

Lapka alapú játék
2-4 játékos részére
10 éves kortól

FEUVILLE

TARTOZÉKOK

1 játéktábla
90 épületlapka
30 kiértékelőlapka
"királyi rendelet"
20 fülapka
18 tündérvárazslapka
4 kezdőlapka
4 játékos tábla
4 játékosjelző
2 kocka, 1 morcos manó
1 kehely

Az ország királya felhívja alattvalóit, hogy segítsenek új ragyogást adni FEUVILLE városának. Minden polgár segítségére szükség van, és mindenki kiveszi a részét az építkezésből: a város polgármestere, az építész, az vándormutatványos és a kocsmáros. A barátságos tündér és a morcos manók szintén csatlakoznak. De vigyázz Dragomirra, a sárkányra - ha felébred, megtámadja a várost, és mindent, amit az esőfelhők nem védenek, porrá éget. Öltsd magadra FEUVILLE polgárainak szerepét, és készítsd el saját városrészedet. A legtöbb pontot gyűjtő játékos nyer, és FEUVILLE tiszteletbeli polgárává válik.



A JÁTÉK CÉLJA

Öltsd magadra FEUVILLE polgárainak szerepét, építsd fel a legértékesebb városrészt és pontozd a királyi rendeleteket a megfelelő időpontban. Az a játékos győz, aki a legtöbb hírnévpontot gyűjti.

ELŐKÉSZÍTÉS

Tedd a **játéktáblát** az asztal közepére. Minden játékos- és a játéktábla között legyen 20 cm hely. Szükségeket lesz erre a helyre, hogy felépíthessed a saját városrészeteket játék során. Válogasd szét az **épületlapkákat** fal-, torony- és églapkákra.

Az **églapkáknak** 3 különböző hátlapja van: I, II és ✱. Válogasd ki a 6 églapkát, aminek ✱ van a hátoldalán és tedd képpel felfelé a megfelelő sorra a játéktáblán.

A megmaradt lapkákat válogasd szét a hátoldalukon lévő I és II alapján, keverd meg jól a paklikat külön-külön, majd képpel lefelé tedd az I paklit a II pakli tetejére, és tedd az így kialakult paklit a játéktábla mellé.

Ismételd meg ezt a **toronylapkákkal**: Válogasd szét az I és II hátlapú kártyákat és csinálj két paklit, majd tedd magad elé képpel lefelé. Keverd meg jól a paklikat külön-külön, majd tedd az I paklit a II pakli tetejére. Tedd az így kialakult toronylapka-paklit képpel lefelé a játéktábla mellé. Húzd fel a 6 legfelső toronylapkát és tedd képpel felfelé, balról-jobbra a megfelelő sorra a játéktáblán.

Hajtsd végre a **fallapkákkal** ugyanazt, amit a torony- és églapkákkal: válogasd szét a hátoldalukon lévő I és II alapján, keverd meg jól a paklikat külön-külön, majd tedd az I paklit a II pakli tetejére. Tedd az így kialakult fallapka-paklit a játéktábla mellé. Húzd fel a 6 legfelső fallapkát és tedd képpel felfelé, balról-jobbra a megfelelő sorra a játéktáblán.

Keverd össze a **tündérvarázslapkákat** képpel lefelé és tedd (képpel lefelé) a játéktábla fölé. Húzz 3 tündérvarázslapkát és tedd képpel felfelé a kijelölt helyekre.



városkiértékelés



Készítsd elő a **királyi rendeleteket**: Egy toronyértékelés-lapka van a játékban résztvevő játékosonként. Tedd vissza a megmaradt toronyértékelő-lapkákat a dobozba. Nem lesz rájuk szükségetek a játékban. Tedd a toronyértékelő-lapkákat képpel felfelé a megfelelő helyre a játéktábla jobb felső sarkába.

Keverd meg a megmaradt királyi rendeleteket és tedd képpel lefelé a játéktábla mellé. **Húzd fel a 7 felső lapkát és tedd vissza a dobozba, anélkül, hogy megnéznéd őket.** Nem lesz szükségetek ezekre a játékban. Ezután húzd fel a felső 6 királyi rendeletet és tedd balról-jobbra a megfelelő sorba a játéktáblán.

Tedd a **morcos manófigurát** a helyére a játéktábla jobb-felső sarkába, és készítsd elő a **fűlapkákat** és a **kockákat**.



