

Sárkány palota™

Játékszabály

A **Sárkány palota** – a birodalom legőszibb és legfontosabb hatalmi központja – hanyatlik. Ereje és befolyása évtizedek óta csökkenőben, de most, hogy a Bölcs Sárkány támogatását is elveszítette, az emberek elvándorolnak, új otthont keresve, ahol biztonságban és gazdagságban élhetnek. És Ti, a környező birodalmak urai, szívesen befogadjátok őket! Itt a lehetőség, hogy kiszabaduljatok a Sárkány palota árnyékából és növeljétek hatalmatokat... De vajon el tudod nyerni a hatalmas szellemek bizalmát és támogatását? Melléd áll vajon majd a Bölcs Sárkány? Te fogod a következő **Sárkány palotát** felépíteni?

A **Sárkány palota™** játékot egy ősi kínai játék, a Madzsong ihlette. Vegyél el lapkákat az omladozó **Sárkány palotáról** és épísd be őket a saját palotádba. Gyűjts azonos típusú lapkákat és építs szentélyt rájuk a pontszerzéshez. Kérj segítséget a szellemektől, engedd szabadon a képességeiket. De vigyázz! A Bölcs Sárkány kéréseit is be kell tartani a győzelemhez!

Játékelemek



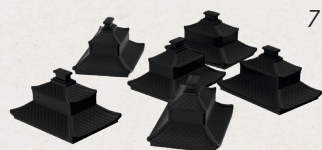
2 központi tábla (kétoldalas)



4 segédlap a játékosoknak



1 kezdőjátékos jelölő



40 szentély

7 visszszámolás jelölő



85 győzelmi pont (GyP) jelölő



10 szellemkártya

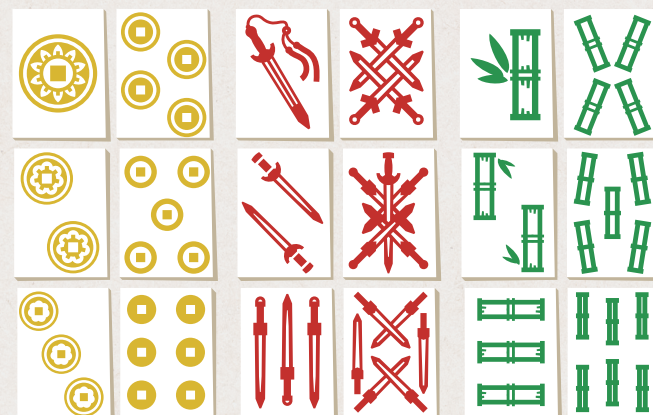


10 sárkánykártya

116 lapka (2 kategória):

- 72 frakció lapka (3 típus):

A frakció lapkák **1-6-ig számozottak**.



- 24 kereskedő

- 24 katona

- 24 földműves

- 44 különleges lapka (3 típus):

A különleges lapkákon más jelek vannak, ezek **nem számítanak számnak**.



- 16 évszak

- 16 szél

- 12 sárkány



4 birodalomtábla

Előkészületek

1. Helyezd a játékoszámnak megfelelő központi táblát az asztal közepére és használd fel mind a **116 lapkát a Sárkány palota** megépítésére. A játékosok ezt együtt végzik. Keverjétek meg a lapkákat és helyezzétek fel képpel felfelé a központi táblára, az általatok választott sémát felhasználva (lásd „Hogyan építsünk Sárkány palotát”, 4. oldal).



2. Helyezzétek a **szentélyeket és a győzelmi pont (GyP) jelölőket** a központi tábla mellé. Ez alkotja a készletet.

Az **első néhány játékban**, amíg megismeritek az alapszabályokat, ajánlatos a szellem- és a sárkánykártyák használatát mellőzni (4-es és 5-ös lépése az előkészületnek).

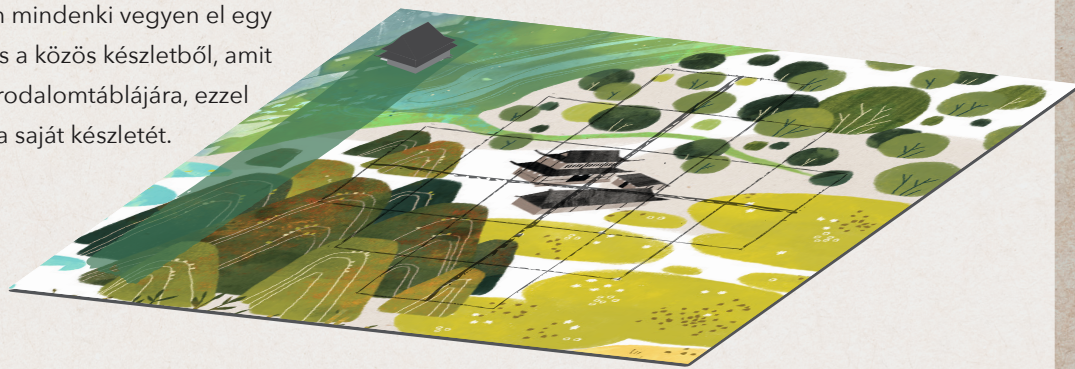
3. A **viasszámolás jelölőket** helyezzétek el egy oszlopba a viasszámolás sor bal oldali legszélső mezőjén. Ez után helyezzétek el egy jelölőt minden, ettől jobbra elhelyezkedő mezőn, amíg a **játékoszámnak megfelelő mezőket le nem fedtétek**.

4. Keverjétek meg a sárkánykártyákat, húzzatok **egy**et, majd helyezzétek a tábla mellé. Ez lesz a **bónusz küldetés** a játékban. A többi sárkánykártyát helyezzétek vissza a dobozba.

5. Keverjétek meg a **szellemkártyákat**, húzzatok **egy**et, majd helyezzétek a tábla mellé. Ez lesz a **szellem képesség** a játékban. A többi szellemkártyát helyezzétek vissza a dobozba.

6. Minden játékos vegyen el egy **birodalomtáblát**, és helyezze maga elé. Ez után mindenki vegyen el egy **szentélyt** is a közös készletből, amit rakjon a birodalomtáblájára, ezzel megalkotva saját készletét.

7. Az a játékos kezdi a játékot, **aki legutoljára látott sárkányt** (az ebben a játékban lévő nem számítanak!). Ő vegye el a **kezdőjátékos jelölőt**. Ezt emlékeztetőnek használjuk az utolsó fordulóban, mikor a játék végét kiváltottátok.



Hogyan építsünk Sárkány palotát

Az első dolog amit el kell végezni, mielőtt **Sárkány palotát** játszotok, az... hát hogy Sárkány palotát kell építeni! Annak érdekében, hogy élvezetes és kiegyensúlyozott legyen az első néhány játékotok, azt ajánljuk, használjátok az egyik alap felállást. Helyezzétek a játékoszám szerinti központi táblát az asztal közepére, hogy mindenki jól lássa, keverjétek meg a lapkákat, majd kövessétek a Sárkány palota felépítésére vonatkozó útmutatást. **Az alábbi példa egy 4 fős játékra vonatkozik, de a folyamat hasonló mindegyik palotánál (lásd: "Példák Sárkány palotákra", 10. oldal).**

1. Fektessetek véletlenszerűen kiválasztott, 3 lapka magasságú rakásokat képpel felfelé a 3-as mezőkre.

2. Ezután véletlenszerűen helyezzetek 2 lapka magasságú rakásokat képpel felfelé a 2-es jelölésű mezőkre.

3. Végül helyezzetek egy-egy lapkát képpel felfelé az 1-es számú mezőkre.

4. A palotának most így kéne kinéznie!

Nyugodtan készíts sajátot!

