



# N O R T H G A R D

ISMERETLEN FÖLDEK



# LÉGY ÜDVÖZÖLVE NORTHGARD ISMERETLEN FÖLDJEIN!

A felderítők jelentése szerint a tengeren túl gazdag földek csak arra várnak, hogy meghódítsák azokat.

A klánok hírnévre és hatalomra vágyó hadurai elküldték legbátrabb harcosukat, hogy felderítsék a távoli partokat...

...és ezzel megszerezzék maguknak Northgard ismeretlen földjeit.

Ebben a társasjátékban minden játékos Northgard világának egy-egy klánját irányítja. Az egyedi kártyapaklik építésével a játékosoknak lehetőségük nyílik fordítani népük sorsán. Klánvezérként mindenkinek nehéz döntéseket kell meghoznia, hogy megnyerhesse ezt az új területekért, hírnévért és gazdagságért folytatott könyörtelen harcot.

## TARTOZÉKOK

**70 egység** (játékosonként 14, öt különböző színben)



**56 épületjelző**

(mind a 8 típusból 7-7 darab)



**30 kezdőkártya** (játékosonként 6, a játékosok színének megfelelő lobogókkal)



**35 térképlapka**

(köztük 1 kezdőlapka)



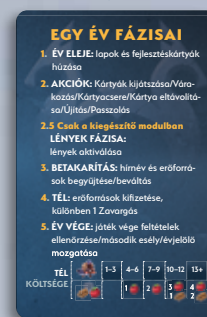
**21 klánkártya** (mind a hét klánhoz 1-1 kezdő klánkártya és 2-2 újításkártya)



**52 fejlesztéskártya** (16 korai fejlesztéskártya és 36 haladó fejlesztéskártya)



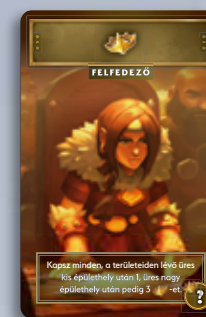
**5 segédlet**



**10 zavargáskártya**



**7 dicsőségekártya**



**65 hírnévjelző** (5 db 50-es, 15 db 10-es, 15 db 5-ös és 30 db 1-es értékű)



**2 Northgard kocka**



**75 erőforrásjelző** (30 étel, 25 fa és 20 tudás)



**1 kezdőjátékos-jelző**



**15 többszörös erőforrásjelző** (5 étel, fa és tudás)



**1 fordulósáv és évjelző**



**1 Kaija, a páncélos medve jelző** (csak a Medve klánnak)



**1 Felperzselt föld jelző** (csak a Kigyó klánnak)





# A JÁTÉK CÉLJA




- Uralj három nagy épülettel rendelkező zárt területet egy év végén.

**VAGY**

- Gyűjtsd össze a legtöbb hírnévpontot  a hetedik év végére.

# A TÉRKÉPLAPKÁK

A térképlapkákon határvonalak találhatók, amelyek akár négy részre is osztják az adott lapkát. A fehér szaggatott vonalak hagyományos határok, míg a sárga, hosszabb szakaszokból álló szaggatott vonalak nehezen járható határok (részletesebben lásd a 11. oldalon a Mozgás akciónál).

A térképlapkákon lehetnek erőforrások: élelem , fa  és/vagy tudás .

Ezenkívül a területeken lehetnek kis és nagy épületek számára kijelölt helyek (lásd a 10. oldalon az Építés akciónál).



Egyes épülethelyek faragott kötömb szimbólummal vannak jelölve:

A Faragott kötömb épületek csak ilyen helyekre építhetők.

Egyes területeken lényodúk  találhatóak. Ezek csak a Lények modul használata során számítanak.



## KEZDŐLAPKA

A kezdőlapka hátlapja eltér a többi lapka hátlapjától, az előkészületek során mindig ezt a lapkát tegyék le először.



# S Z Ó S Z E D E T

**Határok:** a térképlapkákon található szaggatott vonalak.

**Terület:** a különböző határok és/vagy a térkép széle által határolt régió. Az egységek a terület határain belül bárhová helyezhetők (akár egy terület különböző lapkáira is a könnyebb kezelhetőség érdekében).

**Szomszédos területek:** két terület akkor szomszédos, ha legalább egy közös határon osztoznak (az egy csúcspontban vagy lapkák sarkával érintkező területek nem szomszédosak).

**Zárt terület:** határvonalakkal teljesen körbezárt terület. A zárt területek nem bővíthetők tovább.

**Nyílt terület:** olyan terület, ami még nincs teljesen körbevéve határvonalakkal. Ilyen esetekben a térképlapkák széle jelzi a terület (egyre növekvő) határát.


**Egy terület tulajdonosa (uraló játékos):** az a játékos, akinek van legalább egy egysége a területen, uralja azt. A harcok során a területeket a csata végéig a védő uralja.

**Semleges terület:** olyan terület, amelyen egyetlen egység sincs. Lehetnek viszont rajta (korábbi tulajdonosok által felépített) épületek.

**Harc:** mindig, amikor két játékos egységei azonos területen tartózkodnak, csatára kerül sor.





**Erőforrás:** élelem, fa és tudás.

## KEZDŐLAPKÁK 5 JÁTÉKOS ESETÉN

Az ötszemélyes játékhoz szükséges extra kezdőlapka hátlapja ugyanolyan, mint a többi térképlapkáé, az elején azonban  szimbólum látható. Öt játékos esetén a két lapkát tegyék egymás mellé úgy, hogy az élelem szimbólum a középső területen legyen.



# ELŐKÉSZÜLETEK

- A.** Tegyétek az asztalra a dobókockákat, valamint a hírnév-, erőforrás-, fa , tudás  és épületjelzőket egy közös készletet alkotva úgy, hogy mindenki könnyen elérje azt.
- B.** Tegyétek az asztalra a fordulósávot, és az első mezőjére az évjelölőt.
- C.** Tegyétek az asztalra a zavargáskártyákat egy pakliba, képpel felfelé.
- D.** Keverjétek meg a korai fejlesztéskártyákat, és ezek közül játékosonként 2-2 lapot tegyetek egy pakliba képpel lefelé. Keverjétek meg a haladó fejlesztéskártyákat is, és ezek közül játékosonként 4-4 lapot tegyetek egy második pakliba képpel lefelé. A korai fejlesztéskártyák pakliját tegyétek a haladó fejlesztéskártyák paklijára, így egyetlen fejlesztéspaklit kaptok. A nem használt kártyákat tegyétek vissza a dobozba.
- E.** Keverjétek meg a dicsőségkártyákat, és véletlenszerűen húzzatok közülük annyit, amennyien játszotok. A kihúzott lapokat tegyétek az asztalra egymás mellé, képpel felfelé. A nem használt kártyákat tegyétek vissza a dobozba.
- F.** Tegyétek a kezdőlapkát az asztal közepére. Ha öten játszotok, keressétek meg az ötszemélyes kezdőlapkát is, és a 3. oldalon leírtak szerint tegyétek a másik kezdőlapka mellé. A maradék térképlapkákat keverjétek meg, és tegyétek azokat egy kupacba képpel lefelé.
- G.** Minden játékos válasszon egy szintet, vegye el az adott színhez tartozó 6 kezdőkártyát és 14 egységet.
- H.** Minden játékos válasszon egy klánt, és vegye el az ahhoz tartozó klánkártyákat: egy kezdő klánkártyát és két újításkártyát (utóbbiakat egyelőre tegyétek félre).
- I.** Minden játékos keverje össze a 6 kezdőkártyáját és a kezdő klánkártyáját (összesen 7 kártya), és tegye maga mellé egy pakliba képpel lefelé.
- J.** A két dobókocka segítségével sorsoljatok kezdőjátékost. Aki a legtöbb baltát dobta, vegye el a kezdőjátékos-jelzőt (a döntetleneknél dobjatok újra).
- K.** A kezdőjátékoskal kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva minden játékos vegye el a kezdő erőforrásait:

**Az első három játékos:** 2  + 2 

**A 4. és az 5. játékos:** 3  + 2 

- L.** Minden játékos húzzon 3 térképlapkát. A kezdőjátékos válasszon a lapkái közül egyet, és tegye le ezt úgy, hogy egy oldalával érintkezzen a kezdőlapkával. Ezután tegye három egységét az újonnan lehelyezett térképlapka egy üres területére.

**Az óramutató járása szerint haladva minden játékos tegyen ugyanígy.**







Miután minden játékos letett egy-egy térképlapkát, a következő szabályok szerint **tegyetek le újabb lapkákat**:

- Egy játékos második térképlapkája **bármelyik**, már lent lévő térképlapkával lehet oldalszomszédos, nem muszáj a kezdőlapkát érintenie;
- Az új térképlapkát úgy kell letenni, hogy a határvonalak folytonosak legyenek (lásd a Tiltott lehelyezés részt a 12. oldalon);
- A játékos a második három egységét az új lapka egy üres területére kell helyezni. Az új egységeket akkor sem helyezheti az előző egységekkel egy területre, ha a térképlapka szomszédos a kezdőlapkával.

Ezután minden játékosnak két darab, egyenként három egységből álló serege van a térképen, különböző területeken. A harmadik térképlapkját mindenki tegye vissza a kupacba, majd keverjétek meg azt.

**Fontos: Az előkészületek során a játékosok nem szerezhettek a különleges képességük segítségével erőforrást, hírnevet vagy bármilyen más előnyt.**

**M.** Megkezdődhet a játék első éve, amiben a kezdőjátékos kerül sorra először.

## PAKLIÉPÍTÉS

Minden játékos saját paklival rendelkezik, és a kártyái négy különböző helyen lehetnek: a **húzópakliban** (képpel lefelé – innen kell húzni), a **kézben** (a többiek elől rejtve – innen kell kártyát kijátszani), az **aktív téren** (ahová az adott körben kijátszott kártyákat teszik képpel felfelé) vagy a **dobópakliban** (képpel felfelé – ide teszik a kártyákat az év végén). A kártyák a húzópakliból először a kézbe, majd az aktív térbe, a dobópakliba, és végül újra a húzópakliba kerülnek.