Most válasszatok **kezdőjátékost**: Egyenként minden játékos dobjon egy kockával. Aki a legnagyobb értéket dobta, az kezdi a játékot. Egyenlőség esetén, az egyenlő játékosok folytassák a dobásokat, amíg megtalálják a kezdőjátékost. A **kezdőjátékos elveszi a kelyhet**, és maga elé teszi (az első játék előtt állítsátok össze a kelyhet két különálló darabból).



Most minden játékos választ egy színt és elveszi az ennek megfelelő **játékosablát**, egy **játékosjelzőt**, a **kezdőlapkáját** és azt a **fűlapkát, amin a címere van**. Tegyétek a játékosablát és azt a fűlapkát, amin a címeretek van magatok mellé, és tegyétek a kezdőlapkákat magatok elé. Figyeljete, hogy legyen elég hely előttetek, mivel a kezdőlapkával kezdve mindenki a saját különálló városrészét építi fel a játék során. Végül minden játékos tegye a jelzőjét a játéktábla megfelelő kezdőnégyzetére.

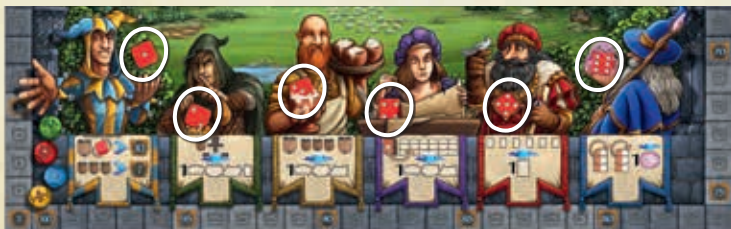
JÁÉKMELET

Egy kör az alábbi lépésekből áll:

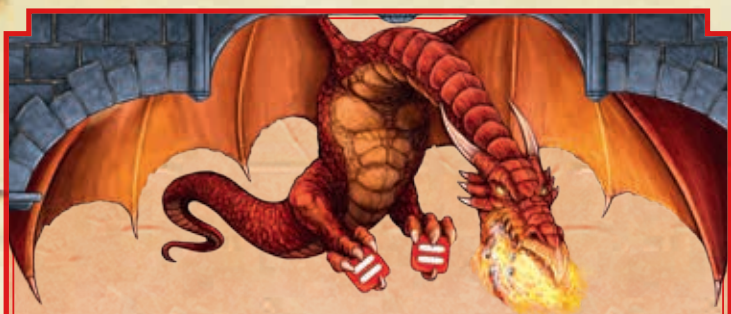
- Dobj mindkét kockával
- Válaszd ki az akciót

Dobj mindkét kockával

A körödben dobj mindkét kockával és tedd őket a megfelelő ember alatt lévő mezőre.



Az egyetlen kivétel: Ha duplát dobsz, mindkét kockát a sárkánymezőre kell tenned



Amikor egy játékos **duplát** dob, Dragomir, a sárkány felébred a hegyi barlangjában. Hangosan sziszegve elrepül Feuville-be, hogy mindent feléghessen, ami nincs megfelelően védve.

Az a dupla dobás, ha mindkét kocka ugyanannyi pontot mutat. A következő dobások a duplák:

1 1, 2 2, 3 3, 4 4, 5 5 vagy 6 6.

→ További információkat **Dragomirról, a sárkányról** ennek a játékszabálynak a végén találsz.

Válaszd ki az akciót

Most el kell döntened, hogyan használod a dobásodat. **Hozz külön döntést mindkét kockánál.** Választhatod az egyik emberakciót VAGY használhatod egy barátságos tündér bűbáját VAGY elfogadhatsz segítséget egy morcos manótól. Miután végrehajtottad az akciót, a következő játékos köre jön.

Az embereknel 3 lehetséges akció közül választhatsz:

1. Elveszel egy **épületlapkát** ebből az oszlopból VAGY
2. Elveszel egy **királyi rendeletet** ebből az oszlopból VAGY
3. Kiválasztod egy **ember képességét** és használod azt.

1. Épületlapka elvétele

Válassz egy épületlapkát, ami a kockáddal azonos oszlopban van (fal, torony vagy ég), vedd el a játéktábláról és vagy azonnal építsd be a városrészedbe vagy tedd a játékos táblád üres mezőjére.

