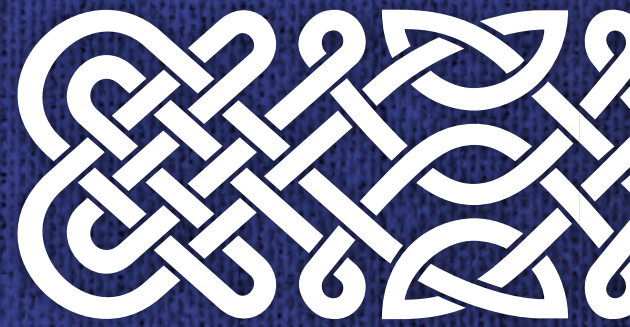


MAGYAR SZABÁLYKÖNYV



BRIAN BORU



ÍRORSZÁG FŐKIRÁLYA

PEER SYLVESTER JÁTÉKA

DEIRDRE DE BARRA ILLUSZTRÁCIÓIVAL

*Írországban hemzsegnek a leendő királyok, hatalomra éhes trónkövetelők és önjelölt uralkodók.
A tartományok közti békétlenség árát a köznép fizeti meg.
Az országnak egy vezetőre van szüksége.*

A *Brian Boru* játékosaiként tartományaitok élén arra fogtok törekedni, hogy egyesítsétek Írországot, hatalommal, ravaszsággal és házasságkötések révén elnyerve az irányítást. Egyesítsd erőidet a viking támadások visszaveréséhez, építs kolostorokat befolyásod növelésére, és szerezz támogatást a városokban és falvakban szerte az országban. Ahhoz, hogy egész Írország főkirályává válj, változó szövetségek hálójában kell eligazodnod, túl kell járnod ellenfeleid eszén, és a kezvedbe kell vened a történelem alakítását.

A SZERZŐ TÖRTÉNELMI MEGJEGYZÉSEI

Brian Boru Írország egyik főkirálya volt, aki Kr. u. 1000 körül élt. Harcosként szerzett nevet magának, visszaverte az akkoriban igen gyakori viking inváziókat, és számos riválisát legyőzte a csatatéren. De nem csupán a hadviselésben való jártasságának köszönhetette legendás hírnevét, a politikához is jól értett. Ügyesen választotta meg családtagjai házastársait, hogy ezzel is fontos szövetségeket szerezzen. A játékon kívül ezt a gyakorlatot nem helyeslem és nem is ajánlom! Számos kifosztott kolostort is újjáépített, így elnyerte a komoly befolyással bíró egyház kegyeit is. 1014-ben esett el a dánok ellen vívott clontarfi csatában, bár csapatai így is győzedelmeskedtek.

Azt gondolhatnánk, hogy egy játék, melyben a területek többségének elnyerése a cél, a demokrácia vagy a játékelmélet nagyon modern felfogásából ered, de valójában valami hasonló már Brian Boru idejében is létezett. Az írek klánokban éltek. Az egyes klánok vezetői választották meg a klántanács fejét, akit Rinek hívtak, és aki háború idején teljhatalommal uralkodott. Minden Ri (ami a játékban egy-egy városnak felel meg) "király" volt, de egyben egy Ruirí (a játékban nem szerepel) szerviense is. A Ruirí felett állt a régió uralkodója, a Ri Ruirech. A különböző Ri Ruirechek pedig egymással harcoltak az ír főkirályi címért. A Ri és Ri Ruirech kifejezéseket a játékban nem használtam a félreértések elkerülése végett.

A dánok szívesen telepedtek le ott, ahol korábban "vikingekként" (így nevezték magukat, amikor portyázni indultak) fosztogattak, sőt, a helyi hatóságokkal együttműködve politikai hatalomra törekedtek, és alkukat kötöttek, hogy új településeiken békében élhessenek.

Fontosnak tartjuk megjegyezni, hogy a házassági kártyákon látható illusztrációk nem a valódi ír és dán királyi családtagokat ábrázolják.

A DOBOZ TARTALMA



25 AKCIÓKÁRTYA

Szín: a kártya színe, amely bizonyos akciókhoz és városokhoz kapcsolódik a táblán.

A harci kártyákat (piros színűek) a vikingek elleni harcra használjátok.

Az egyházi kártyák (kék színűek) az egyház kegyeinek elnyerésére szolgálnak.

Az udvarlási kártyákat (sárga színűek) politikai házasságok megkötésére fogjátok használni.

A királyi kártyák (fehér színűek) joker lapok, amelyekkel bármilyen színű várost elfoglalhattok.

Érték: a kártya értéke, ettől függ, hogy sikeres lesz-e egy ütésben vagy sem.

Elsődleges akciók: azok az akciók, melyeket végrehajthatsz, ha megnyered az ütést. Ez mindig egy város feletti ellenőrzés megszerzését is jelenti.