Mikor már gyakorlottabb vagy a játékban, nyugodtan engedd szabadjára a képzelőerőd, **kísérletezz** másféle formákkal is! Lásd "Példák Sárkány palotákra", **10. oldal**, itt találtok másféle palotákat. A Sárkány palota megváltoztatásával egész más lehet a játék élménye, érzése.

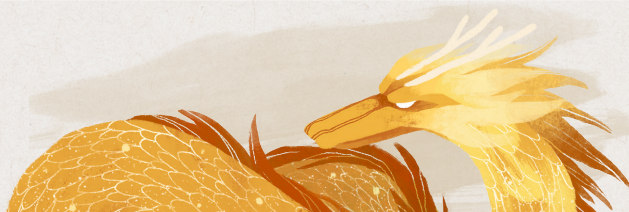
Elérhető Lapkák



Amikor lapkát választasz a Sárkány palotáról, a kiválasztott lapkának „elérhetőnek” KELL lennie.

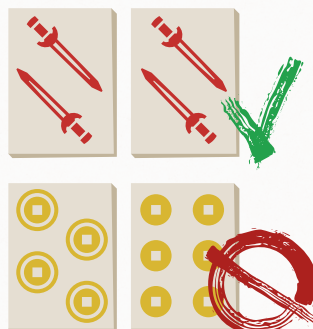


Egy lapka akkor számít elérhetőnek, ha legalább az egyik hosszanti (nem rövidebb) oldala szabad, nincs mellette másik lapka.



Nem kell egyből az elején választani az akciók közül: **először** vedd el egy **elérhető lapkát** a Sárkány palota **felső szintjéről**. Ez után megnézheted, hogyan alakult a helyzet, és dönthetsz az akcióról.

Azonos lapkák



Megjegyzés: Mikor a **“lapkapár”** akciót hajtod végre, a két lapkán lévő szimbólumoknak teljesen azonosnak kell lenniük. **Nem elég, ha a színek vagy típusok azonosak!**

Egy forduló leírása

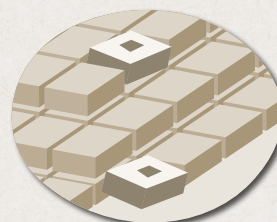
A **Sárkány palota™** játék körökből áll. A játékosok az óra járásának megfelelő irányban következnek egymás után. A körökben végre KELL hajtani az elérhető akciók közül egyet. **Ez után a begyűjtött lapkákat a birodalomtáblára kell helyezni** (Lásd: *“Lapkák elhelyezése”, 6 oldal*).

Ezen kívül, a körökben bármikor ELDOBHATSZ képpel felfelé néző lapkákat a birodalmadból, illetve szentélyeket a készletedből, **hogy ezzel aktiváld a szellem erejét** (lásd: *“Szellemek pártfogása”, 8 oldal*).

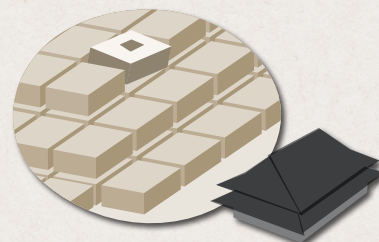
Akció végrehajtása

A körökben egy akciót KELL végrehajtanod, az alábbi három lehetőség közül:

- **Lapkapár:** Válassz egy elérhető lapkát (lásd: *Elérhető lapkák, balra*) a Sárkány palota legfelső szintjéről, majd vedd el egy azonos jelölésű elérhető lapkát a palota bármelyik szintjéről (lásd: *“Azonos lapkák”, balra lent*).



- **Lapka és szentély:** Válassz egy elérhető lapkát a Sárkány palota legfelső szintjéről, majd vedd el 1 szentélyt a készletből és tedd a saját szentély készletedbe.



- **Lapka eldobása:** Válassz egy elérhető lapkát a Sárkány palota legfelső szintjéről, majd dobd el ezt a lapkát, és vedd el 1 GyP-t a készletből, helyezd a saját GyP készletedbe.



Megjegyzés: Tartsd az eldobott lapkákat képpel lefelé a birodalomtáblád mellett.

Lapkák lehelyezése

Miután végeztél körödben az akcióddal, a begyűjtött lapkákat **le kell helyezned tetszőleges helyekre**, képpel felfelé a birodalomtábladra. Csak **üres helyre, vagy képpel lefelé néző lapkára** helyezhetsz újabb lapkát.

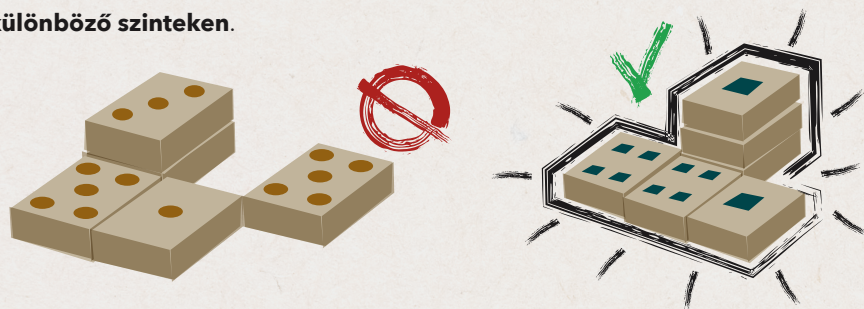
Soha nem helyezhetsz lapkát képpel felfelé néző lapkára, valamint olyan képpel lefelé nézőkre sem, melyekre már szentélyt helyeztél (lásd: „Szentély építés”, 7. oldal).

Megjegyzés: Nem kötelező a lapkáidat egymás mellé helyezni, bár sokszor úgy van értelme.

Lapkacsoport megerősítése

Hatféle lapka található a játékban (lásd: „Lapkatípusok”, jobbra). Ha a körödben megszerzett lapok lehelyezése után **legalább 4 ugyanolyan típusú lapka került egymás mellé, akkor meg KELL erősíteni őket**. Megerősítéskor a megerősített lapkákat **képpel lefelé fordítjuk**.

Megjegyzés: A lapkáknak azonos típusúaknak kell lenniük, a számok vagy a szimbólumok lehetnek eltérőek. Ahhoz, hogy a lapkák egy csoportba tartozzanak, a lapkáknak **oldalszomszédosnak** kell lenniük (nem átlósnak), de **lehetnek különböző szinteken**.



Mikor egy lapkacsoportot megerősítünk, a csoport elemeinek számától függően kapunk GyP-t (lásd lent). **Vedd el a szerzett GyP-t a közös készletből** és add a saját készletedhez, a birodalomtáblád mellett.

x4		x7	
x5		x8	
x6		... +	

Megjegyzés: A 8 fölötti minden egyes lapkáért 1 plusz GyP jár.

Lapkatípusok

Hatféle lapka van a játékban.

Frakció lapkák



Kereskedők Földművesek Katonák

Ha nem írja elő máshogy szellem- vagy sárkánykártya, a frakciólapkákon lévő számokat csak a megkülönböztetésükre használjuk.