A játékos tábládon vagy **2 épületlapkának**, vagy **2 királyi rendeletnek** vagy **1 épületlapkának és 1 királyi rendeletnek** van hely. Ha le akarsz rakni egy épületlapkát (vagy királyi rendeletet) a játékos tábládra, és ott nincs több szabad hely, eldobhatsz egy épületlapkát (vagy királyi rendeletet), ami már ott volt, és így helyet csinálsz az új lapkának. A régi lapka kikerül a játékból.



Ha egy épületlapkát felhasználtál az építéshez, többé nem távolítható el a városrészből és nem mozgatható másik helyre a városrészben. **A körödben annyi épületet építhetsz (vagy annyi királyi rendeletet pontozhatsz) amennyit csak akarsz.** Nincs különbség közöttük, hogy a játéktábláról vagy a saját játékos tábládról veszed el az aktuális körödben. Építhetsz a játéktábládról, ami helyet csinál egy újnak, amit el akarsz helyezni a játékos tábládon.

Lehelyezési szabályok FEUVILLE építésekor

- Az oszlopokat alulról felfelé kell építeni. Nem építhetsz a "levegőbe".
- Legfeljebb 3 épületlapkát építhetsz egymásra. A fallapka mindig legalul van, a toronylapka mindig középen van és az églapka mindig legfelül.
- Az épület szélességének nincs korlátja.
- A lapkákat korlátlanul kombinálhatod: Minden toronylapka kombinálható bármelyik fallapkával. Minden églapka kombinálható bármelyik toronylapkával.
- A leégett lapkák romok. Nem építhetsz romokra.

➔ Dragomir, a sárkány



Ha nincs épületlapka egy (vagy több) sorban a játéktáblán, **azonnal** fel kell töltenetek azt a sort (vagy sorokat). A sorokat mindig balról jobbra töltsétek fel. Ha egy (fal-, torony- vagy églapka) paklit elhasználtok, azt a sort ne töltsétek fel többé. Játsszatok tovább a megmaradt lapkákkal.

2. Királyi rendelet elvétele

Válassz egy királyi rendeletet abból az oszlopból a játéktáblán, ahol a kockád van, és vagy értékeld ki azonnal, vagy tedd a játékos táblád egy üres helyére.

A körödben annyi királyi rendeletet értékelhetsz ki, amennyit csak akarsz. Nincs különbség aközött, hogy a körödben ezeket a játéktábláról vagy a játékos tábládról veszed el. Kiértékelhetsz egy rendeletet, hogy helyet csinálj a játékos tábládon egy újnak. Csak a fel nem égetett épületlapkák értékelhetők ki.

3 féle királyi rendelet van: városkerület, státuszszimbólum és nagyszabású város kiértékelése.

Városkerület és nagyszabású város kiértékelése



kis városkerület

Kaphatsz pontokat egy **kis városkerületért**, ha pontosan 3 épületlapka van egymáson (1 befejezett oszlop). Amikor kiértékelsz egy oszlopot, kapsz **5 hírnévpontot**. Lépj a játékosjelződdel 5 mezőt a pontozósávon.

A kiértékelés után **tégy egy fülapkát a kiértékelt oszlop alá**. Ez mutatja, hogy a városkerületet már kiértékelted.

Ha egy oszlop alatt fülapka van, azt a városkerületet már nem értékelheted ki.



nagy városkerület

Kiértékelhetsz **nagy városkerületet**, amikor 2 oszlopot építettél egymás mellé; vagyis, amikor pontosan 2 x 3 épületlapka fekszik egymás felett ill. egymás mellett (1 befejezett dupla oszlop). Amikor kiértékelsz egy nagy városkerületet, **10 hírnévpontot kapsz**. Azonnal lépj 10 mezőt a pontozósávon.

A kiértékelés után **tégy egy fülapkát a kiértékelt oszlop alá**. Ez mutatja, hogy a városkerületet már kiértékelted.

Ha egy oszlop alatt fülapka van, azt a városkerületet már nem értékelheted ki.



2

városértékelés

Minden (fal és torony) lapka, ami ezek között van, belekerül a kiértékelésbe.

Fontos: A toronyfalnak folyamatosnak kell lennie az egyik saroktoronytól a másik saroktoronyig, megszakítás nélkül. A tornyok sorában lehet megszakítás. Az ég nem számít bele a kiértékelésbe.