Másodlagos akciók: azok az akciók, melyeket végrehajthatsz, ha elveszíted az ütést. Több lehetőség esetén egyet választhatsz, melyet teljes egészében fel kell használnod. Néhány kártyának csak egy másodlagos akciója van.



9 HÁZASSÁG KÁRTYA

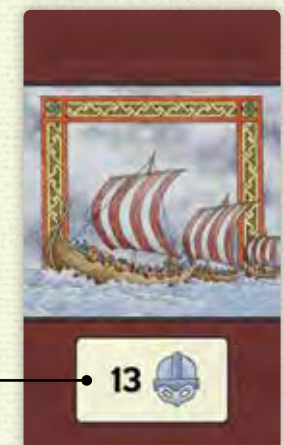
Jutalom: a házasságkötésért járó jutalom.

A **dán hercegnő** egy különleges, kétoldalú házassági kártya, amely a vikingekkel való szövetséget jelképezi.

Ha németül játszotok, használjátok a Dänische Prinzessin kártyát a Princess of Denmark helyett.

7 VIKING TÁMADÁS KÁRTYA

A **támadás ereje:** az előkészítési szakaszban a csatatérre helyezett viking jelölők számát határozza meg.



5 SEGÉDLET KÁRTYA

Egyik oldalán angol, másik oldalán német nyelvű segédlet található.



125 KORONG
(MINDEN SZÍNBŐL 25 DB)



16 KOLOSTOR
JELÖLŐ



60 ÉRME



1 "AKTÍV VÁROS"
JELÖLŐ



8 TERÜLETIGÉNY LAPKA



10 VIKING
IRÁNYÍTÁS JELÖLŐ



30 VIKING
JELÖLŐ



14 HÍRNÉV
JELÖLŐ

A korongok és a jelölők száma nincs korlátozva.

JÁTÉKTÁBLA

1. Régiók: Írország nyolc régióból áll.

Minden régióknak van egy határ- és egy pontértéke, amelyek a területigény lapkákon is szerepelnek.



határérték



pontérték

2. Városok: minden városnak van egy színe, amely egy akciókártya színéhez kapcsolódik.



Piros, a harci kártyákhoz kapcsolódik.



Kék, az egyházi kártyákhoz kapcsolódik.



Sárga, az udvarlási kártyákhoz kapcsolódik.

3. Utak: az utak városokat kötnék össze, megkönnyítve ezzel a terjeszkedést.

4. Területigények: ide kell az területigény lapkákat elhelyezni.

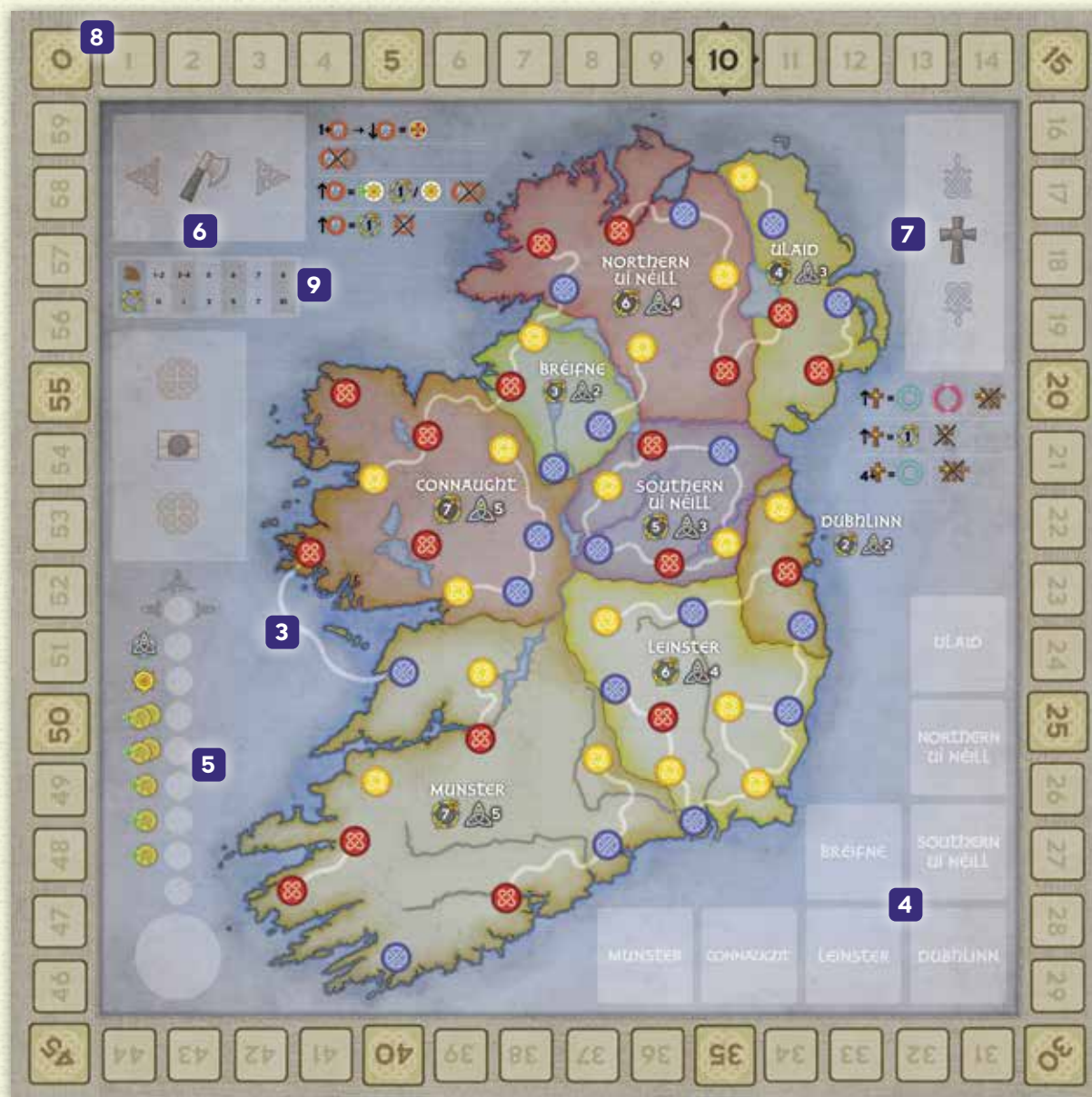
5. Házasság sáv: a házassággal kötött politikai szövetségekre tett erőfeszítéseik jelölésére

