



MARK SWANSON

# FEUDUM

A FIERCE YET FROLICSOME GAME OF  
FIEFDOMS & FEUDAL LORDS FOR 2-5 PLAYERS

Az ördögbe! Téged és embereidet igazságtalanul száműztek, és pár shillingtől és némi alamizsnától eltekintve mindentől megfosztottak. Mindenre elszántan utazol az idegen vidékre, hogy megmentsd becsületedet.

Őfelsége, Anna királynő figyelő, acélos tekintete előtt kell bejárnod a hírnévhez és a dicsőséghez vezető utat. Földet művelsz, lovagként harcolsz vagy rászeded saját hűbéreseidet?\*

Bárhogy alakuljon is a sorsod, egy biztos, a középkori élet nem fenéig tejfel. A termékeny földek szűkösek, az élelem egyre fogy, és különös teremtmények gondolják úgy, hogy te leszel a vacsorájuk.

Szerencsére, nem minden (hmm)... hiábavaló. Ha növeled befolyásod a helyi céheknél, akkor a királyság legelismertebb tagjává válhatsz.

\* Ha már kicsit poros lett a középkori latinod, elmondjuk, hogy a feudum egy hűbérbirtok, melyet a hűbérúr adományoz hűbéresének katonai szolgálatért cserébe.

## A TARTOZÉKOK



1 játéktábla



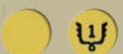
55 akciókártya  
mind az 5 játékos színében 11



16 királyirendelet-kártya



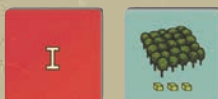
15 munkás  
mind az 5 játékos színében 3



20 játékoskorong / várnagy  
mind az 5 játékos színében 4



100 befolyásjelző  
mind az 5 játékos színében 20



24 régiólapka / tájlapka



9 hajó (hajó, tengeralattjáró, léghajó)  
minden típusból 3



44 helyszíncorong  
előrs, tanya, város és hűbérbirtok



17 királyi pecsét / rózsafüzérgyöngy



12 íjászcélpont



1 korszakjelző



1 kezdőjátékos-jelző



50 ezüst- és aranyshilling  
43 ezüst 1-es és 7 arany 5-ös



1 fejlődéskocka



5 pénzeszsák  
mind az 5 játékos színében 1



30 salétrom (áru)



30 kén (áru)



30 vas (áru)



30 fa (áru)



50 étel (áru)



1 tarisznya



2 szörny  
1 behemót, 1 tengeri kígyó

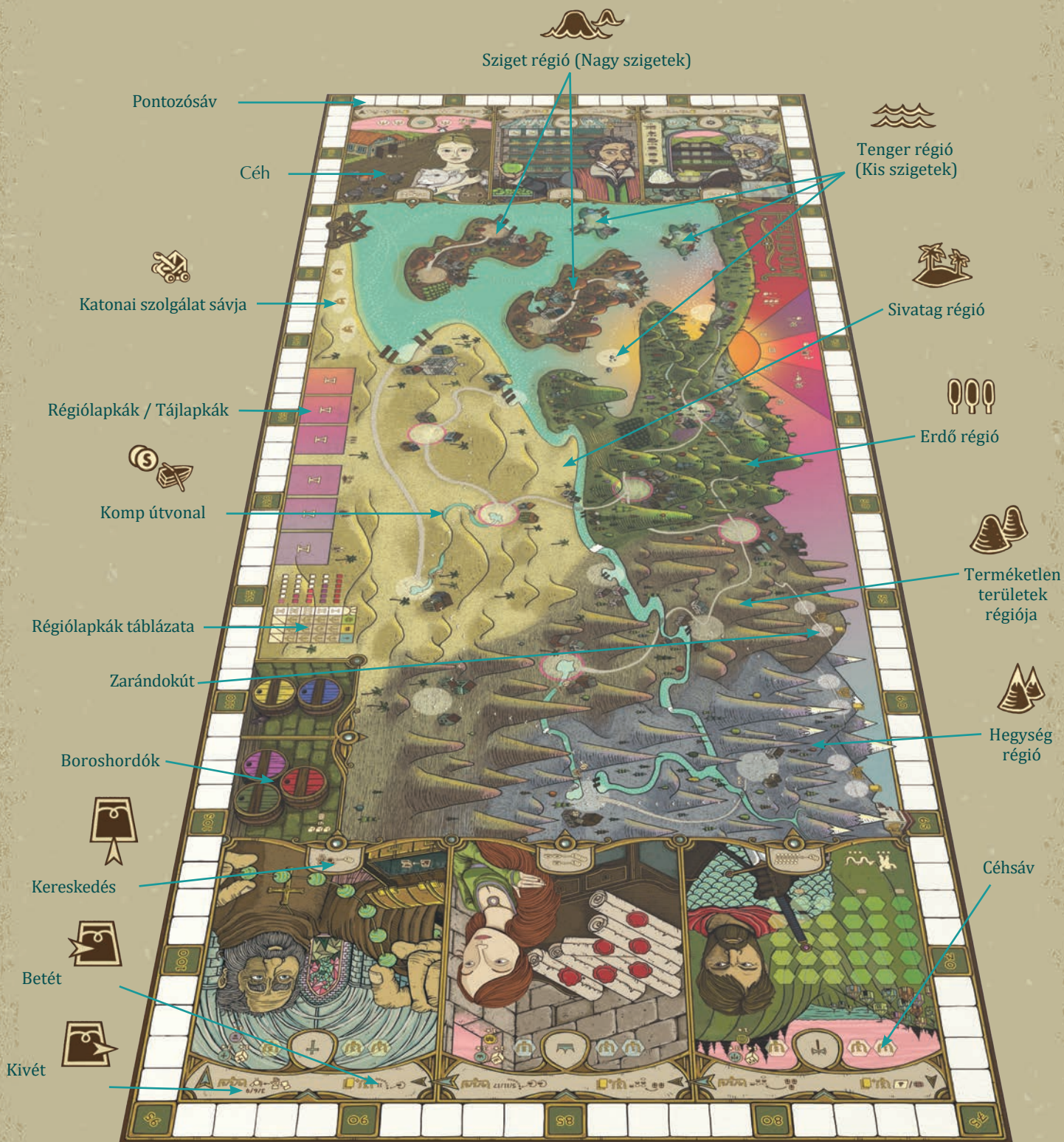


3 szabálykönyv,  
15 összefoglaló-kártya  
(német, francia és angol)

## A JÁTÉKTÁBLA

Daniel király birodalma 6 régióra oszlik (tenger, sziget, erdő, sivatag, terméketlen terület és hegység). A tábla két szélén összesen 6 céh látható (Földművesek Céhe, Kereskedők Céhe, Alkimisták Céhe, Lovagok Céhe, Nemesek Céhe és Szerzetesek Céhe).

A játéktáblán van még 22 mező a helyszínekorongoknak (előőrök, tanyák, városok és hűbértokok), és vannak még egyéb, a játékmenet szempontjából fontos területek.



## ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezzétek a táblát az asztal közepére. Minden játékos válasszon egy színt, és helyezze a következő tartozékokat a saját készletébe: 3 munkás, 4 játékoskorong/várnagy, 11 akciókártya, 7 befolyásjelző, 7 étel, 7 shilling, 1 pénzeszsák és 1 összefoglaló-kártya **1**. Minden játékos helyezzen egy sima játékoskorongot **2** a pontozósávra.

Most a következők szerint állítsátok össze a közös erőforráskészletet: Helyezzétek a hajókat **3** az Alkimisták Céhének közelébe. Helyezzétek a befolyásjelzőket és a szörnyeket **4** a Lovagok Céhének közelébe. Helyezzétek a királyi pecsétet/rózsafüzérgyöngyöket **5** a Nemesek Céhének közelébe. Helyezzétek a shillingeket és az íjászcélpontokat **6** a tábla közelébe.

Keverjétek meg a királyirendelet-kártyákat **7**, és a paklit tegyétek le képpel lefelé. A régiólapkákat **8** rendezzétek hat, csökkenő sorrendű pakliba. A két oldalú helyszínekörongokat, beleértve a 12 hűbértortot **9** tegyétek a közös készletbe.

Keverjétek meg a megmaradt helyszíneket **10** és amelyeken kör látható, azokat helyezzétek le a rózsaszín körrel jelölt kezdőmezőkre. A többit helyezzétek a térkép üresen maradt mezőire. Végül fordítsátok képpel felfelé a helyszínekörongokat.

Helyezzétek árukat a **Kereskedők Céhére** **11**. Ahogy az az ábrán látható, a salétrom és a kén sorának utolsó mezője üres marad. Helyezzétek árukat az **Alkimisták Céhére** **12**. Ahogy az az ábrán látható, az étel és a kén sorában 2 mező üresen marad. Találomra húzzatok 2 hajót, és ezeket is helyezzétek a Céhre. A megmaradt árukat tegyétek a **tarisznyába** **13**. Helyezzétek játékosonként 2 befolyásjelzőt a közös készletből a **Lovagok Céhére** **14**, ahogy az ábra mutatja. Ha négynél kevesebben játszatok, "némajátékos" sorok is lesznek, hogy mindenképp 4 szín legyen játékban.



Keverjétek meg mind a 17 királyi pecsétet (piros oldalukkal felfelé), és húzzatok 4-et. Ezeket tegyétek le, ahogy az ábra mutatja a **Nemesek Céhének 15** tekerceire. Húzzatok még 4-et, ezeket fordítsátok át a **rózsafüzérgyöngy** oldalukra, és tegyétek le a **Szerzetesek Céhének 16** rózsafüzérjére. Húzzatok még 1-et, ezt is fordítsátok át a rózsafüzérgyöngy oldalára, és tegyétek a **Földművesek Céhén 17** lévő csirkére. Találomra húzzatok 10 árut a tarisznából, és helyezétek a Földművesek Céhén lévő csűrre.

Helyezzétek a **korszakjelzőt 18** az 1. korszak mezőjére (első napsugár). Találomra húzzatok 6 árut **19** a tarisznából, és helyezetek 1-et minden N betűvel jelölt régió mellé. Találomra válasszatok kezdőjátékost, aki megkapja a **kezdőjátékos-jelzőt**, és a **fejlődéskockát 20**.



Játékosrendben minden játékos válasszon tetszés szerint **3 különböző árut** a tarisznából. Ha egy játékos ként választ, akkor el kell döntenie, hogy azt a boroshordórára teszi (ez segít a munkások etetésében) vagy a saját készletébe teszi (így egymás után két akciót hajthat végre). Erről bővebben később!