Amikor **városkiértékelést** végzel, tégy egy kockát (a pontok száma nem számít) a megfelelő mezőre és végy el egy városkiértékelő-lapkát. Kapsz **2 hírnévpontot minden fal- és toronylapkáért, ami beletartozik.**

Miután végrehajtottál egy városkiértékelést, tedd a városrészed egyik oszlopa alá azt a fülapkát, amin a címered van, hogy jelezze, már kiértékelted városrészedet. Ha van fülapka a városrészed alatt, nem hajthatod végre ezt a kiértékelést. A játék során csak egyszer hajthatod végre a városkiértékelésedet, vagyis a játék során csak egyszer veheted el a "városkiértékelés" királyi rendeletet!

➔ A városkiértékelésre lásd a példákat a 11. oldalon

Státuszszimbólumok



3

Városőr

Minden városőr a saját tablónon 1, 2 vagy 3 hírnévpontot ér



3

Aranycsillag:

Minden csillag a saját tablónon 1, 2 vagy 3 hírnévpontot ér



3

Vörös zászló

Minden zászló a saját tablónon 1, 2 vagy 3 hírnévpontot ér



3

A hatalmas griff

Minden griff a saját tablónon 1, 2 vagy 3 hírnévpontot ér

Speciális kiértékelések



1

csodás látvány

Csodás látvány: Ezzel a királyi rendelettel a státuszszimbólumaidat értékeled ki egy 2x2-es rácsban a tablónon. Vagy 2 fallapkát és 2 felette lévő toronylapkát VAGY 2 toronylapkát és a felette lévő 2 églapkát értékel ki. Minden státuszszimbólum (városőr, aranycsillag, vörös zászló vagy griff) ebben a 2x2-es rácsban növeli a csodás látványt és 1 hírnévpontot ad.



3

saját belátásod szerint

Saját belátásod szerint: A király lehetővé teszi, hogy eldöntsd, melyik státuszszimbólumodat értékeled ki. Válaszd a városőrt VAGY a vörös zászlót VAGY az aranycsillagot. Minden választott státuszszimbólum a tablónon 3 hírnévpontot ad.

Amikor a státuszszimbólumokat értékeled ki, először add össze a státuszszimbólum összes egységét. Az összeget szorozd meg a királyi rendelet pontértékével. Az eredményt kapod hírnévpontban. Mozdasd a megfelelő lépéssel a jelződet a pontsávon.



Példa: A "hatalmas griff (x3)" királyi rendeletet választottad. Jelenleg 5 hatalmas griffed van a tablón. Vagyis kapsz $3 \times 5 = 15$ hírnévpontot, amit azonnal lelépsz a pontozósávon.



Miután kiértékelte egy királyi rendeletet, tedd a játékos táblára. A játék végén az a játékos, akinek a legkevesebb királyi rendelete van, további pontokat kap. A köröd után töltsétek fel a királyi rendeletmezőket.

Fontos figyelmeztetés a kiértékeléssel kapcsolatban:

A körödben csak azokat az épületlapkákat értékelheted ki, amiket már felépítettél a városrészedbe és a kiértékeléskor nincsenek felégetve. Azokat az épületlapkákat, amik a játékos táblán vannak, és azokat az épületlapkákat, amiket felégettek, nem értékelheted ki.

Bármelyik királyi rendeletet kiválszthatod és kiértékelheted többször is. Például, többször végrehajthatod a hatalmas griff kiértékelést.

Kivétel: A városkiértékelést csak egyszer veheted el a játékos tábláról és csak egyszer hajthatod végre.

A kis városkerület, a nagy városkerület és a város kiértékeléséhez mindig legyen megfelelő hely az adott oszlopok alatt a szükséges fülapkáknak. Egyébként nem hajthatod végre a kiértékelést!

Eltávolíthatod a nem használt királyi rendeleteket a játékos tábláról, hogy helyet csinálj az új lapkáknak. A nem használt lapkák kikerülnek a játékból.

3. Ember képességének kiválasztása és használata

Ha nem tudsz vagy nem akarsz elvenni egy épületlapkát vagy királyi rendeletet sem a játékos tábla megfelelő oszlopából, dönthetsz úgy, hogy a megfelelő ember képességét használod. Tedd át a kockát ennek a személynek a zászlójára és használj a képességét.

Emberek FEUVILLE-ben



vándormutatványos

játékosjelződet az adott lépésnyit a pontozósávon. A játékos társaid ünnepelnek Téged, mivel megkapják a 10 és a pontjaid közötti különbséget.