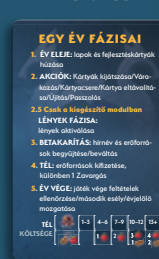
**Fontos: egy játékos csak akkor keveri újra a dobópakliját, ha lapot kellene húznia a húzópaklijából, de abban már nincs egy sem.**

Érdemes minden játékosnak maga előtt tartania a segédletet. A húzópakli a segédlettől balra, a dobópakli pedig jobbra legyen.

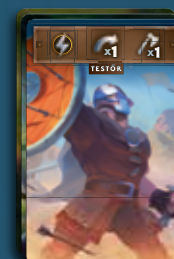
Húzópakli



Aktív tér



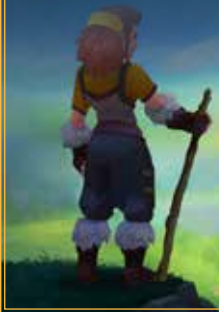
Dobópakli



Kéz

# A JÁTÉK MENETE

## EGY ÉV FÁZISAI



1. ÉV ELEJE
2. AKCIÓK
3. BETAKARÍTÁS
4. TÉL
5. ÉV VÉGE

Amint végeztetek az előkészületekkel, elkezdődhet a játék. A játék több évből, vagyis fordulóból áll, és mindegyik év 5 fázisra oszlik.

### 1. ÉV ELEJE

Minden év elején minden játékos húz négy lapot a húzópaklijából. Ha egy játékosnak már nincs lap a húzópaklijában, de húznia kellene, keverje meg a dobópakliját, és alakítson ki új húzópaklit.

**Fontos: amikor egy játékosnak lapot kellene húznia, de üres a húzópaklija, mindig újra kell keverni a paklit, akár más fázisokban is.**

Ezután a kezdőjátékos felhúoz anyyi lapot a fejlesztéspakliból, ahány játékos játszik, és ezeket képpel felfelé a húzópakli mellé teszi.

Az előkészületeknek köszönhetően az első két év során korai fejlesztéskártyák, a harmadiktól a hatodik évig haladó fejlesztéskártyák kerülnek a pakli mellé.


A hetedik (utolsó) évben dicsőségkártyák váltják a fejlesztéskártyákat.

### 2. AKCIÓK

Ez a fázis a játékosok köreinek sorozatából áll. A kezdőjátékoskal kezdve, majd az óramutató járása szerint haladva minden játékos többször is sorra kerül. Ez a fázis addig tart, amíg minden játékos nem passzolt. Egy játékosnak a körében a következő akciók közül kell egyet választania:

#### A. Kártyák kijátszása


A soron lévő játékos kijátszik a kezéből egy kártyát, és ezt képpel felfelé az aktív terére teszi, majd végrehajtja a rajta lévő akciót. A kártyaakciókat a szabálykönyv egy későbbi pontján fejtjük ki.

A  szimbólummal ellátott azonnali kártyák különlegesek. Egy játékos bármennyi ilyen kártyát kijátszhat a körében akár az akciókártyája kijátszása előtt, akár az után. Ilyen esetekben a kártyákat egyesével kell kijátszani, és minden kártyát teljesen végre kell hajtani, mielőtt új kártyát játszanátok ki. Egy játékos dönthet úgy is, hogy a körében csak egy azonnali kártyát játszik ki (ezzel gyakorlatilag figyelmen kívül hagyva az azonnali kártya bónuszát).


#### B. Várakozás

A soron lévő játékos a kezéből az aktív terére tesz egy lapot anélkül, hogy végrehajtaná annak hatását.


#### C. Egy kártya lecserélése

A soron lévő játékos a kezéből az aktív terére tesz egy lapot anélkül, hogy végrehajtaná annak hatását, majd elkölt 1 -t. Ezután húz egy új lapot a húzópaklijából.

#### D. Egy kártya eltávolítása

A soron lévő játékos kiválaszt a kezéből egy lapot, és azt visszateszi a játék dobozába, ezzel eltávolítva azt a játékból, majd elkölt 2 -t. Ezután húz két új lapot a húzópaklijából.

#### E. Újítás

A soron lévő játékos a kezéből az aktív terére tesz egy lapot anélkül, hogy végrehajtaná annak hatását VAGY visszateszi a játék dobozába, majd elkölt 3 -t egy újításra. Ekkor kiválaszt a klánja újításkártyái közül egyet, és a kezébe veszi azt. Ez a kártya a következő körtől kijátszható, és így a játékos paklijának részévé válik.

#### F. Passzolás

A soron lévő játékos az összes, a kezében (ha van) és az aktív terén lévő lapot a dobópaklijába teszi, majd elvesz egy lapot az asztalon lévő felfordított fejlesztéskártyák (vagy a hetedik évben a dicsőségkártyák) közül. Ez az új kártya MINDENKÉPPEN a játékos húzópaklijának tetejére kerül.

Az elsőként passzoló játékos magához veszi a kezdőjátékos-jelzőt is.

**Megjegyzés: ha egy játékosnak nem maradt kártya a kezében, csak passzolni tud.**




**Fontos: a soron lévő játékos a passzolás után már nem kerül sorra a fordulóban, a többiek viszont addig játszanak tovább, amíg mindenki nem passzolt.**



### 3. BETAKARÍTÁS

A kezdőjátékkal kezdve minden játékos megkapja az általa uralt területek után járó hírnevet és erőforrásokat.

#### A. A zárt területek után járó hírnév

A játékos -et kap minden általa uralt zárt terület után. A két térképlapkából álló területek után 1 , a nagyobb (három vagy több térképlapkából álló) területek után 2  jár.


#### B. Erőforrások és hírnév begyűjtése

A játékosok további hírnevet és erőforrásokat szerezhetnek az általuk uralt területek után az alábbiak szerint:

- Minden játékos 3 -et kap minden általa uralt Királyok oltára után.
- Minden játékos 1 élelmet , fát  és tudást  kap minden, az általa uralt területeken vagy épületeken lévő azonos szimbólum után.










#### C. Erőforrások beváltása

A játékosok beválthatják a saját készletükben lévő erőforrásokat. Minden, a közös készletbe beadott három tetszőleges erőforrás után elvehetnek onnan egy általuk választott erőforrást.


**Fontos: a játékosok  jelzőiket a többi játékos elől rejtve tartják. Minden más jelző nyilvános.**


### 4. TÉL

A kezdőjátékkal kezdve minden játékosnak minden télen erőforrásokat kell befizetnie a játékos térképen lévő egységeinek száma alapján. Az alábbi táblázat mutatja a befizetendő erőforrásokat:

TÉL KÖLTSÉGE		1-3	4-6	7-9	10-12	13+
		1 	2 	3 	4 	
			1 	2 		












Ha egy játékos nem tudja kifizetni az egységei fenntartásához szükséges erőforrásokat, akkor ki kell fizetnie annyit, amennyit csak tud, majd el kell vennie, és a húzópaklija tetejére kell tennie egy zavarógártyát.

A zavarógártyák bekerülnek a játékosok paklijába, és hátráltatják őket. Nincs semmilyen hatásuk, és nem lehet őket kivenni a játékból. Ráadásul minden játékos 5 -et veszít a játék végén minden nála lévő zavarógártya után.

Nem valószínű, hogy a játék során az összes zavarógártyára szükség lesz. Ha mégis megtörténne, hogy egy játékos nem tud már zavarógártyát húzni, helyette azonnal elveszít 5 -et, és el kell dobnia a húzópaklija legfelső lapját.

### Példa a Betakarításra és a Téltre



- **Zárt területek:** a lila játékos nem szerez hírnevet. A piros és a sárga játékos 2-2 -et szerez.
- **Erőforrások:** a lila játékos szerez 2 -t és 1 -t. A piros játékos szerez 3 -et, 1 -t és 2 -t. A sárga játékos szerez 1 -et, 1 -t és 3 -et.
- **Tél:** a piros játékos befizet 1 -et a négy egysége után. A lila játékos 2 -et a 7 egysége után, a sárga pedig semmit sem fizet a három egysége után.

### 5. ÉV VÉGE

#### A. Játék vége feltételek ellenőrzése

1. Ha bármelyik játékos ural legalább három olyan zárt területet, amelyek mindegyikén található legalább egy nagy épület (Királyok oltára, Kohó, Erőd).

VAGY

2. Ez volt a játék hetedik éve, a játék véget ér. Lásd a „Játék vége” részt.

#### B. A második esély

Ha egy játékosnak az év végére nem maradt egysége a térképen, feltehetően egy három egységből álló sereget egy tetszőleges semleges területre. A meglévő paklijával, erőforrásaival és hírnevével folytatja a játékot.

Ha nincs semleges terület a térképen, a játékos húzhat egy új térképlapkát, és ezt leteheti úgy, hogy legyen egy új semleges terület.

#### C. Az évjelölő mozgatása

Mozgassátok az évjelölőt egy mezővel jobbra a fordulósávon.



# EGY KÁRTYA FELÉPÍTÉSE

Minden kártya felépítése hasonló, de a kártyák típusától függően lehetnek apróbb eltérések:



## A FELSŐ SZÖVEGDÖBOZ

Kezdőkártyák/Klánkártyák/Zavargáskártyák





# AKCIÓK

A játékosok által a **2. (akciók) fázisban** kijátszható kártyákon az alábbi akciók találhatóak meg.

A felső szövegdobozokban látható szimbólumok mutatják az akciók hatását, az alsó szövegdobozokban pedig az alapszabályoktól való esetleges eltérések leírásai találhatóak.