Játékosrendben találomra válasszon mindenki egy karakterikont az egyik munkásán, és képpel felfelé tegye le a 6 rózsaszín körrel jelölt kezdőmezők egyikére. Azonnal tegyél egy befolyásjelzőt a saját készletedből azon céh **5 GYP-os** hexájára, melyen ugyanolyan ikon van, mint a munkásodon. Ha a hexa foglalt, akkor a **3 GYP-os** hexájára helyezd a befolyásjelzőt. Most már készen álltok akár az alap, akár a haladó játéokra.



A haladó szabályok ilyen aranyos kis tekerceken találhatóak.



## A JÁTÉK MENETE

A Feudum játék célja, hogy a "vidék legjobban tisztelt tagjává" válj. Nem annyira magasztosan fogalmazva, a játékosok próbálják a legtöbb **tiszteletpontot (tp/vp)** összegyűjteni 5 korszak — általában 7-10 kör alatt.

A játékosok minden körben akciókártyákat használva mozgatják munkásaikat, befolyásolják a helyszíneket, kapcsolatba lépnek a céhekkel, és egyéb dolgokat cselekszenek.

A játék alatt **munkások** lehelyezésével és/vagy **hűbértartók** játékba hozásával különböző céhek tagjaivá váltok. A helyszínek uralmáért is versenyre keltek egymással. Az uralkodás erősíti a céhekben betöltött státuszokat, és további akciókat tesz elérhetővé. A később érkezőknek be kell érniük a jobbágyokkal — de ez is előnyös lehet!

Azok a játékosok, akik iparkodnak fejleszteni a helyszíneket az egyes régiókban, azonnal **tiszteletpontokat** és értékes **régiólapkákat** kapnak jutalmul. Ezek a lapkák bármilyen áruként használhatók, vagy a tájművelésnél használhatják jobbágyaid. A lapkák felhúzása új korszakok kezdetét hozza el. Ekkor a pontozásnál **tiszteletpontokat** kaptok a céhekben betöltött státusz, a tájművelés és a régiókban való ténykedésetek alapján.

## EGY KÖR MENETE

Minden korszak 1 vagy több körből áll. Minden körben 5 lépés van, ezeket írjuk most le röviden:

### 1. lépés: Akciók végrehajtása

Minden játékos titokban választ 4-et a 11 **akciókártyájából**. Ezután játékos-sorrendben minden játékos egyenként végrehajtja az akciókat.

### 2. lépés: Munkások etetése

Minden játékosnak el kell látnia a táblán lévő munkásait **étellel** és/vagy **borral**.

### 3. lépés: Dobás a fejlődéskockával

Dobj a **fejlődéskockával**, hogy kiderüljön, melyik régiólapkát kell levenni.



Ha elég ambiciózus vagy, hűbértartókat szerezhetsz, és így hűbéressé válva remek pozícióba kerülhetsz a céheknél. De a játék alatt ellenfeleidet meghódítva bizonyítanod kell hűségedet a királynak, hogy elkerüld a hűtlenségért járó negatív **tiszteletpontokat**.

Minden játékos kereskedhet a céhekkel, hogy megkapja a számára szükséges erőforrásokat. De csak a céhek tagjai tehetnek át árukat egyik céhről egy másikra, hogy viszonzásul azonnal **tiszteletpontokat** kapjanak! Dönthetsz úgy, hogy akadályozod az áruforgalmat, de figyelmeztetünk, hogy egy játékos "lakomára" csábítva használhatja céhen belüli hatalmat, miközben te cselekvőképtelen vagy.

Amikor egy régiólapka-pakli elfogy, a játék véget ér, és kiosztjátok a végső **tiszteletpontokat** (például a **királyi rendeletekért**).

Számos út vezet a győzelemhez! Helyszíneket irányítasz vagy szerény tájművelő leszel? Kötelességtudó hűbéressé válsz, vagy elkerülsz a királyi kötelezettségeket? Megerősíted hűbértartóidat vagy újabb területekkel bővíted uradalmadat? Biztos lehetsz benne, hogy előrelátásod és ravaszságod győző csőzölés. Hacsak akaratlanul el nem páhol egy erdőirtó behemót. Sokáig éljen a király!

### 4. lépés: A korszakjelző előreléptetése és a korszak pontozása (Ha szükséges.)

Ha egy új korszak kezdődik, a **korszakjelző** előrelép, tiszteletpontokat kaptok, és az utasítások szerint újratöltitek erőforrásokkal a táblát. Máskülönbent térjete rá az 5. lépésre.

### 5. lépés: A kör vége, vagy a játék vége és a végső pontozás

Adjátok tovább a **kezdőjátékos-jelzőt** az óramutató járása szerint, és kezdjétek el az új kört. Ha a kör alatt az 5. korszakba léptek, a játék véget ér. A korszak pontozása után hajtsátok végre a végső pontozást.



## I. LÉPÉS: AKCIÓK VÉGREHAJTÁSA

Minden játékos titokban választ a paklijából 4 akciókártyát, ezek lesznek a kezében a kör alatt. A nem kiválasztott kártyákat tegyédtek félre. Amikor mindenki kész, a kezdőjátékos kijátszik 1 kártyát képpel felfelé, és végrehajtja az akciót. A játék az óramutató járása szerint halad, a kártyákat egyenként játsszátok ki, amíg minden játékos ki nem játssza mindegyik kiválasztott kártyáját.

### Normál akció

Bármelyik játékos végrehajthatja a kártya felső részén lévő normál akciót.









### Különleges képesség (Haladó játék)

Ha bizonyos áruk a birtokodban vannak, vagy bizonyos munkások játékban vannak, akkor végrehajthatod a kártya alsó részén lévő különleges képességet. A különleges képesség fokozza, vagy lecseréli a normál akciót. *Például ez a mozgás akciókártya a szerzetest, és annak különleges képességét ábrázolja.*

### Kártyaszimbólumok



A következő szimbólumok szerepelnek néhány akciókártyán, jelentésük a következő:

-  Ez a kártya ugyanabban a körben később újra kijátszható, ha az ismétlés akciókártya ki lett játszva.
-  Ez a kártya nem játszható ki újra ugyanabban a körben, akkor sem, ha az ismétlés akciókártya ki lett játszva.
-  Ez a kártya nem lehet a körben utolsóként felfedett kártya.
-  A normál akció vagy a különleges képesség végrehajtása, de nem hajthatod végre egyszerre mindkettőt.
-  A normál akció vagy a különleges képesség végrehajtása, de nem hajthatod végre egyszerre mindkettőt.
-  Tiszteletpontok (vp/tp).

### Extra vagy sorozatos akció

A kártyaválasztásnál kijátszhatod egy salétromot vagy egy ként, hogy erre a körre bónuszt kapj. Helyezd a kiválasztott árut a **pénzeszsákra**, ezzel jelezve, mely bónuszt fogod használni:



-  **Extra akció:** Ha kijátszol egy salétromot, egy ötödik akciókártya is lehet a kezében.
-  **Sorozatos akció:** Ha kijátszol egy ként, akkor két akciókártyát játszhatod ki egymás után egyetlen fordulóban. A boroshordóban raktározott ként NEM használható sorozatos akciókhoz (lásd Munkások etetése, 20. oldal).

Az extra és a sorozatos akció végrehajtása után vedd le az árut az pénzeszsákról, és dobd vissza a tarisznyába. Körönként egyszer hajthatod végre extra vagy sorozatos akciót, de NEM hajthatod végre mindkettőt.

**Megjegyzés:** Minden fordulóban legalább 1 akciókártyát ki kell játszani, de lemondhatsz az akció végrehajtásáról.

### Sokáig éljen a király!

Ha szeretnéd, megvárhatod, hogy kiderüljön, hogy a játékosrendben előtted lévő játékosok tesznek-e salétromot vagy ként a pénzeszsájukra, mielőtt befejezed a kártyaválasztást. Amikor egy játékos végez a kártyaválasztással, azt kell mondania, hogy "Sokáig éljen a király." Amint ezt kimondja, már nem változtathat a választásán.

Védd kártyáidat a kopástól  
71 "Standard European"  
kártyavédővel (59 x 92 mm).



## A TIZENEGY AKCIÓKÁRTYA

Válassz az itt leírt 11 akciókártyából.

### 1. Migrate Action - Vándorlás akció

Vándorolhatsz az egyik munkásoddal fel a táblára vagy le a tábláról. Ha úgy döntesz, hogy egy munkásoddal a táblára vándorolsz, akkor fizess az útért egy ételt. Vegyél el egy munkást a saját készletedből, és fordítsd úgy, hogy a 6 karakterből 1 felfelé nézzen. Végül helyezd egy olyan helyszín mellé, ahol van már 1 munkásod vagy befolyásjelző. Ha se munkásod se befolyásjelző nincs játékban, akkor helyezd a munkásodat a 6 rózsaszín körrel jelölt egyik kezdőhelyszín mellé.



Ha a munkásod levándorol a tábláról, tedd vissza saját készletedbe étel fizetése nélkül.

**Megjegyzés:** Ha a játékosnak van játékban lévő munkása, akkor a 6 céh egyikének tagjává válik (lásd Céhtagság, 16. oldal).

#### “Távoli rokon” (Haladó játék)

Ha a táblán van már egy alkimista munkásod, akkor vándorolhatsz az új munkásoddal a 6 kezdőhelyszín valamelyikére (még akkor is, ha ott se munkásod, se befolyásjelző nincs).



#### A hat munkáskarakter



Földműves



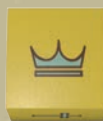
Alkimista



Kereskedő



Lovag



Nemes



Szerzetes

### 2. Move Action - Mozgás akció

A teljes mozgásértéked egyenlő a táblán lévő munkásaid számával. A mozgás szétosztható több munkásod között. A munkás mozoghat 1 helyszínről egy mellette lévőre, mozoghat az utak vagy speciális hajóútvonalak mentén.




#### Erőforráslopás

Ha a mozgás akció végén az egyik mozgatott munkásod olyan helyszínre lép, ahol van erőforrás, akkor elophatsz 1 erőforrást az adott mezőről.

(Idetartoznak a tájlapkán lévő erőforrások, mint például az áruk, a célpontok és a shillingek.) Nem lophatsz uralmad alatt álló tanyáról, és olyan tájlapkáról, melyet a saját jobbágyod művel (mozgás akciónként maximum 1 erőforrást lophatsz el).