1 - A vándormutatványos játszani akar veled egy kicsit: vedd el a kockát a vándormutatványos mellől, és dobj annyiszor, ahányszor csak akarsz, és add össze a dobások értékét. Annyiszor dobhatsz, ahányszor csak akarsz. Akkor állsz meg, amikor csak akarsz. Bármit is csinálsz, ne lépd át a 10-et! Ha így teszel, üres kézzel távozol és csak a többi játékos kap pontot. Ha a kockadobásaid összege 10 alatt van, mozgathatod a

Példa: Dobsz 4-et, utána 3-at majd megállsz. Az összeg 7. Lépj 7 mezőt a pontozósávon. A játékos társaid megkapják az általad dobott 7 és a 10 közötti különbséget. Mivel $10 - 7 = 3$, minden játékos társad lép 3 mezőt.

Ha az összes pont 10, Te kapsz 10 pontot, és a többiek távoznak üres kézzel.

Ha a dobásaid összege 11 vagy több, Te nem kapsz semmit és a játékos társaid megkapják az összeg és a 10 közötti különbséget

Példa: Dobsz $4 + 4 + 5 = 13$ -at, és nem kapsz semmit. A többiek megkapják a különbséget, vagyis $13 - 10 = 3$ -at.



tolvaj

2 - A tolvaj Feuille-ből: Ellopja az emberektől a javaikat. A fel nem épített fal-, torony- és églapkák és a királyi rendeletek nincsenek biztonságban tőle.

Ha a tolvajt választod, eltávolíthatasz **egy lapkát (épületlapkát vagy királyi rendeletet, de tündérvárazslatot nem!) egy játékosársad játékosáblájáról** és azonnal felhasználhatod vagy leteheted a saját játékosábládra, ha van elegendő

helyed. Ha a játékosársad lapkáján tolvaj elleni védelem van, az a lapka biztonságban van a tolvajtól.

➔ **Tündérvárazslapka**



kocsmáros

3 - A kocsmáros jó hangulatban van, és ajándékot ad: Ha a kocsmáros képességét használod, **"Ingyen lapka mindenkinek"**. Te választhatsz először egy (fal, torony vagy ég) épületlapkát a játékosábláról. Ezután óramutatójárásnak megfelelő irányban tovább játszva a játékosársaid választhatnak. Minden játékos elvehet egy (fal, torony vagy ég) épületlapkát, de azonnal be kell építeniük és nem tehetik a játékosáblájukra. Sajnos azok a játékosársaid, akik nem tudják beépíteni ezt a lapkát, azonnal üres kézzel távoznak. Mivel ennyire kedves vagy, és mindenkinek lapkát ajándékoztl, választhatsz és elvehetsz egy második (fal, torony vagy ég) épületlapkát az ajándékozási kör végén. Te felhasználhatod az épületlapkát azonnal vagy leteheted a játékosábládra. Ha egy sor teljesen kiürül az ajándékozási kör alatt, **töltsétek újra azonnal**. Csak azután folytassátok az ajándékozási kört.



építész

4 - az építész aktívvá válik: szeret korlátlan forrásokból rajzolni, hogy a várost olyan varázslatossá tegye, amennyire csak lehet. Ha az építész képességét használod, először töltsd fel a (fal, torony és ég) épületlapkák teljes lerakatát a játékosáblán. Ezután **elvehetsz egy tetszőleges (fal, torony és ég) épületlapkát a játékosábláról**.



polgármester

5 - A polgármester belép a játékba: Jó kapcsolatot ápol a királlyal és felvehet és kiválaszthat királyi rendeleteket. Ha a polgármester képességét használod, **választhatsz egy királyi rendeletet a játékosáblá lerakatáról**. Kiértékelheted azonnal, vagy lerakhatod a játékosábládra (ha van ott szabad hely vagy csinálsz neki helyet). Ezután töltsd fel a királyi rendeleteket (a szokásos módon).



varázsló

6 - hatalmas varázslat jut érvényre: Sajnos a **varázsló** nem tud megvédeni Dragomir, a sárkány támadásától, de a varázslatával helyre tudja állítani a lerombolt városkerületeket. Ha a varázsló képességét választod, **legfeljebb 2 felégetett városkerületet** (1 vagy 2 felégetett oszlopot) **viszszafordíthatsz** az aktív oldalára. **Ezen felül elvehetsz egy tündérvárazslapkát a játékosábláról** és

felhasználhatod azonnal, vagy leteheted a játékosábládra. Ha egyik kerületed sincs felégetve a városodban, tündérvárazslapkát még elvehetsz a játékosábláról.