A kezdőkártyákon négyféle akció található: Toborzás, Felfedezés, Mozgás és Építés. A Lakoma dzsókerkártya, amellyel a fenti négy akció bármelyike végrehajtható. A fejlesztés- és klánkártyákon többféle hatás is található, mint például a laphúzás vagy a különleges akciók.

## TOBORZÁS AKCIÓ



**A soron lévő játékos feltehet legfeljebb annyi egységet a térképre, amennyi a kártyán látható, az alábbi feltételekkel:**

- Az új egységeket csak általa uralt területre teheti.
- Ha egyszerre több egységet is feltesz a térképre, azokat különböző területekre is teheti.
- Nincs korlátozva, hogy egy területre mennyi egységet tehet.
- Annak, hogy egy játékosnak mennyi egysége lehet egyszerre a térképen, csak a figurái száma szab határt.
- Ha egy játékos olyan területre Toboroz legalább egy egységet, ahol van Kiképzőtábor, oda automatikusan eggyel több egységet tehet fel.
- Ha egy játékosnak nincs egysége a térképen, és Toborzás akciót hajt végre, az új egységeket egy tetszőleges semleges területre teheti.

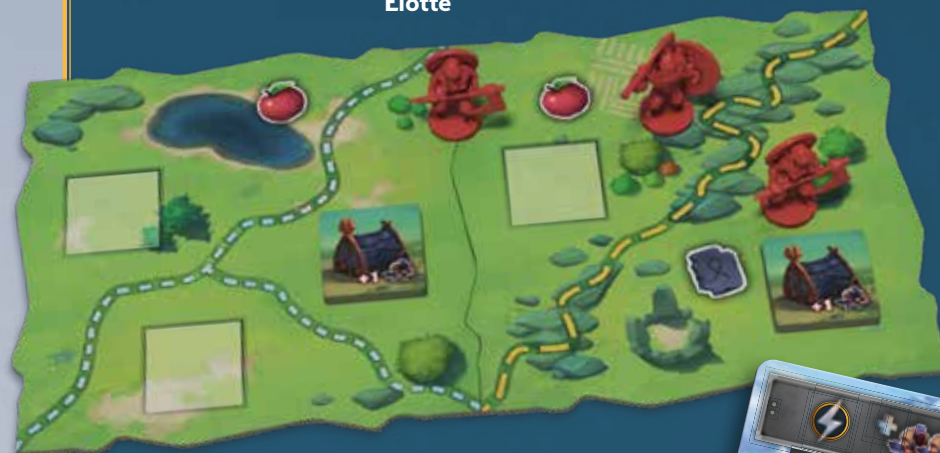
## A kártyáknak mindig igaza van

A játékban a kártyák szövege időnként ellentmondhat a szabálykönyvnek. Ilyen esetekben a kártyák szövege érvényes.

## Példa

A piros játékos végrehajt egy Toborzás-2 akciót, és letesz két egységet a térképre, egyet-egyét két különböző területre. Mindkét területen van egy Kiképzőtábor. Mivel mindkét új egységet olyan területre tette, ahol van Kiképzőtábor, mindkettő kiváltja annak hatását, így a játékos összesen négy egységet tehet fel ezzel az akcióval a térképre.

Előtte



Utána



## ÉPÍTÉS AKCIÓ



A soron lévő játékos feltesz egy új épületjelzőt a térképre az alábbi feltételekkel:

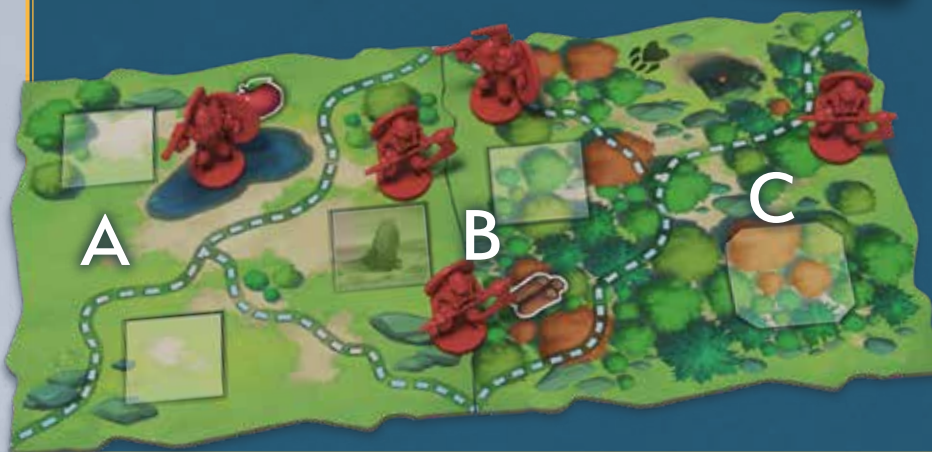
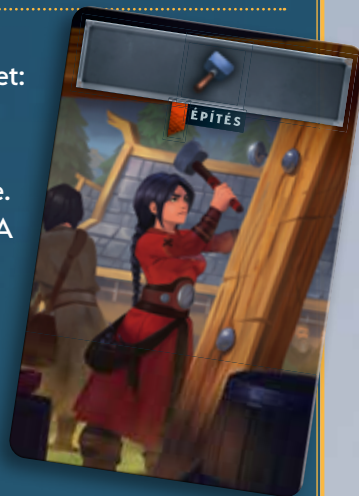
- Az új épületet egy általa uralt területre kell tennie, egy megfelelő üres épülethelyre.
- A játékosnak a kis épületekért 1 -t, a nagy épületekért 3 -t kell fizetnie.
- A kis épületeket csak a kis épülethelyekre, a nagyokat csak a nagy épülethelyekre lehet felépíteni.
- Faragott kötömböt csak az annak megfelelő szimbólummal ellátott kis épülethelyekre lehet építeni.
- A játékos nem építhet olyan épületet, amelyen az adott területen már megtalálható.
- A felépíthető épületek számát az épületjelzők mennyisége korlátozza.
- A felépített épületeket nem lehet elmozgatni vagy lerombolni.

### Példa

A piros játékosnak 2 -ja van, így felépíthet:

- Egy Faragott kötömböt, de csak a B terület azonos szimbólummal ellátott épülethelyére.
- A négy másik kis épülettípus bármelyikét az A vagy a B területekre (akár a faragott kötömb szimbólummal ellátott épülethelyre is).

A játékos nem építhet nagy épületet a C területre, mivel ehhez 3 -ra lenne szüksége.



## KIS ÉPÜLETEK

Épület	Épülethely	Szükséges famennyiség	Előnyök
			<b>Magtár:</b> 3. fázis – gyűjts be egy -et.
			<b>Favágó kunyhó:</b> 3. fázis – gyűjts be egy -t.
			<b>Örtorony:</b> A harcok során a védő minden Örtorony után hozzáad 1 -t a kockadobása eredményéhez.
			<b>Kiképzőtábor:</b> 2. fázis – minden egyes alkalommal, amikor egy játékos egysége(ke)t toboroz Kiképzőtáborral rendelkező területre, minden Kiképzőtábor után eggyel több egységet tehet fel.
			<b>Faragott kötömb:</b> 3. fázis – gyűjts be egy -t.

## NAGY ÉPÜLETEK

Ha egy játékosnak van legalább három olyan zárt területe, amelyen van nagy épület, megnyerheti a játékot.

Épület	Épülethely	Szükséges famennyiség	Előnyök
			<b>Erőd:</b> A harcok során a védő eredményéhez adjatok -t.
			<b>Kohó:</b> 1. fázis – minden általad uralt Kohó után eggyel több lapot húzhatsz.
			<b>Királyok oltára:</b> 3. fázis – kapsz 3 -et minden általad uralt Királyok oltára után.






## MOZGÁS AKCIÓ

A soron lévő játékos egyetlen Mozgás akció keretén belül annyi különböző mozgást hajthat végre, amennyi a kártyáján szerepel.




- A játékos egy Mozgás során egy általa uralt területről bármennyi egységet (akár az összeset is) átteheti egy szomszédos területre, Mozgásonként egy határt átlépve.
- A kezdőkártyán csak egy Mozgás látható, a fejlesztés- és klánkártyákon azonban már több Mozgás is lehet.



- Ezeket a többszörös Mozgásokat egymás után kell végrehajtani, vagyis a soron lévő játékos összegyűjthet egy területen egységeket, hogy azokat aztán továbbmozgassa. A játékos a Mozgásokat szét is oszthatja az egységei között, vagy ugyanannak a csoportnak is adhatja az összeset, amíg a fenti szabályokat betartja.
- Ha egy Mozgás akció harci bónuszokat (extra  vagy ) vagy különleges előnyöket is biztosít, azok a Mozgás által kiváltott harcokra vonatkoznak.
- Minden egyes nehezen járható határon való átlépés egyel több Mozgásba kerül (általában egy legalább 2 Mozgást adó akció szükséges hozzá). Ez a büntetés akkor érvényes, ha két szomszédos terület között nincs hagyományos határ. Egy nehezen járható határon nem lehet két különböző Mozgás akcióval átkelni.
- Az ellenséges területeken nem lehet áthaladni. Amint egy játékos egységei ellenséges területre érnek, ott meg kell állniuk, és az egységek harcolni fognak. Egy több Mozgást adó akció akár több harcot is kiválthat.
- Ha egy Mozgás akció következtében egy vagy több harcra kerül sor, előbb hajtásátok végre az összes Mozgást, majd utána az összes harcot. Erről részletesen a Harc részben olvashattok. A harcok a Mozgás akció részének tekinthetők.
- **Emlékeztető:** Ha egy körben a  kártyák segítségével több Mozgás akciót is végrehajtasz, azokat egyesével kell végrehajtani (és a feltételeiket is külön-külön kell teljesíteni). Így például nem lehet több kártyát összekapcsolva átkelni egy nehezen járható határon, és az egyik kártya által kiváltott harcokat le kell játszani, mielőtt új kártyát játszanal ki.