#### Hajók és hajóútvonalak

Ha van hajó a saját készletedben, akkor azt lehelyezheted a táblán lévő egyik munkásod alá, és mozgathatod a hajóhoz tartozó hajózási útvonalon. A munkás addig a hajón marad, amíg le nem megy az útvonalról. Egy hajó beállítása nem számít akciónak, és a fordulód alatt bármikor végrehajthatod. Amint a hajót a táblára helyezted, azt onnan már nem veheted le.

 Tengeralattjáró-útvonal



 Hajóútvonal



 Léghajóútvonal



#### Elhagyott hajók

Ha először hajót használsz, aztán úgy döntesz, hogy továbbmész egy másik helyszínre, melyhez az utazás más módjára van szükség, akkor ott hagyhatod a hajót, és folytathatod a mozgást az úton, vagy folytathatod a mozgást a saját készletedben lévő másik járművel. A következő fordulóban bármelyik játékos (beleértve téged is) a mozgás akció alatt felszállhat egy elhagyott hajóra.



## Kompok

A komp útvonalakat bármelyik játékos használhatja, ha befizet 2 **shillinget** a közös készletbe. Minden egyes befizetés egyetlen egy útra jogosít. **Fontos:** A komp útvonalak nem használhatók, ha az Alkimisták Céhének 1 vagy több eladó hajója van!

## Zarándokút

Ha egy körben kétszer egymás után sikeres mozgás akciót játszol ki (lásd *Ismétlés akció*, 14. oldal), akkor lehelyezheted az egyik játékoskorongodat a zarándokút első mezőjére. Ha van már korongod a zarándokúton, akkor lépj vele előre a következő mezőre. Ha kártyáikkal jelölt mezőre lépsz, húzz 2 **királyirendelet-kártyát**. Az egyiket tartsd meg, a másikat tedd vissza a pakli aljára.



A zarándokút szakaszokra oszlik. A játék végén az egyes szakaszokon a legmesszebbre jutó korong tulajdonosa megkapja az adott szakaszra nyomtatott tiszteletpontból a nagyobbat (3/5, 7/9, 11/13). Ha 2 korong holtversenyben áll, mindkettő a magasabb értéket kapja. A negyedik szakaszon csak 1 mező van: a kolostor. Minden jelző, amely eléri ezt a mezőt, **17 tiszteletpontot** kap. **Megjegyzés:** A munkásnak legalább 1 mezőt lépnie kell ahhoz, hogy a mozgás akció sikeres legyen.

### “Jókívánság” (Haladó játék)

Ha van a táblán szerzetesed, akkor a szerzetesed +1 mezőt mozoghat a normál mozgás akciód végén. A szerzeteseknek nem kell részt vennie a normál mozgás akcióban. Ha több szerzetesed van, válassz egyet, aki végrehajtja ezt a képességet.



## 3. Influence Action - Befolyás akció

Lehelyezhetsz 1 befolyásjelzőt minden egyes olyan helyszínen, ahol van munkásod. Például, ha az összes munkásod különböző helyszíneken van, 3 befolyásjelzőt helyezhetsz le.

A játékban egy helyszínen maximum 3 befolyásjelző lehet, melyek legfeljebb 2 különböző játékoshoz tartozhatnak. Egy játékosnak maximum 2 jelzője lehet egy helyszínen.



## Uralkodók, alattvalók és jobbágyok

Ha te helyezel le elsőként befolyásjelzőt egy helyszínen, akkor a jelződ helyezd a korong tetejére, ez lesz az **uralkodó**. Ha te vagy a második, aki jelzőt helyez egy helyszínen (játékosársadnak már van ott jelzője), akkor a jelződ helyezd a korong mellé, ez lesz a **jobbágy**. Ezzel megszerzed a jogot a tájművelésre (lásd *Tájművelés*, 11. oldal).

A későbbi fordulóokban bármelyik játékos letehet 1 utolsó befolyásjelzőt. Ha te vagy az uralkodó, és lehelyezel egy jelzőt a korong mellé, akkor az **alattvalóként** erősíti uralmat. Ha te vagy a jobbágy, és leteszel egy jelzőt, akkor jobbágysorba taszítod az uralkodót, és a te jelződ lesz a korong tetején új uralkodóként.



## Céhtátság és aktív régiók

Az általad uralt helyszínek emelhetik a céhen belüli státuszodat, az aktív régiókért pedig tiszteletpontok járnak (lásd 21. oldal 4. lépés).

### “A pénz hatalom” (Haladó játék)

Ha a kereskedőddel befolyásjelzőt helyezel el egy olyan helyszínen, melyet ellenfeled EGYETLEN befolyásjelzője ural, akkor fizethetsz 1 shillinget a közös készletbe, hogy ellenfeled jelzője jobbágysorba kerüljön, és saját jelződ legyen az uralkodó (még akkor is, ha holtverseny van a befolyásnál). Ha több kereskedőd van, válassz egyet, aki végrehajtja ezt a képességet.



#### 4. Improve Action - Fejlesztés akció

Add be az előírt erőforrásokat, hogy egy általad uralt helyszínt a következők szerint fejlessz:

- előőrsből tanya (fa)
- tanyából város (vas)
- városból hűbértok (királyi pecsét)



Cseréld le a helyszín korongját egy ÚJRA a közös készletből, és helyezd rá az uralkodó befolyásjelződet. Ha városból hűbértokot fejlesztesz, akkor annak a céhnek az ikonját válaszd, melyben státuszt szeretnél szerezni (lásd Céhtagság, 16. oldal).



Előőrs Tanya Város Hűbértok

**Megjegyzés:** Ha tanyából várost fejlesztesz, dobd be a tanyán lévő összes árut a tarisznyába.

#### Régiólapkák és tiszteletpontok

A fejlesztés jutalmaként húzd fel a fejlesztett régióhoz tartozó pakli felső régiólapkáját. A lapkának az aktuális vagy egy korábbi korszakhoz kell tartoznia, különben nem húzhatsz belőle. Az egyes pakliknál lévő régióikonok megfelelnek a térkép régióinak (lásd A játéktábla, 3. oldal).



Nézd meg a régiólapka-táblázatot, majd a lapka korszakszáma és az új helyszín alapján megkapod a tiszteletpontokat. Például, ha egy tanyát VÁROSSÁ fejlesztesz, és a kihúzott lapkán római I van, akkor a táblázat szerint 3 tiszteletpontot kapsz.

				?
I	2	3	4	
II	3	4	5	
III	4	5	6	
IV	5	6	7	
V				

Ha a lapka nem húzható fel, akkor húzz egy korábbi korszakhoz tartozó régiólapkát egy másik régiólapka-pakliból. Ezért a lapkáért NEM kapsz pontot. Ha nincs elérhető korábbi korszakhoz tartozó lapka, akkor ne húzz lapkát.

#### Dzsókerlapkák

A megszerzett régiólapka dzsókernek számít. Ezzel bármikor bármilyen árut helyettesíthetsz (étel, fa, vas, kén vagy salétrom). Vagy használhatod tájlapkaként (lásd Tájékozódás, 11. oldal).



**Megjegyzés:** A régiólapkák levétele kiválthatja a következő korszak beköszöntét (lásd 21. oldal).

#### Hűbértokok, hűbéresek és katonai szolgálat

Amikor uralsz egy hűbértokot, hűbéressé válsz, és jelentősebb státuszod lesz az adott céhnél. De katonai szolgálat formájában hűbérral tartozol a királynak. Ha nem hajtasz végre hódítás akciókat a játék végéig, akkor hűtlenség miatt tiszteletpontokat veszítesz. **Tipp:** Még egyetlen hódítás akció is sokat segít a hűbéresnek.



A hódítást később részletezzük (lásd 13. oldal).

A katonai szolgálat sávja a következők szerint működik: Amikor meghódítasz egy ellenfelet, lehelyezheted 1 játékoskorongodat (üres oldalával felfelé) a katonai szolgálat sávjának ELSŐ katapultmezőjére. Az ezt követő hódítás akcióknál a következő korongodat a MÁSODIK mezőre helyezed, és így tovább.

Ha hódításaid sikertelenek lesznek a katapultikkal jelölt korszak kezdetére, akkor pontjaidból le kell vonnod a korszakhoz tartozó katapultmezőn megadott tiszteletpontokat. A hűtlenségért járó büntetések összeadódnak, ezért ha a korszakhoz tartozó katapultmező előtt lévő mezők között van, ami nincs letakarva, akkor azok negatív pontjait is le kell vonnod. A katonai szolgálat az adott korszak előtt, illetve után is teljesíthető.



Példa: Éppen most kezdődött a 4. korszak. A sárga játékosnak van egy hűbértoka, de nincs jelzője a katonai szolgálat sávján. A 2. korszak kezdetén veszített 3 tiszteletpontot. Most veszteni fog 4 tiszteletpontot, plusz 3 tiszteletpontot a még mindig fedetlen első katapultmező miatt. Eddig a sárga játékos 10 tiszteletpontot veszített. Ha nem helyez játékoskorongot a sávra a játék vége előtt, akkor még 12 tiszteletpontot fog veszíteni, tehát összesen a játék során 22 tiszteletpont-vesztesége lesz.

#### Ha nem vagy hűbéres

Ha nem uralkodsz egyetlen hűbértokon (vagy már nem uralkodsz) sem, akkor a pontlevonás nem érint. A játékos még hűbértok nélkül is lehelyezheti játékoskorongját a katonai szolgálat sávjára minden egyes sikeres hódítás akciónál, számolva azzal, hogy később hűbéressé válik.

### “Tájművelés” (Haladó játék)

Ha **fát** adsz be a tarisznyába, akkor 1 megszerzett tájlapkát lehelyezheted bármelyik olyan helyszín mellé, ahol van jobbágyod, és kapsz **2 tiszteletpontot**. Helyszínenként csak 1 tájlapka lehet. A tájlapkák nem cserélhetők le. **Fontos:** Ezt a normál fejlesztés akció helyett hajthatod végre.

