kimenetele fázis során felfedett és kijátszott kártyát, a típusuk szerint szétválogatva.
- Lépjetek 1 mezőt előre a fordulójelzővel a játékfordulósávon.
- A kezdőjátékos-jelző kerüljön az óramutató járára szerint következő játékoshoz, és kezdődjön a következő forduló.



... A játék győztese ...

A játék megnyeréséhez a játékosnak a győztes frakciót kell támogatnia. A győztes oldal szövetségesei

közül a legtöbb presztízspontot gyűjtő játékos lesz a győztes.

- Ha a Richárd király serege figura érte el a sávja 10. mezőjét, Richárd király diadalmas győzelmet arat a keresztes hadjáratban, és hazatér. **A Richárd királlyal szövetséges játékosok alkotják a győztes frakciót.**
- Ha a király visszatérése figura érte el a sávja 0-s mezőjét, Richárd király korábban hazatér egy akkora sereggel, amivel vissza tudja szerezni a trónját. **A Richárd királlyal szövetséges játékosok alkotják a győztes frakciót.**
- Ha a Szaladin serege figura érte el a sávja 10. mezőjét, Richárd király meghal a csatában. **A János királlyal szövetséges játékosok alkotják a győztes frakciót.**
- Ha a király kincse figura érte el a sávja 0-s mezőjét, Richárd király a háború során a teljes vagyonát felélte, és megbuktatták. **A János királlyal szövetséges játékosok alkotják a győztes frakciót.**



PÉLDA:

„Richárd serege elérte a sávja 10-es mezőjét, ami azt jelenti, hogy Richárd győzött a Szentföldön. A Richárddal szövetséges játékosok alkotják a győztes frakciót, és most meg kell számolniuk a presztízspontjaikat, hogy kiderüljön, ki nyert.”



PÉLDA:

„A király kincse elérte a sávja 0-s mezőjét, ami azt jelenti, hogy Richárd minden vagyonát elköltötte, és nem tudja folytatni a harcot. A Jánossal szövetséges játékosok alkotják a győztes frakciót, és most meg kell számolniuk a presztízspontjaikat, hogy kiderüljön, ki nyert.”

... A játék győztese ...

Ha egy forduló végére több sáv is eléri a 10-es/0-ás mezőt (vagy ha a fordulójelző is eléri a 10-es mezőt), akkor a döntéssorrend szerinti **legkisebb értékű sáv** határozza meg a győztes frakciót.

DÖNTÉS-SORREND	JÁTÉKSÁV	GYŐZTES FRAKCIÓ
1	Richárd serege = 10	Richárd király
2	Szaladin serege = 10	János király
3	Király visszaterése = 0	Richárd király
4	A király kincse = 0	János király
5	Játékforduló = 10	A legtöbb presztízspont

A PRESZTÍZSPONTOK ÖSSZEADÁSA

Miután a győztes frakciót meghatározták, a **játékosok számolják ki a rendeltetkártyáikból származó plusz presztízspontokat**. A legtöbb presztízspontot szerző (a győztes frakcióval szövetséges) játékos lesz a győztes! Holtverseny esetén az nyer közülük, akinek több érméje van. Ha az érmékben is holtverseny lenne, megosztottnak a győzelmen.

Ha az 5. feltétel teljesül – a játék a 10. forduló után véget ér – és van **semleges játékos**, akkor ő **automatikusan 3 plusz presztízsponthoz jut**.

MEGJEGYZÉS: Ha nincs semleges játékos, akkor a legtöbb presztízspontot gyűjtő (rendeletek összeszámolása) játékos nyeri a játékot.

Ha a forduló végén ezen feltételek egyike sem teljesül, akkor egy új forduló kezdődik.

... Készítők ...