### Példa

A piros játékos kijátszik egy  **x4** akciót.

- Először átmozgatja egy egységét az A területről a B területre  **x1**.
- Ezután átmozgatja egy egységét az A területről a C területre  **x1**.
- Végül egy egységét a C területen hagyva átmozgatja onnan a maradék négy egységét a nehezen járható határon át a D területre  **x2**.

A Mozgás akció végén a piros játékos uralja a B, C és D területeket.

Kezdeti állás



Első lépés



Második lépés



Harmadik lépés





## FELFEDEZÉS AKCIÓ




A soron lévő játékos felhúzza a térképlapkák kupacának következő lapkáját, majd a következő feltételekkel a térképhez illeszti azt:

- Egy játékos csak egy általa uralt nyílt területről fedezhet fel. Az új térképlapkát a játékos valamelyik nyílt területe mellé kell letenni.
- Az új térképlapkát élszomszédosan kell a lent lévő térképlapkához illeszteni, nem elég, ha átlósan érintkeznek.
- A határok nem szakadhatnak meg, vagyis az új térképlapkát nem szabad úgy helyezni, hogy a meglévő határvonalak a semmi közepén félbeszakadjanak.
- Ha a felhúzott térképlapkák egyike sem helyezhető le (egyreszettel több térképlapka is felhúzható), akkor a lapkákat a kupac aljára kell tenni, és egy új lapkát kell húzni.
- Ha nincs már több térképlapka a kupacban, nem lehet több Felfedezés akciót végrehajtani.
- Ha egy térképlapka lehelyezésével különböző területek összeolvadnak egy nagy területté, azokon lehet több azonos típusú épület, ha eredetileg különböző területeken álltak.
- A térképben maradhatnak „lyukak”.
- Nem szabad úgy térképlapkát letenni, hogy az így kialakuló területen több játékosnak is legyenek egységei (a Felfedezés akció nem válthat ki harcot).

### A területek lezárásáért járó hírnév


Ha a soron lévő játékos lezár egy vagy több területet, akkor minden általa uralt, éppen lezárt területért hírnevet kap. Ha egy másik játékos által uralt területeket zár le valaki, azért senki nem kap hírnevet.

**Emlékeztető:** egy területet csak akkor lehet uralni, ha azon egységek vannak.

A soron lévő játékos annyi  -et kap, amennyi térképlapkából áll az éppen lezárt terület.

### Példa

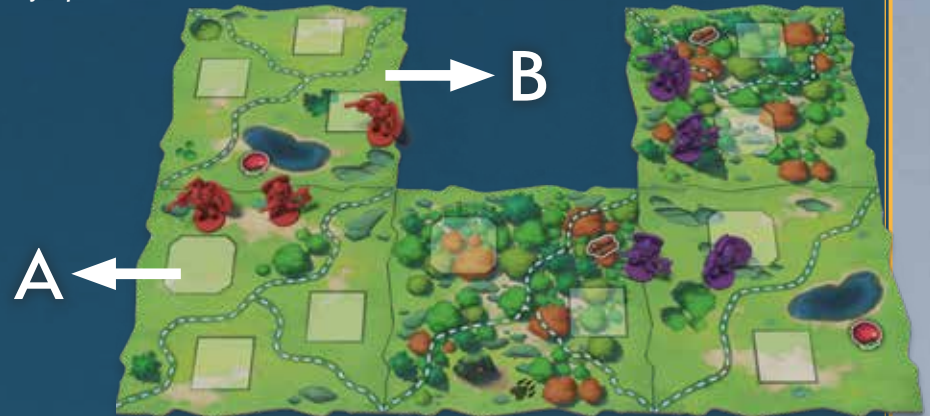
**1. eset:** Ha a piros játékos van soron, és leteszi ezt a lapkát, azzal lezár egy olyan területet, ahol a sárga játékosnak már vannak egységei. Ebben az esetben senki nem kap hírnevet, mivel a lezárt területet nem a piros játékos uralja, és jelenleg nem a sárga játékos köre van.

**2. eset:** Ha a sárga játékos van soron, és leteszi ezt a lapkát, azzal lezárja egy saját területét, és három  -et kap érte (mivel a terület három térképlapkából áll).

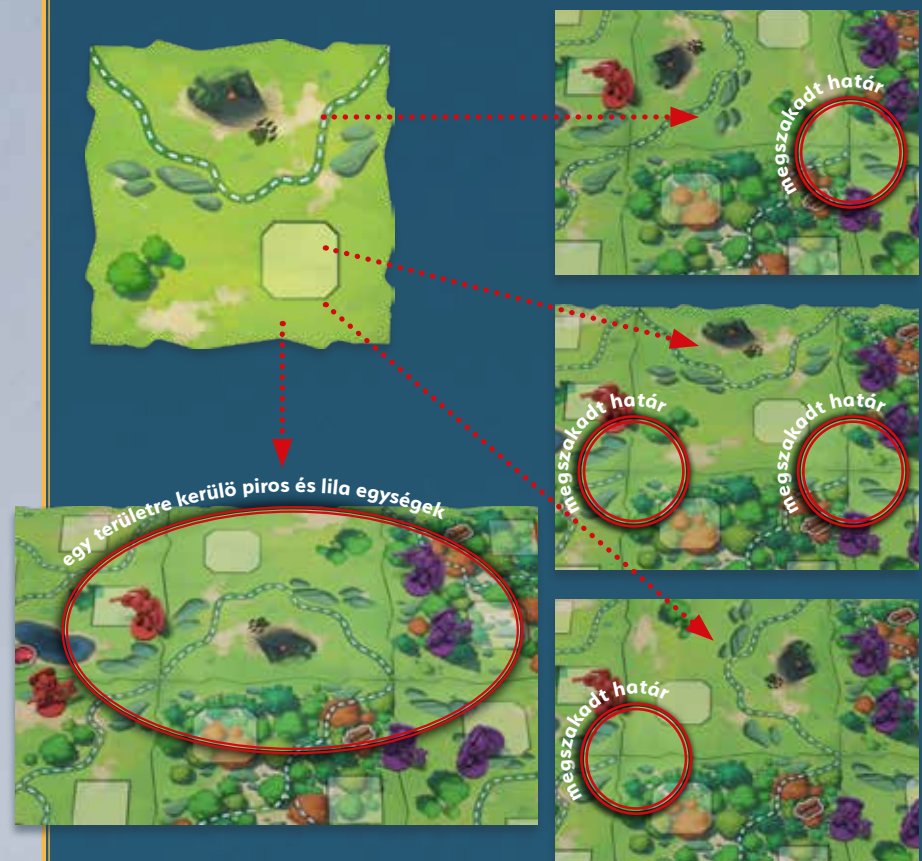


### Tiltott lehelyezés

A piros játékos Felfedezés akciót hajt végre, és két helyre is tehetné az új lapkát.



A felhúzott térképlapka azonban nem kerülhet a B helyre, mivel bármely irányba forgatva vagy megszakadna egy határvonal, vagy egy területre kerülnének a piros és a sárga egységek, ami tilos.





## LAPHÚZÁS AKCIÓ

A soron lévő játékos a Laphúzás akció segítségével új lapokat húzhat fel a saját húzópaklijából.

A Laphúzás akcióval előfordulhat, hogy a játékosnak több lapot is kell húznia, amelyek közül némelyik a kezébe kerül, mások vissza a húzópaklira, vagy éppen a dobópaklira. Csak kövessétek a kártyán lévő utasításokat; a szimbólumok színe segít majd emlékezni ezekre.



**Vedd a kártyát a kezébe**




**Dobd el**



**Tedd a kártyát a húzópaklid tetejére**

- Ezek a hatások csak az ezen akció segítségével felhúzott kártyákra vonatkoznak. A játékos nem dobhat el vagy tehet a húzópaklija tetejére olyan kártyát, ami a Laphúzás akció előtt a kezében volt.
- Ha egy játékosnak több kártyát is el kell dobnia vagy vissza kell tennie a húzópaklija tetejére, ezek sorrendjét szabadon eldöntheti.
- Ne feledjétek, hogy az éppen kijátszott (a Laphúzás akciót adó) kártya a játékos aktív terébe kerül, NEM a dobópakliba; vagyis ha a játékosnak újra kell kevernie a pakliját, ez a lap (és az aktív térben lévő többi lap) nem fog belekerülni, így nem is lehet azonnal újrahúzni azokat.
- Ha egy játékosnak nincs elég kártyája a húzó és/vagy dobópaklijában, hogy a szükséges mennyiségű lapot felhúzza, akkor nem játszhatja ki a Laphúzás akciót.

## KÜLÖNLEGES AKCIÓK

A különleges akció szimbólummal  ellátott kártyák általában olyan akciókat jelölnek, amelyek leírása a kártyán olvasható, mivel túl összetettek ahhoz, hogy más szimbólumokkal leírhatók legyenek. Kövessétek a kártyán olvasható utasításokat, és annak megfelelően hajtsátok végre az akciót.





# HARC

Ha bármikor több játékos egységei egy területre kerülnek (általában egy Mozgás akció következtében), az harcot vált ki.

Az a játékos a támadó, akinek az egységei ellenséges területre léptek, a védő pedig a területet uraló játékos.

A harcban csak a területen lévő egységek vesznek részt. Ha több területen is vannak több különböző játékosnak egységei, akkor a harcokra egymás után kerül sor, a soron lévő játékos által meghatározott sorrendben.


## HARCI TÉNYEZŐK

**A harcok során négy tényezőt kell figyelembe venni:**


- A részt vevő egységek számát.
- A (támadó esetén) Mozgás akcióból vagy (védő esetén) az épületekből származó esetleges bónuszokat.
- Az eldobott élelem mennyiségét (a jól táplált harcosok jobban harcolnak).
- A sors bizonytalanságát, amit a minden részt vevő fél által dobott kocka jelképez.


