



Ez a kiegészítő 5 modulból áll, amelyek bárhogy kombinálhatók egymással:

- 5. játékos
- Királyt akarunk!
- Inis évszakai
- Tengeri utazások
- Új hősi történet kártyák

TARTOZÉKOK

- 1 évszaktábla
- 1 évszakjelző
- 5 évszak segédkártya
- 2 korszerűsített akciókártya (helyettesíteni az alapjátékban lévőket)
- 4 új akciókártya (5. játékos)
- 1 igénylőjelző (5. játékos)
- 12 klánfigura (5. játékos)
- 15 új hősi történet kártya
- 6 új és 1 korszerűsített területlapka
- 6 új előnykártya (az új területekkel egyező)
- 9 kikötőlapka
- 1 hősi tett jelző
- 1 Macha átka jelző
- 1 Fili jelző
- 5 banshee-jelző
- 1 királylapka



Megjegyzés: Csakúgy, mint a hősi tett jelzőkét, a kikötőlapkák számát sem szabad korlátozni. Ha szükséges, egy másik jelzővel helyettesítsétek a hiányzó kikötőlapkát.

NÉHÁNY VÁLTOZÁS

Akciókártya korszerűsítések

Az alapjáték "Felfedezés" (Exploration) és "Druida" (Druid) akciókártyáit cseréljétek le.

Új kifejezés a játékban: megosztott terület

A megosztott terület olyan terület, ahol 2 vagy több játékos van jelen.

Az időzítés pontosítása

Mikor több játékosról van szó, egy hatás eldöntését, hacsak másképp nem rendelkezik, kezdjétek a Brennel, majd folytassátok a varjúsereg által jelzett sorrendben.

Az összecsapáson kívül, az "aktív játékos" az, akinek jelenleg a fordulója van. Egy összecsapásban, az "aktív játékos" az, akinek a fordulóban egy manővert kell éppen végrehajtania. Amikor egyszerre több játékos is kártyákat akar kijátszani, az "aktív játékosnak" van elsőbbsége, majd folytassátok a varjúsereg által jelzett sorrendben.



AZ 5. ÚJ MODUL

1. MODUL: 5. JÁTÉKOS

Ötfős játékhöz használjátok a következő változtatásokat:

- rakjátok a 4 új akciókártyát az akciókártya-pakliba,
- használjátok az 5. igénylőjelzőt,
- és az 5. klán 12 figuráját.

A szabályok ugyanazok, mint 3 és 4 fő esetén.

Mikor az 5. játékos modullal játszotok, azt ajánljuk, hogy használjátok a "Királyt akarunk!" (We want a King!) modult is, hogy a játékidő az ésszerűség határain belül maradjon.

2. MODUL: KIRÁLYT AKARUNK!

Ez a modul egy rövidebb ideig tartó játékot tesz lehetővé, elkerülve a többszörös döntetlen helyzeteket a győzelem ellenőrzésénél, amelyekben a Brenn nem vesz részt. Annak ellenére, hogy ez a modul az ötfős játékokra lett optimalizálva, nyugodtan használjátok a három- vagy négyfős játékokban is!

Előkészület

A játék előkészülete során használjátok a következő változtatásokat:

- Rakjátok a királylapkát a játéktér közelébe, a "Királyt akarunk!" (We want a King!) oldalával felfelé.

Királyt akarunk! (We want a King!)

Mindaddig, míg a királylapka ezen az oldalán van, a győzelem ellenőrzésekor, az alapjáték szabálykönyvének 10. oldalán lévő szabályokat a következő változtatással használjátok:

- Amennyiben a Brenn nincs a döntetlent elérő játékosok között, minden döntetlent elérő játékos kap egy hősi tett jelzőt, majd a királylapkát fordítsátok át a "Szükségünk van egy királyra!" (We need a King!) oldalára.

Szükségünk van egy királyra! (We need a King!)

Amikor a királylapka ezen az oldalán van, a játékosok lejátsszanak még egy utolsó évszakszafázist, majd az utolsó gyűlésfázissal folytatják, és a következő változtatásokkal meghatározzák győztest:

- Ha egy játékos sem teljesített egy győzelmi feltételt sem, a Brenn megnyeri a játékot.
- Ha a Brenn nincs a döntetlent elérő játékosok között, akkor ezek a játékosok megosztotnak a győzelmen.

3. MODUL: INIS ÉVSZAKAI

Ez a modul hozzáadja az új, "Szent fesztiválok" lépést a gyűlésfázishoz, és módosítja az évszakszafázist.