Különleges lapkák

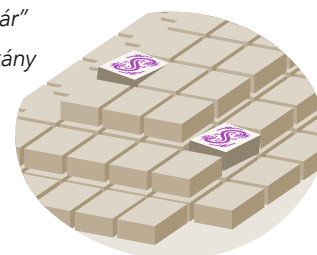


Évszakok Szelek Sárkányok

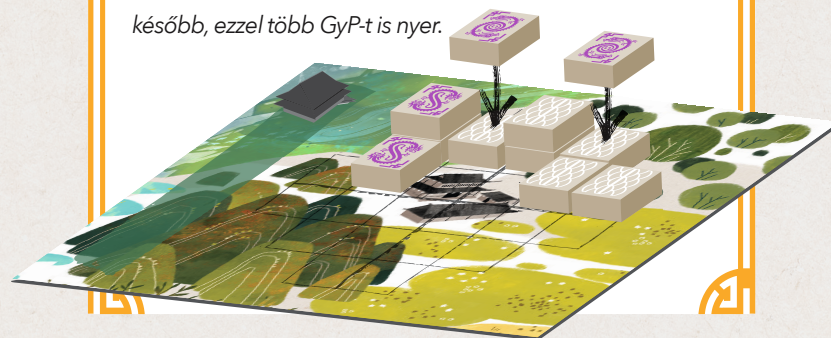
A különleges lapkákon más szimbólumok találhatók, ezek nem számítanak számnak.

Példa (1. rész)

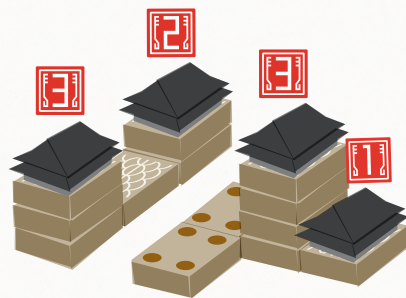
Anett végrehajtja a „lapkapár” akciót. Az első lapkát a Sárkány palota felső szintjéről kell elvennie. Ez után a másik ugyanolyan elérhető sárkánylapkát választja ki a második szintről (ha lenne a felső szinten több ugyanolyan sárkánylapka, azt is választhatta volna).



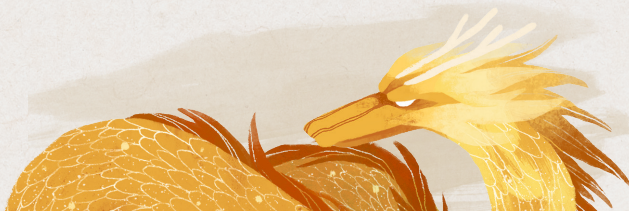
Anett elhelyezhetné a lapkákat a birodalmában, ezzel létrehozva egy csoportot, de úgy dönt, hogy nem így helyezi le őket - csak egy szentélye van a készletében, és mivel a sárkánylapkák megerősítésével 2 szentélyt is építhetne, így inkább vár. Továbbá, ha több sárkánylapkát erősít meg később, ezzel több GyP-t is nyer.



Szentély pontozása



A játék végén az első szinten lévő szentélyek 1 GyP-t érnek. A második szinten lévők 2 GyP értékűek, a harmadik vagy annál magasabb szintűek 3 GyP-t érnek.



Soha nem lehet egy lapkán egynél több szentély. Továbbá nem helyezhetsz szentélyt olyan, képpel lefelé néző lapkára, melyet korábbi körökben erősítettél meg – a szentélyt azonnal a lapka megerősítése után tudod a tetejére helyezni.

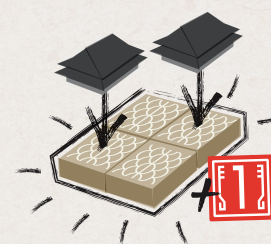
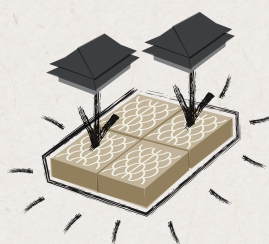
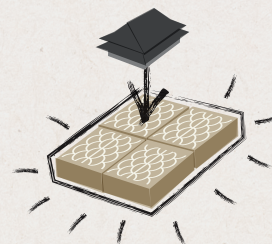
Szentély építés

Amikor **megerősítesz egy lapkacsoportot**, és van szentély a készletedben, akkor a frissen megerősített **egy vagy több lapkára építhetsz szentélyt**.

Az építhető szentélyek számát a megerősített lapkák típusa határozza meg.

Egy csoport **frakciólapka** megerősítése **1 szentély** építését teszi lehetővé.

A **különleges lapkák** csoportjának megerősítésekor 1 helyett **2 szentélyt** is építhettek. Ezen kívül, ha egy csoport **sárkánylapkát** erősítesz meg, **elvehetsz még 1 GyP-t** is a készletből és hozzáadhatod a saját készletedhez, a lapkák megerősítéséért alaphól járó GyP-n fölü.



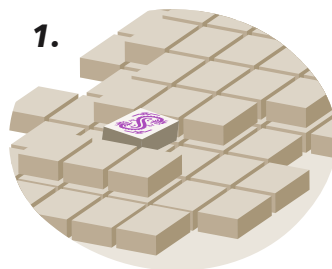
A játék végén mindegyik szentély az elhelyezés szintjétől függően ér pontokat! De ahogy már említettük, miután elhelyeztél egy szentélyt a képpel lefelé néző lapkára, erre már nem helyezhetsz több lapkát.

De ahogy már említettük, miután elhelyeztél egy szentélyt a képpel lefelé néző lapkára, erre már nem helyezhetsz több lapkát.

Példa (2. rész)

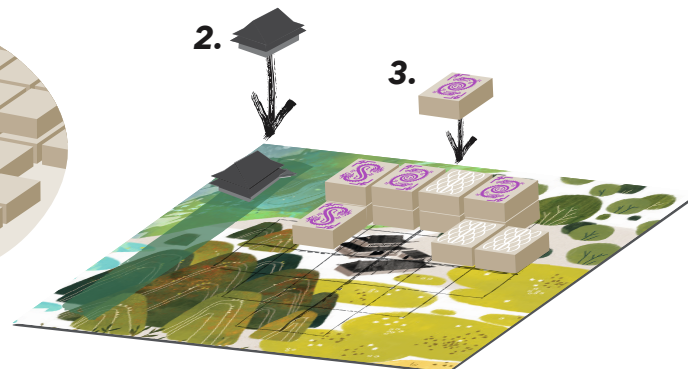
Anett a következő körében a "lapka és szentély" akciót hajtja végre. Elveszi az elérhető sárkánylapkát a Sárkány palota felső szintjéről (1), majd elvesz egy szentélyt a közös készletből és saját készletébe helyezi (2).

1.