JÁTÉKTERVEZŐ: Andrea Chiaversio

PLUSZ FEJLESZTÉS ÉS DIZÁJN: Fel Barros & Alexandru Olteanu

FEJLESZTÉS: Fabio Tola, Leo Almeida, Marco Portugal & Michael Shinall

GYÁRTÁS: Thiago Aranha, Thiago Gonçalves, Guilherme Goulart, Isadora Leite, Sergio Roma & Renato Sasdelli

KIADÓ: David Preti

FIGURATERV & ILLUSZTRÁCIÓ: Stefan Kopinski, Louise Combal & Nicolas Fructus

GRAFIKAI DIZÁJN: Mathieu Harlaut & Fabio de Castro

SZÖVEG: Colin Young

LEKTORÁLÁS: Jared Miller, Jason Koepp & Colin Young

JÁTÉKTESZTELŐK: Luca Grasso & Pietro Puglisi (District Games).

Bruno Meira, Caio da Quinta, Carolina Negrão, Daniel Caballero, Diego de Moraes, Eduardo Cunha Vilela, Fabio Iwace, Fabio Tola, Flávio Oota, Fernando Bastos, Gabriel Perin, Isadora Leite, João José Goes, Júlia Ferrari, Leo Almeida, Lucas Antonini, Lucas Martini, Luiz Kalagar, Luiz Martinez, Luiza Pirajá, Marco Portugal, Paulo Shinji, Patricia Brotezzi, Pedro Oblizner, Renato Bardela, Ricardo Limonete, Rodrigo Sonesso, Rodrigo Esper, Rod Mends & Sergio Roma.

MAGYARORSZÁGON KIADJA ÉS KIZÁRÓLAGOSAN FORGALMAZZA: Delta Vision Kft.

FELELŐS KIADÓ: Terenyei Róbert

KÉSZÍTETTE: Giczi Gyula, Cherubion Kft.

FORDÍTOTTA: Dudás Károly

www.deltavision.hu



DELTA VISION



: Függelék: helyszínakciók :

BRIDGWATER



(4-6 fő) Ha a játékos Richárd oldalán áll, fizessen be 1 érmét a talonba. Kap 1 presztízspontot, és vegyen el 1 tetszőleges frakciókártyát a talonból. Ezt követően az összes többi Richárd oldalán álló játékos is elvehet egy tetszőleges kártyát a talonból. Ha a játékos János oldalán áll, nem történik semmi.



(2-3 fő) Vegyél el 1 érmét az érmetalonból, és húzz 1 kártyát az ellátáspakliból. Majd dönts el, hogy 1 piros zászló kártyát vagy 1 zöld zászló kártyát veszel el a talonból.

BRISTOL



(4-6 fő) Tegyél vissza 4 ugyanolyan típusú kártyát a talonba. Kapsz 3 presztízspontot, vegyél el 3 érmét az érmetalonból, és húzz 2 kártyát az ellátáspakliból.



(2-3 fő) Tegyél vissza 6 érmét a talonba, és csökkentsd (balra lépés) az egyik seregcsapattal 1 mezővel.

CAMBRIDGE



Vegyél el 2 érmét az érmetalonból, és vegyél el egy tetszőleges kártyát a talonból.

CANTERBURY



(4-6 fő) Tegyél vissza 2 zöld zászlós kártyát a talonba. Vegyél 1 piros zászlós kártyát, 1 piros homokórákártyát és 1 piros kincsesládakártyát a talonból, húzz 1 kártyát az ellátáspakliból és kapsz 1 presztízspontot.



(2-3 fő) Tegyél vissza 3 zöld zászlós kártyát a talonba. Vegyél 1 piros zászlós kártyát, 1 piros homokórákártyát és 1 piros kincsesládakártyát a talonból és húzz 2 kártyát az ellátáspakliból.

CARDIFF



(4-6 fő) Tegyél vissza 2 zöld homokórákártyát és 2 zöld kincsesládakártyát a talonba. Kapsz 2 presztízspontot és vegyél el 3 érmét az érmetalonból.



(2-3 fő) Tegyél vissza 2 zöld homokórákártyát és 2 zöld kincsesládakártyát a talonba. Húzz 3 kártyát az ellátáspakliból, és vegyél el 3 érmét az érmetalonból.

CHESTER



(4-6 fő) Tegyél vissza 2 piros zászlós kártyát a talonba. Vegyél el 1 zöld zászlós kártyát, 1 zöld homokórákártyát és 1 zöld kincsesládakártyát a talonból, húzz 1 kártyát az ellátáspakliból és kapsz 1 presztízspontot.