Előkészület

A játék előkészülete során használjátok a következő változtatásokat:

- Rakjátok az évszaktáblát a játéktér közelébe.
- Véletlenszerűen válasszátok ki a kezdő évszakot, és az évszakjelzőt rakjátok a megfelelő évszakra.
- Minden játékos vegyen el egy évszak segédkártyát.

Szent fesztiválok

A gyűlésfázis egy 7., "Szent fesztiválok" lépéssel bővül.

Mindegyik fesztivál hatása megtalálható az évszak segédkártyán.

Az évszakszafázis során alkalmazzátok az aktuális évszak hatásait az évszak segédkártyára leírtak szerint. Az évszak végén, mozgassátok az óramutató járásával megegyezően az évszaktáblán lévő évszakjelzőt a következő évszakra.



4. MODUL: TENGERI UTAZÁSOK

Ez a modul egy új típusú területet vezet be: a szigeteket, amelyek a kék szélük miatt kiválóan megkülönböztethetőek a többi területtől, valamint egy új típusú épületet: a kikötőt, amelyek lehetővé teszik a játékosoknak, hogy a tengeren mozogjanak.

Új előkészületi szabályok

A játék előkészülete során használjátok a következő változtatásokat:

Cseréljétek ki az alapjáték "öböl" (Cove) területlapkáját az ebben a kiegészítőben lévőre.

Válasszátok szét a szigeteket a többi területtől.

Húzzatok és helyeztek le a játékoszámmal megegyező számú lapkát. Kövessétek a kikötőlapkák szabályait, ha szükséges.

Amikor a Brenn kiválasztja a fővárost, rakjon a fővárosra és a szentélyen kívül még egy kikötőlapkát is oda, ha még nincsen.

Keverjétek össze a szigeteket a megmaradt területlapkával.

Új szabályok

1) Egy terület lehelyezése

Egy terület lehelyezésének szabálya most is megköveteli, hogy az új terület egy legalább 2 területtel szomszédos helyre legyen lehelyezve, kivéve, ha egy szigetet helyezünk le.

2) Egy sziget lehelyezése

Amikor egy játékos felfedez egy szigetet, a játéktérre helyezi le, ami a tengert jelképezi, úgy, hogy semmilyen másik területet se érintsen. Egy sziget soha sem lehet szomszédos egyetlen másik területtel sem.

Ez a lehelyezési szabály elsőbbséget élvez az alapjáték szabályaival és a kártyákon lévő szövegekkel szemben.

3) Egy kikötőlapka lehelyezése

Amikor a játékosok lehelyeznek egy kikötőlapkát egy területre, a következőképpen tegyék:

- 1 Kiválasztják az egyik lehetséges helyet a területen.
- 2 Ha lehetséges, a kikötőlapkát oly módon kell lerakni, hogy semmilyen másik területet se érintsen. Ha ez nem lehetséges, a kikötőlapka érinthet egy másik területet.
- 3 Miután játékba került, egy kikötőlapkának mindig hozzáférést kell biztosítania a tengerhez, amit a játéktér képvisel, ezért soha nem lehet más területekkel körbevéve.
- 4 Egy területen csak egy kikötőlapka lehet.

4) Tengeri utazás

Amikor egy játékos olyan kártyát játszik ki, ami mozgást biztosít a számára, vagy mikor egy összecsapásból visszavonul, egy (és csakis egy) a mozgásai közül lehet tengeri.

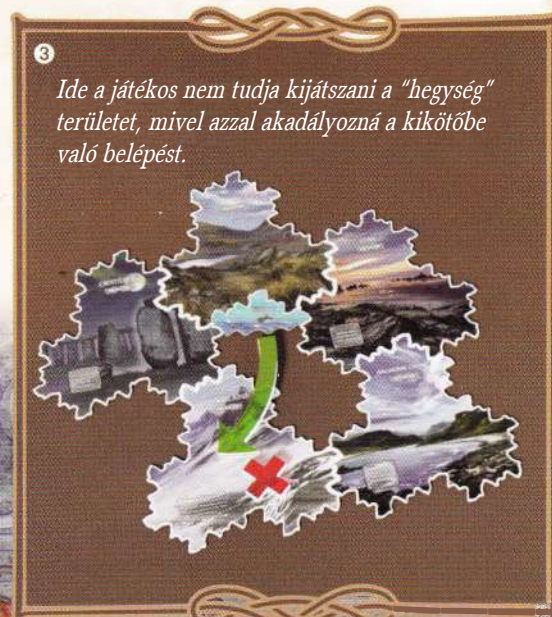
Amikor a klánok tengeren mozognak, a kikötőlapkával rendelkező területeket egymással szomszédosnak kell tekinteni.