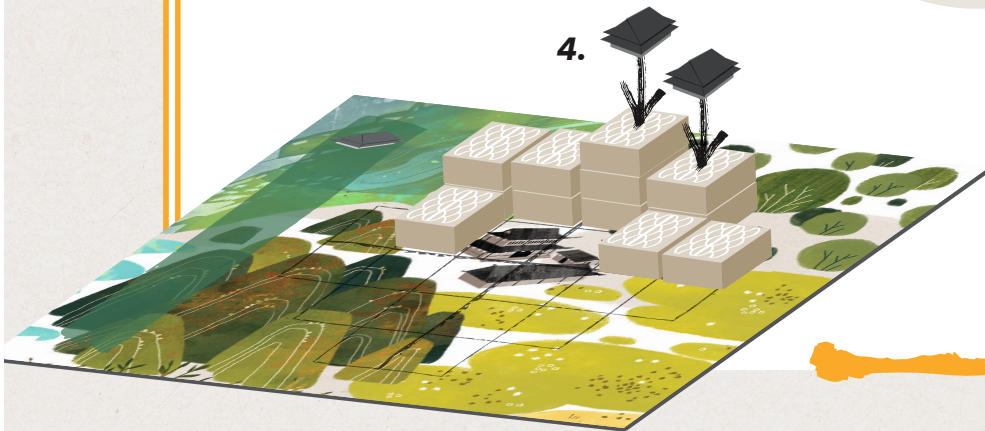


2.

3.



4.



Most, hogy már végre 2 szentélye van a készletben, itt az idő a megerősítésre. A most elvitt lapkát úgy helyezi le, hogy ezzel sárkánylapkáiból csoportot képezzen (3). 3 GyP jár az 5-ös csoportért, és +1 GyP, mivel sárkánylapkát helyezett le, így összesen 4 pontot kapott. Majd épít is 2 szentélyt, egyet a második szinten és egyet a harmadik szinten (4). Ezek a játék végén hoznak majd GyP-eket. Nem rossz!

Szellemek és sárkányok

Az első néhány játék után, mikor úgy érzitek, hogy az alapszabályokat megismertétek, elkezdhetitek a **szellem- és sárkánykártyákat** is használni. Azonban itt is azt javasoljuk, hogy kezdjétek a  jelölésű kezdő szintű kártyákkal.

A szellemek pártfogása

A **szellemkártya különleges képességet** ad minden játékosnak a játék során. A körödben bármikor kérheted a szellemek pártfogását - vagyis **aktiválsz a szellemkártyát a szellemképességet** beindítva. A szellem aktiválásához 1 képpel felfelé néző lapkát el kell dobnod a birodalomlapodról, vagy akár eldobhatsz 1 szentélyt is a készletedből. Egy játékos körében a szellemet csak egyszer lehet aktiválni.

Megjegyzés: Nem szabad kifizetni a szellem aktiválását csak ezért, hogy megszabadulj egy lapkától a szellem képességének végrehajtása nélkül.

Megjegyzés: Bizonyos szellem képességek aktiválásával lehet, hogy egynél több 4-es csoport lapkát alkothatsz egy körön belül, ezeket megalkotás után azonnal meg kell erősíteni. Tehát előidézhetsz további megerősítéseket is!

A szellemek képességeit a szabálykönyv 12. oldalán találjátok.

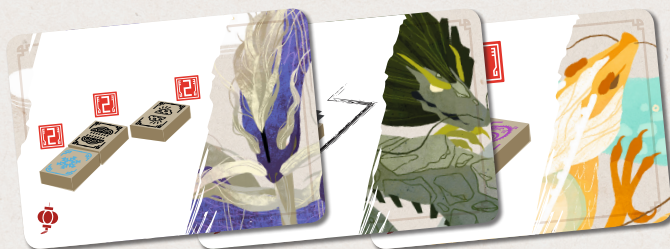


Sárkányok kedvében járás

A sárkánykártya egyéb pontszerzési lehetőségeket ad, ha a palotádat a sárkányoknak tetsző módon építed. Például, ha szimmetrikusan építesz, vagy ha bizonyos lapkákat képpel felfelé hagysz a játék végéig.

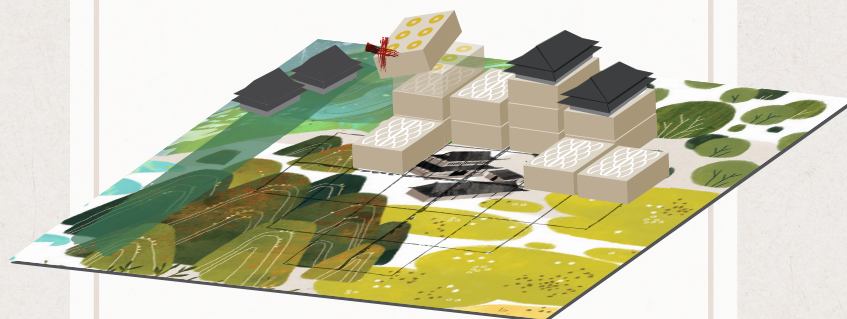
A pluszpontokat a feltételek teljesülése esetén a játék végén kapjátok meg. Mindig figyeljétek ezeket az építkezéskor, mivel jelentős előnyt adhatnak az ellenfelekkel szemben!

A sárkánykártyák leírását a **játékszabály 14. oldalán** találjátok.

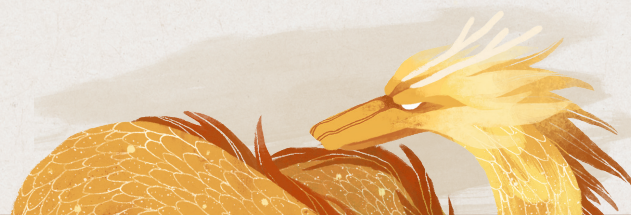


Szellem képesség aktiválása

A szellem képesség aktiválásához vagy dobj el
1 képpel felfelé néző lapkát a birodalmadból...



...vagy dobj el **1 szentélyt a készletedből.**



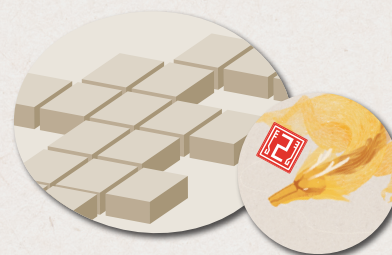
Mikor már igazán jól értitek a játékot, próbálhattok egynél több szellem- és/vagy sárkánykártyával is játszani. Több szellem több stratégiai lehetőséget nyújt, míg több sárkány, ha mindegyik kedvében jársz, **nagyobb kihívást jelent a játékban!** Próbáld ki... ha mered..



A játék vége

Ha bármely játékos körének elején a Sárkány palota csak első szintű lapkákból áll, akkor közeleg a játék vége. Ezzel megnyílik egy új lehetőség a játékosok számára: akcióként választhatják a "Sárkány megidézése" akciót.

- **Sárkány megidézése:** Vegyél el egy jelölőt a visszaszámolás sáv jobb szélső mezőjéről. Minden ilyen jelölő 2 GyP-t ér a játék végén.



Utolsó forduló kiváltása



Mikor felfeditek a **felkiáltójelet**, ez kiváltja az **utolsó fordulót**.

Választhattok továbbra is a szokásos akciók közül, de **ha már elfogytak a lapkák** a Sárkány palotából, akkor a sárkányt **KELL** megidézni.

Mikor felfeditek a felkiáltójelet a visszaszámolás sávon, megidéztétek a Bölcs Sárkányt, és a játéknak hamarosan vége (lásd: "Utolsó forduló kiváltása", balra). A játék tovább folytatódik, amíg a forduló véget nem ér és a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos befejezi a körét (így minden játékos azonos számú kört játszott le). A játékosok idézhetnek még sárkányt a játék végéig úgy, hogy jelölőt húznak a még rendelkezésre álló visszaszámolás jelölők oszlopának tetejéről.

