

# KINGDOM BUILDER

Donald X. Vaccarino játéka 8 éven felüli  
2-4 játékos számára

## A játék célja

Települések ügyes lehelyezésével a játékosok saját királyságot építenek azzal a céllal, hogy a játék végén a legtöbb aranyat szerezzék.

A 3 Kingdom Builder kártya határozza meg a feltételeket, amelyek teljesítésével megszerezhető a vágyott arany.

## A játék részei

- 8 különböző játéktábla

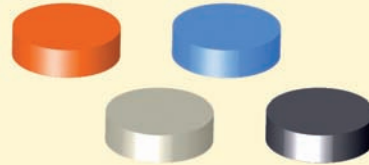


Előlap: Tájkép 100 hatszögből álló területtel



Hátlap: Az aranyak végső elosztásának jelölésére szolgáló pontozótábla

- 4 arany jelölő



- 1 kezdőjátékos jelölő lapka



játékos színenként 1 darab

- 25 terület kártya



5x Füves 5x Mező 5x Erdő 5x Kanyon 5x Sivatag

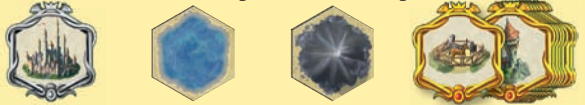
Minden előlapon 9 különböző területtípus található:

### 5 beépíthető területtípus



Füves Kanyon Sivatag Mező Erdő

### 4 be nem építhető területtípus



Kastély Víz Hegy 8 különböző helyszín

- 10 különböző Kingdom Builder kártya

Egyszerre csak 3 kártyát kell egy játék során használni. Ezek határozzák meg az aranypontok elnyerésének feltételeit.



A kártyák részletes leírása a játékszabály 5. oldalán található (lásd Kingdom Builder kártyák)

- 28 helyszínlapka



- 160 település – játékos színenként 40 darab



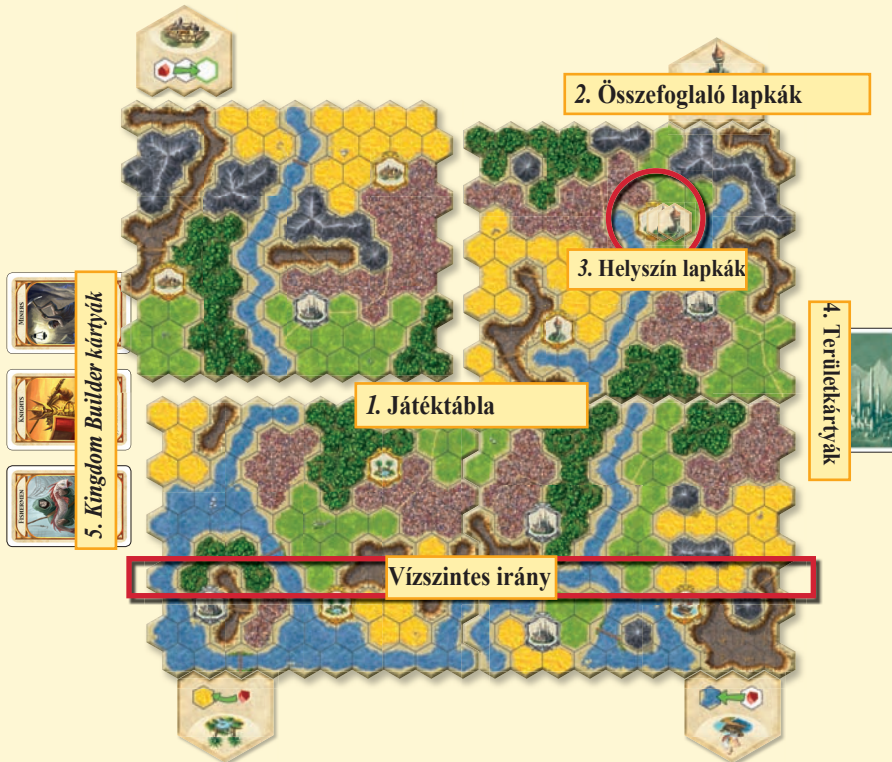
- 8 összefoglaló lapka a helyszín lapkákhoz – az extra akciókat jelölő ábrákkal



- 1 játékszabály

## Előkészítés

**1.** A 8 játéktáblából bármely **négyet** össze kell illeszteni **négyzet alakúra** az alábbi példának megfelelően



**2.** A látható helyszíneknek megfelelő összefoglaló lapkákat a játéktábla széléhez kell illeszteni



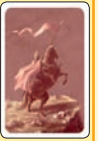
**3.** A játéktábla minden helyszín hatszögére kettő helyszínlapkát kell helyezni