## A HARC LÉPÉSEI RÉSZLETESEN:

### 1. lépés: Egységek megszámlálása


A részt vevő játékosok megszámlálják a harcban részt vevő egységeiket. Minden egység -ot (harci pontot) ér.

### 2. lépés: Esetleges bónuszok kiszámítása

A támadó hozzáadja a harci erejéhez a Mozgás akcióján látható vagy a klánja képességéből fakadó  értékét.

A védő az épületei és a klánja képességei után juthat -hoz.

### 3. lépés: Élelembónusz





A támadóval kezdve mindkét játékos eldöntheti, mennyi -et szeretne a harcra áldozni.

Minden játékos legfeljebb annyi -et költhet el, amennyi egysége részt vesz a csatában.

Minden elköltött  -tal növeli a játékos harci erejét.

### 4. lépés: Kockadobás

A támadóval kezdve minden játékos dob egy harci kockával.


Ha egy játékos  / -t dob, el kell döntenie, hogy ez  vagy . A támadónak a védő dobása előtt kell döntenie.


## HARCI IKONOK


 x1  x2  x3 : 1/2/3 harci pont

 : az ellenfél által elszenvedett 1 veszteség



### KOCKAOLDALAK:

 x2 : 2 harci pont

 x3 : 3 harci pont


 /  : válassz 1 harci pont és 1 veszteség közül


 x2  : 2 harci pont és 1 veszteség


  : 2 veszteség

  : 1 harci pont és 1 veszteség

### 5. lépés: A győztes meghatározása


A **harci erő** meghatározása: minden játékos összeadja az előző lépések során szerzett  értékeit.

**Veszteségek** meghatározása: minden játékos összeadja, mennyi -et okozott az ellenfelének. Ezek származhatnak a kártyákból, az épületekből, a kockadobás eredményéből vagy a klánképességekből. Érdemes az egységek eldöntésével számolni a veszteségeket.

Ha egy játékos elszenved annyi -et, amennyi egysége van, elveszti a harcot. Ritka esetben előfordulhat, hogy mindkét játékos elveszti az összes egységét, ilyen esetekben senki sem győz.

Egyéb esetekben a magasabb harci erővel rendelkező játékos **győz**. Döntetlen esetén a védő győz.

### 6. lépés: A veszteségek elszenvedése

Minden játékos leveszi egy egységét minden, az ellenfele által okozott  után. A levett egységeit mindenki visszateszi a saját készletébe.

### 7. lépés: A vesztes visszavonulása

A vesztes az összes megmaradt egységével visszavonul. Ezeket bármennyi olyan baráti vagy semleges terület között szétoszthatja, amelyeket hagyományos határ választ el a csata területétől (nehezen járható határon keresztül nem lehet visszavonulni), és ahol nem zajlik jelenleg harc.

Ha nincs ilyen terület, akkor a **visszavonuló játékos az összes visszavonulni kényszerült, de arra képtelen egységet leveszi a tábláról**, és visszateszi a készletébe.

**Megjegyzés:** az épületek nem pusztulnak el a harcok során. A helyükön maradnak, és ezután a terület új tulajdonosának uralma alá tartoznak.



## Példa harcra #1

A piros játékos egy alap Mozgás akcióval (bónuszok nélkül) megtámadta a lila játékosat. A piros játékosnak 5 egysége van. Elkölt 2 🍎-et, így 7 harci pontról indul. A lila játékosnak 2 egysége és (az Erődnek köszönhetően) 2 bónuszpontja van, valamint úgy dönt, hogy elkölt 2 🍎-et (többet nem is költhetne, mivel 2 egysége van), így 6 harci pontról indul. A piros játékos dob a kockával, ennek eredménye 🦴 🦴. A piros játékos 2 veszteséget okoz. A lila játékos is dob a kockával, az ő eredménye 🗡️.

**Összpontszám:** a piros játékos 7, a lila játékos 8 pontot ért el.

**Veszteségek:** a piros játékos egy egységet veszít (az Őrtorony miatt), a lila játékos pedig kettőt (a kockadobás miatt).

**A harc lezárása:** a harcban a piros játékos győz, mivel a lila játékosnak nem maradt egysége. A piros játékos megszerzi a terület feletti uralmat.

**Visszavonulás:** nincs szükség visszavonulásra, mivel a lila játékosnak nem maradt a harc végére egysége.

Előtte



Utána



## Példa harcra #2

A piros játékos kijátszik egy Mozgás akció, és négy egységét átmozgatva megtámadja a lila játékosat. A piros játékosnak négy egysége van, valamint egy bónuszpontja a kártyája miatt. Nem költ 🍎-et, így 5 harci pontról indul. A lila játékosnak 2 egysége van, valamint az Erőd miatt 2 bónuszpontja. A lila játékos elkölt 2 🍎-et is, így 6 harci pontról indul.

A piros játékos dob a kockával, az eredmény 🗡️ 🦴. A lila játékos dobása 🦴 / 🗡️. Úgy dönt, hogy a 🦴-t választja, és egy veszteséget okoz.

**Összpontszám:** hat-hat pont mind a piros, mind a lila játékosnak.

**Veszteségek:** a piros játékos 2 egységet veszít (egyét a kockadobás, egyet pedig az Őrtorony miatt). A lila játékos egy egységet veszít (a kockadobás miatt).

**A harc lezárása:** mivel döntetlen született, a harcot a védő nyeri. A lila játékos megtartja a terület feletti uralmat.

**Visszavonulás:** a piros játékos elveszítette a harcot, így a két megmaradt egységével vissza kell vonulnia. Az egyikkel a kiinduló területre, a másikkal egy szomszédos semleges területre mozog.

Előtte



Utána




# A JÁTÉK VÉGE ÉS A GYŐZTES

A játék kétféleképpen érhet véget:

## 1. EGY JÁTÉKOS LEGALÁBB HÁROM OLYAN ZÁRT TERÜLETET URAL, AMELYEKEN VAN NAGY ÉPÜLET.


Ez bármelyik Év vége fázisban megtörténhet. Ilyen esetekben ezen területek tulajdonosa győz.





Ha egyszerre több játékos is teljesíti ezt a célt, akkor a döntetlen az nyeri, akinek több  -e van (lásd alább). Döntetlen esetén az győz, aki több (akár zárt, akár nyílt) területet ural. Ha még mindig fennáll a döntetlen, akkor a legtöbb térképen lévő egység, végül a legtöbb felépített épület tulajdonosa győz.

VAGY

## 2. ELÉRITEK A HETEDIK ÉV VÉGÉT.


A hetedik év során a játékosok fejlesztéskártyák helyett dicsőségekártyákat szereznek. Az Év vége fázisban a játék akkor is véget ér, ha az első győzelmi feltétel (lásd feljebb) nem teljesült.

Minden játékos összeszámolja, hogy mennyi  -et szerzett:

- Összeadja az összegyűjtött  jelzői értékét.
- Minden, a készletében lévő 3 erőforrásért jár még egy .
- Hozzáadja az összes fejlesztés- és dicsőségekártyáján látható  értéket. A dicsőségekártyák értéke változó, most kell kiszámolni azokat.
- Minden zavargáskártya mínusz 5  -et jelent.

A legtöbb hírnevet elérő játékos győz.


Döntetlen esetén az győz, aki több (akár zárt, akár nyílt) területet ural. Ha még mindig fennáll a döntetlen, akkor a legtöbb térképen lévő egység, végül a legtöbb felépített épület tulajdonosa győz.

**Megjegyzés:** az 1. győzelmi feltétel mindig megelőzi a 2.-at, vagyis aki három nagy épülettel rendelkező zárt területet ural, akkor is győz, ha a hetedik év végén valaki másnak több  -e van.


## EMLEKEZTETŐ ÜL


a játék során így lehet  -et szerezni:

**Felfedezés (akció):** a zárt területet adó térképlapok száma.

**A zárt területek feletti uralom (Betakarítás):** zárt területenként 1 vagy 2 .

**Épületek feletti uralom (Betakarítás):** minden Királyok oltára után 3 .

**Kártyák (játék vége):** a fejlesztés- és dicsőségekártyákon látható  érték.

**Erőforrások (játék vége):** minden, a játékos készletében lévő három erőforrásjelző után 1 .

**Lények legyőzésével (egy Mozgás részeként):** csak az adott játék-változatban (lásd a 17. oldalon).


## JÁTÉKVÁLTOZATOK

A változatosságot keresők kipróbálhatják az alábbi játékváltozatokat:

### Hosszabb játék:

A megszokott hét év helyett játszhatjátok a játékot tíz éven át. Fordítsátok át a fordulósávot a másik oldalára.

Az előkészületek D lépése során játékosonként (kettő helyett) három korai, és (négy helyett) hat haladó fejlesztéskártyára lesz szükség a fejlesztéspakli összeállításához.

Az első győzelmi feltétel nem számít, csak a tizedik év végén legtöbb  -vel rendelkező játékos lehet a győztes.

### CSAPATJÁTÉK:

Ha négyen játszotok, akkor két kétfős csapatot alkotva is játszhattok. A csapattársaknak egymással szemben kell ülniük, és a két csapat tagjai felváltva kerülnek sorra.

A csapattársak megbeszélhetik egymással a lehetőségeiket, és megoszthatják egymással, mennyi hírnévvel rendelkeznek, de nem mutathatják meg egymásnak a kezükben lévő kártyákat.

A csapattársak egységei nem állhatnak egy területen, de ha egy játékos egy több Mozgást adó kártyát játszik ki, áthaladhat a csapattársa által uralt területeken.

A Betakarítás fázis Erőforrások beváltása lépésében a csapattársak 1:1 arányban cserélhetnek egymás között erőforrásokat.