Mikor az összes játékos befejezte az utolsó körét, mindenki összeadja a pontjait, amit **a GyP jelölőkből, az épített szentélyekből, a visszaszámolás jelölőkből és a sárkánykártya teljesítéséből kaptak.**

A legtöbb pontot megszerző játékos nyeri a játékot!

Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az nyer, akinek a legtöbb olyan lapkarakása van, amelynek képpel lefelé néző lapka van a tetején. Ha továbbra is fennáll a döntetlen, a legtöbb szentéllyel rendelkező játékos nyer. Ha esetleg ez sem dönti el a helyzetet, a játékosok osztoznak a győzelemben.



Ha nincs olyan lapka amit megszereznél, de nem akarod közelebb hozni a játék végét, akkor továbbra is használhatod a "lapka eldobása" akciót. Ezzel kaphatsz GyP-t de nem fejezed be túl hamar a játékot! Arra is hasznos lehet, hogy eldobjál olyan lapkát, ami a másik játékosok egyikének kell!

Készítők

Tervezők: Lorenzo Silva, Hjalmar Hach, Luca Ricci

Művészeti vezető: Cinyee Chiu

Grafikai tervezés: Heiko Günther, Noa Vassalli

Szentély 3D modell: Paolo Lamanna

Projektvezető: Lorenzo Silva

Gyártásvezető: Alessandro Pra'

Szabály: Alessandro Pra'

Magyar fordítás: Krantz Domi



www.horrible-games.com customercare@horrible-games.com

Importálja: Akabón Kft. és Delta Vision Kft.

Kizárólagos magyarországi forgalmazó: Delta Vision Kft.

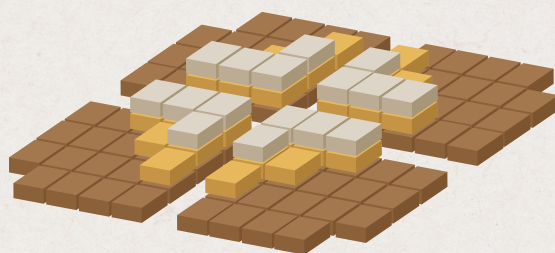
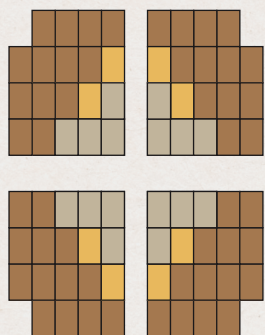
Köszönet:

Heiko Eller, Valentina Adduci, Armin Silva, Martina Marinoni, Giulio Panfilo Vassalli, Francesca Cerutti, David Preti, Renato Sasdelli, Pietro Righi Riva, Carlo Burelli, Andrea Marinetti, Federico Corbetta, Paolo Tajé, Lucaricci, Flavio Mortarino, Fabio Leva, Alessio Vallese, Michele Marotta, Franchino Barone, Andrea Genchi, Alessandro Bressanelli, Osiride Cascioli, Giuliano Acquati, Mauro Marinetti, Marco Brera, Alessandro Adduci, Anna Chiara Ogliari, Giovanni Bernardis, Lorenzo Cudicio, Mattia Pellegrini Miani, Marta Ballestrero, Edoardo Chiesa, Flavio Franzone, Matteo Barbano, és sokan mások!

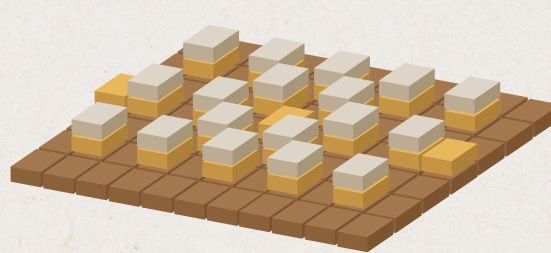


Példák Sárkány palotákra

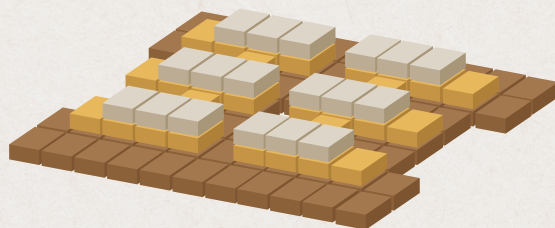
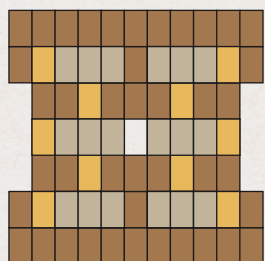
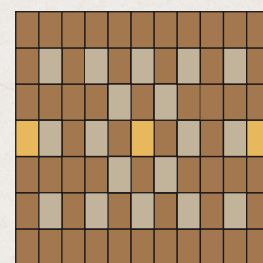
Itt találhattok néhány példát a Sárkány palota felépítéséhez. Ezek felépítésekor használd a központi tábla üres oldalát. **Ettől függetlenül javasoljuk, hogy légy kreatív és alkoss saját terveket! Általános elvként, a két fős játékhoz olyan paloták működnek jól, melyek alsó szintje a 65 és 80 közötti lapkából áll.** 3 fős játékhoz 50-70 lapkából építsétek az alsó szintet. Végül 4 fős játékhoz 40-55 lapka kell az első szintre. A felső két szintre nem ajánljuk, hogy túl sok lapkasort helyezzetek egymás mellé (**6 vagy több lapka**). Ha túl sok ilyen sor lenne, fennáll a veszélye annak, hogy nem lesz elég elérhető lapka a játékban a felső szinteken.



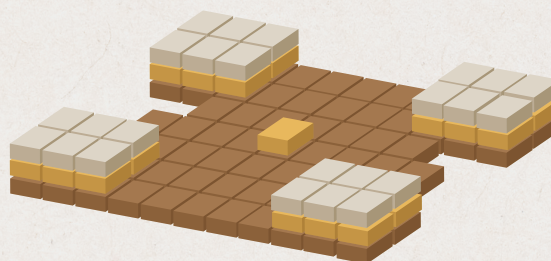
A NÉGY ÉVSZAK - AJÁNLOTT 2 FŐRE



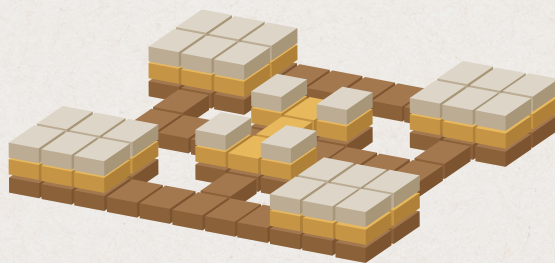
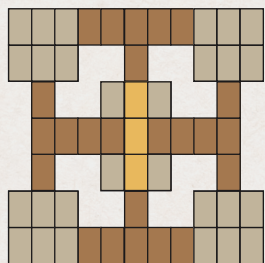
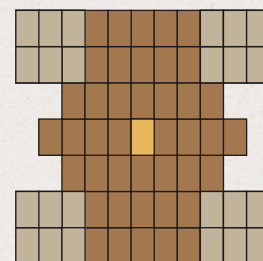
EZER TORONY - AJÁNLOTT 2 FŐRE