**4.** A terület kártyákat össze kell keverni, és mindenki számára elérhető helyen egy húzópaklit kell belőle képezni



**5.** A Kingdom Builder kártyákat is össze kell keverni, hármat véletlenszerűen kiválasztani, és azokat a tábla mellé helyezni



### A játék elemeinek szétosztása

Minden játékos a saját színében kap:



**40 települést**  
ez az ő személyes készlete



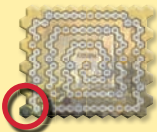
Ezen felül minden játékos húz **egy terület kártyát**, és a **többiek elöl eltakarva a kezében tartja.**



**1 arany jelölőt**



A **kezdőjátékos** jelölő lapkát a **legidősebb játékos** kapja, ő fog először sorra kerülni.



Az **egyik használaton kívüli játéktáblát** a **hátlapjára** kell fordítani, és a játéktábla mellé kell helyezni. Ezután minden játékos az **arany jelölőjét a pontozótábla fekete mezőjére** helyezi.

A nem használt elemek a játék dobozába visszakerülnek.

## A játék menete

A **kezdőjátékos**tól kiindulva a játékosok az **óramutató járásának megfelelő irányba** haladva kerülnek sorra. A játék több körön át zajlik. **Minden játékos a körében az alábbiakat hajtja végre:**

A soron következő játékos kijátssza a terület kártyáját maga elé, és megépíti a településeit.



## Kötelező akció

Minden játékos a körében **kötelezően lerak 3 települést** a személyes készletéből a kártyának megfelelő üres területtípusra, szigorúan betartva a helyezési szabályokat (lásd 4. oldal).

## Extra akció

A játék során a játékosok **helyszínlapkákat gyűjthetnek**.

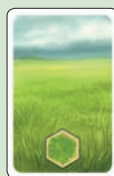
A helyszín lapkák **extra akciók** végrehajtását teszik lehetővé, amelyek mindegyikét **körönként egyszer** végrehajthatja a játékos.

A játékos az extra akció(i) **mindegyikét a kötelező akció előtt vagy utána is** végrehajthatja.

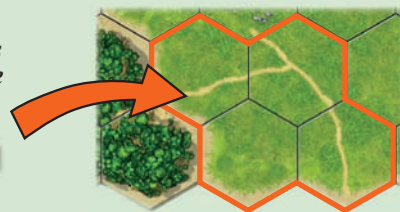
Az extra akciók további települések építését, vagy korábbiak áthelyezését teszik lehetővé.

A **kötelező akció után**, ha a játékos **nem akar, vagy nem tud extra akciót végrehajtani**, a kijátszott terület kártyát a húzópakli mellett lévő dobópakliba teszi, és a húzópakliból egy újat húz a kezébe, és a többiek elől eltakarva a kezében tartja.

### Terület kártya



### Játékos készlete



A kép a kötelező akcióra mutat példát.

Fontos: a kötelező akciót végre kell hajtani, és három települést egymás után le kell építeni.

### Képes oldal



### Piktogramos oldal



Annak jelölésére, hogy az extra akció végre lett hajtva, a helyszín lapka a képes oldalával felfelé fordítandó. A kör befejeztével a piktogramos oldal nézzen felfelé.



Megjegyzés: Ha a húzópakli elfogy, a dobópaklit meg kell keverni, és új húzópaklit létrehozni.

## Helyszín és helyszín lapka

Amikor egy játékos egy **helyszín mellé épít** települést, **azonnal elveheti** az egyik ottani **helyszín lapkát**, ha van. Ezután a lapkát a képes részével felfelé maga elé teszi, és a **következő körtől** használhatja a rajta lévő **extra akciót**.

**Egy adott helyszínről csak egyetlen** helyszín lapkát vehet el egy játékos.

A helyszín lapka **mindaddig a játékosnál** lehet, amíg **legalább egy települése az adott helyszín mellett** van. Ha az egyik extra akció során az utolsó település is **elkerül a helyszín mellől**, az adott **helyszín lapkát elveszti** a játékos, a lapka kikerül a játékból.

### Játékos készlete



Ha már nincs több helyszín lapka a helyszínen, a játékos nem kap lapkát.

Fontos: Egy játékosnak csak **kettő azonos helyszín lapkája** lehet, az is csak abban az esetben, ha az adott játéktáblán lévő mindkettő helyszín mellett van települése.



## Kastély

A játék végén minden játékos három pontot kap **minden** olyan kastélyért, amely mellett **legalább egy** települése van.



= 3 arany

A játékosok csak 3 pontot kapnak még akkor is, ha több településük van egy kastély mellett.

## Lehelyezési szabályok – a szabályok a kötelezően lehelyezendő három településre, és az extra akciók letett településeire is vonatkoznak

1.