A győzelmi (és a döntetleneket eldöntő) feltételeket nem egyénileg, hanem csapatszinten kell vizsgálni, a csapattársak által szerzett összege számít.

Az első győzelmi feltétel nem három, hanem öt olyan zárt területnél lép életbe, amelyeken van nagy épület.

## A KLÁNOK KÉPESSÉGEI

A klánok különleges képességeket és egyedi kártyákat (egy kezdő klánkártyát és két újításkártyát) biztosítanak a játékosoknak. A klánok képességeiről az alábbiakban tudhattok meg többet.


### > A MEDVE KLÁN

A vidék rettenthetetlen védelmezői, akik mellett ott harcol a páncélos medve, Kaija is. Bátor harcosok, olyan hadsereggel, amellyel mindenkinek számolnia kell.

**A klán képessége:** a Medve klánnak van egy különleges egysége, Kaija, a páncélos medve, akit egy jelző szimbolizál (a hatását lásd alább).

### A MEDVE JELZŐ

Ez a jelző szinte teljesen ugyanúgy viselkedik, mint bármely más egység, de a következő különleges képességekkel rendelkezik:

- Amikor a Medve klán toboroz, ugyanúgy felteheti Kaiját, mint egy hagyományos egységet (akár az előkészületek során is).
- A harcok során Kaija ereje  **x2**.
- Amikor a Medve klán Mozog, mozgathatja Kaiját a többi egységgel együtt, azonban Kaija **nem léphet be ellenséges területre**.
- A Tél fázis során Kaija nem számít a Medve klán egységei közé a fizetendő erőforrások meghatározásakor.



### > A VADKAN KLÁN

A rejtélyes és zabolátlan Vadkan klán faragatlan és primitív, de mindenki másnál jobban ismeri a föld titkait.

**A klán képessége:** amikor a Vadkan klán úgy fedez fel, hogy ezzel nem zár le egyetlen területet sem, kap egy -t.

### > A KECSKE KLÁN

Alkalmazkodóképes és ellenálló klánként átvészeli a legkegyetlenebb teleteket is. Kiváló építők, akik keményen dolgoznak azon, hogy területeikből mindent kinyerjenek.

**A klán képessége:** amikor a Kecske klán épít, a kis épületekért 1 -et, a nagy épületekért pedig 2 -et kap.

### > A HOLLÓ KLÁN

Nagyszerű felfedezők és kereskedők, pimasz és szélsőes klán, akik mindig ott bukkannak fel, ahol a legkevésbé számítanak rájuk.

**A klán képessége:** amikor a Holló klán felfedezés során lezár egy általa uralt területet, azonnal megkapja a lezárt területen található erőforrásokat (az épületek és a térképlapkák után egyaránt) ugyanúgy, mintha Betakarítás fázis lenne.

### > A KÍGYÓ KLÁN

A ravasz és alattomos Kígyó klán az árnyak között tevékenykedik, és a nyílt háború helyett jobban kedvelik a gerilla hadviselést.

**A klán képessége:** a Kígyó klánnak van egy különleges képessége, a Felperzselt föld, amit egy jelző szimbolizál (a hatását lásd alább).


Egy klánkártya (akár kezdő-, akár újításkártya) hatásának végrehajtása előtt a Kígyó klán játékos felteheti ezt a jelzőt egy általa uralt területtel szomszédos területre.

**Megjegyzés:** a kezdő klánkártya így lehetővé teszi, hogy a játékos akár a Mozgás akciója előtt ÉS után is letegye a jelzőt, ha szeretné.

Ha a jelző már eleve valamelyik területen volt, a játékos egyszerűen felveheti onnan, és leteheti az új területre.



### A KÍGYÓ JELZŐ

A Kígyó klán fortélyal és könyörtelen taktikával jár túl ellenfelei eszén, és felégeti földjeit, hogy ezzel segítse a fosztogatásokat. A Felperzselt föld jelző a következő hatásokkal bír:

- Amikor a Kígyó klán olyan területen harcol, ahol ez a jelző van, kap egy extra -t. Ez támadásra és védekezésre egyaránt vonatkozik.
- Ha a Betakarítás fázisban ez a jelző egy ellenséges területen van, a Kígyó klán dönthet úgy, hogy a terület által biztosított egyik erőforrást (akár egy térképlapkáról, akár egy épületről) a terület tulajdonosa helyett ő kapjon meg.


### > A SZARVAS KLÁN

A vagyont és hírnevet mindennél többre tartó Szarvas klán előkelő modorról és ambíciózus terjeszkedéseiről híres.

**A klán képessége:** amikor a Szarvas klán harc árán új területet hódít meg, kap egy -et. Amikor Felfedezéssel lezár egy vagy több általa uralt területet, 1 extra -et kap területenként.

### > A FARKAS KLÁN

Könyörtelen harcosok, akiknek egyesített erejével és mozgékonyágával szemben csak a legrátermettebbeknek van esélyük.

**A klán képessége:** amikor a Farkas klán támadóként győz egy harcban, kap egy -et.



# KIEGÉSZÍTŐ MODUL: LÉNYEK

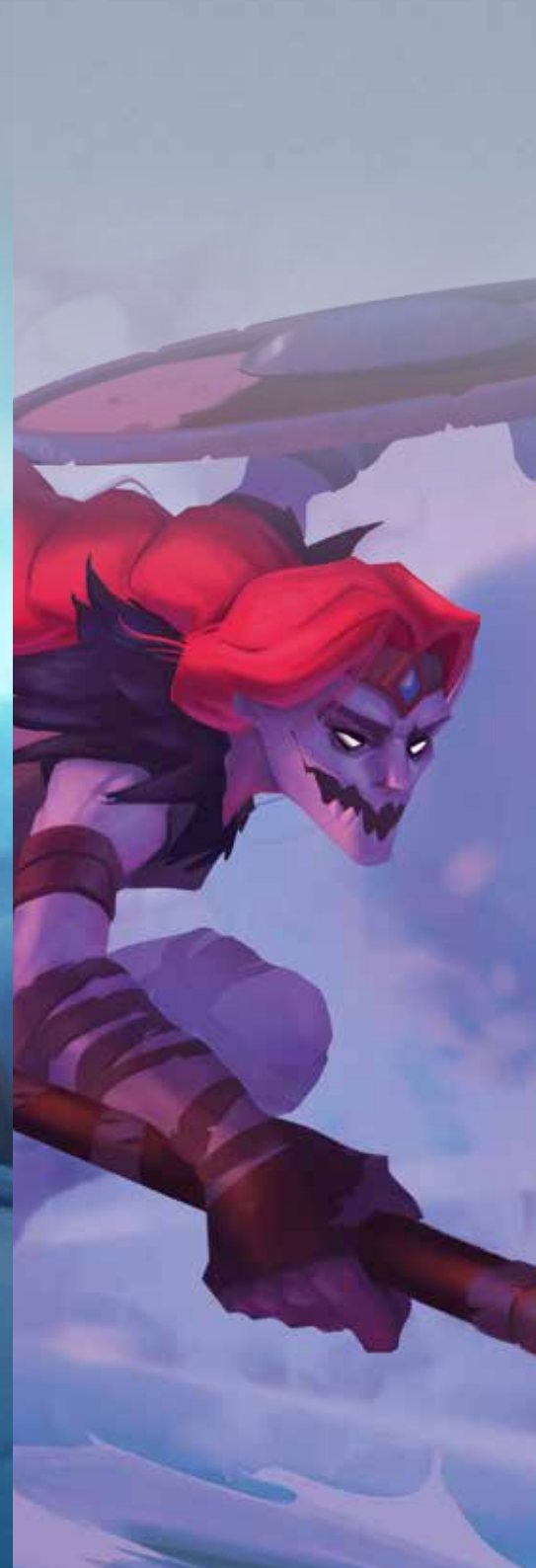
**Ez a modul több változatosságot és kihívást hoz a játékba, így azt javasoljuk, hogy játsszatok néhányszor az alapszabályok szerint, mielőtt használni kezdenétek.**

**A modul használata során az alapszabályok érvényesek, az alábbi kiegészítésekkel.**

Northgard felfedezetlen területeit a természetben élő és a legendákból ismerős lények népesítik be. Az új területekre merészkedő klánok gyakran bukkannak

odúkra, és találkoznak veszedelmes teremtményekkel, amelyek hátráltatják a terjeszkedésüket. A lények viselkedését a játék irányítja, és előre meghatározott sorrendben, meghatározott célpontot kiválasztva reagálnak majd a játékosok cselekedeteire.

Egyes lények állandó képességekkel bírnak, és együtt élnek a klánokkal, másokkal viszont meg kell küzdeni a területekért. Bár komoly fenyegetést jelentenek a klánokra, egyben új lehetőséget is biztosítanak a hírnévszerzésre, így győzelemre segíthetik a játékosokat.





# TARTOZÉKOK

9 figura és a hozzájuk tartozó kártyák:

- 3 Farkas (bézs, világosbarna, sötétbarna)
- 2 Barna medve (bézs, világosbarna)
- 2 Draugr (bézs, világosbarna)
- 2 Bukott valkűr (bézs, világosbarna)



## A LÉNYEK SZÍNEI

A lények különböző színűek lehetnek: bézs, világosbarna vagy sötétbarna. Így könnyebben megkülönböztethetők a figurák, és egyszerűbb meghatározni a cselekvésük sorrendjét. A műanyag színe megegyezik a kártya bal felső sarkában látható szimbólum színével.



## EGY LÉNYKÁRTYA FELÉPÍTÉSE

Minden lénykártya hasonlóképp néz ki:






# ELŐKÉSZÜLETEK

Az előkészületek K lépése után, de még az L előtt:

Keverjétek össze az összes olyan lénykártyát, amelynek harcértéke 6 vagy annál kevesebb, majd tegyetek ezek közül a játékosok számánál eggyel többet képpel lefelé egy pakliba. A maradék lénykártyákat keverjétek össze, és képpel lefelé tegyéttek azokat az előző pakli alá, így végül **egyetlen nagy lénypaklit kaptok**.