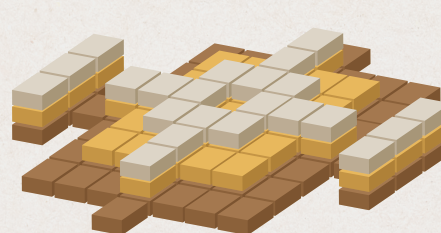
KASZÁRNYA - AJÁNLOTT 2 FŐRE



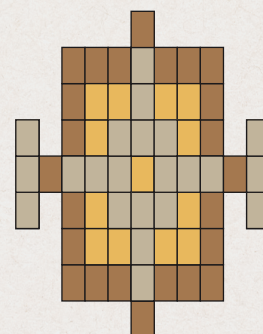
A TEREMTÉS PILLÉREI - AJÁNLOTT 2/3 FŐRE

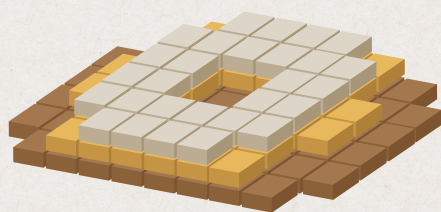
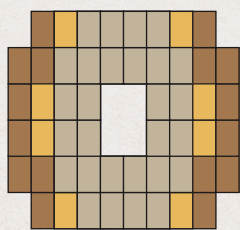


ERŐDÍTMÉNY - AJÁNLOTT 3 FŐRE

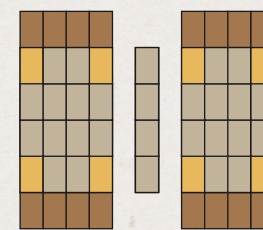
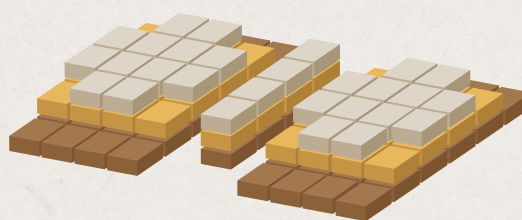


A HÁZTÖMB - AJÁNLOTT 3 FŐRE

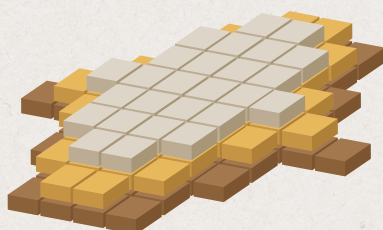
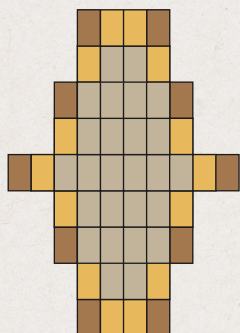




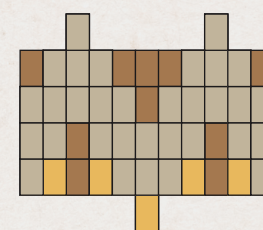
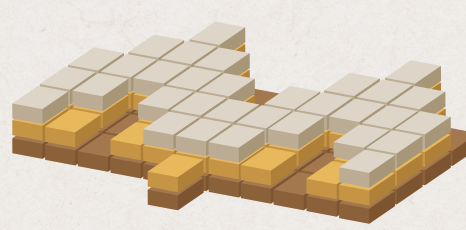
FELVONULÁSI TÉR - AJÁNLOTT 3 FŐRE



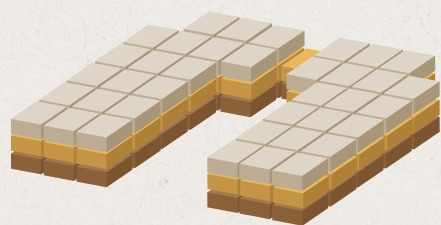
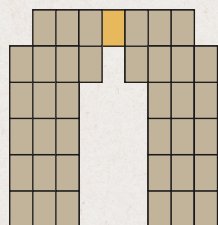
A FOGADÓ - AJÁNLOTT 3/4 FŐRE



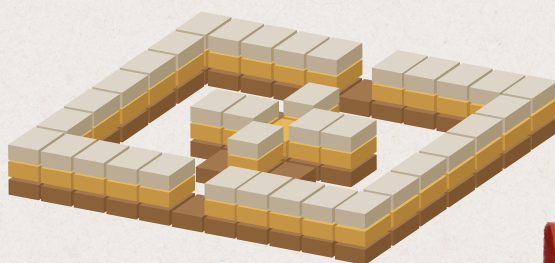
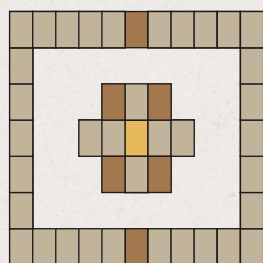
A SÁRKÁNYFEJ - AJÁNLOTT 4 FŐRE



A MÉLYSÉG APÁTSÁGA - AJÁNLOTT 4 FŐRE



A SORS KAPUI - AJÁNLOTT 4 FŐRE



A TILTOTT VÁROS - AJÁNLOTT 4 FŐRE



Szellemkártya képességek



SZÉPSÉG SZELLEME

Erősíts meg egy 4 vagy több frakciólapkából álló csoportot, melyek azonos értékűek (a szokásos egyforma típusúak helyett); majd építhetsz legfeljebb 2 szentélyt a tetejükre, és kapsz 1 GyP-t is, mintha sárkánylapkák lennének.



SZÉLSZELLEM

Lefordíthatsz egy képpel felfelé néző lapkát (ez nem számít megerősítésnek). Ezután mozgass át egy már megépített szentélyt bármelyik másik képpel lefelé néző lapkára a birodalmodban (szentély építési szabályok betartásával).

GYAKORI KÉRDÉSEK:

- Építhetek is szentélyt a most felfordított lapkára? **Nem.**
- Átmozgathatok szentélyt a most felfordított lapkára? **Igen.**



ERŐ SZELLEME

Mozgass át legfeljebb 2 lapkát (képpel lefelé vagy felfelé nézőt) bármelyik másik mezőre a birodalmodban (a lapkalehelyezési szabályok betartásával). Csak a mozgatus után ellenőrizd a csoportok meglétét a megerősítéshez.

GYAKORI KÉRDÉSEK:

- Átmozgathatok lapkát üres területre is a birodalmodban? **Igen.**
- Átrakhatok lapkát képpel felfelé néző lapkára? **Nem, a lehelyezési szabályt továbbra is követni kell.**
- Rámozgathatom a második lapkámat arra, amit elsőnek mozgattam át? **Ha az első képpel lefelé nézett, akkor igen, ha képpel felfelé, akkor természetesen nem.**
- Mozgathatom a lapkát, ha szentély van a tetején? **Nem.**



ELEGANCIA SZELLEME

A köröd végéig, amikor lapkát választasz a Sárkány palotából, elvehetsz olyat is, amelyiknek a rövidebb oldala szabad (még ha nem is elérhető); legalább egyszer meg kell ezt tenned.

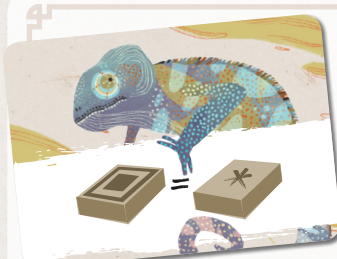
GYAKORI KÉRDÉSEK:

- Elvehetem az első lapkát a szellem képesség használatával, majd elvehetem a második lapkát is oly módon, hogy a rövid oldalát az első lépésemmel tettem szabaddá? **Igen. Aktiválás után a szellem képessége aktív marad az egész körödre.**



CSALÁS SZELLEME

Mikor a "lapkapár" akciót hajtod végre, a második lapkát elveheted az első mellől, még akkor is, ha az nem azonos és/vagy elérhető.



