

Wrath of Dragons

fordította: Beorn (2016) v2.0

1.) BEVEZETŐ

Réges-régen az Öregvilágot szörnyűséges, intelligens vadállatok terrorizálták. Ezek a félelmetes szárnyas lények hatalmas pusztítást végeztek a jószágok között, mérhetetlen mennyiségű aranyat zsákmányoltak, szántóföldeket perzseltek fel, nemeseket ejtettek fogságba, akik gyakran soha többé nem kerültek elő és településeket pusztítottak el; így akadályozva meg az emberlakta birodalmak megerősödését. Támadásuk villámgyors volt és kiszámíthatatlan. Ijesztő mesék formájában járta be az Öregvilágot minden egyes sárkánycsapás, az összes esztelen rombolás és általuk okozott gyötrelme, fokozva a borzalmas állatok iránt érzett félelmet. Lassan az egész emberi civilizáció rettegett már a sárkányok dühétől...

Azután a sárkányok aludni tértek, így szép lassan ezekből az ijesztő mesékből legendák lettek... a legendák mítoszokká halványultak... a mítoszok pedig idővel feledésbe merültek.

De melyik sárkány szeretné, hogy örökre elfeledjék?

Ugyan melyik sárkány retten vissza, hogy fajtársai fölé kerekedjen, ha módja adódik rá?

Vajon melyik sárkány legendája állja ki az idő próbáját?

2.) A JÁTÉK CÉLJA

A játékban nem a sárkányok ellen küzdő hős lovagokat fogjátok megszemélyesíteni, hanem minden játékos egy-egy rettenetes sárkány bőrébe bújik, akik évszázadok alatt az Öregvilág különböző régióit szárnyalja be, hogy sívó pusztasággá változtassa annak településeit, szántóföldeket perzseljen fel, jószágokat ragadjon el, aranyat zsákmányoljon és nemeseket ejtsen rabságba. Egyszerűen minden szép és jó dolgot megtehettek, amit csak egy sárkány a saját szórakoztatására el tud képzelni...

Mindehhez a játékosok akciókra használható kártyákat szerezhetnek, illetve az akcióhatszöget is használhatják céljaik eléréséhez. Erőforrásokra (jószágokra, aranyra, nemesekre és a felperzselte szántókból származó maradványokra) tehetnek szert az évszázadok során, amelyek segítségével átrepülhetnek az Öregvilág más régióiba, vagy a támadások során szerzett sérüléseiket gyógyíthatják. Ahogy a sárkányok egyre tapasztaltabbak lesznek a pusztításban, úgy csiszolják tudásukat, szintet léphetnek és új képességeket szerezhetnek, a pusztuló emberiség „nagy örömére”.

6 évszázad elteltével pontozzuk a sárkányok okozta pusztítást, rombolást, és az általuk keltett félelmet. Az a sárkány, aki a legtöbb győzelmi pontot szerezte, megnyeri a játékot: az ő legendája marad fenn mindörökre.

3.) JÁTÉKTARTOZÉKOK

- 1 **játéktábla**
- 84 **akciókártya**
- 6 **sárkányfigura**, minden színből 1 (fekete, kék, zöld, narancs, vörös és fehér)
- 6 nagyméretű **sárkánykártya**, minden színből 1 (fekete, kék, zöld, narancs, vörös és fehér)
- 6 kinyitható **sárkányfészek paraván**, minden színből 1 (fekete, kék, zöld, narancs, vörös és fehér)
- 12 sárkány **hatszög kártya**, minden színből 2 (fekete, kék, zöld, narancs, vörös és fehér)
- 24 **szintlépés- és életkocka**, minden színből 4 (fekete, kék, zöld, narancs, vörös és fehér)
- 18 sárga, búzakéve alakú **szántóföldjelölő**
- 24 fehér, bárány alakú **jószágjelölő**
- 24 sötétsárga, hasáb alakú **aranyjelölő**
- 24 lila, emberke alakú **nemesjelölő** (meeple)
- 60 házikó alakú **falujelölő**, minden régió színéből 10 (fekete, kék, zöld, narancs, vörös és fehér)
- 24 templom alakú **városjelölő**, minden régió színéből 4 (fekete, kék, zöld, narancs, vörös és fehér)
- 1 sárga, nyolcszög alakú hasáb **évszázadjelölő**
- 1 **akcióhatszög**

- 1 hatszög alakú **első támadó jelző** („Attack” felirattal)
- 1 hatszög alakú **első sárkányfészek jelző** („Lair” felirattal)
- 1 hatszög alakú **sárkányőrjelző** („Dragon Ward” felirattal)
- 1 hatszög alakú **+3 győzelmpont-jelző** („+3” felirattal)

4.) A JÁTÉK RÖVID ÖSSZEFOGLALÁSA

A játék 6 fordulóból (évszázadból) áll. Minden fordulóban 4-4 fázis követi egymást:

- **I. fázis - települések növekedése:** a játéktábla újra népesedik. *Ez fázis kimarad az 1. században.*
- **II. fázis - ébredés:** a sárkányok 1 életpontot kapnak, felhúznak 2 akciókártyát a pakliból, majd eldobnak 1 tetszőleges akciókártyát a kezükből. *Ez a fázis kimarad az 1. században.*
- **III. fázis - sárkányfészek:** a játékosok választanak egyet az adott századtól függően elérhető előnyök (lehetséges sárkányfészek akciók) közül, és begyűjtik az érte járó zsákmányt.
- **IV. fázis - támadás:** a játékosok választanak maguknak egy kezdő régiót, majd ráhelyezik a sárkányfigurájukat. Miután minden a játékosok elhelyezte a sárkányfiguráját, játékos sorrendben lejátszzák a támadásokat, majd a sárkányok visszatérnek a fészkeikbe.

A soron lévő játékos akciókártyákat és erőforrások szerezhethet, valamint használhatja az akcióhatszög azon csúcsán lévő szimbólumot is, amely a sárkány aktuális régiójára mutat.

A játékosok akciókártyákat játszhatnak ki, amik lehetővé teszik nekik, hogy a sárkányuk aranyat zsákmányoljon, jószágokat raboljon el, szántókat perzsellen fel, vagy nemeseket ejtsen fogságba.

A sárkány településeket is megtámadhat, aminek következtében annyi életpontot veszít, amekkora a település mérete. A sárkány nem támadhat meg olyan települést, melynek hatására az életpontjainak száma 1 alá csökkenne.

A sárkány megeheti az elzsákmányolt jószágokat (vagy nemes), hogy távolabbi régióba szárnyalhasson, vagy visszanyerje életpontjait; aranyat költhet el, hogy elforgassa az akcióhatszöget és véglegesen eldobhat terményeket, hogy további kártyákat húzhasson.

Ha a sárkány sikeresen végrehajt bizonyos akciókat, szintet léphet, és evvel új képességeket szerezhethet.

Amint a sárkány végzett minden tevékenységével, visszatér a fészkebe minden zsákmányával együtt.

Miután minden sárkány visszatért a fészkebe, az adott forduló véget ér és egy újabb évszázad (forduló) kezdődik. A 6. forduló után a játék is véget ér, ekkor a sárkányok a megszerzett zsákmányuk alapján győzelmi pontokat kapnak. Aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjti össze, az lesz a legtekintélyesebb, leghírhedtebb sárkány: azaz ő nyeri meg a játékot.