6. Csataér: a viking betörések visszaverésére tett erőfeszítéseik jelölésére

7. Templom: az egyház kegyének elnyerésére tett erőfeszítéseik jelölésére

8. Pontozósáv: a pontjaitok jelölésére szolgál

9. Régió pontozási táblázat: emlékeztető a különböző régiók városainak játék végi ellenőrzéséért járó pontokról



ELŐKÉSZÍTÉS

1. Tegyétek a táblát az asztal közepére.
2. Rendezzétek az érméket, a hírnév-, kolostor-, viking- és viking irányítás jelölőket típus szerint, és tegyétek őket a tábla közelébe. Ez lesz a **közös készlet**.
3. Minden játékos vegye el az általa választott színű korongokat. A nem használt színeket tegyétek vissza a dobozba.
4. Adjatok minden játékosnak 3 érmét és 1 hírnév jelölőt.
5. Minden játékos tegyen egy saját korongot a házasság sáv kiinduló mezőjére, és egy másikat a pontozósáv 10. mezőjére.
6. A területigény lapkákat képpel lefelé fordítva tegyétek a táblán kijelölt helyükre.
7. Rendezzétek az akció, viking támadás, házasság és segédlet kártyákat típus szerint, és tegyétek őket a tábla mellé.
8. Keressétek ki a dán hercegnő házasság kártyáját, és helyezzétek a házasság sáv mellé. *Tegyétek vissza a Dänische Prinzessin kártyát a dobozba.*

9. Keverjétek meg a többi házasság kártyát. Ezután tegyetek három játékos esetén 2, négy vagy öt játékos esetén 3, képpel lefelé fordított házasság kártyát a dán hercegnőre, a többi kártyát pedig tegyétek vissza a dobozba anélkül, hogy megnéznétek őket.
10. Keverjétek meg a viking támadás kártyákat. Ezután tegyétek őket képpel lefelé a csatatér mellé.
11. Vegyen el minden játékos egy segédletet. *(A kártya hátoldala német nyelvű.)*
12. Tegyétek az akciókártyákat a tábla közelébe.
13. Válasszatok véletlenszerűen kezdőjátékost, és adjatok neki az „Aktív város” jelölőt.
14. Az óramutató járásával megegyező sorrendben minden játékos tegye egy korongját egy városra. Nem rakhatjátok a korongotokat olyan régióba, ahol már egy másik játékos korongja van!



JÁTÉKMENET

A játék több fordulóban zajlik. A játék háromszemélyes játékban 3, négy- és ötszemélyes játékban 4 forduló után véget ér, és a legtöbb pontot szerző játékos nyer.

Minden fordulónak négy szakasza van: előkészítés, kártyaválasztás, akció és fenntartás.

Az **előkészítési szakaszban** új viking támadás és házasság kártyát fedtek fel.

A **kártyaválasztás** során kártyákat húztok, hogy kialakítsatok az akció fázishoz a saját paklitokat.