VÁLTOZÁS SZELLEME

Egy különleges lapka (Szél, Évszak, Sárkány) egy csoport megerősítéséhez bármilyen lapkaként használható.

GYAKORI KÉRDÉSEK:

- Használhatom a különleges lapkát arra, hogy másként használva elkerüljem egy csoport megerősítését? **Nem, csak akkor használhatod a képességet, ha ezzel megerősítesz egy csoportot is.**
- És ha megerősítek egy csoportot, viszont egy konkrét lapkát ki akarok zárni a csoportból? **A válasz ugyanaz, nem lehetséges. Az átalakított lapka része kell, hogy legyen a megerősített csoportnak.**



HIT SZELLEME

Építs egygel több szentélyt a csoport megerősítésekor (a szentély építési szabályok betartásával).

GYAKORI KÉRDÉSEK:

- Építhetem a szentélyt képpel lefelé néző lapkára, amit korábbi körben helyeztem le? **Nem, a szentély a képesség aktiválásakor arra a csoportra kell hogy kerüljön, amit most erősítettél meg.**
- És ha egynél több csoportot erősítettem meg a körömben? **Ebben az esetben az 1 lapka lehet bármelyik csoport része.**
- Ha különleges lapkákból álló csoportot erősítek meg, építhetek egy harmadik szentélyt is a körömben, az általánosan járó plusz szentélyen felül? **Igen, ez lehetséges. Ez a szellem egygel több szentélyt enged építeni, az általános esetben építhető szentélyeken felül.**



MÉLYSÉG SZELLEME

Amikor a "lapkapár" akciót hajtod végre, elvehetsz másodiknak egy, az elsővel azonos típusú lapkát (akkor is, ha nem egyformák).

GYAKORI KÉRDÉSEK:

- A képesség aktiválásával elvehetek másodiknak az elsővel azonos lapkát is csak ezért, hogy megszabaduljak a birodalmamban egy bizonyos lapkától? **Igen, de ez egy különleges eset!**



ROMBOLÁS SZELLEME

Dobj el egy elérhető lapkát a Sárkány palotából.

GYAKORI KÉRDÉSEK:

- Eldobhatok egy lapkát a Sárkány palotából azért, hogy hozzáférjek egy eddig nem elérhető lapkához? **Igen, ezt megteheted. Ez az egyik fő felhasználási módja a képességnek.**
- Eldobhatom az utolsó lapkát egy szintről, hogy hozzáférjek egy lejjebb találhatóhoz? **Igen.**
- Ha a Sárkány palota mérete lecsökken egyszintűre a képesség használatával, végrehajthatom a "sárkányidézés" akciót ebben a körben? **Igen.**



RAVASZSÁG SZELLEME

Megerősíthetsz egy, 4 helyett már 3 azonos típusú lapkákból álló csoportot is. Megkapod a 2 GyP-t. Az építhető szentélyek száma a megerősített lapkák típusától függ, mint máskor is.

Sárkánykártyák leírása



SZERÉNYSÉG SÁRKÁNYA

1 GyP-t szerzel minden szentélyért, amely olyan rakásra épült, ami mellett élszomszédosan legalább egy nála magasabb rakás található (átlósan nem számít).

GYAKORI KÉRDÉSEK:

- Ha egy szentély olyan rakásra épül, ami mellett több magasabb rakás is található, akkor az több pontot ér? **Nem, minden szentélyért csak egy pluszpont adható e cél teljesítésekor.**
- Egy magasabb rakás több mellé épült szentélyhez is használható a cél értelmében? **Igen, minden olyan rakás, ami mellett legalább egy magasabb is van, ér 1 GyP-t, nem számít, hogy a magasabb rakáson hány szentély osztozik.**
- Még ha a szomszédos rakás magasabb is annál a rakásnál, amelyen a szentély épült, de így magasabb a szentély teteje: akkor érvényes a szentély? **Igen, csak a rakások magassága számít.**



IGAZSÁGOSSÁG SÁRKÁNYA

Válassz ki birodalmadban egy sort és egy oszlopot. 1 GyP-t kapsz minden ezekben lévő szentélyért. Minden szentélyekkel teljesen feltöltött sorért vagy oszlopért még 2 GyP-t is kapsz.

GYAKORI KÉRDÉSEK:

- A szentélyeknek egymás mellett kell lenniük a cél teljesüléséhez? **Nem, egyszerűen meg kell számolni, hogy mennyi van az adott sorban/oszlopban.**
- Egy szentély beleszámíthat egyszerre egy sorba és oszlopba is? **Igen, benne lehet mindkettőben. Mindkettőhöz beleszámít.**



NYUGALOM SÁRKÁNYA

1 GyP-t szerzel minden külön csoportot alkotó, képpel lefelé néző lapkéért (ami legalább 1 lapkából áll) birodalmadban.

GYAKORI KÉRDÉSEK:

- Az átlósan szomszédos lapkák tagjai ugyanannak a csoportnak? **Nem, az átlós nem számít.**
- Ha a lapkák szomszédosak, de külön szinten találhatóak, akkor a cél szempontjából szomszédosnak számítanak? **Igen.**
- Képpel felfelé néző lapkák lehelyezésével szétválaszthatunk képpel lefelé néző csoportokat? **Igen. Lapkák másik lapkára helyezésével meglévő csoportokat is különválaszthatok.**



HŐSIESSÉG SÁRKÁNYA

1 GyP-t szerzel minden olyan lapkarakásért birodalmadban, amelyik nem szomszédos azonos magasságú vagy magasabb rakásokkal.

GYAKORI KÉRDÉSEK:

- Ha van szentély a rakáson, ettől értékelhető a cél? **Igen, mindaddig, amíg nincs a rakásnál magasabb rakás a szomszédságában.**
- A szentély beleszámít-e a magasságba? **Nem számít bele, csak a rakások magasságát nézzük.**



MAGASZTOSSÁG SÁRKÁNYA

Mindegyik frakciónál (katonák, földművesek, kereskedők), válassz ki 1 képpel felfelé néző lapkát ami legalább a harmadik szinten van. Annyi GyP-t kapsz, mint amennyi a rajtuk szereplő számok összege.



ERŐ SÁRKÁNYA

Mindegyik frakciónál (katonák, földművesek, kereskedők), válassz ki 1 csoport szomszédos, képpel felfelé néző lapkát a birodalmodban, add össze a lapkákon található számértékeket.

Hasonlísd össze az eredményeket a balra és jobbra ülő szomszédod eredményeivel. 2 GyP-t szerzel minden olyan frakció után, ahol magasabb az összeged, 1 GyP-t kapsz minden döntetlen után. Például, ha a kereskedőknél 10-es értéket kaptál, a balra ülő játékos pedig csak 9-et, akkor megkapod a 2 GyP-t. Ha a jobbra ülő játékos értéke ugyancsak 10, ezért 1 GyP-t szerzel, tehát összesen 3-at a kereskedőkből.