➔ **Tündérvárazslapka**.



Erős lények FEUVILLE-ben



barátságos tündér

A barátságos tündér – kicsi, de erős!

Miután dobtál a kockákkal, dönthetsz úgy, hogy igénybe veszed a barátságos tündér segítségét. Ehhez tedd az **egyik kockát** (az értéke nem számít) a megfelelő tündérmezőre, és válaszd ki az egyik **tündérvárazslapkát**, ami képpel felfelé fekszik a játékerületen. Felhasználhatod a varázslapkát azonnal (hírnévpontok), vagy leteheted a játékos táblára, hogy később használj fel.

A használt tündérvárazslapkákat tegyédtek képpel lefelé a játéktábla mellé, és keverjétek meg minden alkalommal a már lent lévő lapkákkal. Amint egy tündérvárazslapkát eltávolítottok a játéktábláról, töltsétek fel az üres helyet azonnal.



morcos manó

A morcos manó – a tettetés mestere

Miután dobtál a kockákkal, használhatod a dobást a manó aktiválására. Ehhez tedd **mindkét kockát** (az értékük nem számít) a megfelelő manómezőre. Vedd el a manót és tedd a 6 ember egyikének zászlajára. **A gnóm azonnal átveszi annak az embernek a szerepét, és tökéletesen utánozza.**

Most már elveheted abból az oszlopból az egyik épületlapkát VAGY az egyik királyi rendeletet VAGY használhatod annak az embernek a képességét. A köröd után tedd vissza a manót a helyére.

Tündérvárazs



Hírnévpontok: Ezt a varázst **azonnal** fel kell használnod. Amikor eltávolítod ezt a tündérvárazslapkát a játéktábláról, azonnal mozgasd a jelződet a megadott számú mezővel a pontozósávon. Utána dobd el a tündérvárazslapkát.

Nagy választás: Használhatod ezt a bűbajt azonnal, amint egy (fal, torony vagy ég) épületlapkasort újra kell tölteni VAGY bármelyik játékos (Te vagy egy játékosársad) az építész

képességét használja. Amint feltöltöttetek legalább egy sort, kijátszhatod ezt a bűbajt és elvehetsz egy tetszőleges (fal, torony vagy ég) épületlapkát. Ha több játékos is ki akar játszani ilyen bűbajlapkát, a lapkákat a normál lépéssorrendben játsszátok ki. Az aktív játékos, vagy az aktív játékoshoz legközelebb ülő kezd. Ha egy (vagy több) játékos ki akarja játszani a bűbajt, amikor az aktív játékos az építész képességét használja, először a bűbaj(oka)t kell kijátszani. Ezután és csak ezután, következik az építész köre, és elvehet épületlapkát.

Leteheted ezt a varázslapkát a játékos táblára (képpel lefelé), amíg használni nem akarod. Miután használtad, dobd el a bűbajt.



Lopásvédelem: Használhatod ezt a bűbajt, hogy megvédj egy (fal, torony vagy ég) **épületlapkát* a lopástól**. Ehhez tedd ezt a bűbajt képpel felfelé egy, a játékos tábládon lévő nem használt

épületlapkára vagy királyi rendeletre. Amíg ez a bűbaj ott van, az a lapka védett a lopástól. Amint beépítet a védett lapkát vagy kiértékeled a királyi rendeletet, a lopás elleni védelem érvénytelenné válik. Nem teheted át ezt a bűbajt az egyik lapkáról egy másikra a játék során.

*és a királyi rendeletlapkát (ford. megj.)