Egy beépíthető területre kizárólag egy település helyezhető.



Megjegyzés: Egy terület a játéktábla egyetlen hatszögletű része

2.

Településeket kizárólag ezekre a területekre lehet lehelyezni: Füves, kanyon, sivatag, mező és erdő.

*Kivétel: Abban a kivételes esetben, ha már nincs szabályos lehelyezési lehetőség a játékos körének elején vagy a köre során, azaz nincs a terület kártyának megfelelő szabad terület, a játékos azonnal új terület kártyát húz. A nem használható terület kártya kikerül a játékból. Ha szükséges, addig folytatja a kártyák húzását, amíg használható kártyát nem húz.*



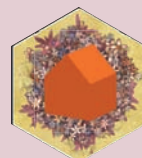
Füves



Kanyon



Sivatag



Mező



Erdő

3.

Minden egyes új települést valamelyik már korábban lehelyezett település mellé kötelező építeni, amennyiben lehetséges.

Ha ez nem lehetséges, akkor a játékos választhat egy olyan területet a települése lehelyezésére, amelyik mellett nincs szomszédos, már leépített települése.

Kötelező akció esetén ezt köteles megtenni, extra akció esetén pedig ez a lehetőség választható. A választható területek a játékos akciójától függően a következők lehetnek:

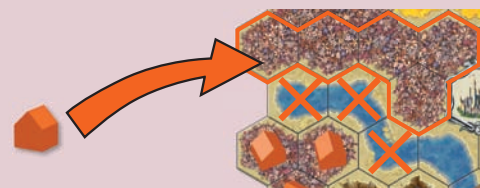
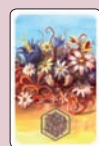
a, Ha ez a játékos kötelező lépése, vagy az **Orákulum** vagy a **Csűr** extra lépése, a terület kártyának megfelelő területet kell választani.

b, Ha ez az **Oázis**, a **Farm** vagy a **Kikötő** extra lépése, a helyszín lapjának megfelelő területet kell választani.

c, Ha ez a **Torony** extra lépése, a játéktábla szélén lévő bármely területet kell választani.

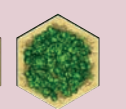
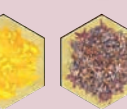
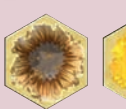
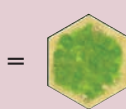
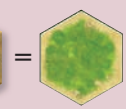
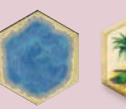
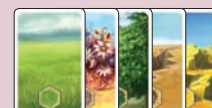


A fenti kép 2 példát mutat egy új település lehelyezésére.



A fenti kép arra mutat példát, mikor a település nem rakható le korábban lehelyezett település mellé.

Kötelező akció



## A játék vége és végső pontozás

A játék akkor ér véget, ha az **egyik játékos az utolsó települését** is lehelyezte a játéktáblára. Ekkor a megkezdett kör még befejeződik, a többi játékos sorban a **kezdőjátékostól jobbra lévő játékosig** is sorra kerül, végrehajthatja akcióit. A kezdőjátékos már nem kerül még egyszer sorra.

Ezután **minden játékos** összeszámolja a szerzett **aranyainak számát**, és a **pontozótáblán** jelöli.

- A kezdőjátékostól kiindulva mindenki a **3 Kingdom builder kártya** után aranyakat kap.
- Ezután **minden játékos** kiszámolja a **Kastélyok melletti települései** után járó aranyat (3 arany kastélyonként), és a már megszerzett aranyaihoz adja.

A **legtöbb aranyat** szerző játékos a **nyertes**. Egyenlőség esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.