Az **akció szakaszban** kártyákat játszotok ki, és az ütés eredményétől függően azok végrehajjtátok a kártyák akcióit.

A **fenntartási szakasz** során házasságokat kötök, vikingek ellen harcoltok, kolostorokat építetek, és terjeszkedtek.

ELŐKÉSZÍTÉSI SZAKASZ

Húzzátok fel a viking támadás pakli legfelső lapját. Helyezzétek a kártya által meghatározott számú vikinget a csatárra, majd dobjátok el ezt a kártyát.

Ezután fordítsátok fel a házasság pakli legfelső lapját, és tegyétek a házasság sáv fölé.

Amikor a dán hercegnő kerül sorra, az lesz a játék utolsó köre.

Ezután következik a kártyaválasztás.

KÁRTYAVÁLASZTÁS

Keverjétek meg az összes akció kártyát. A játékosok számától függően osszátok:

Három játékos esetén mindenkinek 8-8,

Négy játékos esetén mindenkinek 6-6,

Öt játékos esetén mindenkinek 5-5 kártyát.

Három vagy négy játékos esetén a megmaradt kártyákat képpel lefelé tegyétek vissza a tábla mellé, anélkül, hogy megnéznétek őket.

A kapott kártyák közül mindenki válasszon ki kettőt, és tegyétek őket képpel lefelé magatok elé. Ezek alkotják majd a saját paklitokat az akció szakaszban. Miután minden játékos választott, adjátok át az összes kézben maradt kártyákat a balra ülő szomszédotoknak.

Ismét válasszon mindenki 2 kártyát azok közül, amelyeket megkapott, és tegyétek ezeket is képpel lefelé magatok elé a korábban kiválasztott 2 kártya mellé. Miután minden játékos választott, adjátok újra tovább a kézben maradt kártyákat a bal oldali szomszédotoknak.

Addig ismételjétek ezt a folyamatot, amíg az összes kiosztott kártya képpel lefelé a játékosok elé nem kerül. Ha csak 1 vagy 2 lapot kaptok a jobbra ülő játékostól, akkor tegyétek azokat egyből a többi kiválasztott laphoz.

Vegyétek a kiválasztott kártyákat a kezetekbe, és következhet az akció szakasz.

A kezetekben lévő kártyákat megnézhetitek, de nem cserélhetitek ki őket.

AKCIÓ SZAKASZ

Az akció szakasz ütések sorozatából áll.

Addig játszotok, amíg minden játékosnak már csak 1 kártya marad a kezében.

Ezt a lapot dobjátok el, majd a játék a fenntartás szakasszal folytatódik.

ÜTÉSEK

Minden ütés kezdetén az „Aktív város” jelölővel rendelkező játékos a jelölőt tegye a tábla egyik olyan városára, amelyen még nincs korong. Ez lesz a kör **aktív városa**.

Ezután játsszon ki egy, a **város színével egyező kártyát** a kezéből. **Ez a lap lehet királyi (fehér) kártya is.**

Az óramutató járásával megegyező sorrendben a többi játékos is játsszon ki egy-egy kártyát a kezéből. Bármelyik kártyát választható, annak nem kell egyeznie a már kijátszott kártya színével és nem kötelező nagyobb értékűnek sem lennie.

Az a játékos, aki a legmagasabb értékű, az aktív várossal megegyező színű kártyát játszotta ki, nyeri az ütest. A többi játékos az ütés vesztese lesz. A királyi (fehér) kártyák jokerek, és mindig az aktív várossal megegyező színűnek számítanak.

Ezután az a játékos, aki az ütésben a legalacsonyabb értékű kártyát játszotta ki (színtől függetlenül), végrehajta a kártyáján szereplő akciót:

Ha megnyerte az ütest, akkor a **kártya elsődleges akcióját**, ami a lap felső részén található.

Ha elvesztette az ütest, akkor az egyik általa választott **másodlagos akcióját**, ami a kártya alján található. *Néhány kártyának csak egy másodlagos akciója van.*

A kártyákon szereplő akciók részletes leírását a következő oldalon találjátok.

Miután végrehajta a kártyája akcióját, tegye azt a dobópakliba, majd az a játékos következik, aki a következő legalacsonyabb értékű kártyát játszotta ki. Ő ugyanígy végrehajta az eredmény függvényében az akcióját.

Ha az utolsó játékos is végrehajta az akcióját, az ütésnek vége.

A dobópaklit soha nem nézhetitek át!

Ha a játékosok kezében már csak 1 kártya maradt, az akció szakasz véget ért. Ellenkező esetben az „Aktív város” jelzővel rendelkező játékos kezdjen egy új ütest.

AKCIÓK

Minden akció több műveletből áll. A lapok felhasználásakor a kiválasztott akció összes műveletét végre kell hajtani, balról jobbra haladva.