A tájlapka lehelyezése után egyből, ÉS minden egyes elkövetkező korszak kezdetén (a pontozás után), helyezd a 3 megadott erőforrást a lapkára. Minden alkalommal választhatsz: begyűjtöd az összes összegyűlt erőforrást, vagy hagyod, hogy az erőforrások tovább gyarapodjanak. Amikor az erőforrások begyűjtése mellett döntesz, fizetned kell 1 erőforrást a helyszín uralkodójának. A tájlapkák és azok erőforrásai a következők:



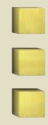
Gyümölcsös kert: étel



Íjászlőtér: célpont



Ezüstbánya: shilling



Kénbánya: kén

**Megjegyzés:** A célpontok az erőforrások begyűjtésénél becserélhetők befolyásjelzőre a közös készletből.

Minden egyes korszak kezdetén (az erőforrások hozzáadása előtt), tiszteletpontokat kapsz a jobbágyaid által művelt minden egyes tájlapkáért. **2 tiszteletpont** jár minden üres tájlapkáért, és **4 tiszteletpont** jár minden 1, vagy több erőforrást tartalmazó tájlapkáért. A játékosok a nagyobb pontért lemondhatnak az erőforrások azonnali begyűjtéséről. De csak óvatosan, mert a többi játékos ellophatja a erőforrásokat!

**Megjegyzés:** A pontozásnál az **aktív régióknál** számítanak a megművelt tájlapkák.

### 5. Explore Action - Felderítés akció

Ha egy előőrsöt uralsz, akkor felderítés akciót hajthatsz végre. Húzz 2 **királyirendelet-kártyát**, +1 kártyát minden egyes további uralt előőrsért és/vagy hűbértörtékért. Tarts meg 1 kártyát, a többit pedig tedd vissza a pakli aljára.



#### Királyi rendeletek

A királyirendelet-kártyáknak 2 típusa van: **meghatalmazás** és **okirat**. A meghatalmazások erőforrásokat (a közös készletből) vagy támadóerőt adnak, és előírhatják, hogy a jutalomért cserébe árut adj be (bekeretezve), vagy elérj valamilyen céhstátuszt. Az okiratok játék végi tiszteletpontokat adnak a teljesített céloktól függően. A meghatalmazásokat a király már lepecsételte, így ezek bármikor kijátszhatók és eldobhatók; de ahhoz, hogy az okiratok érvényesek legyenek, szerezned kell egy **királyi pecsétet**, és ezt a játék VÉGÉN a kártyára kell helyezned. Egyszerre maximum 3 királyirendelet-kártyád lehet, de bármikor a pakli aljára teheted a felesleges kártyáidat (lásd Királyi rendeletek, 24. oldal).



### “Lapátok és kardok” (haladó játék)

Ha **vasat** adsz be a tarisznyába, húzz még 2 kártyát, és válassz még egyet, melyet megtartasz! **Megjegyzés:** Ezt a normál felderítés akció UTÁN hajtsd végre.



Az angol szabályban szereplő “butts” azt a mezőt jelenti, ahol a középkorban az íjászok gyakoroltak.



## 6. Harvest Action - Betakarítás akció

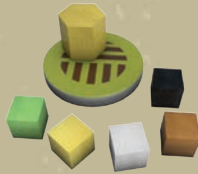
Ha uralkodsz egy tanyán, kijátszhatod a betakarítás akciót, hogy taláalomra húzz 5 árut a tarisznyából. Ezeket helyezd le 1 tanyád mellé, és kapsz 1 tiszteletpontot.



Húzz további 1-1 árut a többi uralt tanyád és/vagy hűbértokod után, és kapsz +2 - +5 árut minden egyes rózsafüzérgyöngyödért.

**Megjegyzés:** Egyetlen betakarítás akcióval maximum 10 áru takarítható be — még akkor is, ha a hozam ennél több lenne.

**Megjegyzés:** Ha egy tanyán 10 vagy több áru van, akkor ott addig nem takaríthatod be újra, amíg a tanyán 10 alá nem csökken az áruk száma.



Egy elkövetkező fordulóban kijátszhatod a céh akciót (kereskedés), hogy egy uralmad alatt álló tanyáról minden árut a Földművesek Céhére tegyél. Ilyenkor minden 2 leadott áruért 1 ételt vagy 1 shillinget kapsz (lásd Céh akció, 15. oldal).

### Kegyek (részleges betakarítás)

1 általad uralt tanyán a teljesen betakarítás helyett választhatod, hogy taláalomra kihúzol a betakarított áruk egy részét, melyeket a tanyára helyezel. Majd taláalomra kihúzol a fennmaradó betakarítható árut is (kegy vagy "jutalék"), és ezeket a saját készletedbe teszed. A betakarítástáblázatban találod meg, hogy a teljes betakarítás hogyan oszlik részleges betakarításra és kegyre.

Teljes betakarítás	5	6	7	8	9	10
Részleges betakarítás	4	5	5	5	6	6
Kegy	1	1	2	3	3	4



## Rózsafüzérgyöngyök

Amíg a rózsafüzérgyöngyök a tulajdonodban vannak, +2 - +5 áruval növelik a teljes betakarítás hozamát. De ha elfogadod a kegyet (meglehetősen szentségtelen cselekedet), akkor a gyöngyöd/gyöngyeid azonnal megfordulnak, és királyi pecsétté alakulnak át (lemondasz az eljövendő betakarítások bónuszáról, de királyi pecsétekhez jutsz).



### "A betakarítás ellenőrzése" (Haladó játék)

Ha van játékban földművesed, akkor a teljes betakarításnak megfelelő árumennyiség kihúzása után, a kegyként a saját készletedbe kerülő árut kiválaszthatod közülük (ahelyett, hogy taláalomra húznád).



## 7. Tax Action - Adóztatás akció



Ha uralkodsz egy városban, kijátszhatod az adóztatás akciót, hogy kapsz 2 shillinget.

Adj hozzá +1 shillinget minden egyes további városért és/vagy hűbértokért, amit uralsz.



### "Erősítés" (Haladó játék)

Ha van lovagod a táblán, akkor 1 befolyásjelzőt is kapsz a közös készletből, vagy ha a közös készletben nincs, akkor a Lovagok Céhéről. Ha több lovagod van, akkor is csak 1 befolyásjelzőt kapsz.



## 8. Conquer Action - Hódítás akció

Ha van 1 vagy több munkásod egy olyan helyszínen, ahol ellenfeled munkása vagy hűbérbirtoka van, akkor megpróbálhatod azt meghódítani, vagy legyőzni, minek következtében ellenfeled adott munkása, illetve hűbérbirtoka kikerül a játékból. **Fontos:** A hódítás akció nem lehet a köröd utolsó akciója. Előrs, tanya és város SOHA nem vehető célba.



Egy sikeres hódítás akcióért 2/4 tiszteletpont jár, és 1 játékoskorongodat a katonai szolgálat sávjára helyezheted (lásd Hűbérbirtokok, hűbéresek és katonai szolgálat, 10. oldal).

A játékosok több munkással támadhatnak, illetve védekezhetnek, de csak 1 munkás, illetve hűbérbirtok vehető célba. Egy harmadik játékoshoz tartozó munkások, illetve jobbágycok NEM számítanak a csatában. A győzelemhez a támadóerődnek nagyobbak kell lennie ellenfeled védekezőerejénél. Holtversenyben az akció kudarccal végződik.

### Egy munkás legyőzése

A játékosok egy munkás megtámadásánál összeszámolják támadó- és védekezőerejüket:



- **Karakter (munkás(ok)):** + 1 támadóerő, + 2 védekezőerő
- **Szörny (munkás(ok)):** + 1 támadóerő, + 1 védekezőerő

Ha a támadás sikeres, kapsz 2 tiszteletpontot, a legyőzött munkást az ellenfél leveszi, módosítod a céhstátuszt, és ha szeretnéd, lehelyezheted 1 játékoskorongodat (üres oldalával felfelé) a katonai szolgálat sávjára. Ha a munkás egy hajón volt, akkor a hajó a táblán marad.

### Egy hűbérbirtok meghódítása

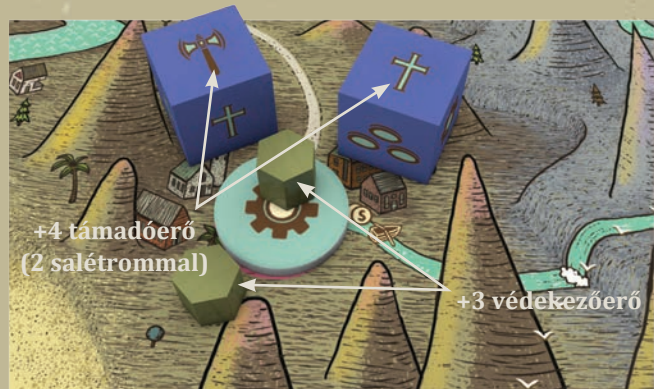
A játékosok egy hűbérbirtok megtámadásánál a következők szerint összeszámolják támadó- és védekezőerejüket:

- **Karakter- és/vagy szörny (munkások)**
- **Uralt hűbérbirtok:** +2 védekezőerő
- **Védekező alattvaló:** +1 védekezőerő
- **Lázadó jobbágy (támadóé):** +1 támadóerő

Ha a támadás sikeres, kapsz 4 tiszteletpontot, a hűbérbirtokot cseréld le egy előrsre, módosítod a céhstátuszt, és ha szeretnéd, lehelyezheted 1 játékoskorongodat a katonai szolgálat sávjára. Minden befolyásjelző visszakerül tulajdonosához, ha csak nincs ott lázadó jobbágyod. Ha van, akkor helyezd a jobbágyot az előrsre, hogy uralkodjon. Minden áru és tájlapka a helyén marad.

## Salétrom és fegyverek

Adj be 1 salétromot a tarisznyába, hogy a támadóerőd+1-gyel nőjön. **Fontos:** Általában csak 1 salétromot használhatsz. De ha lovagod is részt vesz a támadásban, akkor annyit használhatsz, amennyire szükséged van! Továbbá bármelyik munkásod használhat fegyvert, hogy növelje +1-gyel vagy +2-vel a támadóerődet. A salétrom és/vagy a fegyverek még azután is beadhatók, ha az ellenfeled már megfordította a védekezés akciókártyáját.



Például a kék játékos megtámadja zöld hűbérbirtokát, melynek védekezőereje +3 (+2 a hűbérbirtok miatt, és +1 a védekező alattvaló miatt). A kék támadóereje +2 (minden egyes munkásért +1). A kék, mivel lovagja vezeti a támadást, kijátszik 2 salétromot, így támadóereje +4 lesz. Mivel zöld nem játszik ki védekezés-kártyát, a hűbérbirtok megsemmisül, helyére egy előrs kerül. Kék kap 4 tiszteletpontot, és lehelyezi egyik játékoskorongját a katonai szolgálat sávjára.