5.) A JÁTÉK KEZDETE



Minden játékos válasszon magának egy sárkányt, és vegye el a színben hozzá passzoló játéktartozékait:

- 1 **sárkányfigurát**
- 1 **sárkánykártyát**
- 4 **kockát**: ebből 3 a szintlépő-kocka (készítsék a sárkánykártya bal oldala mellé), és 1 az életkocka (helyezzék a sárkánykártya jobb oldalán lévő szívecskék közül a „4”-esre)
- 1 **sárkányfészek paravánt**
- 2 **sárkány hatszög kártyát** (ezek közül egyet tegyetek félre egy közös pakliba, mert majd ezek segítségével kell kihúzni, hogy ki kapja az első fészek- és az első támadó jelölőt)

6.) A JÁTÉKTÁBLA ELŐKÉSZÍTÉSE

- Helyezd a **játéktáblát** az asztal közepére.
- A játékosok helyezkedjenek el a tábla mellett kényelmesen, majd helyezték el **sárkánykártyájukat**, **kockáikat**, és a **sárkányfészek paravánjukat** (amivel el tudják takarni a többi játékos elől a szerzett zsákmányt, kártyákat) maguk elé.
- A sárga, hatszögletű **évszázad-jelölőt** tedd a játéktábla "első század" (1st Century) mezőjére.
- A **+3 győzelmpont-jelzőt**, és a **sárkányőrljelzőt** (Dragon Ward) készítsd a tábla bal oldala mellé.
- Keverd meg az **akciókártyákat** alaposan, majd tedd a paklit a játéktábla bal oldalára, képpel lefelé fordítva.
- Húzz annyi **akciókártyát**, ahány a játékosok száma +1, majd csapd fel őket képpel felfelé a tábla alsó, számozott mezőire (Card Selection Track).
- Tegyél 1-1 fehér **jóság**-, 1-1 sötétsárga **arany**-, 1-1 lila **nemes**-, és 2-2 sárga **szántóföldjelölőt** a játéktábla mind a hat régiójába.
- Csapd fel az akciókártya-pakli legfelső lapját, és tedd le úgy az **akcióhatszöget** a tábla közepére, hogy a rajta lévő nyíl arra a régióra mutasson, amely a felcsapott kártyán szerepelt (a kártyát ezután dob el).



- Az **akcióhatszög** fehér csúcsával jelzett régióra tegyél még 1 **jóság**-, a sárga szántó csúcsával jelzett régióra még 1 **szántóföld**-, az arany csúcsával jelzett régióra még 1 **arany**-, a lila csúcsával jelölt régióra pedig még 1 **nemesjelölőt**.
- A megmaradt jelölőket tedd a játéktábla képen látható helyeire (1-1 **szántóföldjelölő** kerül a 2-6. századra, a többi meg csoportosítsd a tábla bal közepén található megfelelő tároló mezőkre).
- Minden régióra rakj annyi **falujelölőt**, ahány játékos van (ügyelj, hogy a régiószínüknek megfelelő helyekre kerüljenek).
- Tedd a többi **fal-** és **városjelölőt** régiószínük szerint csoportosítva a tábla tetején lévő tároló mezőkre.
- Véletlenszerűen húzz a felretett **sárkány hatszög kártyák** közül egyet, és az a játékos megkapja az **első sárkányfészek jelzőt** (Lair).
- Véletlenszerűen húzz egy másik **sárkány hatszög kártyát**, és az a játékos megkapja az **első támadó jelzőt** (Attack).
- Minden játékos húzzon 3-3 **akciókártyát** a pakliból, majd dobjon el közülük egyet.

A játék immár készen áll, kezdődhet a dühödt sárkányok tombolása!

Két- és háromszemélyes játék:

Az itt következő szabályok négy-, öt- és hat játékosra vonatkoznak. A két- és három játékosra vonatkozó szabályváltozások a szabálykönyv végén kerülnek ismertetésre.

7.) FORDULÓK, FÁZISOK

A játék 6 fordulóból (évszázadból) áll. Minden fordulóban 4 fázis követi egymást:

- **I. fázis: települések növekedése** (lásd 8. fejezetet)
- **II. fázis: ébredés** (lásd 9. fejezetet)
- **III. fázis: sárkányfészek** (lásd 10. fejezetet)
- **IV. fázis: támadás** (lásd 11. fejezetet)

A 6. forduló befejezése után a játék véget ér, ekkor a sárkányok a megszerzett zsákmányuk alapján győzelmi pontokat kapnak, hogy kiderüljön, ki lett a leghírhedtebb sárkány közülük.

8.) I. FÁZIS: TELEPÜLÉSEK NÖVEKEDÉSE

** Hagyd ki ezt a fázist az 1. században! **

Amíg a sárkányok durván egy évszázadot a fészükben szunnyadnak, a felperzselt civilizációk ismét virágozni, növekedni kezdenek, újjáépítve néhányat a lerombolt települések közül. Az eltelt száz év alatt generációk jöttek-mentek, és a mesék sárkányait pedig már szinte teljesen el is feledték.

Az I. fázis lépései a következők:

1. Tedd az *évszázadjelölőt* a soron következő évszázad mezőjére.
2. Csapj fel egymás után egyesével annyi *akciókártyát*, amennyi a játékosok száma +1. Minden akciókártyán szerepel egy bizonyos régió is. Az így felcsapott kártyákon szereplő összes régióban az alábbiak szerint *növekszenek a települések*:



- a.) A 2. és 3. században minden felcsapott akciókártyával meghatározott régióban egy településhelyen 1 mérettel növekedhet az egyik település:

- üres település helyre tegyél egy *falujelölőt* a megfelelő színű készletből (*village*)
- egy meglévő *falujelölő* mellé tegyél egy másik azonos színűt, így hozva létre egy kisvárost (*town*)
- a meglévő kisváros két *falujelölőjét* cseréld le egy *városjelölőre* (*city*)

A 4., 5. és 6. században minden felcsapott akciókártyával meghatározott régióban egy településhelyen 2 mérettel növekedhet az egyik település:

- üres mezőre tegyél két *falujelölőt* a megfelelő színű készletből, így hozva létre egy kisvárost (*town*)
- egy *falujelölőt* cseréld ki egy azonos színű *városjelölőre* (*city*)

A lehetséges helyek közül mindig csak azt kell növelni, ami a lehető legnagyobb tud növekedni. Ha egynél több lehetséges helyre illik ez a kritérium, válassz közülük egyet, és növeld annak az egynek a méretét.

Ha már nincs megfelelő színű *falujelölő* a készletben, az üres település helyen nem építhetsz új falut, illetve egy falut nem növelhetsz kisvárossá. Ha már nincs megfelelő színű *városjelölő* a készletben, a települést maximum kisváros méretűvé növelheted. Előfordulhat olyan szituáció is, hogy szabad jelölők hiányában egy régióban teljesen elmarad a növekedés.

- b.) Miután a felcsapott *akciókártya* által jelölt régióban végrehajtottad a település növekedést, fedtesd a kártyát képpel felfelé a játéktábla alján lévő számozott mezők egyikére, szép sorban. Addig folytasd a procedúrát, amíg a számozott mezőkön a játékosok száma + 1 mennyiségű felcsapott *akciókártya* nem lesz.
- c.) Miután az összes szükséges számú *akciókártya* felkerült a játéktábla alsó mezőire, csapj fel még egyet, és *forgasd el* a tábla közepén lévő *akcióhatszöveget* úgy, hogy a nyíllal jelölt csúcsa a felcsapott akciókártyán szereplő régióra mutasson. Ezután ezt az utoljára felcsapott kártyát dobd el.
-

- d.) Az **akcióhatszög** beállítása után - a játék kezdetéhez hasonlóan - tegyél 1-1 **jószág**-, **szántó**-, **arany**- és **nemesjelölőt** azon régiókra, amikre az akcióhatszög megfelelő csúcsai mutatnak.

Például: A 3. század kezdődik, és 4 játékos játszik. 5 akciókártyát kell majd egyesével felcsapnod (4 játékos +1), és elhelyezni azokat egymás után a játéktábla számozott mezőire.

Az első felfordított kártya Britannia, amely régióban jelenleg két különálló falu van csak. Mivel mindkét település azonos méretű, csak az egyik általad választott falu növekszik kisvárossá (2 falujelölő egymás mellett): tegyél a fenti piros készletből egy második falujelölőt a meglévő mellé a táblára. A Britannia kártyát most már leteheted a táblára képpel felfelé fordítva, jelezve, hogy ebben a régióban már megtörtént a növekedés.