IKON	MŰVELET
	Vedd el az „Aktív város” jelölőt, és tegyél egy saját korongot erre városra, jelezve, hogy mostantól te irányítod azt. Ez a művelet csak az elsődleges akciókban jelenik meg.
	Vegyél el 1 érmét a készletből. Az érmék mennyisége nincs korlátozva.
	Tegyél vissza 1 érmét a készletbe. Ha nincs érméd, akkor 2 pontot veszítesz. Ha nincs pontod sem, ennek a műveletnek nincs hatása. <i>Ez az egyetlen alkalom, amikor érmék helyett felhasználhattok pontokat is.</i>
	Vegyél 1 hírnév jelölőt a készletből. A hírnév jelölők száma nincs korlátozva.
	Helyezz 1 saját korongot a templomra. Ezután tetszőleges számú érmét elkölthetsz, hogy 2 érméként még 1 korongot lehelyezhess. A korongok száma nincs korlátozva.
	Vegyél el 1 viking jelölőt a csatatérről. Ezután tetszőleges számú érmét elkölthetsz, hogy 2 érméként még 1 jelölőt elvehess. Ha nincs már viking a csatatéren, ennek a műveletnek nincs hatása.
	Mozgasd a saját korongodat egy hellyel feljebb a házasság sávon. Ezután tetszőleges számú érmét elkölthetsz, hogy 2 érméként még eggyel feljebb mozgasd. Ha a korongod már a legfelső mezőn van, ennek a műveletnek nincs hatása. Ha a korongod egy másik játékos korongjával azonos mezőre kerülne a művelet befejezése után, akkor vissza kell mozdgnod, amíg vagy egy olyan mezőre nem kerül, ahol nincs másik korong, vagy vissza nem kerül a házasság sáv kiindulási mezőjére.
	Elkölthetsz öt érmét, hogy új várost foglalj el. Először válassz egy várost, amelyet te irányítasz. Ezután válassz egy olyan várost, amelyhez innen út vezet, és még nincs rajta korong. Tedd az egyik korongodat erre a városra, jelezve, hogy mostantól te irányítod azt. Csak olyan városba terjeszkedhetsz, amelyet út köt össze egy olyan várossal, amelyet már te irányítasz, és a kettő között nem lehet másik város sem, függetlenül attól, hogy ki irányítja.
	Vegyél le egy viking irányítás jelölőt a tábláról, hogy felfedd az alatta lévő korongot. Az adott várost mostantól ismét az a játékos irányítja, akinek a korongját felfedted.

PÉLDA AZ AKCIÓ SZAKASZRA

Deirdre, Kate, Georgios és Peer az akció szakaszban vannak. Épp most fejeztek be egy ütést.

A következő ütés kezdetén Deirdre-nél van az „Aktív város” jelölő, így azt egy üres városra helyezi Connaught-ban. Mivel ez egy piros város, egy piros vagy egy fehér kártyát kell kijátszania. A piros 11-est választja.



Kate nem szeretné megnyerni ezt az ütést, ezért a piros 2-est játssza ki. Georgios viszont szeretné, ezért a fehér 13-ast teszi ki.

Peernek nincs olyan lapja, amivel megnyerhetné az ütést, ezért utolsóként kijátssza a sárga 17-est.

Georgios nyerte az ütést, mivel a legmagasabb értékű kártyát játszotta ki az aktív városnak megfelelő színben. (A királyi kártyák jokerek!)



DEIRDRE

KATE

GEORGIOS

PEER



Az akciókat most a lapok növekvő számsorrendjében hajtják végre, így Kate (2) az első. Nem nyerte meg az ütést, ezért választania kell a kártya másodlagos akciói közül. A felső akciókat választja, így 3 érmét kap. Ezután öt érme elköltésével új városba terjeszkedhet. Kate úgy dönt, hogy ezt szeretné is megtenni, és mivel Georgios egyik lila városa elzárja az utat az egyik irányba, csak egy város van, ahová terjeszkedhet. Visszateszi az érméket a készletbe, és az egyik kék korongját abba a városba helyezi, amelyet út köt össze az egyik Leinsterben lévő városával.



Ezután Deirdre (11) másodlagos akciója következik. Elvesz 2 viking jelölő a csataterrről. Úgy dönt, hogy még 4 érmét elkölt, hogy újabb 2 vikinget vehessen el – így összesen 4-et –, mivel jelenleg fennáll a veszélye annak, hogy elveszítené az egy városát, ha viking támadásra kerülne sor.



Mivel Georgios (13) nyerte az ütést, ő az elsődleges akciókat hajthatja végre. Lila korongjainak egyikét az aktív városra helyezi, és elveszi az „Aktív város” jelölőt, ami azt jelenti, hogy ő kezdi majd a következő ütést. Ez mellett kap 1 érmét is.



