



Cunibert, Niederhochburg lovagja meg van győződve arról, hogy öreg riválisának, Alfonse of Blech bárónak már túl nagy befolyása van az országban. Úgy dönt, hogy helyére teszi feltörekvő ellenfelét. Végül is csak Ő tudja szavatolni a népszerűség "biztonságát".



A JÁTÉK CÉLJA

A játékban a játékosoknak egy falvakkal és városokkal rendelkező országot kell építeniük és fejleszteniük. A 2-4 játékosnak meg kell próbálni olyan mértékű irányítást szerezni az ország és az emberek felett, amennyit csak tudnak.

Egymás után adjuk hozzá a lovagi várakat. Ezek a lovagok kezdőpontjai, melyekkel a játékosok megpróbálják irányításuk alá vonni a városokat és a falvakat.

Az a játékos, aki az utolsó lovagot teszi le egy városra, vagy falura, annak jutalma a megfelelő számú győzelmi pont.



TARTOZÉKOK

96 tájkép lapka – 24 minden játékosnak.

Minden egyes lapkán a következő 4 tájkép egyike látható: *tó, hegyesség, síkság, erdő* (az erdő lapkákon épületek is vannak).



Tó
[játékosonként 1]



Hegység
[játékosonként 2]



Síkság
[játékosonként 3]



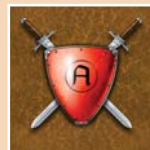
“Kék”
játékos



“Sárga”
játékos



“Zöld”
játékos

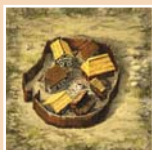


“Piros”
játékos

A lapkák hátoldalán látható egy címer a játékosok színében, valamint rajta egy betű, amely jelzi, hogy a lapka a játék mely időszakában kerül lehelyezésre.

A legtöbb síkság és helység lapkán épületek is vannak: falu, vár, város

- falu -



[játékosonként 3]

- vár -



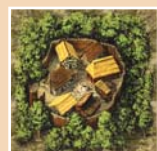
[játékosonként 6]

- város -



[játékosonként 3]

falu, vár
és város a
síkságon



[játékosonként 3]



[játékosonként 2]



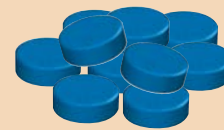
[játékosonként 1]

falu, vár
és város az
erdőben

120 lovag – a játékosok színeiben.



30 lovag minden
játékosnak



ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos kap **24 tájkép lapkát** az általuk választott címerrel, valamint **30 lovagot** ugyanabban a színben.

A tájkép lapkák előkészítése

Minden játékos elkülöníti a tájkép lapkákat a hátoldalukon lévő betűk alapján, majd a betűcsoportokat külön-külön megkeveri.

Minden játékos készít **egy kupacot a felfordított lapkáiból** úgy, hogy az E betűs lapkák kerülnek legalulra, arra a D betűs lapkák, majd a C betűsek, végül a B betűs lapkákat kell a kupac tetejére tenni.

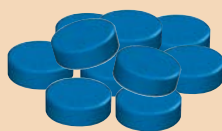
Lapkák kézben tartása

Minden játékos felvesz **egy vár lapkát és egy másik**, általa választott, A betűvel jelölt lapkát. Ezután a játékosok lehelyeznek a megmaradt lapkáiból kettőt képpel lefelé, így megalkotva a kezdeti elrendezést.

Kezdeti elrendezés

Ezeket a lapkákat képpel felfelé helyezzük le úgy, hogy együtt egy téglalapot alkossanak (lásd az illusztráción). A színek sorrendje nem lényeges.

Az idősebb játékos kezd, a kör pedig az óramutató járásával megegyezően halad tovább.



30 lovag
és 24 tájkép lapka a "Kék"
játékosnak



Megjegyzés: Az A betűvel jelölt lapkákat kettéosztjuk: kettőt az asztalra teszünk, kettőt pedig a játékosok a kezükben tartanak.

Minden játékos legfelső lapkája egy B betűvel jelölt kell, hogy legyen.

Példa egy kezdeti elrendezésre:
4, 6, vagy 8 tájkép lapka a játékosok számától függően



A JÁTÉK MENETE

1-3 lapka lehelyezése

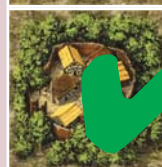
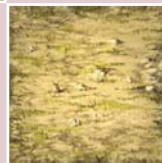
A játékos a körében hozzátesz a **kezdeti elrendezéshez a 2 lapkája közül egyet**, mégpedig úgy, hogy **legalább egy szélének határosnak kell lennie** a már lehelyezett lapok egyikével. A játékos ezután magához veszi a lapkakupacának legfelső lapkáját.

A játékos a körében az előbbi akciót **háromszor** is végrehajthatja. Az első lépés **kötelező**, minden további lépés (3-ig) választható.



A játékos nem helyezheti le a lapkát a sarkuknál összeillesztve...

... a lapkáknak legalább egyik szélükön kapcsolódniuk kell.



A vár lapkák lehelyezése és a lovagok mozgása

Egy vár lapka lehelyezése

Ha egy játékos letesz egy **lovagi vár lapkát**, ezzel egy időben a lapkára **rátehet maximum 5 lovagot**.