A második kártya Gallia. Ezt a régiót elég sok sárkánytámadás sújtotta az utóbbi időben, így egyáltalán nincs település rajta, ezért itt egy üres településhelyen egy új falu fog felépülni: tegyél a zöld készletből egy falujelölőt bármelyik üres településhelyre. A Gallia kártyát is képpel felfelé leteheted a játéktáblára.

A harmadik lap ismét Britannia. Mivel a régióban most egy kisváros és egy falu található, és a szabályok szerint mindig azt kell választanod, ami a lehető legnagyobb méretűre növekedhet, így a kisváros két falujelölője visszakerül a tábla tetején lévő készletbe, és a helyére a készletből egy piros városjelölőt kell tenned. (Azaz nem a másik falu növekszik kisvárossá!). A másik Britannia kártya is a táblára kerül képpel felfelé.

A negyedik kártya Scandia. Ebben a régió csak egy város található, amely már nem tud tovább növekedni, így egy üres településhelyre egy új kék falu kerül fel. Kártya képpel felfelé táblára.

Az ötödik és egyben utolsó lap Germania. Csak egy falu található ebben a régióban, így a második fehér falujelölőt kell mellé tenned a készletből, hogy létrehozz egy kisvárost. Kártya képpel felfelé táblára.

Ez után fel kell csapnod még egy akciókártyát, az akcióhatszög irányának meghatározásához. A felcsapott kártya Gothia. Az akcióhatszöget úgy kell tehát elforgatnod, hogy a rajta lévő nyíl ezután Gothia felé mutasson. Ez az irány azt jelenti, hogy egy szántóföldjelölő kerül Slavia régióba, egy nemesjelölő Germaniába, egy aranyjelölő Galliába és egy jószágjelölő Britanniába. Ezt az utolsó felcsapott akciókártyát ez után el kell dobnod. A játék most megint készen áll a sárkányok dühe folytatására.

Ne feledd, hogy ha ez a 4., 5. vagy 6. század lett volna, akkor minden egyes ilyen növekedés két lépcsőnyi lett volna, azaz például az első, Britannia régióra felcsapott kártya miatt a két falu egyike várossá növekedett volna, a második Galliai kártya felcsapása pedig falu helyett az egyik üres település helyen egy új kisvárost eredményezett volna, stb.

9.) II. FÁZIS: ÉBREDEÉS

*** Hagyd ki ezt a fázist az 1. században! ***

Miután a sárkányok felébrednek majd egy évszázados álmukból, azonnal elkezdik tervezgetni az Öregvilág elleni következő támadásukat.

Ebben a fázisban a játékosok módosíthatják a sárkányuk egészségi állapotát és lapokat húzhatnak.

- Minden sárkány kap egy életpontot:** 1-el mozgassátok feljebb a sárkánykártya jobb oldalán lévő életkockát (ha még lehetséges).
 - Ha egy sárkány rendelkezik a regeneráció képességgel, akkor a játékos maximum 2-vel mozgathatja feljebb az életkockát.
 - Minden sárkány csak a lehetséges maximumig növelheti életpontjainak számát, azaz az életkocka sohasem mozgathatja a sárkánykártyáján bejelölt maximumnál feljebb (ami kezdetben: 4).
- Ezután az **első sárkányfészek jelző** birtokosával kezdve, az óramutató járása szerinti irányba haladva, minden játékos húzzon 2-2 **akciókártyát** a pakliból, majd válasszon ki 1 **akciókártyát** a kezéből, és azt képpel felfele dobja a dobott lapok közé. A **sárkány hatszög kártyát** nem lehet ilyenkor eldobni! Nincs megkötés arra nézve, hogy maximum hány kártyát tarthat egy játékos a kezében (vagy a sárkányfészek paraványa mögött).



10.) III. FÁZIS: SÁRKÁNYFÉSZEK

* Ezzel a fázissal kezdődik az 1. század. *

A Sárkányok felébredtek. Tisztában vannak azzal, hogy az átaludt évszázad alatt az Öregvilág is fejlődött valamennyit, de már készen állnak arra, hogy megtegyék az eljövendő sárkánycsapások előtti végső előkészületeiket.

10.1.) SÁRKÁNYFÉSZEK AKCIÓK KIVÁLASZTÁSA

Az **első sárkányfészek** jelző birtokosával kezdve, az óramutató járása szerinti irányba haladva, minden játékos válasszon egyet a még rendelkezésre álló (szabad), és az aktuális évszázadtól függően már választható sárkányfészek akciók (Lair Actions) közül: a játékosok sorban helyezték el a **sárkányfigurákat** a játéktábla egyik még üres sárkányfészek képesség mezőjén. A választható sárkányfészek képességek a játéktábla évszázadokat jelölő mezői mellett találhatók. Attól függően, hogy hányadik évszázadnál járunk, választhatók az ahhoz az évszázadhoz-, vagy a korábbi évszázadokhoz tartozó sárkányfészek akciók, de a későbbiek nem. Ezek a sárkányfészek akciók a következők.

Első sárkányfészek

Ha még nem rendelkezel az **első sárkányfészek jelzővel**, rögtön megkapod azt játékosársadtól. Ha már rendelkezel az **első sárkányfészek jelzővel**, semmi nem történik (csak éppen bebiztosítottad, hogy más ne vehesse el tőled ezt a jelzőt). Az **első sárkányfészek jelző** tulajdonosa választ mindig elsőnek a sárkányfészek akciók közül.



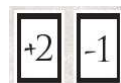
Első támadó

Ha még nem rendelkezel az **első támadó jelzővel**, rögtön megkapod azt játékosársadtól. Ha már rendelkezel az **első támadó jelzővel**, semmi nem történik (csak éppen bebiztosítottad, hogy más ne vehesse el tőled ezt a jelzőt). Az **első támadó jelző** birtokosa vehet el egyet először a felcsapott akciókártyák közül, és az ő sárkánya támadhat elsőként.



Ravasz terv

Azonnal húzz fel 2 **akciókártyát**, majd dobj el 1 kártyát a kezéből (ez a kártya nem lehet a **sárkány hatszög kártya**, de nem muszáj a most felhúzott két kártya egyikének lennie).



Vadászat és gyűjtögetés

Ha még van a készletben, azonnal vegyél el 1 **jószág-** és 1 **aranyjelölőt**, és rejtsd azokat a **sárkányfészek paravánod** mögé.



Dupla vadászat

Ha még van a készletben, azonnal vegyél el 2 **jószágjelölőt**, és rejtsd azokat a **sárkányfészek paravánod** mögé.



Dupla gyűjtögetés

Ha még van a készletben, azonnal vegyél el 2 **aranyjelölőt**, és rejtsd azokat a **sárkányfészek paravánod** mögé.



Sárkányőr

Ha még nem rendelkezel a **sárkányőrjelzővel**, rögtön megkapod azt. Ha már rendelkezel a **sárkányőrjelzővel**, semmi nem történik (csak éppen bebiztosítottad, hogy más ne vehesse el tőled ezt a jelzőt). A jelző segítségével a támadási fázisban leteheted vagy odareptetheted a sárkányod egy olyan régióra is, ahol van már egy másik sárkány.



Tervezés

Azonnal húzz annyi **akciókártyát**, amennyi a játékosok száma +1. Egy kártyát tarts meg magadnak, a többi add tovább a tőled balra ülő játékosnak, aki szintén válasszon közülük egyet, majd a maradékot adja tovább, stb. Miután minden játékos választott egy kártyát, az utolsó kártya is hozzád kerül, így te 2 **akciókártyát** kapsz.



Foglyul ejtés

Ha még van a készletben, azonnal vegyél el 1 **jószág-**, 1 **arany-** és 1 **nemesjelölőt**, és rejtsd azokat a **sárkányfészek paravánod** mögé.



Első csapás

Ha még van a készletben, vegyél el 1 tetszőleges színű **falujelölőt** (a készletből és nem egy régióból), és rejtsd azt a **sárkányfészek paravánod** mögé.