Már csak Peer (17) másodlagos akciója van hátra. Úgy dönt, hogy a házasság sávon szeretne lépni. 3 mezőt lép előre, ezzel ugyanarra a mezőre kerül, ahol Kate is van. Most vagy 2 érmét kell elköltenie, hogy plusz egy mezőt léphessen előre, vagy egy mezővel vissza kellene lépnie. Viszont azon a mezőn Georgios koronja van, vagyis Peernek még egyvel lejjebb kellene lépnie. Ezért úgy dönt, hogy inkább elkölti a 2 érmét, amivel egy lépéssel feljebb léphet, így egy mezővel Kate elé kerül.



Mivel minden játékos végrehajtotta az akcióját, az ütés véget ért. Mindegyiküknek csak 1 kártya maradt a kezében, így ezeket a kártyákat eldobják, és a játék a fenntartási szakasszal folytatódik.

FENNTARTÁSI SZAKASZ

Ez a szakasz a következő lépésekből áll:

1. Házasságkötés
2. Csata
3. Templom
4. Területigények

Ezután, ha már nincs több kártya a házasságpakliban, a játék véget ér. Ellenkező esetben kezdjétek meg a következő forduló előkészítési szakaszát.



HÁZASSÁGKÖTÉS

Ha a korongod a házassági sávon az első helyen áll, akkor sikeresen összehoztál egy politikai szövetséget! *Nem kell, hogy ez a legfelső mező legyen, csak legyél a többi játékos korongja előtt.*

Vedd el a házasság kártyát, tedd magad elé, és azonnal megkapod a rajta feltüntetett előnyöket. Ezután helyezd a korongodat a házasság sáv kiindulási mezőjére.

Abban a ritka esetben, ha minden játékos a házasság sáv elején állna, dobjátok el az aktuális házasság kártyát, és lépjétek tovább a csatára.

IKON ELŐNY



Megadott számú pontot kapsz.



Vegyél 1 hírnév jelölőt a készletből. A hírnév jelölők száma nincs korlátozva.



Helyezd egy korongodat bármelyik megadott régióban lévő városra, ahol nincs még korong, jelezve, hogy mostantól te irányítod azt.

Ha a jelzett régióban nincs szabad város, akkor ennek az előnynek nincs hatása.

A házasságok politikai szövetségek, melyek a saját házad és más ír nemesi és királyi családok tagjai között kötöttek.

A DÁN HERCEGNŐ

Az a játékos, aki elveszi a dán hercegnőt, szövetséget köt a vikingekkel. Azonnal válasszon egyet a következők közül:



1. Katonai támogatás: A dán hercegnő kártyát a katonai támogatást jelző oldallal felfelé helyezzük le. A Területigények lépés során a vikingek által ellenőrzött városok úgy számítanak, mintha a te irányításod alatt állnának. Ezenkívül a játék végén, a vikingek által ellenőrzött összes város a tiédnek számít a táblán képpel felfelé maradt területigény lapkák értékelésénél, de nem számítanak az általad ellenőrzött régiók számának pontozásakor.



2. Kereskedelmi kapcsolat: A dán hercegnő kártyát a kereskedelmi kapcsolatot jelző oldallal felfelé helyezzük le. A játék végén, az általad ellenőrzött régiók számának pontozásakor, a vikingek által ellenőrzött városok úgy számítanak, mintha azok is a te irányításod alatt állnának. A vikingek által ellenőrzött városok nem számítanak a tiédnek, ha a táblán képpel felfelé maradt területigény lapkákat értékelitek.



3. Visszautasítod a házasságot: Ha eldobod a dán hercegnő kártyát, kapsz 4 pontot.

Amint a házasság kártya felhasználásra került, minden játékos megkapja a házasság sáv azon mezőjén feltüntetett előnyt, ha van ilyen, amelyen a korongja van. *Az a játékos, aki a házasság kártyát kapta, a saját korongját vissza kell helyezze a házasság sáv kiindulási mezőjére, így ő további előnyöket nem szerez.*

IKON ELŐNY



Helyezd egy korongodat bármelyik városra, ahol nincs korong, jelezve ezzel, hogy mostantól te irányítod azt.



Vegyél 1 hírnév jelölőt a készletből. A hírnév jelölők száma nincs korlátozva.



Vegyél el 1 érmét a készletből. Az érmék mennyisége nincs korlátozva.



CSATA

Ha a csatatéren nincsenek vikingek, akkor sikeresen visszavertük a támadást! Ellenkező esetben viszont betörték az országba.

Ha a csatatéren legalább 1 viking van, akkor az a játékos, akinek a legkevesebb viking jelölője van, át kell adnia egy városát a vikingeknek. A legtöbb viking jelölővel rendelkező játékos választhatja ki a vesztes egyik városát, ahova tegyen egy viking irányítás jelölt az ott lévő korong tetejére, jelezve, hogy mostantól ez a város a vikingké.