Lovagok mozgása

- Ezután a játékos azonnal elmozgatja a lovagjait a várról egyenes vonalban a lehetséges irányok valamelyikén (átlósan nem).
- A lovagokat mindig az egyik lapkáról a mellette lévőre mozgatjuk **anélkül, hogy átugranánk egy másik lapkát, vagy egy üres helyet**.
- A lovagok mozgása közben a játékosnak **lovagokat kell ott hagynia** minden olyan lapkán, amelyről elmozgott, beleértve a lovagi várat is. Az, hogy mennyi lovagot kell a lapkákra hagyni, a tájképlapka típusától függ:

- síkság lapkán: 1 lovag
- erdő lapkán: 2 lovag
- hegység lapkán: 3 lovag
- Lovagok **nem** léphetnek tó lapkára.

- Lehetséges több lovagot is ott hagyni egy lapkán, de ezek száma nem haladhatja meg a 4-et.** Ha egy lovag mozgásakor **átlépnénk** ez említett korlátozást, akkor arra a lapkára **nem lehet rálépni**.
- Erdő és hegység lapkára **csak akkor léphetünk**, ha még **van elég lovagunk**
- A lovagok csak közvetlenül azután mozgathatóak, miután játékba kerültek. Később a lovagok már nem mozgathatóak a játék során.
- Ha olyan lapkára mozgatjuk a lovagokat, amelyen már van egy, vagy több lovag, akkor az új lovagokat a már ott lévőkre helyezzük rá.

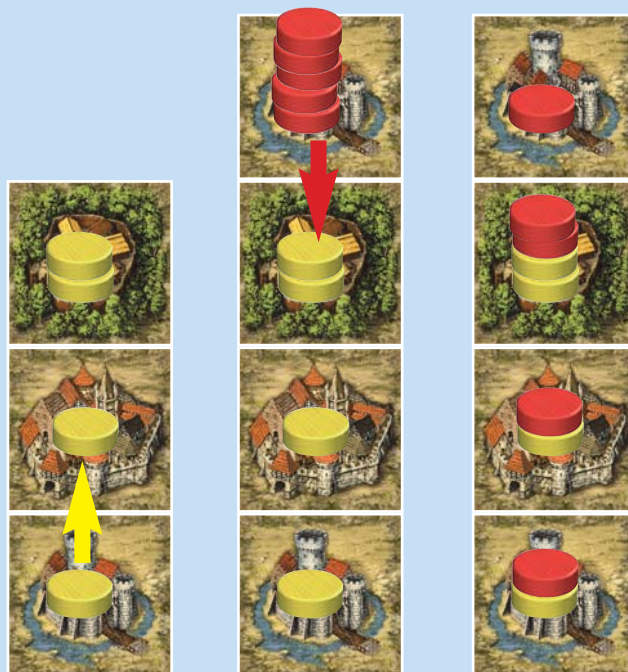
Megjegyzés: Megtörténhet, hogy egy játékos már elhelyezte az összes lovagját, de még mindig van egy, vagy több lovagi várral ellátott tájkép lapkája. Ez esetben a játékos nem tud több lovagot játékba hozni.



Példa:

A piros játékos lehelyez 4 lovagot arra a várra, amelyet éppen lerakott. Úgy döntött, hogy jobbra mozog és ott hagy:

- 1 lovagot a váron (síkság);
- 2 lovagot a faluban (erdő);
- és 1 lovag a városban (síkság)



Példa:
a sárga játékos úgy döntött, hogy 4 lovagot használ...

Példa:
...ezután a piros játékos következik: a piros játékos úgy dönt, hogy 5 lovagot használ. Így most Ő 4 lapkát irányít. A falu lapkán már rajta van a maximális számú lovag, így arra a lapkára nem lehet többé rálépni.

A játékterület mérete

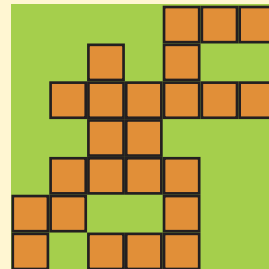
A játékterület mérete attól függően változik, hogy mennyi a játékosok száma:

- 2 játékos: egy sor vagy oszlop maximum 7 lapkát tartalmazhat, így a játékterület is maximum 7x7 lapkából állhat.
- 3 játékos: soronként és oszloponként 9 lapka, 9x9 lapka
- 4 játékos: soronként és oszloponként 10 lapka, 10x10 lapka

Ha az összes lapkát lehelyeztük, a játéknak vége és a pontokat összeadjuk.

Példa:

Ebben a 2 játékos játékban a játékterület széle meghatározott. Ez azt jelenti, hogy nem lehet tájképlapkát lehelyezni a zölddel jelölt területen kívül.



Megjegyzés: Lehetséges, hogy nem minden játékos teszi le ugyanabban a körben az utolsó lapkáját.

A JÁTÉK VÉGE ÉS PONTOZÁS

Azok a lovagok, amelyek várakat, falvakat, vagy városokat irányítanak, győzelmi pontokat érnek.

Az a játékos, akinek a lovagja van **legfelül** a lapkán, tehát a lapka a lovag irányítása alatt áll, jutalmul győzelmi pontokat kap a következők szerint:

- egy várért 1 győzelmi pont
- egy faluért 2 győzelmi pont
- egy városért 3 győzelmi pont.

Az épületek **nélküli** tájkép lapkákért **nem jár** pont.

Az a játékos, aki a legtöbb pontot gyűjti össze, megnyeri a játékot. Ha két játékosnak is **ugyanannyi pontja** van, kettejük közül az nyer, akinek **több lovagja** van még maga előtt. Ha még mindig egyenlő az állás, akkor a játék eredményét döntetlennek kell tekinteni.

Példa a pontozásra:



A kék játékos
1 pontot szerez



A piros játékos
2 pontot szerez



A sárga játékos
3 pontot szerez