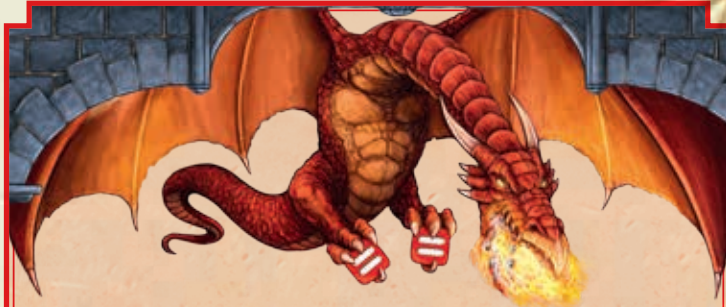
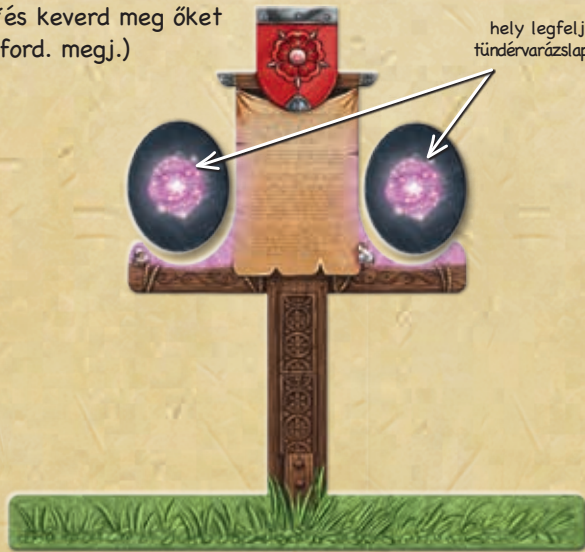
Tűzvédelem: Egy egyszeri lehetőség van arra, hogy megvéd a városodat Dragomir, a sárkány tüzétől. Amikor egy játékos (Te vagy egy játékosársad) duplát dob, és nincs elegendő tűz elleni védelmed, kijátszhatod ezt a bűbájt. Ekkor a városod biztonságban van Dragomirtól, a sárkánytól. A sárkány átrepül a városod felett. Leteheted ezt a varázslapkát a játékosábrádra (képpel lefelé), amíg használni nem akarsz. Miután használtad, dobd el a bűbájt.

Ha úgy döntesz, hogy tündérvárazslapkát használsz a körödben és elveszel egy bűbájt, **azonnal töltsd fel a lerakatot**. A használt bűbájt dobd el és tedd a többi bűbáj közé. Ezután keverd meg jól az összes bűbájt. Csak egy kockát használhatsz a barátságos tündérnél. A másik kockát használd a fent leírtak szerint, és tedd a megfelelő ember alá, ahonnan elvehetsz épületlapkát vagy királyi rendeletet, vagy akinek a képességét használhatod.

A játékosábrán legfeljebb **2 tündérvárazslapkának** van hely. Ha egy tündérvárazslapkát a játékosábrádra akarsz tenni, és nincs több üres hely, eltávolíthatsz egy tündérvárazslapkát, ami már ott volt, hogy helyet csinálj az új lapkának. A régi lapkát dobd el és tedd képpel lefelé a többi bűbáj közé*.

*és keverd meg őket (ford. megj.)

hely legfeljebb 2 tündérvárazslapkának



Dragomir, sárkány

Amikor egy játékos **duplát** dob, Dragomir, a sárkány felébred a hegyi barlangjában. Hangoosan sziszegve elrepül Feuville-be, hogy mindent feléigessen, ami nincs megfelelően védve.

Az a **dupla** dobás, ha mindkét koc-ka ugyanannyi pontot mutat.

A következő dobások a duplák:
1 1, 2 2, 3 3, 4 4, 5 5 vagy 6 6.

Ha duplát dobsz a körödben, **le kell** raknod mindkét kockát a sárkánymezőkre. Most minden játékosnak végre kell hajtania Dragomir tűztámadását.

Minden játékos megszámolja, hány oszlopa van a városrészében. Ezután minden játékos megszámolja, hány felhő úszik át a tablóján.

Ideális esetben **a felhők száma egyenlő vagy nagyobb az oszlopok számánál**. Ebben az esetben a tűznek nincs hatása a városodra. A hatalmas esőfelhők megvédnek minden tűztől, esik az eső, és a városod érintetlen marad (lásd "A" példa).

Azonban, ha **kevesebb felhő van, mint oszlopod** a tablón, a városodnak nincs elegendő védelme és egy része leég. (lásd "B" példa)

Az oszlopok addig égnek le, amíg a felhők száma meg nem egyezik a tablón lévő oszlopok számával. A többlet oszlopokat meg kell fordítanod a hátoldalukra (leégett oldal). Ez érinti az elkészült oszlopokat (fal-torony-ég) és a félkész oszlopokat, amik nem 3 lapkából állnak. Te dönthetsz, melyik oszlopok égnek le.