Abban az esetben, ha két vagy több játékosnak van a legkevesebb viking jelölője, akkor mindannyian elveszítenek 1-1 várost.

Ha két vagy több játékosnak van a legtöbb viking jelölője, akkor a vesztes játékos vagy játékosok választhatják ki, hogy melyik várost foglalják el a vikingek.

Ezután a csatatéren lévő összes vikinget tegyék vissza a készletbe, és osszátok szét a hadizsákmányt.

HADIZSÁKMÁNY

Hadizsákmányt mindenképpen kaptok, akár visszavertétek a vikingeket, akár nem.

Először az a játékos, akinek a legtöbb viking jelölője van, kap 1 hírnevet a készletből. Ezután minden hírnévért kap 1 pontot, és az összes viking jelölőjét tegye vissza a készletbe. Ha két vagy több játékosnak van a legtöbb viking jelölője, akkor senki nem kap hírnevet és pontot sem, és a viking jelölőik sem kerülnek vissza a készletbe. Ehelyett ugorjatok a következő zsákmányra.

Ezután az a játékos vagy azok a játékosok, akiknek most a legtöbb viking jelölőjük van, 1-1 pontot kapnak. Ezután mindegyikük tegyen vissza 1-1 viking jelölt a készletbe.

Ha nincsenek viking jelölőid, semmilyen zsákmányt nem kaphatsz.



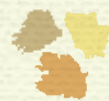
TEPLOM

Az egyház támogatásáért is jutalmakat kaptok.

Először az a játékos, akinek a legtöbb korongja van a templomon, helyezzen egy kolostort egy általa ellenőrzött, még kolostor nélküli városra, ha ez lehetséges. Ezután a vegye el az „Aktív város” jelölt, és vegye vissza az összes korongját a templomról. Ha két vagy több játékosnak is egyenlő számú korongja van a templomon, akkor egyikük sem építhet kolostort. Ehelyett lépjetez tovább.

Ezután az a játékos vagy azok a játékosok, akiknek **most** a legtöbb korongjuk van a templomon, 1-1 pontot kapnak. Ezután mindegyikük vegye vissza 1-1 korongját.

Ezután az óramutató járásával megegyező sorrendben, az aktív városjelzővel rendelkező játékostól kezdve minden játékos, akinek legalább 4 korongja van a templomon, helyezzen egy kolostort egy általa ellenőrzött, még kolostor nélküli városra, ha ez lehetséges. Végül minden játékos, aki kolostort épített, vegye vissza az összes korongját a templomról.



TERÜLETIGÉNYEK

Egy játékos azokra a régiókra tarthat igényt, ahol a legtöbb várossal rendelkezik.

A táblán lévő minden egyes **képpel lefelé fordított** területigény lapkához számológatók meg, hogy hány, már irányítás alatt lévő város van az adott régióban (beleértve a vikingek által ellenőrzött városokat is). Ha a szám megegyezik vagy meghaladja a határértéket (ez a táblán és a jelzón is megtalálható), fordítsátok fel a területigény lapkát képpel felfelé. Ellenkező esetben hagyjátok lefelé fordítva.

Minden **felfordított** területigény lapka esetében, akár a táblán, akár egy játékos előtt van, ellenőrizzétek, hogy jelenleg ki irányítja a legtöbb várost az adott régióban. Az a játékos, akinek a legtöbb városa van a régióban, vegye el a területigény lapkát, és képpel felfelé helyezze azt maga elé.

Ha egy régióban két vagy több játékosnak van holtversenyben a legtöbb városa, a lapka ott marad, ahol jelenleg van.

*Tehát ha egy játékos elnyeri egy régió irányítását, csak akkor veszítheti el azt, ha egy másik játékos később **több** várost irányít ott, mint ő.*



KOLOSTOROK

Ha egy városnak van kolostora, akkor az 2 városnak számít a területigény lapkák felfordítása és a régiók irányítása szempontjából is.

VIKINGEK ÉS A DÁN HERCEGNŐ

Ha egy játékos már házasságot kötött a dán hercegnővel, és a **katonai támogatást** választotta, akkor a vikingek által ellenőrzött városok az adott játékos alá tartoznak.

Egyébként, ha a vikingek birtokolják a legtöbb várost egy régióban, hagyjátok a területigény lapkát a táblán, vagy tegyék vissza azt a táblára, ha már egy játékosnál volt.

A JÁTÉK VÉGE

Ha a fenntartási szakasz végén nem maradt már több házasság kártya, a játéknak vége, és a végső pontozás következik.