Legfélelmetesebb

Azonnal vedd el a **+3 győzelmpont-jelzőt**. Ez a jelző +3 győzelmi pontot jelent neked a játék végi pontozásnál.



Megszerzett zsákmány: Minden megkaparintott zsákmányt, kártyát a *sárkányfészek paravánod* mögött célszerű tárolni, hogy ellenfeleid ne láthassák, éppen mivel rendelkezel. A jelzőket (pl. *sárkányőrjelző*) viszont úgy kell elhelyezned, hogy azokat mindenki jól láthassa, hogy éppen nálad található. Nincs korlátozva, hogy mennyi zsákmány, vagy hány jelző lehet egy játékosnál.

10.2.) KÁRTYA KIVÁLASZTÁSA

Miután minden játékos végrehatott egy-egy sárkányfészek akciót, az *első támadó jelzőt* birtokló játékoskal kezdve, az óramutató járása szerinti irányába haladva, minden játékos kiválaszt magának egyet a játéktáblán lévő, felcsapott *akciókártyák* közül és a kezébe veszi. Miután minden játékos elvett egy-egy akciókártyát magának, az utolsó játéktáblán maradt kártyát el kell dobni.

11.) IV. FÁZIS: TÁMADÁS

A sárkányok immár kipihenték magukat, kirepültek a fészkeikből, hogy megtámadják a gyanútlan embereket. A sárkányok most megbosszulják, hogy elfeledkeztek róluk, pusztulást hozva az Öregvilágra.

A civilizáció ismét érezheti a sárkányok dühét...

Az *első támadó jelzőt* birtokló játékoskal kezdve, az óramutató járása szerinti irányába haladva, minden játékos helyezze el a *sárkányfiguráját* az egyik még szabad régió „repülő sárkány” szimbólumán. Egy régióra csak egy sárkány kerülhet. Ez alól kivételt képez az a játékos, aki rendelkezik a *sárkányőr* jelzővel: ő ha szeretné, teheti ugyanarra a régióra a sárkányát, ahol van már egy sárkány.

Miután mindenki elhelyezte a sárkányát, ugyanebben a sorrendben (tehát az első támadó jelzőt birtokló játékoskal kezdve, az óramutató járása szerinti irányába haladva) egymás után minden sárkány támadhat.

Amikor a sárkányod támadás akciója van soron, akkor tetszőleges sorrendben, tetszőleges számú akciót végrehajthatsz abban a régióban, ahová berepült. Ha akarsz, az akciója közben más sárkánymentes régióba (vagy régiókba) is átröpülhet a sárkányod, hogy ott folytassa pusztító tevékenységét.

Miután a sárkányod végzett az összes akciójával, vedd le a *sárkányfigurád* a tábláról, és tedd vissza a fészkébe (a *sárkánykártyád* mellé).

A támadások menete: a siker szempontjából fontos tényező lehet, hogy pontosan milyen sorrendben hajtja végre a sárkány az adott régióban a lehetséges támadó akcióit.

Akciók maximális száma: a sárkányod támadó akcióinak a számát csak a nálad lévő *akció-* és *sárkány hatszög kártyák* mennyisége, a birtokolt erőforrások, illetve a sárkányod aktuális életpontjainak száma korlátozhatja.

Megszerzett zsákmány: minden zsákmány és lerombolt *fal-*, illetve *városjelölő*, amit a támadási fázisában szerez a sárkányod, ideiglenesen a *sárkányfészek paravánod* ELÉ kerül, hogy a többi játékos is pontosan láthassa, mit is szerezte el ebben a körben (szintlépésnél lehet fontos, lásd később).

Kártyák húzása és eldobása: számos esetben van szükség arra, hogy *akciókártyákat* húzz, vagy dobj el. A pakliból felhúzott kártyák a kezédbe kerülnek (ezeket is érdemes a paravánod mögött tárolni, ha nem akarsz a kezédben szorongatni őket), a dobott lapok pedig képpel felfelé a húzópakli melletti dobópakliba.

A lehetséges akciók: 3 különböző típusú akciót hajthatsz végre a támadás fázisod alatt:

- akciókártyák kijátszása (lásd 11.1. fejezet)
- zsákmány felhasználása (lásd 11.2. fejezet)
- akcióhatszög használata (lásd 11.3. fejezet)

11.1.) AKCIÓKÁRTYÁK KIJÁT SZÁSA

Amikor egy **akciókártyát** játszol ki, a következő szabályokat kell betartanod:

- Az **akciókártya** régiójának meg kell egyeznie azzal, amelyikben a sárkányod épp tartózkodik, és ahol az akcióját végre akarja hajtani.
- A bármely régióban használható **akciókártyákat** - mint ahogy a neve is mutatja - bármelyik régióban használhatod, nem csak abban, ahol a sárkányod épp tartózkodik.
- Tetszőleges számú **akciókártyát** játszatsz ki amikor te vagy soron

Az **akciókártyákon** különböző szimbólumok találhatók, amelyek különböző akciókat tesznek lehetővé. Fontos egy akciókártya keretének, és a rajta lévő szimbólumok színe is.

Régió szín: ha az **akciókártya** kerete megegyezik egy régió színével (piros, kék, fekete, narancs, fehér, vagy zöld) akkor a kártyán lévő ugyan ilyen színű szimbólumok erőforrásait csak a megadott régióból tudod begyűjteni. Értelemszerűen ha már nincs az adott erőforrásból azon a régión, úgy a sárkányod nem tudja azt elszákmányolni.

Lila szimbólum: ha az **akciókártyán** lévő szimbólum lila színű, az erőforrásokat nem az adott régióból kell elszákmányolnod, hanem a táblán lévő tartalék készletből. Például egy lila színű „falú lerombolása” szimbólum esetén a régió színéhez tartozó **falujelölőt** nem a régióból kell levenned, hanem a tartalék készletből (ha még van ott); egy lila színű aranyszimbólum esetén az **aranyjelölőt** sem a régióról kell levenned, hanem a közös készletből, stb.

Fehér keret: ha az **akciókártya** kerete fehér (és nem Germania), az akciókártya bármely régióban használható.

Szöveg: néhány kártya szöveget is tartalmaz, hogy mikor és hogy tudod azt használni.

Vízszintes vonal: ha egy vízszintes vonal választja el a szimbólumokat, akkor az azt jelenti, hogy a sárkányod vagy az egyik, vagy a másik erőforrást választhatja a kártyáról, de mindkettőt nem (példát lásd később).

Átlós vonal: ha egy átlós vonal választja el egymástól az szimbólumokat, akkor azt jelenti, hogy a sárkányodnak az átlós vonal feletti forrást a régióból kell elszákmányolnia, az átlós vonal alattit pedig a tartalékokból (példát lásd később).

Az akciókártyák szimbólumai a következők lehetnek:

Támadás szimbólum:



Ha 1 sárkányfej szimbólum szerepel a kijátszott **akciókártyádon**, a sárkányod 1 támadást hajthat végre az adott régióban, egy maximum kisváros méretű település ellen. Ha 2 ilyen szimbólum szerepel az akciókártyádon, úgy a sárkányod vagy 2 támadást hajthat végre két különböző falu vagy kisváros ellen, vagy a 2 támadását kombinálhatja egy nagyobb méretű település (kisváros, vagy város) teljes elpusztítása érdekében is.

Ahhoz, hogy egy sárkányod el tudjon pusztítani egy települést, a település méretétől függő számú támadás szimbólumot (sárkányfejet) kell kijátszanod. A települések megtámadásakor a sárkányod életpontokat veszít, így sosem támadhat meg olyan települést, aminek következtében elpusztulna (egy alá csökkenne az életpontjainak száma).

Falu megtámadásához legalább 1 támadás szimbólum szükséges, a lerombolt **falujelölő** a sárkányfészek paravánod elé kerül, és a sárkányod 1 életpontot veszít.