### “Éhezik a nép” (Haladó játék)

Ha van nemesed egy olyan helyszín mellett, ahol ellenfeled alattvalója vagy jobbágya van, legyőzheted az egyiket, így az visszakerül tulajdonosához. **Fontos:** Ez a normál hódítás akció helyett játszható ki. Nem kapsz tiszteletpontokat (mivel ez a tett elég alantas), de lehelyezheted egy játékoskorongodat a katonai szolgálat sávjára. **Fontos:** A sikeres “éhezik a nép” akció után, tedd vissza az ÖSSZES alamizsnát (rózsafüzérgyöngy) a csirkékről a közös készletbe.



## 9. Defend Action - Védekezés akció

Ha egy ellenfél megtámadja az egyik munkásodat vagy hűbértokodat, és te korábban kiválasztottad a védekezés-kártyát, akkor azt soron kívül megfordíthatod, +1-et hozzáadsz a védekezőerőhöz, és kapsz 1 tiszteletpontot. Ha senki nem támad meg a kör alatt, az **1 tiszteletpontot** akkor is megkapod.



Például, a kék játékos úgy dönt, hogy meghódítja a piros kereskedőt egy nemessel, egy szerzetessel és egy salétrommal. (Kék támadóereje +3, piros védekezőereje +2.) De a piros játékosnak, megérezve kék akcióját, van védekezés kártyája, melyet megfordít (soron kívül), ezzel keresztül húzza a hódítási kísérletet.

### “Királyi védelem” (Haladó játék)

Ha beadsz 1 ételt a tarisznyába, akkor soron kívül kijátszhatod ezt az akciót, hogy semlegesítsd egy nemes ellened kijátszott “éhezik a nép” akcióját. Továbbá helyezz egy királyi pecsétet a közös készletből egy alattvalód vagy egy jobbágyod alá, jelezve, hogy védettek a további “éhezik a nép” támadásoktól!

A királyi pecsétet bármikor elveheted és használhatod, de ha leveszed, akkor az alattvalód, illetve a jobbágyod már nem lesz védett.



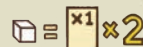
## 10. Repeat Action - Ismétlés akció

Az ismétlés akcióval újra végrehajthatod az adott körben már kijátszott valamelyik akciókártyádat, feltéve, hogy van rajta (x2) szimbólum.



### “Déjà vu” (Haladó játék)

Ha beadsz egy salétromot a tarisznyába, a körben még egyszer végrehajthatsz egy olyan kártyát, melyen nincs (x2) szimbólum. Például a vándorlás akció másodszor is kijátszható ugyanabban a körben, hogy egy második munkás is a táblára lépjen. **Megjegyzés:** A hódítás és a védekezés akció soha nem játszható ki kétszer egy kör alatt. Ezt jelzi a (x2) szimbólum.



## 11. Guild Action - Céh akció

A cég akcióval a játékos kapcsolatot alakíthat ki a játéktábla két oldalán sorakozó 6 cég egyikével. Itt általánosságban írjuk le a cég akciót. Később részletesen kifejtjük (lásd A hat cég, 17. oldal).



### A céhek funkciói

A cég akcióval végrehajthatsz 1-et a cég 3 funkciójából: kereskedelem, kivét vagy betét. Bármelyik játékos **kereskedhet** az egyes céhek alján látható árukkal. A cégben a legmagasabb státusszal rendelkező játékos a **céhmester**, ő végrehajthatja a **kivét** funkciót. A második legmagasabb státusszal rendelkező játékos az **iparossegéd**, ő végrehajthatja a **betét** funkciót. **Megjegyzés:** Ha 4 vagy több játékos játszik, akkor a harmadik játékos a **tanonc** (lásd Céhtagság, 16. oldal).

### Cég akció ismételése

Ha a játékos ismétlés akciót játszik ki, hogy újra végrehajthassa a cég akciót, akkor egy **másik** céhet kell az akcióhoz választania.

#### 1. Kereskedés (Bármelyik játékos)

Egy céhnél **kereskedhetsz** erőforrásokkal (akkor is, ha nincs tagságod).



- **Földművesek céhe:** 1 étel (tarisznyából) vagy 1 shilling minden, a Földművesek céhébe küldött 2 áruért
- **Kereskedők céhe:** 1-3 áru adott shilling áron
- **Alkimisták céhe:** 1 hajó 3 shillingért
- **Lovagok céhe:** 1 sor a befolyásjelzőknél 3 shillingért
- **Nemesek céhe:** 1 vagy 2 királyi pecsét 3/6 shillingért
- **Szerzetesek céhe:** 1 rózsafüzérgyöngy 3 shillingért

#### A kereskedés folyamata



Amikor shillingért veszel erőforrásokat, akkor a céhen belüli rangok sorrendjében kell fizetned. Például, ha a teljes költség 3s (3 shilling), akkor a fizetés:

- 1 shilling a céhmesternek
- 1 shilling az iparossegédnek
- 1 shilling a tábla túloldalán lévő földművesek erszényébe vagy a templom kasszájába. (A tanonc részét MINDIG jótékony célra fordítják!)

Ha hiányoznak a céhtagok, akkor a nekik járó shillingeket tedd vissza a közös készletbe (kivéve a tanonc részét). Ha az erőforrás költsége 3 shillingnél több, addig ismételd a folyamatot, amíg a teljes költséget ki nem fizeted.

**Fontos:** Még akkor is meg **KELL** lennie minden egyes vásárlás teljes összegének shillingben, ha a kereskedő cégtag saját magának fizet.



Például, a lila játékos (iparossegéd) 5 shilling értékben vásárol árukat. Fizet 1 shillinget a kék játékosnak (céhmester), a 2. shillinget magának fizeti, a 3. shillinget a templom kasszájába, a 4. shillinget ismét a kék kapja, az utolsót pedig saját magának adja. Hiába kap vissza 2 shillinget, kell, hogy legyen 5 shillingje ahhoz, hogy az akciót végrehajthassa.

#### 2. Betét (Iparossegéd)



Az iparossegéd erőforrásokat **tehet be** saját céhébe (a balra lévő céhből veszi el). Ezért kap 3 **tiszteletpontot**, és húz 2 **királyirendelet-kártyát**, melyekből 1-et megtart. A másik kártyát visszateszi a pakli aljára. **Megjegyzés:** A Szerzetesek Céhe a Földművesek Céhétől balra van, és az Alkimisták Céhe balra van a Lovagok Céhétől.

#### 3. Kivét (Céhmester)



A céhmester erőforrásokat **vehet ki** saját céhéből (a jobbra lévő céhbe teszi be). Ezért kap 4, 5 vagy 6 **tiszteletpontot** a kimeneteltől függően (lásd A hat cég, 17. oldal).

#### "Lakoma" (Haladó játék)

Ha beadsz egy **ként** a boroshordódról a tarisznyába, akkor lakomázik minden olyan munkás vagy hűbértok-tulajdonos, aki a te munkásod mellett van. Hajtsd végre az adott munkás vagy hűbértok-tulajdonos betét/kivét funkcióját, hogy megkapd a szokásos **+3 tiszteletpontot**. Ha a kivét funkció kiváltja a templomkassza vagy a földművesek erszényének szétosztását, akkor te kapod meg az adott munkás vagy hűbértok-tulajdonos részét shillingekben (lásd A hat cég, 17. oldal).



## CÉHTAGSÁG

A céhtagság a játék alapvető része. Ez nem csak lehetővé teszi az azonnal tiszteletpontokat adó kivét és betét funkciók végrehajtását, hanem még **állandó tiszteletpontokat** is ad minden korszak kezdetén. A céhtagságot státuszcsillagok jelképezik, melyek a következők szerint járnak:

- Minden egyes, az adott céhhez tartozó játékban lévő **munkás**: +1 ★ (elsődleges)
- Minden egyes, az adott céhhez tartozó uralt **hűbérbirtok**: +3 ★ (elsődleges)
- Minden egyes, az adott céhhez tartozó uralt **helyszín**: +1 ★ (másodlagos)



Az elsődleges feltételekből legalább 1-nek (munkás vagy hűbérbirtok) játékban kell lennie MIELŐTT a céhhez tartozó helyszín (előőr, tanya vagy város) az adott céhnél a státuszba beszámításra kerül. (A céheken látható ikonok megadják a helyszíneket.)

### Céhsáv

Ha egy céhnél 1 vagy több státuszcsillagod van, akkor azonnal le KELL helyezned a készletedből egy befolyásjelzőt a céhhez tartozó **céhsávra**. Ha nincs befolyásjelző a készletdben, akkor amint szerzel egyet, helyezd le a céhre. A céheken lévő befolyásjelzők önkényesen nem vehetők le.

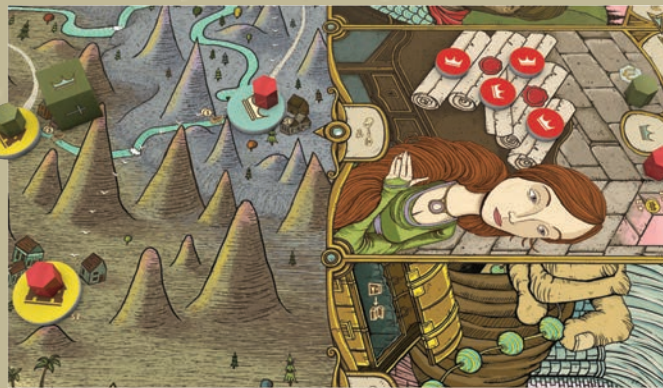
### Céhsztátusz

A legtöbb státuszcsillaggal rendelkező játékos lehelyezi jelzőjét a céhsáv jobb szélső



mezőjére, ő lesz a **céhmester**. A második és harmadik legtöbb státuszcsillaggal rendelkező játékos lehelyezi jelzőjét ettől balra, csökkenő sorrendben, egyik lesz az **iparossegéd**, a másik lesz a **tanonc**. A céhmester, az iparossegéd és a tanonc 5, 3 illetve 1 tiszteletpontot kap minden korszak kezdetén. **Megjegyzés:** Ha 4-nél kevesebben játszottok, akkor a tanonc mezőjét NEM használjátok. Akár foglalt a mező, akár nem, a tanoncnak járó fizetség MINDIG a tábla túoldalára, a templomkaszába vagy a földművesek erszényébe kerül.

Ahhoz, hogy a játékostársad mezőjét elfoglald a céhsávon, több státuszcsillaggal kell rendelkezned, mint amennyi neki van (a holtverseny nem elég). Amikor ez bekövetkezik, cseréld ki játékostársad jelzőjét a sajátodra, és játékostársad jelzőjét tedd 1 mezővel balra (ha nincs szabad mező, akkor add vissza a jelzőjét).