PONTOZÁS



A **legtöbb** érmével rendelkező játékos 1 pontot kap.
Ha több játékosnak is egyenlően a legtöbb érméje van, akkor senki sem kap pontot.



Az "Aktív város" jelölővel rendelkező játékos 1 pontot kap.



Minden megszerzett hírnév 1 pontot ér.



Minden, a játékos előtt lévő, felfordított területigény lapka a rajta feltüntetett pontszámot adja.

A táblán maradt minden egyes felfordított területigény lapkáért az összes játékos, aki az adott régióban a legtöbb várossal áll holtversenyben, a jelzõn feltüntetett pontok felét kapja, lefelé kerekítve.

Ha a dán hercegnõ kártya előtted van, és a katonai támogatás oldala látható, a vikingek által ellenõrzött városok is úgy számítanak, mintha te irányítanád õket.

A még mindig képpel lefelé lévő területigény lapkák nem adnak pontot.



Az alábbi táblázat szerint kaptok pontokat, attól függően, hogy hány **különböző** régióban van legalább 1 város az ellenőrzésük alatt.

*Ha a dán hercegnõ kártya a **Kereskedelmi kapcsolat** oldalával felfelé van előtted, a vikingek által ellenõrzött városok is úgy számítanak, mintha te irányítanád õket.*

RÉGIÓK SZÁMA	1-2	3-4	5	6	7	8
PONTOK	0	1	3	5	7	10

A legtöbb pontot szerző játékos nyer.

Döntetlen esetén a legtöbb területigény lapkával rendelkező játékos a győztes.

Ha még mindig döntetlen, akkor az a játékos nyer, akinek a legtöbb házassági kártyája van.

Ha még ezután is fennáll a döntetlen, a holtversenyben álló játékosok osztoznak a győzelemben.



Tervező: Peer Sylvester

Játékfejlesztők: Filip Hartelius és Anthony Howgego

Illusztrátor: Deirdre de Barra

Grafikai tervező: James Hunter

Magyar változat:



ÖSSZEFOGLALÓ

FENNTARTÁSI SZAKASZ



HÁZASSÁGKÖTÉS

1. A **legmagasabb helyen álló** elveszi a házasság kártyát és visszalép a házasság sáv kiindulási mezőjére.
2. A **többi játékos** megkapja a házasság sávon feltüntetett előnyt.



CSATA

1. **Ha a csatatéren maradt viking:** A legkevesebb jelzővel rendelkező elveszít egy várost. (A legtöbb jelzővel rendelkező játékos választhatja ki.)
2. A csatatéren lévő összes viking visszakerül a készletbe.
3. **Akinek a legtöbb jelzője van,** kap 1 hírnevet, majd minden hírnévért kap 1 pontot, és az összes jelzőjét visszateszi a készletbe. *(Döntetlen esetén ez a lépés kimarad.)*
4. **A 3. lépés után akiknek a legtöbb jelzője van,** 1-1 pontot kap és visszatesz 1-1 jelzőt a készletbe.



TEMPLOM

1. **Legtöbb korong a templomon:** egy kolostort épít, elveszi az „Aktív város” jelölőt, és visszaveszi az összes korongját. *(Döntetlen esetén ez a lépés kimarad.)*
2. **Legtöbb korong a templomon az 1. lépés után:** 1 pontot kapnak, majd vegyék vissza 1 korongjukat.
3. **Legalább 4 korong:** Kolostort épít és visszaveszi az összes korongját.



TERÜLETIGÉNYEK

1. **Minden lefordított lapkát fordítsatok fel,** ha az irányított városok száma legalább annyi, mint a régió határértéke.
2. **Minden felfordított lapkát az kapja meg,** akinek a legtöbb városa van a régióban. Döntetlen esetén a lapka ott marad, ahol jelenleg van.

Város **kolostorral** 2 városnak számít.

SZIMBÓLUMOK

IKON

MŰVELET



Vedd át az aktív város irányítását.



Kapsz 1 érmét.



Fizess 1 érmét. *(Ha nincs érméd, 2 pontot veszítesz.)*



Kapsz 1 hírnevet.



Adott számú pontot kapsz.



Tegyél 1 korongot a templomra.
2 érmékként plusz 1 korong.



Vegyél el 1 viking jelölőt a csataterről.
2 érmékként plusz 1 jelölő.



Lépj egyet feljebb a házassági sávon.
2 érmékként plusz 1 mező.
Nem lehet egy mezőn két korong. Ha a mező foglalt, lépj vissza az első üres mezőre.



5 érméért átveheted egy általad irányított várostól egy úttal elérhető város irányítását. *(Nem kötelező!)*



Viking irányítás jelölő eltávolítása.



Vedd át az irányítást bármelyik szabad város felett.



Vedd át az irányítást a megadott régióban lévő bármelyik szabad város felett.