Kisváros megtámadható 1 támadás szimbólummal is, ekkor a sárkányod a kisváros egyik **falujelölőjét** levéve, azt faluvá rombolja vissza (a levett jelölő a paravánod elé kerül), és a sárkányod 1 életpontot veszít. Ha 2 támadás szimbólummal rendelkezel, és mindkettőt a kisváros megtámadására fordítod, vedd le mindkét **falujelölőt** a kisvárosból, így azt üres településhellyé rombolod (a levett jelölők a paravánod elé kerülnek), majd a sárkányod 2 életpontot veszít.

Város megtámadásához 2 támadás szimbólum szükséges, ekkor a sárkányod a **városjelölőt** levéve, azt teljesen lerombolja (a levett jelölő a paravánod elé kerül), és a sárkányod 3 életpontot veszít.

Ha már nincs az adott régióban település, nem játszatsz ki több támadás szimbólumot.



Szántóföld felperzselése:

Ha egy búzakéve szimbólum szerepel az akciókártyádon, a sárkányod felperzsel egy termőföldet az adott régióban: vegyél le egy **szántóföldjelölőt** a régióról. Ha az adott régióban már nincs **szántóföldjelölő**, úgy nem hajthatsz végre ilyen típusú támadást.

**Nemes foglyul ejtése:**

Ha egy korona szimbólum szerepel az *akciókártyádon* és a szimbólum színe megegyezik a régió színével, a sárkányod foglyul ejti az adott régió egyik nemesét: vegyél le egy *nemesjelölőt* a régióról. Ha az adott régióban már nincs *nemesjelölő*, úgy nem hajthatsz végre ilyen típusú támadást.

Ha a szimbólum színe lila, akkor a közös készletből vegyél el egy lila *nemesjelölőt* (ha még van), nem pedig az adott régióból. Ha a készletben már nincs *nemesjelölő*, úgy nem hajthatsz végre ilyen típusú támadást.

**Arany zsákmányolása:**

Ha egy aranytömb halom szimbólum szerepel az *akciókártyádon* és a szimbólum színe megegyezik a régió színével, a sárkányod aranyat zsákmányol az adott régióból: vegyél le egy *aranyjelölőt* a régióról. Ha az adott régióban már nincs *aranyjelölő*, úgy nem hajthatsz végre ilyen típusú támadást.

Ha a szimbólum színe lila, akkor a közös készletből vegyél el egy sötétsárga *aranyjelölőt* (ha még van), nem pedig az adott régióból. Ha a készletben már nincs *aranyjelölő*, úgy nem hajthatsz végre ilyen típusú támadást.

**Jószág elrablása:**

Ha egy bárány szimbólum szerepel az *akciókártyádon* és a szimbólum színe megegyezik a régió színével, a sárkányod elragad egy kisebb nyáját az adott régióból: vegyél le egy *jószágjelölőt* a régióról. Ha az adott régióban már nincs *jószágjelölő*, úgy nem hajthatsz végre ilyen típusú támadást.

Ha a szimbólum színe lila, akkor a közös készletből vegyél el egy fehér *jószágjelölőt* (ha még van), nem pedig az adott régióból. Ha a készletben már nincs *jószágjelölő*, úgy nem hajthatsz végre ilyen típusú támadást.

**Falu lerombolása:**

Ha egy ház szimbólum szerepel az *akciókártyádon* és a szimbólum színe megegyezik a régió színével, a sárkányod lerombol egy komplett falut, vagy egy fél kisvárost: vegyél le egy *falujelölőt* a régióról (egy kisváros egyik *falujelölőjét* is elveheted). Ha az adott régióban már nincs *falujelölő*, úgy nem hajthatsz végre ilyen típusú támadást. Várost nem tudsz faluvá vagy kisvárossá rombolni ezzel a támadásoddal.

Ha a szimbólum színe lila, akkor a közös készletből vegyél el egy a régió színével megegyező *falujelölőt* (ha még van), nem pedig az adott régióból. Ha a készletben már nincs régió színével megegyező *falujelölő*, úgy nem hajthatsz ott végre ilyen típusú támadást.

Ez az szimbólum nem számít támadásnak, így a sárkányon nem veszít életpontot sem a *falujelölő* elvétele során.

**Választható zsákmány:**

Ha egy kérdőjel szimbólum szerepel az *akciókártyádon* és a szimbólum színe megegyezik a régió színével, a sárkányod szabadon garázdálkodhat: az adott régióból a választásod szerint elvehetsz egy *arany*-, *nemes*-, vagy *jószágjelölőt*. Ha az adott régióban már nincs egy fenti jelölő sem, úgy nem hajthatsz végre ilyen típusú támadást.

Ha a szimbólum színe lila, akkor a közös készletből vehetsz el egy *arany*-, *nemes*-, vagy *jószágjelölőt*, nem pedig az adott régióból. Abban a valószerűtlen esetben, ha a készletben már nincs egy fenti jelölő sem, úgy nem hajthatsz végre ilyen típusú támadást.

Fontos, hogy *szántóföldjelölő* ezzel az szimbólummal nem zsákmányolható.

**Életpont veszteség:**

A szimbólumba írt negatív szám (-1) jelzi azt az életpont mennyiséget, amennyit a sárkányod a fosztogató akciója során veszít (ennyivel kell csökkenteni az aktuális életpontjainak számát).

**Gyógyulás:**

A szimbólumba írt pozitív szám (+3) jelzi azt az életpont mennyiséget, amennyit a sárkányod gyógyul. A gyógyulás következtében a sárkány életpontjainak száma sosem növekedhetnek a maximális fölé.

**Kártyahúzás:**

Ha a kártyán ez a szimbólum szerepel, akkor húzz annyi **akciókártyát** a pakliból, amekkora pozitív szám szerepel a szimbólumban.

**Kártyadobás:**

Ha a kártyán ez a szimbólum szerepel, akkor dobj el a kezedből annyi **akciókártyát** a dobott lapok közé, amekkora negatív szám szerepel a szimbólumban. Ha már nincs annyi kártyád, dobd el az összest.

**Akcióhatszög:**

Ha a kártyán ez a szimbólum szerepel, akkor használhatod az **akcióhatszög** adott régió felé néző csúcsán szereplő szimbólumot úgy, mintha az adott régió színével egyező színben szerepelne a kártyán.

Például: ha a sárkányod régiója felé az **akcióhatszög** fehér, jószág csúcsa mutat, akkor ezt a szimbólumot a „jószág elrablása” akcióként használhatod.

Nézzünk néhány **akciókártya** példát!

**1.) Scandia - Wrath Attack:**

A kártyán szöveg is található: „El kell dobnod egy másik kártyát, a támadás sebzése 1-re csökken”. Azaz a kártya kijátszása előtt el kell dobnod egy másik **akciókártyát** (ez lehet a **sárkány hatszög kártyád** is), majd a sárkányod végrehajt 2 támadást Scandia régióban, ami során vagy két **falujelölőt** zsákmányol (két lerombolt faluból, vagy egy lerombolt kisvárosból), vagy egy **városjelölőt**. A támadás sebzése viszont 1-re csökken attól függetlenül, hogy milyen települést rombolt le.

2.) Britannia - Valiant Knight akciókártya:

A kártyán szöveg is található: „A kártyát azután játszhatod ki, miután megtámadtad Britanniát”. Ez azt jelenti, hogy a sárkányodnak először egy támadást kell végrehajtania Britanniában, és csak ez után használhatod ezt az akciókártyát. A kártyán lévő szimbólumok alapján a következők történnek:

- a bátor lovag miatt a sárkányod 1 életerőpontot veszít,
- majd elvehetsz a tábla tetején lévő készletből egy Britannia színével megegyező (piros) **falujelölőt**,
- majd választhatsz a táblán lévő készletekből egy tetszőleges **arany-, nemes-,** vagy **jószágjelölőt**.