Ha Te dobtad a duplát, dobd újra a kockákat és hajts végre egy normál kört.





"A" példa: A város védett. Semmi nem ég le, amikor a sárkány támad.
 (Példa a városkiértékelésre: 8 lapka ✓ tartozik a városrészbe a táblón.
 8 lapka x 2 pont = 16 hírnévpont)



"B" példa: Tábló nem elegendő felhővel. 2 oszlop teljesen leég.
 A játékos maga döntheti el, hogy melyik oszlopok égnek le.

Mi történik, ha tűz van?

A **kezdőlapka** a városod legrégebbi része. Masszív sziklából van, és **soha nem ég le**. Ez nagyon előnyös lehet a játék elején, amikor még kevés églapkád van.

Tipp: Megvédheted a városodat, ha mindig elegendő felhőt építesz bele, és **a tablódon sosem lesz több oszlopod, mint felhőd**. Másik megoldás, ha szerzel **tűzvédelmet** a barátságos tündértől. Ez egy egyszeri védelmet ad Dragomirral a sárkánnyal szemben.

Tipp: Azok az oszlopok, amikben felhő van, nem éghetnek le.

Az átfordított (vagyis leégett) épületlapkák romok. **Nem építkezhetsz romokon**. Mielőtt folytatnád az építkezést, vissza kell fordítanod a leégett fal- és toronylapkákat a nem leégett oldalukra.

Az átfordított (vagyis leégett) épületlapkák **romok és nem értékelhetők ki**. Mielőtt aktiválnád egy királyi rendelet kiértékelését a városod ezen részére, vissza kell fordítanod az érintett lapkákat a nem leégett oldalukra.

Folytathatod az építkezést a városod nem leégett területén vagy bővítheted a városodat széltejében. Bármikor kiértékelhetsz királyi rendeletet, de a leégett lapkákat ne vedd figyelembe a pontozáskor.

Hogyan fordíthatod vissza a megfordított (leégett) lapkákat?

Dobj 6-ost, válaszd a **varázsló akcióját** és fordíts vissza legfeljebb 2 leégett oszlopot a nem leégett első oldalukra (és elvehetsz tündérváraszslapkát is).

Használd mindkét kockádat a **morcos manóhoz**. Használd úgy, hogy utánozza a varázslót a képességével, fordíts vissza legfeljebb 2 oszlopot a nem leégett felére (és még egy tündérváraszslapkát is elvehetsz).

Egy megfelelő (nem leégett) helyre a városodban építs **églapkát felhővel**. Amint felépítettél néhány églapkát és több felhőd van, mint (nem leégett) oszlopod, visszafordíthatod a megfelelő számú oszlopot, amíg a felhők száma ismét megegyezik a nem leégett oszlopok számával.

Tipp: Néhány églapkán sok felhő van, így egy églapkával gyakran több, mint egy oszlopot is megvédhetesz egyszerre.



Az "A" játékosak elegendő felhője van, hogy megvédjék a városát.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak akkor van vége, ha nem lehet feltölteni a királyi rendeleteket a játéktáblán. Ezután folytassátok a fordulót a végéig, hogy minden játékosnak azonos számú köre legyen. Ha a kezdőjátékos nem tud felfedni egy királyi rendeletet sem, és így nem tudja bezárni a rést, a játék azonnal befejeződik.

A játék végén számoljátok meg a kiértékelt királyi rendeleteket. A király kegyének köszönhetően az a játékos, aki a legkevesebb királyi rendeletet szerezte, kap 7 pontot, amit lelép a pontozósávon. A nem beépített épületlapkák és a nem kiértékelt királyi rendeletek nem adnak pontot.

Az a játékos, aki a legtöbb hírnévpontot szerezte, megnyeri a játékot és Feuille tiszteletbeli polgárává válik.

Szerző: Udo Peise
Illusztráció: Dennis Lohausen
Terv: Sabine Kondirolli, HUCH!
Termékmenedzser: Simon Hopp

© 2017 HUCH!
www.hutter-trade.com
Fordítás: Birgit Irgang
Magyar fordítás: Guszty (rozvanyia@gmail.com)

Gyártó + terjesztő:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, GERMANY

Figyelem! Fulladásveszély! Apró alkatrészeket tartalmaz, ezért nem adható 3 év alatti gyermekeknek.