Egy kikötőlapkához elérhető
3 lehetséges hely.



Ha lehetséges, a
kikötőlapkát oly módon
kell lerakni, hogy
semmilyen másik
területet se érintsen.



Ide a játékos nem tudja kijátszani a "hegység"
területet, mivel azzal akadályozná a kikötőbe
való belépést.

5. MODUL: 15 ÚJ HŐSI TÖRTÉNET KÁRTYA

Egyszerűen tegyék a 15 új hősi történet kártyát a hősi történet pakliba.

FONTOS: Ha nem használjátok a "Tengeri utazások" modult, távolítsátok el a "Milé fiai" (Sons of Milé) hősi történet kártyát."

Mindegyik hősi történet kártya konkrét ír kelta legendákra vonatkozik, amelyek magyarázata itt található:

Pwyll cseréje (Pwyll's Exchange): Pwyll volt Walesben a dyfedek vezetője. Egy napon összvitatkozott a vadászatról Arawnral, a Másik Világ királyával. Megváltása fejében, Pwyll felajánlotta, hogy cseréljenek személyiséget egy évre, és öljék meg Havgant, Arawn riválisát.

Tara szent dombja (Sacred hill of Tara): Egy Írország közepén lévő domb, a druidizmus szimbolikus helye és a Nagykirályok fővárosa, ahol Fal köve és a királyok fellegrára található, amit Cormac Mac Airt épített fel.

Macha átka (Macha's Curse): Macha megátkozta Ulaidet, ami arra kényszerítette Cuchulainnt,

hogy a királyságot egyedül védje meg Mebd királynő seregétől.

Cathleann jóslata (Cathleann's Prophecy): Cathleann, egy próféta, aki megjósolta férjének, a fomori Balornak, hogy unokája, Lug lesz halálának oka. Balor azt hitte, hogy már születésekor megszabadult tőle.

Maeuldin expedíciója (Maeulduin's Expedition): Maeulduin elhatározta, hogy megbosszulja apja halálát, vitorlát bontott és felfedezett megannyi fantasztikus szigetet, amelyeket csodálatos karakterek és rendkívüli lények népesítettek be.

Nuada kardja (Nuada's Sword): A fény kardja a Tuatha Dé Danann négy kincsének egyike, Lug lándzsájával, Fal kövével és Dagda üstjével együtt.

Csendes bor (Féth fiada): A Tuatha Dé Danann druida köde.

Bran utazása (Bran's Journey): Bran, egy titokzatos idegen ösztönzésére, utazni kezdett, ami alatt találkozott Manannan Mac Lirrel, és elutazott a Másik Világ furcsa, időn kívül eső szigeteire.

A kilenc tűsz Niallja (Niall of the Nine Hostages): Tara királya, aki a legenda után kapta ezt a becenevet, mivel kilenc szomszédos királyfit tartott tűzként magánál.

Fintan történetei (Fintan's Tales): Fintan, druida és a Nagykirály tanácsadója, aki harcolt az első moytura-i csatában a fir bolggal, évezredekken keresztül élt, és elhagyta az emberek világát a mítoszok korszakának végén, miután elmondta történetét.

Cormac Mac Airt: Egyike Írország legnagyobb Nagykirályainak. Cormac híres volt nagylelkűségéről és igazságosságáról. A tarai lakosság elismerésének köszönhetően lett király.

Rhiannon, a lovas (Rhiannon the Horse Rider): Amikor Pwyll először találkozott ezzel a rejtélyes lovassal, senki nem tudta elkapni, még a királyság legjobb futárjai sem. A nő úgy döntött, találkozik Pwylllel, és végül össze is házasodtak. Élete során számos átkot kellett elviselnie.

Finn haragja (Finn's Wrath): Azt mondják, hogy Finn Mac Cool, a Fianna vezetője, néha óriássá változott...

Milé fiai (Sons of Milé): A miléziaiak Írország utolsó hódítói. Emberek ök, a gallok ősei. Képesek voltak partraszállni Írországban a Tuatha Dé Danann "csendes bora" ellenére is.

A banshee jajveszékése (The Banshee's Wail): A banshee a Másik Világ egy hírnöke, néha visszataszítóan csúf, néha lélegzetelállítóan gyönyörű. Amikor üvöltését hallják, a halál közel jár...