GYAKORI KÉRDÉSEK:

- Ha csak ketten játszunk, akkor a többségi pontok kétszer járnak? **Nem, ebben az esetben a másik játékoshoz csak egyszer hasonlítunk értéket.**
- Össze kell adnom frakciónként az összes képpel felfelé levő lapom értékeit, és ezt hasonlítom a két szomszédoméhoz? **Nem, csak egy, szomszédos lapokból álló csoportom értékeit adom össze frakciónként.**
- Ha nincs egyetlen lapkám sem az adott frakcióból, de a szomszédomnak sincs, kaphatok pontot a döntetlenért? **Nem, legalább 1 lapka kell hogy pontot szerezz.**
- Ha a jobb oldali játékosnál több az értékem, de a bal oldalnál kevesebb, akkor kapok pontokat? **Igen, 2 pontot.**

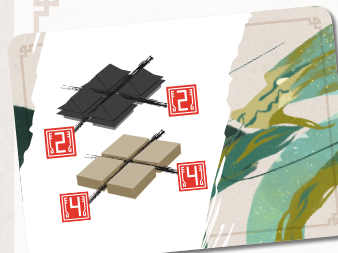


TUDÁS SÁRKÁNYA

2 GyP-t szerzel minden különböző, képpel felfelé néző különleges lapkáért a birodalmodban.

GYAKORI KÉRDÉSEK:

- Ha két azonos típusú különleges lapkám van (pl. 2 szél) eltérő szimbólumokkal (pl. eső és vihar), mennyi GyP-t kapok? **4-et, mivel ez a kettő eltérő szimbólum, még ha a típusuk ugyanaz is.**
- Mi a legtöbb GyP amit ezzel a céllal szerezni tudok? **3 típusú különleges lapka van a játékban, 11 különböző szimbólummal (4 szél, 4 évszak, 3 sárkány). Így akár 22 pontot is tudsz szerezni ebből.**

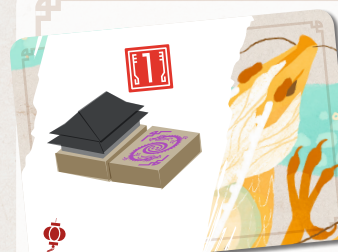


HARMÓNIA SÁRKÁNYA

4 GyP-t szerzel minden irány után, amilyen irányban szimmetrikus a lapkák elrendezése a birodalmod központi, vastagabb vonalai két oldalán, +2 GyP-t minden irány után, ahol a szentélyek elrendezése is szimmetrikus.

GYAKORI KÉRDÉSEK:

- Számít az, hogy a lapkák képpel fel vagy lefelé néznek? **Nem, csak az számít, hogy milyen az elrendezésük a birodalmodban.**
- És a szentélyek? Ezeknek azonos szinten kell elhelyezkedniük ahhoz, hogy szimmetrikus legyen az elrendezés, vagy csak fölülről kell szimmetrikusnak lenni? **Azonos magasságúnak is kell lenniük.**
- Építhetek szimmetrikus felépítményt a birodalmod egyik oldalán? **Nem, a szimmetria megállapításánál a vastag vonalak keresztmetszetét kell nézni középen.**

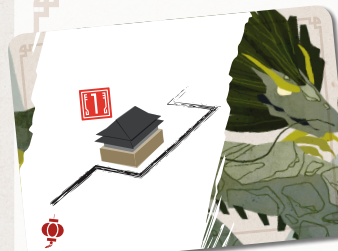


ODAADÁS SÁRKÁNYA

1 GyP-t szerzel minden olyan szentélyért a birodalmodban, ami mellett legalább 1 szomszédos, képpel felfelé néző sárkánylapka található.

GYAKORI KÉRDÉSEK:

- Ha egy szentély mellett több sárkánylapka is található, az több pontot ér? **Nem, minden szentélyért csak egy pluszpont adható e cél teljesítésekor.**
- Egy sárkánylapka több mint 1 szentélyt is tud aktiválni a cél szerinti pontozáshoz? **Igen, minden szentély, ami legalább 1 sárkánylapka mellett van, ér 1 GyP-t, nem számít, hogy hány szentély osztozik a lapkán.**



ÁLLHATATOSSÁG SÁRKÁNYA

1 GyP-t szerzel minden szentélyért, ami a birodalmod peremén található.

GYAKORI KÉRDÉSEK:

- A szentélyeket a képen látható módon az első szintre kell építeni? **Nem, csak a birodalom peremén kell, hogy legyen.**

Segédlap

Kör összesítő

1. A KÖRÖDBEN AZ ALÁBBIKAT MEG KELL TENNED:

- HAJTS VÉGRE EGY AKCIÓT

A - Lapkapár

B - Lapka és szentély

C - Lapka eldobása

D - Sárkány megidézése (ha csak egy szint maradt)

- HELYEZD EL BIRODALMADBAN A KÖRBEN BEGYŰJTÖTT LAPKÁKAT

2. HA ÖSSZERAKTÁL EGY LEGALÁBB 4 LAPKÁBÓL ÁLLÓ CSOPORTOT:

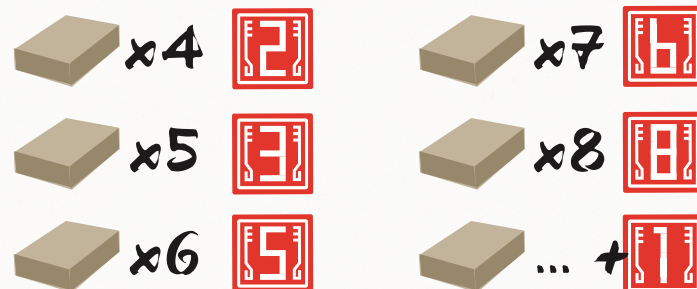
- MEG KELL ERŐSÍTENED ŐKET, MAJD

- ÉPÍTHETSZ SZENTÉLYEKET

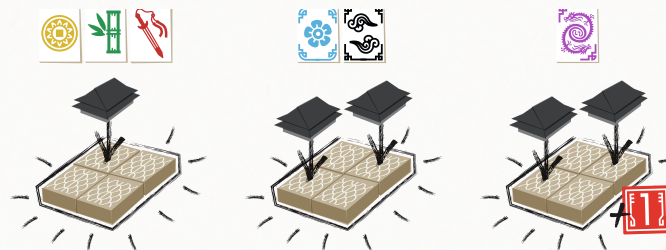
BÁRMIKOR A KÖRÖDBEN:

- AKTIVÁLHATOD EGY SZELLEMKÁRTYA KÉPESSÉGÉT (2 HASZNÁLHATÓ)

Csoportok pontozása

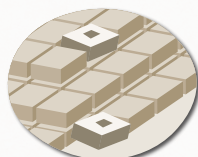


Szentély építés (a lapkatípustól függően)

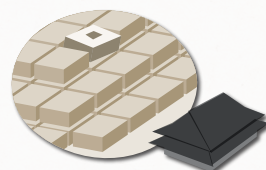


Akció összesítő

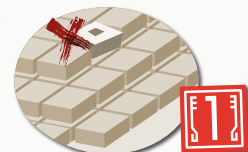
A - Lapkapár



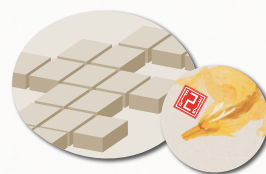
B - Lapka és szentély



C - Lapka eldobása



D - Sárkány megidézése (ha csak egy szint maradt)



Játék végi pontozás