(2-3 fő) Tegyél vissza 3 piros zászlós kártyát a talonba. Vegyél el 1 zöld zászlós kártyát, 1 zöld homokórákártyát és 1 zöld kincsesládakártyát a talonból és húzz 2 kártyát az ellátáspakliból.

GLOUCESTER



Vegyél el 1 érmét az érmetalonból és húzz 1 kártyát az ellátáspakliból. Ezután dönts el, hogy 1 piros zászlós vagy 1 zöld zászlós kártyát veszel el a talonból.

GRIMSBY



(4-6 fő) Ha a játékos János oldalán áll, fizessen be 1 érmét a talonba. Kap 1 presztízspontot és vegyen el 1 tetszőleges frakciókártyát a talonból. Ezt követően az összes többi János oldalán álló játékos is elvehet egy tetszőleges frakciókártyát a talonból. Ha a játékos Richárd oldalán áll, nem történik semmi.



(2-3 fő) A játékos választhat, hogy 3 piros kincsesládakártyát tesz vissza a talonba, és a Király kincse mezőt növeli (balra lép) 1 mezővel, vagy 3 zöld homokórákártyát tesz vissza a talonba és a király visszatérése sávot növeli (balra lép) 1 mezővel.

: Függelék: helyszínakciók :

LONDON



Tegyél vissza 3 érmét a talonba. Vegyél el 1 tetszőleges kártyát a talonból, és növeld (balra lépés) vagy a király visszatérése sávot 1 mezővel vagy a király kincse sávot 1 mezővel.

NORWICH



(4-6 fő) Tegyél vissza 2 piros homokórákártyát és 2 piros kincsesládakártyát a talonba. Kapsz 2 presztízspontot és vegyél el 3 érmét az érmetalonból.



(2-3 fő) Tegyél vissza 2 piros homokórákártyát és 2 piros kincsesládakártyát a talonba. Húzz 3 kártyát az ellátáspakliból, és vegyél el 3 érmét az érmetalonból.

NOTTINGHAM



(4-6 fő) Húzz 1 kártyát a frakcióid rendeletpaklijából, és tegyél vissza 1 kártyát a pakli aljára. Ezután kapsz 1 presztízspontot, és vegyél el 3 érmét az érmetalonból.



(2-3 fő) Vegyél el 2 érmét az érmetalonból, vegyél el 1 tetszőleges kártyát a talonból, és húzz 1 kártyát az ellátáspakliból.

OXFORD



Tegyél vissza 1 frakciókártyát (pirosat, ha Richárd oldalán állsz, zöldet, ha János oldalán) a talonba. Vegyél el 4 érmét az érmetalonból.

Semleges játékosnak olyan frakció kártyáját kell használnia, akinek az oldalán áll ebben a fordulóban.

SALISBURY



Vegyél el 1 érmét az érmetalonból és húzz 1 kártyát az ellátáspakliból. Ezután dönts el, hogy 1 piros kincsesládakártyát vagy 1 zöld kincsesládakártyát veszel el a talonból.

SHERWOOD



(4-6 fő) Tegyél vissza 1 kártyát minden típusból (1 piros zászlót, 1 piros homokórát, 2 piros kincsesládát, 1 zöld zászlót, 1 zöld homokórát, egy zöld kincsesládát) a talonba. Húzz 2 kártyát az ellátáspakliból, kapsz 3 presztízspontot és vegyél el 3 érmét a talonból.



(2-3 fő) Tegyél vissza 1 kártyát minden típusból (1 piros zászlót, 1 piros homokórát, 2 piros kincsesládát, 1 zöld zászlót, 1 zöld homokórát, egy zöld kincsesládát) a talonba. Csökkentsd (balra lépés) az egyik seregsávot 1 mezővel.

SHREWSBURY



Tegyél vissza 3 érmét a talonba. Vegyél el 1 tetszőleges kártyát a talonból, és csökkentsd (balra lépés) az egyik seregsávot 1 mezővel.

YORK



Vegyél el 1 érmét az érmetalonból és húzz 1 kártyát az ellátáspakliból. Ez után dönts el, hogy 1 piros homokórákártyát vagy 1 zöld homokórákártyát veszel el a talonból.