**3.) Gallia - Breath Attack akciókártya:**

Választhat a sárkányod két lehetséges akció közül egyet:

- vagy egy támadást hajt végre Gallia régióban egy falu (vagy egy kisváros egyik falurésze) ellen, ezáltal 1-et sérül, de zsákmányolsz egy **falujelölőt**,
- vagy egy szántóföldet perzsel fel Gallia régióban: leveszel a régióból egy **szántóföldjelölőt**

**4.) Gothia - A Bard's Tale akciókártya:**

Elvehetsz Gothia régióból egy **arany-, nemes-,** vagy **jószágjelölőt** a választásod szerint, majd elvehetsz egy gothiai (fekete) színű **falujelölőt** a közös készletből (nem magából a régióból).

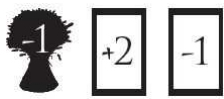
11.2.) ZSÁKMÁNY FELHASZNÁLÁSA

A nálad lévő, elzsákmányolt jelölők, illetve a kezekben lévő akciókártyákkal a sárkányod a körödben bármikor a következő extra akciót hajthatja végre, akár két **akciókártya** kijátszása között is (az alábbi szimbólumok a sárkánykártya alján is megtalálhatók):



Szárnyalás: Elreptetheted a sárkányodat egy szomszédos régióba (pl. Britannia régióval Scandia és Gallia szomszédos), ha a sárkányod megeszik egy zsákmányként már nálad lévő jószágot. A „megevett” **jószágjelölőt** a közös készletbe kell visszatenned. A sárkányod több régión keresztül is mozoghat, ha „meg tudsz etetni” megfelelő mennyiségű jószágot vele

(régiónként egyet). A sárkányod csak üres régióban fejezheti be a mozgását, kivéve ha nálad van a **sárkányőr jelző**, mert akkor abbahagyhatja olyan régióban is a mozgását, ahol van már egy sárkány.



Jólás: Körönként egyszer eldobhatsz a zsákmányként nálad lévő **szántóföldjelölők** közül egyet. A jelöltöt vissza kell tenned a dobozba, azaz az elhasznált **szántóföldjelölők** már nem játszanak többet. Ezután húzz 2 **akciókártyát** a pakliból, majd dobj el 1 kártyát a kezedből (ami nem lehet a **sárkány hatszög kártyád**, de nem feltétlenül a most húzott kettő egyikét kell eldobnod).



Arany elköltése: Visszatehetsz a közös aranykészletbe egy vagy több **aranyjelölőt**. Minden egyes **aranyjelölő** után elforgathatod egyel tetszőleges irányba az **akcióhatszöget**.



Nemes felfalása: Visszatehetsz a közös készletbe egy vagy több **nemesjelölőt**. Minden így „elfogyasztott” nemes után a sárkányod maximum 2 életpontot gyógyul (de csak a lehetséges maximumig).



Kártya eldobása: Eldobhatsz bármennyi **akciókártyát** a kezedből (közte akár a **sárkány hatszög kártyádat** is) a dobott lapok közé. Minden eldobott lap után a sárkányod 1-1 életpontot gyógyul (de csak a lehetséges maximumig). Ha a **sárkány hatszög kártyádat** dobta el, akkor azt a köröd legvégén visszaveheted a kezedbe.

11.3.) AZ AKCIÓHATSZÖG HASZÁLATA

Minden játékos minden században (játékfordulóban) szabad akciót hajthat végre az **akcióhatszög** és a saját **sárkány hatszög kártyája** (kártyái) segítségével, amire a következő szabályok vonatkoznak.

- Az **akcióhatszög** használatát azzal tudod jelezni, hogy a kezedből eldobod az egyik **sárkány hatszög kártyádat** (a dobott lapok közé kerül ideiglenesen).
- Attól függően, hogy az **akcióhatszög** melyik csúcsa néz arra a régióra, amelyikben a sárkányod éppen tartózkodik, úgy használhatod az **akcióhatszög** megfelelő csúcsán lévő szimbólumot, mintha akciókártyán játszott volna azt ki, a sárkányod aktuális régiójával megegyező színben.
- Ne feledd, hogy a 11.3. pontban részletezett módon az **akcióhatszöget** elforgathatod **aranyjelölő** eldobásával, akár a szabad akció előtt, akár utána!
- Ha a kívánt akció nem hajtható végre, akkor ez az akció elveszett a sárkányod számára.
- Ha már két **sárkány hatszög kártyával** is rendelkezel (4. szintű a sárkányod), akár kétszer is használhatod az **akcióhatszöget** a körödben.
- Amikor befejezed a körödet, akkor vissza kell vened a saját **sárkány hatszög kártyádat** (kártyáidat) a kezedbe.



Például: a sárkányod épp Britanniában tartózkodik, amire jelen pillanatban a nyíllal jelölt sárkányfej szimbólum mutat. Elköltesz egy aranyat (a paravánod mögül egy aranyjelölőt visszaszelsz a közös készletbe), és egyel az óramutató járása szerinti irányába elforgatod az **akcióhatszöget**, így Britannia felé a fehér bárány szimbólum fog nézni. Ezután eldobod a kezedben lévő **sárkány hatszög kártyádat**, majd szabadon végrehajtasz egy „jószág elrablása” akciót Britanniában (leveszel egy jószágjelölőt Britanniából, és a sárkányfészek paravánod elé teszed). Amint minden akciód befejeztél, a **sárkány hatszög kártyádat** visszaveszed a kezedbe.

12.) SÁRKÁNYOK ÉLETPONTJAI

A játékot minden sárkány 4 életponttal kezdi (az egyik saját színű kockádat **életpontkockaként** a „4”-es szív szimbólumra kell tenned a játék elején).

Amikor a sárkányod életpontot veszít, vagy gyógyul, ezzel az **életpontkockával** kell jelölni az aktuális életpontjainak számát.

A sárkányod maximális életpontjainak száma: 4, ami fölé sosem gyógyulhatnak, kivéve, ha megszerezte már a „hatalmas kitarás” képességet, mert akkor a maximális életpontjainak száma 6-ra nő. A sárkányod nem hajthat végre olyan támadást, aminek következtében az életpontjainak száma 1 alá csökkenne.

A sárkányod életpontot veszít:

- a „merész lovag” legyőzése során (akciókártya).....-1 életpont
- egy falu lerombolása után (1 támadás akció).....-1 életpont
- fél kisváros (azaz 1 falu) lerombolása után (1 támadás szimbólum).....-1 életpont
- egész kisváros (azaz 2 falu) lerombolása után (2 támadás szimbólum).....-2 életpont
- város elpusztítása után (2 támadás szimbólum).....-3 életpont

A sárkányod gyógyul:

- az ébredés fázis elején automatikusan.....+1 életpont
- „regeneráció” szintlépés képesség (ébredés fázis elején).....+1 életpont (azaz összesen +2)
- „kártya eldobása” akció végrehajtása.....+1 életpont / eldobott kártya
- „nemes felfalása” akció végrehajtása.....+2 életpont / elfogyasztott nemes
- „gyógyítás” (Heal) akciókártya kijátszása.....+3 életpont

13.) SÁRKÁNYOK SZINTLÉPÉSE

Minden sárkány a játék elején az első szintről indul. Ahogy telnek az évszázadok, a sárkányok egyre erősebbek, tapasztaltabbak lesznek, új képességeket sajátíthatnak el.

Ahhoz, hogy egy sárkány szintet léphessen, az alábbi 3 dolog közül legalább egyet meg kell valósítanod a támadás fázisod során:

- legalább 1 **városjelölő** begyűjtése
- legalább 3 **falujelölő** begyűjtése
- összesen legalább 4, tetszőleges erőforrás zsákmányolása (**jószág**-, **szántóföld**-, **arany**- és/vagy **nemesjelölő**)

A sárkányfészek fázis alatt szerzett zsákmányod ez esetben nem számít (azért kellett azt már eleve a **sárkányfészak paravánod** MÖGÉ tenned).