Például, a piros játékos ural egy nemesi hűbérbirtokot (+3★) és egy várost (+1★), mely összesen +4★, így ő a céhmester. A zöld játékosnak játékban van egy nemes munkása (+1★) és egy városa (+1★), ez összesen +2★, ezért ő az iparossegéd. Később, a piros elveszti hűbérbirtokát, és így már a városa sem ér csillagokat. Piros elveszti céhtagságát, és zöld lesz a céhmester. Később, piros nemese a táblára vándorol (+1★). A városa ismét csillagokat ér, de most a +2★-gal holtversenyben áll zölddel, ezért az iparossegéd státuszt kell betöltenie.

### Várnagy (Haladó játék)



Amikor iparossegédként betét vagy céhmesterként kivét funkciót hajtasz végre, beadhatsz maximum 1 **várnagy** korongot a céhbe (balra, illetve jobbra fent), hogy azonnal kapj +1 tiszteletpont bónuszt, ÉS kapsz még +1 tiszteletpontot, ha a második várnagyod is játékban van egy másik céhen!

**Megjegyzés:** A lakomáztató játékosok NEM kapnak pontokat ellenfelük várnagyáért.

Ha iparossegédből céhmesterré válsz, vagy fordítva, akkor a várnagyod is a céh megfelelő oldalára lép. Ha lefokoznak tanonccá (4 vagy 5 fős játék), vagy kirúgnak a céhből, akkor a várnagyod visszakerül a készletedbe.

**Megjegyzés:** A várnagyok használata korlátozható abban, hogy belép a zarándokútra és a katonai szolgálat sávjára!



## A HAT CÉH

Amikor cég akciót játszol ki, választanod kell 1-et a 3 cég-funkcióból. A 6 céhet és azok funkcióit a következő néhány oldalon részletezzük, és az összefoglalás szerepel az **összefoglaló-kártyád** hátlapján. **Megjegyzés:** A játékban lévő erőforrások száma korlátozott, és ha hiány alakul ki, akkor az gyengíthet vagy lehetetlenné tehet egy cég akciót.



Miss Allison

### 1. Földművesek Céhe

#### 1. Kereskedelem

Bármelyik játékos küldhet árukat az egyik uralt tanyájáról a Földművesek Céhébe, hogy kapjon 1 ételt vagy 1 shillinget, minden 2 elküldött



áruért. **Megjegyzés:** A megszer-

zett ételt és/vagy shillinget a tarisznyából és/vagy a közös készletből kell elvenni.

#### Többslet

A Földművesek Céhébe maximum 10 áru küldhető, a többslet áruk visszakerülnek a tarisznyába, HACSAK nincsenek gyöngyök a csirkéken. Amennyi a csirkéken lévő gyöngyök összege, annyi áru "folyhat át" taláalomra először a Kereskedők Céhébe, majd az Alkimisták Céhébe, ha van nekik ott hely. Ha maradt még áru, vagy az áru nem megfelelő, akkor azok visszakerülnek a tarisznyába.



#### 2. Betét a céhbe

A Földművesek Céhének iparossegédje átteszi a Céhbe a Szerzetesek Céhéből annak a 2 rózsafüzérgyöngynek az egyikét, melynek értéke a legkisebb, illetve a legnagyobb. Ezeket odaadja egyik ellenfelének, aki titokban egyet jobb, egyet bal kezébe rejt. Az iparossegéd választ, és a kiválasztott gyöngyöt (jótétemény) a Földművesek Céhében az egyik üres csirkére helyezi, a másikat pedig visszateszi a rózsafüzérre.



Ha most a csirkéken lévő gyöngyök összege 5 vagy annál több, kap 3 **tiszteletpontot**, és húz 2 **királyirendelet-kártyát**, melyekből 1-et megtart. A másikat visszateszi a pakli aljára.

#### 3. Kivét a céhből

A Földművesek Céhének céhmestere áttesz 5 árut (kevesebb is megengedett, ha ennyit lehetetlen) a Földművesek Céhéből a Kereskedők Céhébe. Az árukat a megfelelő tárolókra helyezi. Ha egy árunak nincs hely, akkor azt nem teheti át. Ha feltölt 1/2/3 sort **vagy** oszlopot, kap 4/5/6 **tiszteletpontot**. (Befejezheti a már valamennyire feltöltött sorokat/oszlopokat.) **Megjegyzés:** Ennél a funkciónál feltölthetsz sorokat vagy oszlopokat, de nem mindkettőt, mivel egy árut nem számíthatsz be kétszer.



### Földművesek erszénye

Amikor a Földművesek Céhének céhmestere kivét funkciót hajt végre, akkor a földművesek erszényében lévő összes shillinget megosztja az iparossegéddel, páratlan szám esetén a maradék egyet megtartja. Ha nincs iparossegéd, akkor az iparossegéd része az erszényben marad a következő osztozkodásig.



Kereskedés



Lord Brett

## 2. Kereskedők Céhe

### 1. Kereskedés

Bármelyik játékos vásárolhat maximum 3 árut a piacról. Ezek shillingben megadott költsége az áruk alatt látható.



### 2. Betét a céhbe

A Kereskedők Céhének iparossegédje átszéttesz 3 árut (kevesebb is megengedett, ha ennyit lehetetlen) a Földművesek Céhéből a Kereskedők Céhébe. Az árukat a megfelelő tárolókra helyezi. Ha egy árunak nincs hely, akkor azt nem teheti át. Ha feltölt legalább 1 sort vagy 1 oszlopot, kap 3 tiszteletpontot, és húz 2 királyrendelet-kártyát, melyből 1-et megtart. A másikat visszateszi a pakli aljára.

### 3. Kivét a céhből

A Kereskedők Céhének céhmestere átszéttesz 4 árut (kevesebb is megengedett, ha ennyit lehetetlen) a Kereskedők Céhéből az Alkimisták Céhébe. Az árukat a megfelelő kocsikra vagy kupacokba helyezi. Ha egy árunak nincs hely, akkor azt nem teheti át. Ha 1/2/3 kocsi és/vagy kupacot feltölt, akkor kap 4/5/6 tiszteletpontot.



Lord Arthur

## 3. Alkimisták Céhe

### 1. Kereskedés

Bármelyik játékos vásárolhat egy hajót 3 shillingért az Alkimisták Céhétől.



### 2. Betét a céhbe

Az Alkimisták Céhének iparossegédje átszéttesz 2 árut (kevesebb is megengedett, ha ennyit lehetetlen) a Kereskedők Céhéből az Alkimisták Céhébe. Az árukat a megfelelő mezőkre helyezi. Ha egy árunak nincs hely, akkor azt nem teheti át. Ha feltölt legalább 1 kocsi/kupacot, kap 3 tiszteletpontot, és húz 2 királyrendelet-kártyát, melyből 1-et megtart. A másikat visszateszi a pakli aljára.

### 3. Kivét a céhből

Az Alkimisták Céhének céhmestere befejez 1-3 találmányt (hajót és/vagy hordót). Ehhez a termeléstáblázat szerint árukat tesz vissza a kocsikról/kupacokból a tarisznnyába.



Az angol szabályban szereplő "Krud" egy régi dán szó a puskaporra, mely salétrom, kén és száraz fa keverékéből készült.



Ha elkészül 1 puskaporos hordó, jelzők kerülnek a mezőkre.

Például, az Alkimisták Céhének céhmestere készít 1 hordót. Nulla játékosjelzőt tesz fent a zöld játékos sorába, 3-at a kék sorába, 1-et a piros sorába, 2-t a sárga sorába, és 1-et az üres sorba (lila játékos).

## Termeléstáblázat

- Hajó: 1 étel + 2 fa
- Tengeralattjáró: 1 étel + 2 vas
- Léghajó: 1 étel + 1 vas + 1 fa
- 1. hordó: 2 salétrom + 1 kén
- 2. hordó: 1 salétrom + 1 kén
- 3. hordó: 1 fa

Ha befejez 1/2/3 találmányt, kap 4/5/6 tiszteletpontot.

**Megjegyzés:** Mivel az első hordó mindig 3 áruba kerül, ezért könnyebb egyszerre több hordót készíteni.

## Hajók és zárt komp útvonalak

Amikor a hajók elkészültek, készítőtjük a hajómezőre helyezi őket, letakarva a kompszimbólumot. **Megjegyzés:** Ha a szimbólumot egy vagy több hajó takarja, akkor a kompútvonalak LE vannak ZÁRVA!

## Puskaporos hordók

A puskaporos hordó feltalálásánál a hordó készítője feltölti befolyásjelzőkkel minden játékos sorában az első nem feltöltött hordószakaszt a Lovagok Céhének hordóterületén! Minden játékos sora 3 hordószakaszból áll. Az első hordónál játékosonként 1 jelző van, a másodiknál 2 jelző és az utolsó hordónál 3 jelző. Ha legalább 1 játékosnak van teljesen üres sora, akkor 3 hordót is fel lehet találni — máskülönben a hordókészítés korlátozott.

**Megjegyzés:** A játékosok nem biztos, hogy ugyanannyi jelzőt kapnak az elkészült hordóknál. A kapott jelzők száma függ a játékos sorában lévő üres, illetve részben feltöltött szakaszoktól.



Sir Marcus

#### 4. Lovagok Céhe

##### 1. Kereskedés

Bármelyik játékos fizethet 3 shillinget, hogy megkapja a sorában lévő összes befolyásjelzőjét.



##### A fenevad megszelídítése (Haladó játék)



Miután megvásároltál egy 3 vagy több befolyásjelzőt tartalmazó sort, visszatehetsz 3 befolyásjelzőt, hogy irányíts egy szörnyet. (2-t tegyél vissza a közös készletbe, a harmadik jelzőt helyezd a megfelelő szörnyikonra, ezzel jelezve, hogy az a tulajdonodban van.) Ezután azonnal helyezd a szörnyet egy olyan helyszínre, ahol van egy befolyásjelződ vagy munkásod. (A tengeri kígyót egy tenger vagy folyó melletti kikötőbe kell lehelyezni.)

A tengeri kígyó csak a hajó és a tengeralattjáró útvonalait, a behemót csak az utakat és a léghajó útvonalait használhatja. Ha valamelyik szörnyet legyőzik, akkor az visszakerül a Lovagok Céhére, újra használható lesz, és te visszakapod a befolyásjelződet.