REFERENCIA

Egy tetszőleges kártya   4 azonos típusú kártya

Richárd frakciója kártya   Richárd serege sáv

János frakciója kártya   Szaladin serege sáv

Rendeletkártya   Király visszatérése sáv

Kártya az ellátáspakliból   Király kincse sáv

... Fordulóösszegző ...

1. Egy eseménykártya felcsapása & a semleges támogatásról dönt

A kezdőjátékos felhúzza a keresztes hadjárat eseménye pakli legfelső lapját, és hangosan felolvassa.

A semleges játékos, ha van, bejelenti, hogy melyik frakciót támogatja ebben a fordulóban.

2. Utazás & találkozás

A játékosok körsorrendben legfeljebb 3 mezőt lépnek az Anglia-táblán a karakterük figurájával. Ha a játékosnak van **hajója**, akkor a vízzszakaszokat is használhatja. Ha a játékosnak van egy **lova**, akkor legfeljebb 4 mezőt léphet.

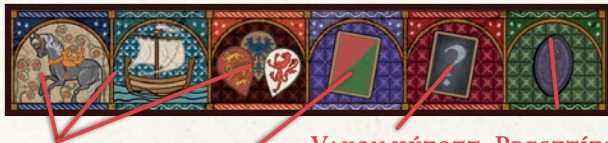
Amint lépett a játékos, végrehajthatja az aktuális helyszínének az akcióját.

Ha a kereskedő vagy a zsoldos a játékos helyszínén tartózkodik, akkor bónuszt kap a játékos:

Kereskedő: 2 érme.

Zsoldos: 2 kártya az ellátáspakliból.

3. VÁSÁRLÁS



FEJLESZTÉSEK **MEGADOTT KÁRTYA** **VAKON HÚZOTT KÁRTYA** **PRESZTÍZS-PONT**

Minden játékos 1-et vásárolhat. A költség az adott jel alatti oszlopból olvasható le, a fordulójelző sorából.

4. HOZZÁJÁRULÁS A KERESZTES HADJÁRATHOZ

Minden játékosnak 2 képpel lefelé fordított kártyát kell a kezéből a keresztes hadjárat-paklira tennie. Ha csak 1 vagy 0 kártyát ad a játékos, akkor le nem tett kártyáinként 1 presztízspontot veszít (ha van neki). De lehet egy 3. kártyát is a játékos, ha befizet 2 érmét.

5. A KERESZTES HADJÁRAT KIMENETELE

A kezdőjátékos megkeveri a keresztes hadjárat-paklit, majd a játékosszám dupláját húzza fel a pakliból. Ezután minden húzott lapot képpel felfelé fordít:

HASONLÍTSÁTOK ÖSSZE A ZÁSZLÓKÁRTYÁKAT:	 -  × →  -  × →  =  ∅
HASONLÍTSÁTOK ÖSSZE A HOMOKÓRAKÁRTYÁKAT:	 >  ∅  =  →  <  → →
HASONLÍTSÁTOK ÖSSZE A KINCESLÁDAKÁRTYÁKAT:	 >  ∅  =  →  <  → →

6. AZ ESEMÉNYKÁRTYA VÉGREHAJTÁSA

Ha egy előző fázisban nem lett végrehajtva az eseménykártya, akkor most hajtsátok végre a ráírt hatást.

- (4+ játékos): Az aktív eseménykártya által megadott új helyszínekre tegyék a kereskedőt és a zsoldost.
- Dobjátok az aktív eseménykártyát.

7. JÁTÉKVÉGE-FELTÉTELEK ELLENŐRZÉSE

Ha valamelyik sáv elérte a végét (15. oldal), a játék véget ér. A játék győztesének meghatározása következik (16/17. oldal).

Ha a játék nem ért véget, a következőkkel folytassátok:

- Tegyék vissza a talonba a Keresztes hadjárat kimenetele fázis során felfedett és kijátszott összes lapot.
- Lépjetek a fordulójelzővel 1 mezőt előre a játékfordulósávon.
- A kezdőjátékos-jelzőt adjátok tovább az óramutató járása szerint következő játékosnak.