Ha a sárkányod teljesíti a 3 feltétel legalább egyikét, akkor a köröd legvégén szintet lép: vegyél el egyet a sárkánytáblád bal oldalára készített 3 **szintlépőkocka** közül, és válassz egyet a következő lehetséges szinthez tartozó képességek közül.

Egy szintről csak egy képesség választható: az első szintlépésnél a 2. szint két lehetséges képessége közül az egyik („hatalmas kitartás” vagy „regeneráció”), a másodiknál a 3. szint két lehetséges képessége közül az egyik („erős szárnyak” vagy „ravaszság”), míg a harmadik szintlépésként a 4. szint képességét („sárkánydüh”) kapja meg. A kiválasztott képességeken már nem változtathatod a későbbiekben.

Függetlenül attól, hogy egy sárkányod hány szintlépő feltételnek tett eleget az adott fordulóban, a fordulód végén csak egyetlen szintet léphet, és a megszerzett feltételeket nem viheti át a következő évszázadra.

2. szintű képességek:**Hatalmas kitartás:**

A sárkányod maximális életpontjainak száma 4-ről 6-ra növekszik.

**Regeneráció:**

A sárkányod az ébredés fázisban +1 helyett +2 életpontot kap (a lehetséges maximumig).

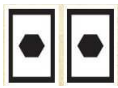
3. szintű képességek:**Erős szárnyak:**

Egy században egyszer a sárkányod egy szomszédos régióba repülhet anélkül, hogy ehhez egy jószágot kellene megennie (tovább is repülhet, de akkor már ennie kell).

**Ravaszság:**

Egy században egyszer elforgathatod egyel tetszőleges irányba **akcióhatszöveget** anélkül, hogy aranyat kellene elköltened (két fordulat már 1 aranyba kerül).

4. szintű képesség:



Sárkánydüh:

Megkapod a második *sárkány hatszög kártyádat* is.

Például: az 1. században a kék sárkányod zsákmányol 2 jószág-, 1 szántóföld- és 1 nemesjelölőt, eleget téve a szintlépés egyik feltételének (összesen 4 zsákmány), így a sárkányod a forduló végén szintet lép. A „hatalmas kitartás” képesség mellett döntesz: az egyik szintlépőkockádat ráhelyezed erre a képességre (innenről fogva a sárkányod maximális életeréje 6-ra nő). A „regeneráció” képességet ettől kezdve a sárkányod már nem választhatja.

A 2. században a sárkányod nem túl sikeres, egyik szintlépő akciót sem sikerül végrehajtani, így marad 2. szintű.

A 3. században a sárkányod sikeresen lerombol egy várost, így ismét szintet léphet a fordulója legvégén. Az „erős szárnyak” képességet választod (újabb szintlépőkockával jelölöd). Ettől kezdve a „ravaszság” képességet már nem választhatod a sárkányodnak.

A 4. században 3 falut rombol le a sárkányod, így 4. szintre lép: az utolsó szintlépő kocka is felkerül a „sárkánydüh” képesség mellé.



14.) EGY JÁTÉKOS KÖRÉNEK VÉGÉN

Miután befejezte az összes tervezett akciót, és esetleg szintet léptetted a sárkányodat, a következő teendőd vannak:

- le kell vened a *sárkányfigurádat* a térképről, és azt a sárkánykártyád mellé kell tenned (ezáltal az utánad következő sárkányok régiók közötti mozgása szabadabbá válik),
- az esetleg eldobott *sárkány hatszög kártyádat* (kártyáidat) vissza kell vened a kezébe,
- az akciók során kijátszott *akciókártyáidat*, ha eddig még nem tetted meg, a dobott lapok közé kell dobnod,
- az akciói során gyűjtött zsákmányodat a *sárkányfészek paravánod* elöl be kell rakni a mögé (azért kell a támadás fázis alatt a paravánod előtt gyűjteni őket, mert így ránézésre ellenőrizhető, hogy a sárkányod szintet tud-e lépni).

Ha mindezzel végeztél az óramutató járása irányába szerinti következő játékos jön. Ha már minden játékos végzett, az adott évszázad (forduló) véget ér.

15.) EGY ÉVSZÁZAD VÉGÉN

Miután minden játékos befejezte az összes akcióját, a játék még nem tart a 6. századnál, új század kezdődik, az I. „települések növekedése” fázissal kezdve. Ha a játék a 6. századnál tart, a játék véget ér, és következik a pontozás.





Nézzünk egy komplett IV. fázis példát!

Négy játékos játszik, és éppen az 5. században járunk. A vörös- és narancs sárkány már teljesen befejezte a körét, így már csak a fehér és fekete sárkány van hátra.

Ryana következik, aki a fekete sárkányt irányítja. Ryana a sárkányát a IV. fázis legelején Gothia régióba helyezte el. Az 5. század III. fordulója végéig a következőket zsákmányolta (lásd a paravánja mögött felhalmozott jelölőket): 1 szántóföld-, 2 arany- és 2 nemesjelölő, 2 narancssárga falujelölő Slavia régióból, 1 piros városjelölő Britanniából, valamint 1 zöld falujelölő Galliából.

A fekete sárkány jelenleg 4. szintű, a szintlépések során Ryana a „hatalmas kitarás” (2.) és az „erős szárnyak” (3.) képességeket választotta (a 4. „sárkánydüh” mellett), amiket szintlépőkockákkal jelölt is a sárkánykártyája bal oldalán.

Sárkányának jelenleg a maximális 6-ból 5 életpontja van, amit szintén egy életkocka jelöl a sárkánykártyája jobb oldalán.

Ryana a következő akciókártyákat tartja a kezében: a 2 sárkány hatszög kártyája (a 4. szintű képessége miatt), 3 különböző, zöld Gallia kártyát (Valiant Knight, Wrath Attack és Attack) és egy tetszőleges régióra kijátszható kártyát (Livestock).

Ryana sárkánya Gothiában nem sok mindent tud csinálni, de azért kihasználja a lehetőségeit. Kijátssza a

régió-független „Livestock” kártyáját, aminek következtében Gallia régióból egy fehér jószágjelölőt zsákmányol (a paravánja elé teszi, bár 4. szintű a sárkánya, így szintet már nem léphet).

Mivel az akcióhatszög Gothia felé mutató csúcsán is a „jószág elrablása” (bárány) szimbólum látható, így úgy dönt, hogy most használja a sárkány hatszög akciót: eldobja az egyik sárkány hatszög kártyáját, majd a Gothia régióban található másik jószágjelölőt is a paravánja elé teszi.

Ryana ezután használja sárkánya „erős szárnyak” képességét, és „ingyen” a szomszédos Slavia régióba repteti sárkányát. Mivel nincs nála a sárkányőr jelző, ebben a régióban nem maradhat, hisz itt már tartózkodik egy (fehér) sárkány, így tovább kell repülnie.

A sárkányának jelenleg Gallia a legkívánatosabb régió, ezért szépen megeszegeti mind a két elzsákmányolt jószágot (a két jószágjelzője visszakérül a tábla közös készletébe), és további két régiót mozogva Germania érintésével Galliába szárnyal.



Következhet immár a sárkány brutális támadása! Több lehetősége is van az akcióira, ő a legtöbb pontot érőt választja:

- Kijátssza a Wrath Attack kártyát (két támadás szimbólum) a gall város ellen (játszhatta volna a két különálló település ellen is, de akkor a sima Attack kártya veszendőbe ment volna), a kötelező kártyadobás miatt eldobja előtte a második sárkány hatszög kártyáját, majd elzsákmányolja a városjelölőt, és (a sebzés 1-re csökken hatás miatt) mindössze 1 életpontot veszít (4 marad).
- Kijátssza az Attack kártyáját (egy támadás szimbólum) a két megmaradt gall falu egyikére, elzsákmányolja az egyik falujelölőt, és újabb 1 életpontot veszít (3 marad).
- Ezután még kijátssza a Vailant Knight kártyáját, aminek előfeltétele, az adott régióban már legyen egy korábbi támadás (ez megtörtént), veszít 1 újabb életpontot (2 marad), elvesz a közös készletből egy újabb gall (zöld) falujelölőt, valamint választhat még egy zsákmányt (egy aranyjelölőt választ), amit szintén a közös készletből vesz el.