##### A behemót és a tengeri kígyó

A szörnyek segítik a mozgásodat, lophatnak, hódíthatnak és fegyvereket használhatnak, akár csak a munkások. De azért vannak különbségek:

- A szörnyek a mezőn tartják az ellenséges munkásokat (a munkás nem mozoghat, amíg a szörny ott van, ha a szörny elmegy, a munkás mozoghat), hacsak a munkás le nem vándorol a tábláról vagy le nem győzi a szörnyet.
- A szörnyek védekezőereje csak +1.
- A szörnyek NEM befolyásolhatnak helyszíneket, NEM lakomázhatnak és NEM használhatnak hajókat.
- Nem kell őket etetni (embereket esznek).

##### 2. Betét a céhbe



A Lovagok Céhének iparossegédje árukat tesz át az Alkimisták Céhéből, hogy feltaláljon 1 puskaporos hordót, mellyel befolyásjelzők kerülnek le, vagy 1 járművet (hajó, tengeralattjáró, léghajó), melyet az Alkimisták Céhére helyez. Mindkét esetben kap 3 tiszteletpontot, és húz 2 királyirendelet-kártyát, melyből 1-et megtart. A másikat visszateszi a pakli aljára.

##### 3. Kivét a céhből

A Lovagok Céhének céhmestere áttesz 3 különböző színű befolyásjelzőt a Lovagok Céhérol a közös készletbe, melyekért cserébe királyi pecsétet kap. A királyi pecsétet a Nemesek Céhének tekerceire helyezi (anélkül, hogy megnézné a rajtuk lévő értékeket).



Ha feltölt 1/2/3 sort vagy oszlopot, kap 4/5/6 tiszteletpontot. **Megjegyzés:** Ennél a funkciónál feltölthetsz sorokat vagy oszlopokat, de nem mindkettőt, mivel egy árut nem számíthatsz be kétszer.



Queen Anne

#### 5. Nemesek Céhe

##### 1. Kereskedés

Bármelyik játékos vásárolhat 1 vagy 2 királyi pecsétet 3/6 shillingért.



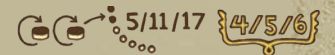
##### 2. Betét a céhbe

A Nemesek Céhének iparossegédje áttesz 2 különböző színű befolyásjelzőt a Lovagok Céhérol a közös készletbe, melyekért cserébe királyi pecsétet kap. Ha legalább a tekercek 1 sorát vagy oszlopát királyi pecsétekkel feltölti, kap 3 tiszteletpontot, és húz 2 királyirendelet-kártyát, melyből 1-et megtart. A másikat visszateszi a pakli aljára.



##### 3. Kivét a céhből

A Nemesek Céhének céhmestere áttesz 2 királyi pecsétet (kevesebb is megengedett, ha ennyit lehetetlen) a Szerzetesek Céhébe, melyeket a rózsafüzérgyöngy oldalukra fordít. Ha a rózsafüzérgyöngyök összértéke legalább 5/11/17, kap 4/5/6 tiszteletpontot.





Brother Justinius

## 6. Szerzetesek Céhe

### 1. Kereskedés

Bármelyik játékos fizethet 3 shillinget, hogy lehetősége legyen egy kedvező rózsafüzérgyöngy megszerzésére. Elveszed azt a 2 rózsafüzérgyöngyöt a Szerzetesek



Céhből, melyek értéke a legkisebb, illetve a legnagyobb. Ezeket odaadod egyik ellenfelednek, aki titokban egyet jobb, egyet bal kezébe rejt. Választasz, és a gyöngyöt saját készletedbe teszed, a másikat pedig visszateszed a rózsafüzérre. A rózsafüzérgyöngyök növelik a hozamot a betakarítás akció alatt (lásd Rózsafüzérgyöngyök, 12. oldal).

### 2. Betét a céhbe

A Szerzetesek Céhének iparossegédje áttesz 1 királyi pecsétet (földtámogatás) a kastélyról a rózsafüzérre, melyet a rózsafüzérgyöngy oldalára fordít.



Ha a rózsafüzérek összértéke 11 vagy több, kap 3 tiszteletpontot, és húz 2 királyirendelet-kártyát, melyből 1-et megtart. A másikat visszateszi a pakli aljára.

## 2. LÉPÉS: MUNKÁSOK ETETÉSE

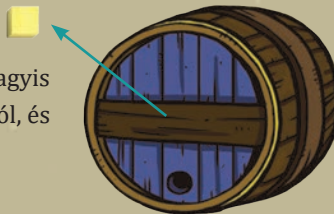
A kör utolsó akciókártyájának kijátszása után meg kell etetned a munkásaidat étellel és/vagy borral (dzsókerlapka használata megengedett). Azok a munkások, melyeket nem ettél meg, visszakerülnek a készletedbe. Ha egy munkás elvesztése miatt kikerülsz egy céhből, akkor vedd vissza az adott céhről a befolyásjelződet.

### Étel

Amikor egy munkást étellel etetsz meg, tegyél vissza 1 ételt a tarisznyába. A játékosok által irányított szörnyeket nem kell megetetni.

### Bor

Amikor egy munkást borral etetsz meg (vagyis itatsz), vegyél le egy kén-t a boroshordórról, és helyezd a munkásra. Ez 2 teljes körön át kitart. A következő kör végén vedd le a



ként a munkásról, ezzel az etetését erre (a második) körre is megoldottad - a munkás kijózanodott. Noha a bor hatékonyabb a munkások táplálásában, de veszélyt is jelent! **Fontos:** Az első körben, amikor a munkáson rajta van a kén, a védekezőereje és a támadóereje is 0-ra csökken.

### Boroshordó és kén

Bárhogy jutottál a kénhez, vásárlással, lopással vagy megszerezted, el kell döntened, hogy azt hova teszed - a saját készletedbe vagy a boroshordóra. A boroshordódon maximum 3 kén lehet.



A középkori borokat a hordóba tett kénnel konzerválták.

## 3. LÉPÉS: DOBÁS A FEJLŐDÉSKOCKÁVAL

A munkások etetése után dobjatok a fejlődéskockával, és vegyétek le a dobott régió régió-lapkáját. A levett lapkának az aktuális vagy egy korábbi korszakhoz kell tartoznia.



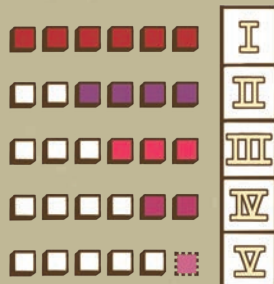
Ha nincs ilyen, akkor dobjatok újra, amíg egy lapkát le nem tudtok venni. Ha nem maradt sem az aktuális, sem egy korábbi korszakhoz tartozó régiólapka, akkor ne dobjatok a fejlődéskockával.

## 4. LÉPÉS: A KORSZAKJELZŐ ELŐRELÉPTETÉSE ÉS A KORSZAK PONTOZÁSA (HA SZÜKSÉGES)

Miután dobhatok a fejlődéskockával, nézzétek meg a régiólapkák táblázatát, melyből kiderül, ha új korszak kezdődik.

### A korszakváltás feltételei:

- II. korszak: 4 darab  
II. korszaklapka látható
- III. korszak: 3 darab  
III. korszaklapka látható
- IV. korszak: 2 darab  
IV. korszaklapka látható
- V. korszak: 1 darab  
V. korszak helye látható



Ha új korszak kezdődik, lépjétek előre a korszakjelzővel a következő napsugárra, és hajtsátok végre a következőket:

### 1. Korszak pontozása (minden korszak kezdetén)

- Céhsztátusz: 1/3/5 tiszteletpont
- Tájlapka:
  - Üres tájlapka: 2 tiszteletpont
  - Tájlapka legalább 1 erőforrással: 4 tiszteletpont
- Aktív régiók: 1/3/5/7/9/11 tiszteletpont (minden régiót pontozzatok, ahol uralkodó vagy tájművelő jobbágy van).

**2. Mínusz pontok a hűtlenségért** (csak a 2., 4. és 5. korszakban). Ha uralsz egy hűbértartót, de az aktuális korszak katapultmezőjét nem takartad le, akkor a hűtlenségért mínusz pontokat kapsz (- 3/- 4/- 5 tiszteletpont). Azokat a pontlevonásokat is vedd számításba, melyek a korábbi nem letakart mezőkért járnak.

**3. Tájlapkák újratöltése** (minden korszak kezdetén). Helyezzétek le a 3 megadott erőforrást minden tájlapkára. A jobbágyoknak dönteniük kell, hogy begyűjtik az összes felhalmozódott erőforrást, vagy a lapkán hagyják azokat. A jobbágyoknak a begyűjtésnél 1 erőforrást oda kell adnia a helyszín uralkodójának.

**4. A térkép újratöltése** (csak a 2., 3. és 4. korszakban). Találomra húzzatok árukat a tarisznából, és helyezzetek 1-et a napsugárban lévő irányikonnak megfelelően minden régió legdélibb, legkeletibb vagy legnyugatibb helyszínére. Nézzétek meg az S, E és W betűvel jelölt helyszíneket (a játék kezdetén az északi helyszínekre kerültek az áruk. A tanyákra helyezett áruk a tanya betakarításánál a betakarítás részét képezik).

**5. Céhek újratöltése** (csak a 3. korszakban)  
A 3. korszak kezdetén töltsétek újra fel erőforrásokkal a 6 céhet. Az erőforrások takarják le az előkészületeknél megadott mezőket. (A plusz erőforrások a helyükön maradnak.)

## 5. LÉPÉS: A KÖR / A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ PONTOZÁS

A kör végén adjátok tovább a kezdőjátékos-jelzőt az óramutató járása szerint. Mindenki vegye vissza az összes akciókártyáját, és kezdődhet a következő kör.

Ha a kör alatt az 5. korszakba léptek, a játék a végéhez közeleg. Hajtsátok végre a megmaradt akciókat, és pontozzátok le a korszakot a szokásos módon.

Ezután hajtsátok végre a végső pontozást a következők szerint:

- **Zarándokút:** 3/5, 7/9, 11/13, 17 tiszteletpont  
A nagyobb pontszámot kapod, ha valamelyik szakaszon te vezetsz (vagy holtversenyben te vezetsz)
- **Nagy birodalom**
  - Minden egyes előőr, tanya és város uralása: 1 tiszteletpont
  - Minden egyes hűbértartó uralása: 3 tiszteletpont
  - 3 azonos helyszín uralása: 3 tiszteletpont (Itt a hűbértartó dzsókernek számít, és azonos önmagával, illetve minden más helyszíntípussal).
- **3 shilling:** 1 tiszteletpont
- **Királyi rendelet királyi pecséttel:** ? tiszteletpont

### A GYŐZTES

A legtöbb tiszteletpontot gyűjtő játékos "a vidék legtiszteletreméltóbb lakosa!" Holtverseny esetén az a játékos győz, akinek hordóján több kén van (a józanságot is tisztelni kell).