Az előkészületek L lépése során:

Miután feltettetek egy  szimbólummal (jellemzően egy lényodúval) ellátott térképlapkát, de még mielőtt a soron lévő játékos felhelyezné az egységeit a lapkára, megjelenik egy lény. Ezt részletesen lásd alább.

Az előkészületek során a lények **nem mozognak, nem aktiválódnak és nem érvényesül a különleges hatásuk**. Egyszerűen csak megjelennek.


Miután egy lény megjelent, a soron lévő játékos a már ismert szabályok szerint eldöntheti, hogy melyik területre teszi a három egységét (akár oda is, ahol a lény megjelent).

## A LÉNYEK ÁLTALÁNOS SZABÁLYAI

### EGY LÉNY MEGJELENÉSE

Amikor egy lény megjelenik, a soron lévő játékos húz egy lapot a lénypakliból, elveszi a kártyán jelölt lény figuráját (a megfelelő színben), a kártyát pedig a lények sorába teszi.

A lénykártyákat képpel felfelé kell egymás mellé, egy sorba tenni: a lapok ebben a sorban majd balról jobbra fognak aktiválódni (a játékosok határozzák meg, melyik a sor bal, és melyik a jobb széle). Amikor egy játékos új lénykártyát húz, azt tegyéttek képpel felfelé a lények sorának jobb szélére.

Amint egy lénykártya a lények sorába kerül, a lény figuráját a (  szimbólummal, vagy egy speciális szabály szerint) megjelölt területre kell tenni.

*Példa a lények sorára: az első a Farkas, az utolsó a Draugr.*



### A lények húzó- és dobópaklija

Ha bármikor új lénykártyát kellene húzni, de üres a húzópakli, keverjétek meg a dobópaklit, és alkossatok belőle új húzópaklit.

### TÖBB LÉNY EGY TERÜLETEN

A legtöbb lény **tartózkodhat a játékosok egységeivel egy területen** úgy, hogy az ne vezessen harchoz. A hatásaikkal azonban hátráltatják a játékosokat.

Ha egy játékos egységei mozgásuk során találkoznak egy lényvel, áthaladhatnak az adott területen anélkül, hogy meg kellene állniuk.

Egy területen akár több lény is lehet (pl. amikor megjelennek). Minden hatásuk a leírtak szerint érvényesül.

### A TERÜLETÜKÖN NEM OSZTOZÓ LÉNYEK

A lények egy része, mint pl. a Bukott valkür, nem osztozik a területén egységekkel. Ezt a hatásuk is mutatja.

Ha egy játékos olyan területre mozog, ahol van legalább egy ilyen lény, azonnal meg kell szakítania a mozgását, és amint minden más mozgás véget ért, harcra kerül sor. Lásd a *Lények elleni harc* részt.


**Fontos: Ha egyszerre több ilyen lény is van egy adott területen, akkor oda a játékos egyáltalán nem mozoghat be; nem lehet egyszerre két lény ellen harcolni.**

Ezek a lények a Lény fázisban meg is támadják a játékosok területeit.

### A LÉNYEK HATÁSAI ÉS AKTIVÁLÁSUK

Egy lény különleges hatása és hogy az mikor jön létre, a lény kártyáján olvasható. Vannak folyamatosan érvényben lévő hatások, míg mások csak a lény megjelenésekor, aktiválásakor, egy területre való belépésekor vagy más, a kártyán látható feltétel létrejöttékor lépnek életbe.

## 2. FÁZIS – FELFEDEZÉS AKCIÓ

A Felfedezés akció végrehajtása során a játékosok találkozhatnak lényekkel. Amikor egy  szimbólummal ellátott lapkával bővül a térkép, egy új lény jelenik meg a fent leírt *Egy lény megjelenése* szabályok szerint.

A Felfedezés akció során megjelenő lények **nem mozognak, de azonnal aktiválódnak**, és minden különleges hatásuk érvénybe lép.

## 2. FÁZIS – LÉNYEK ELLENI HARC

A soron lévő játékos csak a Mozgás akciója végrehajtásakor, és kizárólag **semleges vagy baráti területen** támadhat meg lényeket.


Amint minden mozgást végrehajtott, de még mielőtt a harcokra sor kerülne, a játékosnak meg kell jelölnie, melyik lényeket támadják meg az egységei. Minden egységgel rendelkező területén legfeljebb egy, ugyanazon a területen tartózkodó lényt jelölhet meg (még akkor is, ha az adott területen több lény is tartózkodik – a többi lény ilyenkor sértetlen marad).



A harc végrehajtása és a visszavonulás szempontjából a megtámadott lények ellenséges egységnek számítanak (egy játékos nem vonulhat vissza olyan területre, ahol épp megtámadnak egy lényt).

*Megjegyzés: a soron lévő játékos az egységei mozgatása nélkül is megtámadhat egy velük egy területen lévő lényt, de ehhez mindenképpen ki kell játszania egy Mozgás akciót.*

## A HARC MENETE


A játékosok közötti harcokhoz hasonlóan a lények elleni harcok is négy tényezőn múlnak: a részt vevő egységek számán, az akciókból/épületekből/klánképességekből származó esetleges bónuszokon, az elköltött -n és a kockadobáson.

A lények elleni harc lépései egy kicsit különböznek:


### 1. lépés: Egységek megszámlálása

A lények teljes harcértéke a kártyájukon látható.

### 2. lépés: Esetleges bónuszok kiszámítása

Nincs változás; a játékos hozzáadja a harci erejéhez a támadáshoz vagy védekezéshez járó  bónuszait. A lényeknek általában nincs ilyen bónuszuk.

### 3. lépés: Élelembónusz


A játékos  elköltésével a megszokott módon növelheti a harci erejét, a lényeknek erre nincs lehetőségük.

### 4. lépés: Kockadobás

A harcban részt vevő játékos bal oldali szomszédja dobjon a szörny kockájával. A támadóval kezdve minden résztvevő dob egy kockával.

Ha a lény dobása  / , mindig a  oldalt választja.

### 5. lépés: A győztes meghatározása


Ha a játékos elszenved annyi -t, amennyi egysége van, leveszi az egységeit, és elveszti a harcot – még akkor is, ha a harci ereje magasabb, mint a lényé.

Ellenkező esetben a játékos a megszokott módon kiszámolja a harci erejét. A lény harci ereje a harcértékének és a dobásának az összege.

A harc győztese a nagyobb harci erővel rendelkező játékos vagy lény. Döntetlen esetén a védekező fél győz.

Ha a győztes a játékos, megkapja a lény kártyáján feltüntetett hírnevet.

### 6. lépés: A veszteségek elszenvedése

A játékos által a lények ellen okozott  nem számít.

A lény által a játékos ellen okozott  a megszokott szabályok szerint számít.

### 7. lépés: A vesztes visszavonulása


Ha a játékos egy olyan lény ellen vesztett harcot, amely állhat játékos egységekkel egy területen, **nem kell visszavonulnia**, az egységei ott maradnak a területen.




Ellenkező esetben az elvesztett harc után az alapszabályoknak megfelelően **vissza kell vonulni**.




**A lények sosem vonulnak vissza:** vagy győznek, vagy legyőzik őket. Ha egy lény elvesztette a harcot, vegyék le a figuráját a térképről, és tegyék a kártyáját a lények dobópaklijába.

*Megjegyzés: egy lényt megtámadó játékos nem élvezi az esetleges épületekből származó bónuszok (pl. Erőd) előnyét, mivel támadóként harcolnak, nem védőként.*

## Példa a lények elleni harcra

A piros játékos két egységét mozgatja, hogy megtámadja a Farkast. Ehhez egy olyan Mozgás akciót használ, aminek nincs támadási bónusza. A piros játékos harmadik egysége is részt vesz a harcban, mivel már eleve egy területen tartózkodott a lényvel. A játékos elkölt egy -et, így 4-es harci erővel indul.

A piros játékos dob a kockával, ennek eredménye  / , így összesen 5 pontja van (mivel a lények ellen a  nem számít).

Egy másik játékos dob a Farkas nevében, ennek eredménye  / . A lények mindig a -t választják, így a Farkasnak összesen 5 pontja van.

**Összpontszám:** mind a Farkasnak, mind a piros játékosnak 5 pontja van.

**A harc lezárása:** mivel a döntetleneket a védő nyeri, a harc győztese a Farkas. Ez a lény lehet egységekkel egy területen, így a piros játékos egységei itt maradnak, nem kell visszavonulniuk.



A harc előtt



A harc után



## 2,5. FÁZIS – A LÉNYEK FÁZISA

Erre az új fázisra közvetlenül az Akciók (2. fázis) után, de még a Betakarítás (3. fázis) előtt kerül sor.

A lénycártyák sorában lévő összes lény **aktiválódik** és balról jobbra, egymás után **mozognak**.

Minden egyes lény az esetleges hatások aktiválása előtt mozog.




### A LÉNYEK MOZGÁSA

A lények a következő szabályok szerint mozognak:

- Amennyiben lehetséges, a lényeknek **muszáj mozogniuk**. Ha egy lény nem tud mozogni, egy helyben marad és aktiválódik.
- A lények egy szomszédos területre lépnek, és nem akadályozzák őket a nehezen járható határok.
- A lények nem mozognak olyan területre, ahol már van másik lény (még akkor sem, ha a lények megjelenésének szabályai szerint egy területen állhat több lény is).
- A lények lehetőség szerint olyan területre mozognak, **ahol vannak játékos egységek**. Csak akkor mozognak semleges területre, ha nincs más lehetőség.

Ha ezen feltételeket figyelembe véve több lehetséges terület is van, akkor a lények kártyájának felső részén látható mozgássorrendet kell (balról jobbra) figyelembe venni, amíg nem sikerül egyértelműen dönteni.