# Kingdom Builder kártyák



1 arany

**Megjegyzés – extra kikötő akció:**  
A „Fishermen” kártyák nem adnak többlet aranyat a vízen lévő településekért.



1 arany

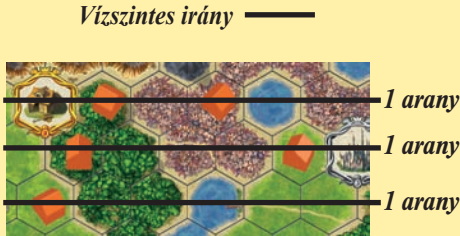


4 arany      4 arany      0 arany



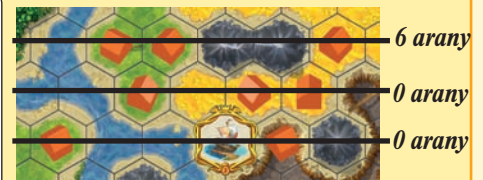
1 arany

0 arany  
1 arany  
1 arany



Vízszintes irány ———

1 arany  
1 arany  
1 arany



Vízszintes irány ———

6 arany  
0 arany  
0 arany

**Megjegyzés:** ha egy játékos ugyanannyi legtöbb települést épített több sorban is, csak az egyik sorért kap aranyat.



1 arany

1 arany

**Megjegyzés:** egy játékoshoz tartozó települések összefüggő csoportjai után 1-1 arany jár.



8x 12 arany  
8x 12 arany  
6x 6 arany  
2x 0 arany

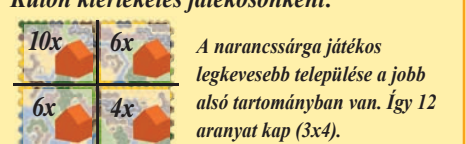
**Ha több játékos is ugyanannyi településsel rendelkezik, mindegyik megkapja a 12 aranyat. Ehhez hasonlóan a második helyen egyenlők mindannyian 6 aranyat kapnak.**



0 arany

3 arany

**Megjegyzés:** egy játékoshoz tartozó települések legnagyobb összefüggő csoportja után jár arany.



**Külön kiértékelés játékosonként:**

A narancssárga játékos legkevesebb települése a jobb alsó tartományban van. Így 12 aranyat kap (3x4).

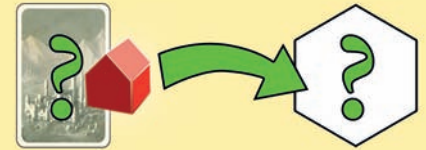
**Megjegyzés:** Ha egy játékosnak több tartományban is a legalacsonyabb számú települése van, csak az egyikért kap aranyat. Ahhoz, hogy valaki kapjon aranyat a „Farmers” kártya után, minden tartományban legalább egy településsel rendelkeznie kell.

## Extra akció: Építs még egy települést a saját készletedből.



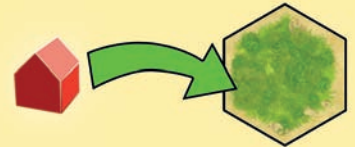
### Orakulum

Építs még egy települést a kijátszott terület kártyának megfelelő területre. Ha lehetséges, már meglévő település mellé kell leépíteni.



### Farm

Építs még egy települést füves területre. Ha lehetséges, már meglévő település mellé kell leépíteni.  
*A lépést ki kell hagyni, ha már nincs szabad füves terület.*



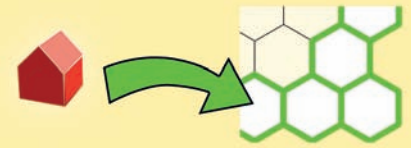
### Oázis

Építs még egy települést sivatag területre. Ha lehetséges, már meglévő település mellé kell leépíteni.  
*A lépést ki kell hagyni, ha már nincs szabad sivatag terület.*



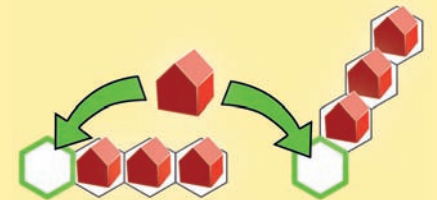
### Torony

Építs még egy települést a játéktábla szélső területeinek valamelyikére. Ha lehetséges, már meglévő település mellé kell leépíteni.



### Taverna

Építs még egy települést egy legalább három településből álló sor végére. A sor iránya (vízszintes vagy átlós) nem fontos. A települést csak beépíthető területre szabad lehelyezni.

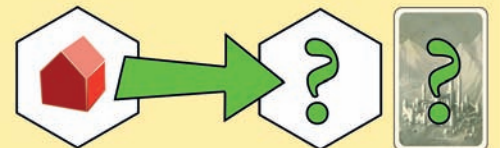


## Extra akció: Helyezd át egy már leépített településedet.



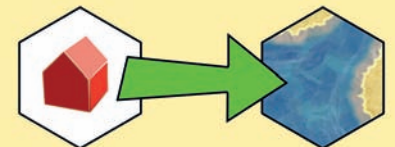
### Csűr

Egy már korábban lehelyezett település áthelyezhető a kijátszott terület kártyának megfelelő területre. Ha lehetséges, már meglévő település mellé kell leépíteni.



### Kikötő

Egy már korábban lehelyezett település áthelyezhető Víz területre. Ha lehetséges, már meglévő település mellé kell leépíteni.



### Karám

Egy már korábban lehelyezett település áthelyezhető vízszintesen vagy átlósan egyenes vonalban kettővel arrébb lévő területre. Bármely területen, akár vízen, hegyen, kastélyon és helyszínen, illetve saját és más játékos településén ekkor át lehet lépni. A cél területnek nem kell kötelezően érintkeznie egy olyan területtel, ahol már van saját település (a helyezési szabályok 3. pontjának nem kell érvényesülnie).