Ha még mindig holtverseny van, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen.





Az előtte lévő királynőket elcsábította a királynői ruhatár és úgy viselték státuszukat, mint egy királyi kabátot. Másokat finom étkezletük vagy hálótermük lenyűgöző ágyneműi rontottak meg. De nem **Anne királynőt**. Nem, ez a vöröshajú Fenség valami más szeretett: az Aranyat. Csillogó

tiarájától kezdve le az aranyozott lábujgyűrűiig; más királynőket nem ejtett rabul ennyire a sárga fém. Nem volt ez mindig így. A jó király egy kedves és nagylelkű szívnek udvarolt, amit nem érintett a kapzsiság. De ahogy a királynő szépsége fakult, talpnyalókkal és egy-két kincstári randevúval próbálta enyhíteni félelmét.



**Daniel király** nagyvonalú volt és büntudat nélküli. Alattvalói szerint maga a jóisten ajándékozott jóakaratot neki. Anne királynőt azonban, aki kevésbé nemes elgondolás szerint irányította volna a királyságot, megijesztette

jótekonysága. Csökkenő hűségére vakon, Daniel király kinevezte őt régensének, miközben legbátrabb lovagjával, Sir Marcussal, egy nemes expedícióra készülődött. "Búcsút intek, szerelmem," mondta királynéjának. Majd megcsókolta, nem vevén észre, hogy ajkain nem talált szerelmet (vagy a csípőjében, ami azt illeti).



**Sir Marcus** egy bátor, de háborúban megkopott lovag volt, akit a királyság minden szegletében csodáltak. Ő általában mégis egy bizonyos fiatal parasztlányról álmodozott. A trón iránti hűsége azonban sosem ingott meg. Királya szolgálatszolgálatában, Sir Marcus csapa-

tokat toborzott és beszedte az adót, amiből a királyság szélén álló helyőrségeket építették. Sir Marcussal az oldalon Daniel király jó néhány király rendeletet foglalt törvénybe – okiratokat, amik bővítették a királyságot és meghatalmazásokat, amikkel találékony alattvalóit jutalmazta.

Távollétében a király a királynőt bízta meg hűbértartásainak irányításával. Kölcsönadta neki a királyi koronapecsétjét, egy gyűrűt, aminek bélyegzőjétől a forró vörös viasz egy csapásra változik át a pusztá közember szenilis hűbéressé. Anne királynőt gyakran látták a királyi torony ablakából kihajolva, miközben ujjával tűzpiros haját simogatva suttog kedvenc házi kígyójának, **Samuelnek**. "Semmi nem illik udvarlóimhoz jobban, mint az arany" – mondta –, amivel állata is egyetértett. "Sssssss."



Amikor éhínség csapott le a vidékre, a jó király szíve felkavarodott. Megkérte a szerzeteseket, hogy imádkozzanak bőséges termésért, és földeket és vagyont adományozott a templomnak, hogy alamizsnával tudják támogatni a szegényeket. Hűséges alattvalója és szent bizalmasa, **Justinius barát**, hálás volt, mikor a király egy shillingekkel teli erszényt dobott a templom kincses ládjába. "Az emberek kedvelik jótekonyságod, jó király! Kórusok és krónikák dicsőítik jó neved." Az érmék csilingelése keresztül visszhangzott a székesegyházon. "Csing-csing."





A nyilvánosság előtt, a királynő szimpátiát tettetett a király jóte-konykodási hajlama felé. De De titokban irtózott a királyi kincstár kiürítésének ötletétől! Sötét, smaragdzöld köpenyt öltve, egy fagyos éjszakán kisurrant, hogy felkutassa **Lord**

**Arthur**, az alkimista grófot. A gróf

híres volt pörgő fogaskerekeiről, csigáiról és szerkezeteiről; de sötétebb pletykák varázslónak bélyegezték, aki robbanásokat idéz elő és közönséges anyagokból aranyat tud készíteni.

Egyik este a grófot és macskáját, **Norrint** kopogtatás rémített meg. "Királynőd az, jó grófom,"

derült ki. "Eljöttem, hogy előadjam, mit főztem ki."

A királynő fojtott hangon beszélt hozzá, ösztönözve, hogy fedje fel ő is alkimista titkait. De mikor a gróf

nem volt hajlandó instabil képletét elkészíteni, ő titokban ellopta a naplóját és távozott. Menekülése közben a gróf dacosan

utána kiáltotta: "Lehet, hogy eme tett még nagy ártalmadra leszen, fűrgé fenyegetésem." Norrin szemtanúja volt a királynő csibészségének és elmélázott: "Miau."



Férje jóte-konykodásától frusztráltan, Anne királynő elkobozta a szegényeknek szánt alamizsnát és visszaadta királyi kincstárának egykori csillogását. Árulása nem csak az éhínséget indította útjára a közönséges népek között, de az áruk ára is felemelkedett.

Emiatt dagadtak tovább zsebei a rámenős **Lord Brettnék**, aki a leggazdagabb kereskedő volt az egész vidéken. "Jó földesurak, mint a mókusok, sosem pazarolnak," csipkelődött a kereskedő, ahogy egy patkányt üldözött ki az almás hordójából. "Nyüssz!"



A fenyegető éhínség súlyosságának feltárására, a király az udvarába

hívatta a fiatal parasztlányt,

**Miss Allison**, a szegények barátját. A lány egyszerű volt, de nem a szépségben. Szemei

üstben fortyogó gesztenyék.

Tiszta, kerek ajkai szeszélyesen

kibiggyedőek. Még kulcsontjai is

üdvözlően, egy szívből jövő, meleg "Helló!"-t mondv

meredtek felfelé. Mikor eljött a királyi audiencia ideje, egy

bárányt tartva karjaiban bátran így szolt az éhez

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn

teljesen megmérgezn



...a történet folytatódik a **Windmills & Catapults** kiegészítőben.

## GAME CREDITS

Szeretnék köszönetet mondani az összes eredeti tesztjátékosomnak Arthur Hartle-nek, Samuel Thamnek, Brett Bartonnak, Dan Fritznek, Andy White-nak, Justin Viessmannak és James Gallnak, amiért már jóval azelőtt is játszottak a játékkal, mielőtt mostani fényét elérte volna, és temérdek visszajelzést adtak nekem – még éjjel 2-kor is! Ezen kívül köszönettel tartozom a tesztjátékosok és szabálykönyvszerkesztők „második hullámának”, többek között Tim Maylandernek, Glen Greesonnak, Eric Gerdsnek, Michael Gallonak, Phil Shearrernek és Travis D. Hillnek. Hegynyi hála jár művészemnek, Justin Schultznak, aki csodálatos illusztrációival, pimasz érzékenységgel és a képeibe rejtett „drágakövekkel” kápráztatott el engem. Justin maga is egy drágakő! Végül, köszönöm csodálatos gyermekeimnek, Elizabeth-nek, Rosalind-nek és Penny-nek, amiért megengedték Apának, hogy eltűnjön az alagsorban, és dolgozzon az „ő játékán”.

SZERZŐ: Mark Swanson

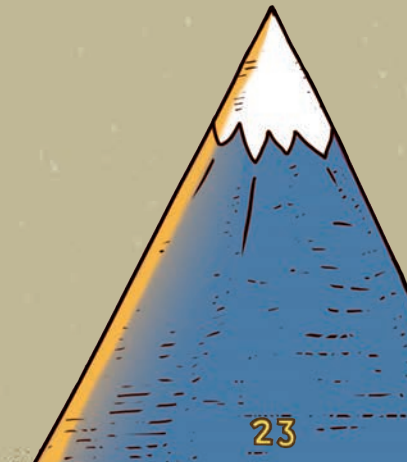
GRAFIKA: Justin Schultz

© 2017 Odd Bird Games

MAGYARRA FORDÍTOTTA: Trew

LEKTORÁLTA ÉS SZERKESZTETTE: Hipszki László (2019)

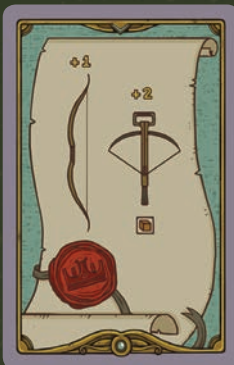
odd  
bird



# KIRÁLYI RENDELETEK

Meghatalmazások (kijátszható egyszer bármikor)

Okiratok (kijátszható a játék végén)



Használj ingyen íjat: +1  
támadóerő Fa beadásával:  
+2 támadóerő



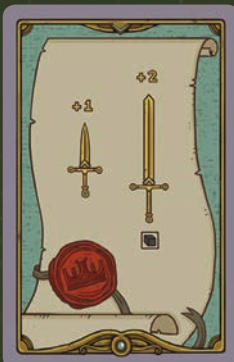
Étel beadásával: léghajó\*  
Fa beadásával: hajó\*



2 vagy 3 kén a hordón  
a játék végén: 5/7  
tiszteletpont



Keleti királyság (uralt  
helyszínenként):  
3/5/7/9 tiszteletpont



Használj ingyen kardot: +1  
támadóerő Vas beadásával:  
+2 támadóerő



Fa beadásával: hajó\*  
Vas beadásával: tengeralattjáró\*



Ha legyőzöl egy szörnyet a  
játék alatt: 7 tiszteletpont



Nyugati királyság (uralt  
helyszínenként):  
3/5/7/9 tiszteletpont



Fa beadásával: 3s  
Fa és étel beadásával: 7s



Érj el 3 ★-ot egy céhben,  
és kapsz 3 árut, 3s-t vagy  
egy bármilyen hajót\*



Északi királyság (uralt  
helyszínenként):  
3/5/7/9 tiszteletpont



Középszi királyság (uralt  
helyszínenként):  
3/5/7/9 tiszteletpont



Vas, fa és étel beadásával: 9s  
Kén, vas, fa és étel  
beadásával: 13s



Érj el 3 ★-ot egy céhben, és  
kapsz 3 befolyást\*, 1 pecsétet\*  
vagy 1 gyöngyöt\*



Déli királyság (uralt  
helyszínenként):  
3/5/7/9 tiszteletpont



Elszigetelt királyság  
(uralt helyszínenként):  
5/11/17 tiszteletpont

\* A készletből húzod.



odd  
bird