A **lehetséges célpontok** a következők:

-  Válaszd a legtöbb épületponttal rendelkező szomszédos területet: egy kis épület 1, míg egy nagy épület 3 pontot ér
-  Válaszd azt a szomszédos területet, ahol a legtöbb egység van.
-  Válaszd azt a szomszédos területet, ahol a legtöbb erőforrás van (a térképlapkákat és az épületeket egyaránt figyelembe véve).

Ha a mozgássorrend utolsó lépése után még mindig több célpontlehetőség van, akkor a kezdőjátékos válasszon ezek közül a területek közül egyet.

Miután egy lényt aktiváltatok, folytassátok a sorban következő lényvel. Azt, hogy a sorban hol tartotok, jelezhetitek például a kártyák elforgatásával.



### Példa a lények mozgására #1

A Draugr aktiválódik. Először átmozog egy olyan területre, ahol vannak egységek: a piros vagy a lila játékos területére.

#### Mozgássorrend balról jobbra haladva:

Legtöbb egység – mindkét játékosnak HÁROM egysége van, így ez döntetlen.

Legtöbb épület – mindkét játékosnak egy épülete van, így ez is döntetlen.

Legtöbb erőforrás – a piros játékos területén kettő, a lila játékos területén egy erőforrás van, így a Draugr a piros játékos területére lép.

**A lény hatása:** Miután a Draugr mozgott, az akciójával levesz egy egységet a piros játékos területéről.

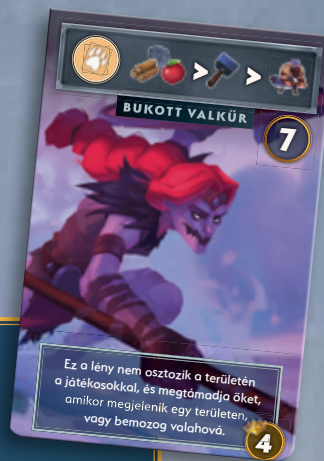


Az aktiválás eleje



Az aktiválás vége





## Példa a lények mozgására #2

A Bukott valkűr már a térképen van. A piros játékos területére mozog, mivel az szomszédos, és vannak rajta egységek. Ezután létrejön a hatása, vagyis (megjelenés vagy mozgás után) támad. A Bukott valkűr megtámadja a piros játékos területét, a harcértéke 7.

A piros játékosnak három egysége van a területen, és nincs védelmi bónusza. Elkölt három 🍎-et, így a kezdő harci ereje 6.

A piros játékos bal oldali szomszédja dob a támadó lény kockájával, ennek az eredménye 🦴 / 🪓. A lény mindig a 🪓 eredményt választja, így a teljes harci ereje 8.

A piros játékos is dob a kockával, az eredménye 2 🦴. A lények ellen azonban a 🦴-nak nincs hatása.

**Összpontszám:** a Bukott valkűrnek 8, a piros játékosnak 6 pontja van.

**A harc lezárása:** a piros játékosnak vissza kell vonulnia; úgy dönt, hogy két csapatra osztja az egységeit, és két szomszédos területre vonul vissza velük.

**Megjegyzés:** ha a piros játékosnak 8 pontja lett volna, ő nyeri a harcot, mivel a döntetleneket a védő nyeri. Ebben az esetben a Bukott valkűr kikerült volna a játékból, a játékos pedig kapott volna 4 🏆-et.



Az aktiválás eleje



Az aktiválás vége

## JÁTÉKVÁLTOZAT: MÉG TÖBB LÉNY!

A Lények modul alapszabályai alapján Northgard nem olyan veszedelmes hely, mivel a lények csak a térképen lévő odúkból jelenhetnek meg. Ez a játékváltozat azonban a harciasabb vikingeknek kedvez, akik most már szándékosan hozhatnak új lényeket a játékba.

### 2. FÁZIS – PASSZOLÁS

**Fontos:** ezt a lépést ki kell hagyni, ha legalább annyi lény van a térképen, mint amennyi játékos játszik (pl. egy négyszemélyes játékban négy lény).

Miután egy játékos kiválasztotta a fejlesztés- vagy dicsőségkártyáját, DÖNTHET ÚGY, hogy új lény jelenjen meg.

A soron lévő játékosnak a lények megjelenésére vonatkozó összes szabályt figyelembe kell vennie, kivéve a figurák lehelyezését; bármelyik olyan területre teheti az új lényt, ahol van 🐾 szimbólum, és jelenleg nincs lény.

Ha nincs ilyen terület, akkor a soron lévő játékos bármelyik olyan területet választhatja, ahol jelenleg nincs lény.

Amikor egy új lény megjelenik, **nem mozog, de a hagyományos módon aktiválódik.**

*Példa: az első játékos passzol, és látja, hogy a lények sorában kevesebb a kártya, mint ahány játékos van. Úgy dönt, hogy felhúzza a lénypakli legfelső lapját (egy Draugrt). A lénycártyát a lények sorának jobb szélére teszi, a hozzá tartozó figurát pedig egy olyan területre helyezi, ahol van 🐾 szimbólum, de nincs másik lény.*

# A LÉNYEKRŐL RÉSZLETESEN

Northgard ismeretlen földjei rengeteg különböző lénynek adnak otthont. Íme egy rövid ismertető a modulban szereplő lényekről:

## > BARNA MEDVE

Ezek a lények ádázul védik területüket. Még a legtapasztaltabb harcosoknak is komoly kihívást jelentenek, és megtörhetik a klánok területek feletti uralmát.

**A lény képessége:** egy játékos nem Építhet vagy Toborozhat ezzel a lényvel egy területen, és nem Fedezhet fel vagy Mozoghat a Barna medvével egy területen lévő egységeivel.

Azonban, ha a játékost megtámadják, és elveszti a harcot, a megszokott szabályok szerint visszavonulhat.

**Megjegyzés:** az egységek bemozoghathatnak a Barna medve területére, de nem mozoghatnak ki onnan. Azt is érdemes megjegyezni, hogy egy Mozgás akció kijátszható az egységek mozgatása nélkül is, és a lényekkel egy területen álló egységek harcba léphetnek akkor is, ha más egység nem mozgott az adott területre.

## A LÉNYEK AKTIVÁLÁSÁNAK ÖSSZEFOGLALÓJA

FÁZIS	Új lénykártya húzása?	Hol jelenik meg?	Mozog?
<b>Előkészületek</b> (  szimbólumos lapka)	Igen	Egy  szimbólumos területen.	Nem
<b>2. fázis – Felfedezés</b> (  szimbólumos lapka)	Igen	Egy  szimbólumos területen.	Nem
<b>Játékváltozat</b> <b>2. fázis – Passzolás</b>	Csak ha kevesebb lény van, mint játékos, és a soron lévő játékos úgy dönt.	Egy tetszőleges  szimbólumos területen, ahol nincs másik lény. Ha nincs ilyen, akkor egy tetszőleges területen, ahol nincs másik lény.	Nem
<b>2,5. fázis</b> <b>Lények fázisa</b>	Nem	Nem jelenik meg.	Igen, a lények sorában minden lény, egyesével.

## > DRAUGR

A Dragugrök félhalott, gonosz teremtmények, akik ellepték Northgard szigeteit, és az ott élőkre vadásznak.

**A lény képessége:** amikor ez a lény megjelenik egy játékos által uralt területen, vagy bemozog egy ilyen területre, az adott játékosnak le kell vennie onnan egy egységét.

## > BUKOTT VALKŰR

Valamikor az istenek követői voltak, de megrontotta őket Helheim hatalma. És nem osztoznak Northgard földjén senkivel!

**A lény képessége:** ez a lény nem osztozik a területén a játékosokkal, és amikor megjelenik vagy bemozog egy területre, megtámadja az ott lévő egységeket.

## > FARKAS

Ezek a vérszomjas, óriási farkasok Northgard vidékét járva folyton az emberek területein kóborolnak, és nem hagyják, hogy azok erőforrásokat gyűjtsenek.

**A lény képessége:** az a terület, ahol ez a lény áll, a Betakarítás fázisban egyáltalán nem termel sem erőforrásokat, sem hírnevet (kivéve az épületekből).

**Megjegyzés:** a Kigyó klán nem gyűjthet be egy felperzselt földről erőforrást, ha ott Farkas van, kivéve ha az erőforrás épületből származik.

## KÉSZÍTŐK

**Szerző:** Adrian Dinu

**Illusztrációk:** Grosnez

**3D modellek:** EMAK, Valerio Carbone, Benjamin Maillet

**Grafikus:** Franck Achard

**Fejlesztő:** Jim Gaudin

**3D grafikus:** Théo Jacquemin

**Gyártás:** Nicolas Aubry (Synergy Games)

**Lektorálás:** Jonathan Caputo

**Külön köszönet:** Sébastien Vidálnak és a Shiro Games-nek, hogy ránk bízták alkotásukat. A Crowdfunding Agencynek és Caroline Imbertnek a lenyűgöző Kickstarter-kampány levezényléséért, és az Atlangames csapatának a rengeteg órányi játékesztelésért.

**A szerző külön köszönetet szeretne mondani** Jim Gaudinnek, mivel nélküle ez a játék nem lenne az, ami, valamint Bruno Cathalának néhány szabályváltoztatásért.

És szeretném megköszönni a játékesztelő csapatomnak:

A családomnak: Milena, Thomas, Eduard, Filip

A Ludivers klubnak: Christophe Roulin, Christophe Rebetz, Pascal Loutan, Cédric Stephens, Nils, Samuel Bovet.

A Tapletopia játékesztelőinek: Jam, Jakub Frackowiak, Henni815, Samuel Klobucaric „Hutmacher”, Tahsin Samma.

**És természetesen az összes támogatóknak a világ minden tájáról!**