A köre végén visszaveszi a kezébe a két eldobott sárkány hatszög kártyáját, leveszi a térképről a sárkányfiguráját (az előző oldal jobb oldali képen ez még nem történt meg), majd a sárkányfészek paravánja elől a mögé rakja az összes zsákmányát.

16.) GYŐZELMI PONTOK, A JÁTÉK MEGNYERÉSE

A játék végén az alábbiak szerint kapnak győzelmi pontokat (VP) a sárkányok:

1. lépés: önálló győzelmi pontok:

- minden olyan régió után, amiből sikerült egy falut, vagy egy várost begyűjteni.....+1 VP
- ha mind a 6 régióból sikerült egy-egy falut, vagy várost begyűjteni, további.....+4 VP
- ha birtokolja a +3 VP jelzőt.....+3 VP
- minden begyűjtött városjelölő után további.....+1 VP

2. lépés: megszerzett zsákmány pontozása:

- az a játékos, aki a legtöbb jószágjelölőt gyűjtötte össze.....+5 VP
- az a játékos, aki a második legtöbb jószágjelölőt gyűjtötte össze.....+2 VP
- az a játékos, aki a legtöbb aranyjelölőt gyűjtötte össze.....+5 VP
- az a játékos, aki a második legtöbb aranyjelölőt gyűjtötte össze.....+2 VP
- az a játékos, aki a legtöbb nemesjelölőt gyűjtötte össze.....+5 VP
- az a játékos, aki a második legtöbb nemesjelölőt gyűjtötte össze.....+2 VP
- az a játékos, aki a legtöbb szántóföldjelölőt gyűjtötte össze.....+5 VP
- az a játékos, aki a második legtöbb szántóföldjelölőt gyűjtötte össze.....+2 VP

Fontos: ha valakinek nincs egyáltalán valamilyen típusú jelölője, nem kaphat érte győzelmi pontot. Azaz például 2 játékos esetén, ha nincs egyetlen jószágjelölő sem, nem kapod meg a második helyért járó +2 VP-t.

3. lépés: régiók pontozása:

Minden régiót külön kell megvizsgálni. Minden játékos összeadja az adott régióból zsákmányolt településekért kapott pontjait: a falujelölő 1 településpontot ér, a városjelölő 3 településpontot ér.

- az, aki az éppen vizsgált régióból a legtöbb településpontot gyűjtötte össze.....+6 VP
- az, aki az éppen vizsgált régióból a második legtöbb településpontot gyűjtötte össze.....+3 VP

Ha bármelyik esetben két-, vagy több játékos is azonos mennyiséget gyűjtött össze valamiből, akkor az adható pontokat el kell osztani közöttük egységesen (lefele kerekítve).

Például: Két játékos 4-4 jószágjelölőt gyűjtött össze, a többiek ennél kevesebbet. A két játékos az első és második helyért kapható VP-ken osztozik ($5+2=7$ $7/2=3,5$ lefelé kerekítve: 3), azaz mindketten 3 VP-t kapnak. Ha egy játékos 4 jószágjelölőt gyűjtött össze, két játékos pedig 3-3 jószágjelölőt szerzett, a többiek meg ennél kevesebbet, akkor az első játékos megkapja az első helyért járó maximális pontot (5 VP), a második helyért kapható ponton meg osztozik a másik két játékos ($2/2=1$), azaz mindketten 1 VP-t kapnak. Ha három játékosnak kellene osztoznia a második helyen, akkor ($2/3=0,67$, ami lefelé kerekítve: 0) egyikük sem kap ezért pontot.

A kapott győzelmi pontokat a játéktábla szélén lévő pontszámlálón lehet jelezni, szépen lépdelve a sárkányfigurákkal rajta.

Az a sárkány, aki a legtöbb győzelmi pontot szerezte, lesz mind közül a leghírhedtebb, ő lesz az, akire örökké emlékezni fognak a legendák és mítoszok. Azaz **ő nyeri a játékot**. A többi sárkányt idővel elfelejtik, és párszáz év elmúltával végleg elsüllyednek a feledés mocsarában.

Győzelmi pont (VP) döntetlen esetén:

- A lehetséges győztesek közül a legmagasabb szintű sárkány nyer.
- Ha még mindig döntetlen, az a sárkány nyer, aki a legtöbb életponttal fejezi be a játékot.
- Ha még mindig döntetlen, akkor egye fene: mindnyájan nyernek, és rettenetes csapatukra fognak emlékezni a legendákban és mítoszokban.

17.) JÁTÉKVARIÁNSOK

Az alábbi opcionális szabályok tovább bővítik a **Wrath of Dragons** játék lehetőségeit.

17.1.) KÉT- ÉS HÁROMSZEMÉLYES JÁTÉKVERZIÓ

A játék a normál szabályok szerint zajlik, az alábbi különbségekkel:

- A települések növekedése fázisban a nem használt sárkányfigurák segítségével rabló sárkányokat kell a régiókra tenned. Háromszemélyes játék esetén 1 rabló sárkányt kell használni, kétszemélyes játék esetén pedig 2 rabló sárkányt.
- A rabló sárkányt az után kell elhelyezned, hogy az akcióhatszög irányára húztál egy akció kártyát, és elhelyezésre kerültek a hatszög csúcsai által mutatott régiókba a többlet zsákmányok. Ez után kell még további egy akciókártyát húznod, és erre a régióra kerül fel a rabló sárkányfigura. (A húzott lapot természetesen el kell dobnod ezután.)
- Kétszemélyes játék esetén a fentiek után további egy akciókártyát kell húznod mindaddig, míg az első kártyától eltérő régiójú kártyát nem sikerül húznod. Erre a második régióra kerül fel a második rabló sárkány. (ezt a húzott lapot is el kell ezután dobnod.)
- A támadás fázisban a játékosok előtt cselekszenek a rabló sárkányok: ha tudják, használják az akcióhatszög szimbólumait ahhoz, hogy valamilyen zsákmányt szerezzenek az adott régióból. Az így szerzett zsákmány végleg elvész: vissza kell tenni a dobozba. Ezután a rabló sárkány (sárkányok) lekerül(nek) a tábláról.

17.2.) STRATÉGIAI JÁTÉK

A játékosok sárkányfészek paraván nélkül játszanak, így mindenki pontosan látja, mit gyűjtöttek már össze a társaik, és így hozhatják meg stratégiai döntéseiket.

17.3.) AZ ÖREGVILÁG ELPUSTÍTÁSA

A sárkányok megpróbálnak együttműködni azért, hogy teljesen megsemmisítsék az Öregvilágot. A játék végén a sárkányok nem kapnak önállóan pontokat, ehelyett a régiókban (nem a közös készletekben) még megmaradt jelölők összes pusztítás pontját (PP) kell összeszámolni:

- táblán maradt minden városjelölő.....+3 PP
- táblán maradt minden falujelölő.....+1 PP
- táblán maradt minden nemesjelölő.....+1 PP
- táblán maradt minden aranyjelölő.....+1 PP
- táblán maradt minden szántóföldjelölő.....+1 PP
- táblán maradt minden jószágjelölő.....+1 PP

Az PP-ket összegezni kell, és a sárkányok teljesítményét az alábbi táblázat adja meg:

PP	a pusztítás mértéke
0	totális megsemmisítés
1-6	az Öregvilág elnéptelenítése
7-10	az Öregvilág lerombolása
11-16	a Sötét Kor eljövetele
17-24	a fejlődés lassítása
25+	az emberiség diadalmaskodott

Nem gond, ha nem lett elsőre 0-hoz közeli az PP-k száma, a következő sárkánytalálkozón hátha jobb eredmények születnek majd!

