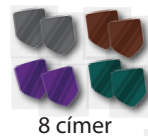




2-4 játékos részére
8 éves kortól

Meghalt a király – éljen a király! De kiben van meg mindaz, ami a királlyá váláshoz kell? Használd ki az udvar fontos tagjainak befolyását, intrikálj, és szerezd meg az egész ország és összes lakosa felett az uralmat! Az oldaladra állított alattvalók hasznosak lesznek a trónhoz vezető úton. De a riválisokkal folytatott összetűzések elkerülhetetlenek. Kiből lesz majd a birodalom új ura?

A JÁTÉK TARTOZÉKAI



8 címer



30 konfliktus-jelző



12 karakterkártya



32 épületkártya



32 alattvalókártya

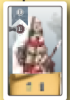


Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest, Ráday u 30 www.gemklub.hu

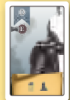
Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

16

Az D rangú karakterek az E rangú karakterektől (Grófnő és Lovag) lopnak



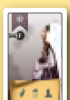
Kincstárnok
péNZ elvétele
épület vásárlása



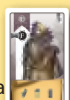
Lovag
péNZ elvétele
épület vásárlása



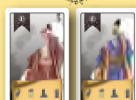
Az E rangú karakterek az F rangú karakterektől (Kereskedő) lopnak



Grófnő
konfliktus kezelése
+ péNZ elvétele
+ alattvaló toborzása



Diplomata
konfliktus kezelése
+ péNZ elvétele
+ épület vásárlása



Az F rangú karakterek nem lopnak senkitől



Kereskedő
konfliktus kezelése
+ péNZ elvétele
+ alattvaló toborzása
+ épület vásárlása

3. Akciók végrehajtása



A karakterkártyák lehetőséget adnak 1-4 akció végrehajtására. Mindig a megadott sorrendben, balról jobbra kell végrehajtani az akciókat, vagyis nem teheted meg, hogy először vásárolsz épületet, majd utána szerzel pénzt (azaz nem hajthatod végre előbb az Épület vásárlása, majd utána a Pénz elvétele akciót).

A lehetséges akciók a következők:



Konfliktus kezelése: tedd vissza az egyik konfliktusjelződet a készletbe.



Konfliktusjelző átadása: a C rangú karakterek átadhatják egy konfliktusjelzőjüket bármelyik ellenfelüknek.



Pénz elvétele: vedd el az egyik kártyapakli alól az összes pénzt. Nem nézheted át a paklikat hogy megtudd, hol van a legtöbb pénz (ami az alattvaló toborzása és az épület vásárlása akciók hatására kerül oda – lásd később).

Megjegyzés: ha az akció végrehajtásakor mind a négy pénz-pakli üres, akkor töltsétek fel a helyeket a húzópakliból 2 pénz értékben kártyákkal (amíg van elég lap a készletben). Amíg a készlet tart, addig fel is válthatjátok a pénzkártyákat, hogy ne kelljen túlfizetni semmit.



Alattvaló toborzása: szerezd meg egy alattvaló szolgálatait. Fizesd ki a szolgáltatás árát azzal, hogy a megfelelő mennyiségű pénzkártyát a kiválasztott alattvalókártya alá teszed (ha szükséges, akkor a már ott lévő pénzpakli tetejére, pénzermét ábrázoló oldalával felfelé). Ezután vedd el az alattvalókártyát. A megszerzett kártyát tedd a birtokodban lévő alattvalók sorának aljára. Mostantól ez az aktív alattvalód. Minden alattvalónak van egy képessége. Szakaszonként egyszer bármikor használhatod az aktív alattvalód képességét (kivételek: Kertész és Vároőr – lásd később).



Példa: a körödben bármikor (az akcióid előtt, után vagy közben) használhatod a Pénz elvétele akciót.

8

9

ÖSSZEFOGLALÁS

A játékot a legtöbb győzelmi pontot összegyűjtő játékos nyeri. Ennek érdekében okosan kell használni a négyféle akciót (konfliktusjelző átadása, pénz elvétele, alattvaló toborzása, épület vásárlása). A játékosok a karakterkártyák (a királyi udvar tagjai) egyszerre történő kijátszásával és sorrendben való kijátszásával (A-F) juthatnak akciókhoz. A legutolsóként toborzott alattvaló általában egy extra akcióra ad lehetőséget. Akinek az épületek és alattvalók legjobb kombinációját sikerül összeállítania, és a lehető legkevesebb konfliktusjelzője van a játék végén, jó eséllyel pályázik a győzelemre.

ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjétek össze a 32 épületkártyát, majd számoljatok le belőlük két nyolclapos paklit, és ezeket képpel felfelé tegyétek az asztal közepére. Az alattvalók paklijával járjatok el ugyanígy. A fennmaradó épületkártyákat és alattvalókártyákat a játék során pénzként fogjátok használni. Tegyetek mind a négy pakli mellé egy-egy 2 pénzérme értékű kártyát.



2

Épület vásárlása: szerezz meg egy épületet. Fizesd ki az épület árát a kiválasztott épületkártya alá teszed (ha szükséges, akkor a már ott lévő pénzpakli tetejére, pénzérmét ábrázoló oldalával felfelé). Ezután vedd el az épületkártyát. A megszerzett kártyát tedd a birtokodban lévő épületek sorának aljára. Az épületeknek nincs különleges képessége, de a játék végén az alattvalókkal kombinálva győzelmi pontokat érhetnek.

A megszerzett alattvaló- és épületkártyákat tartsd magad előtt két külön sorban. Az egyes sorok kártyái egy kicsit elcsúsztatva kerüljenek egymásra, hogy a kártyák felső része látható maradjon.

A játék eleji keveréstől függően egyes alattvalók és épületek kétszer is előkerülhetnek a játék során, míg mások csak egyszer vagy egyszer sem.

Megjegyzés: a kártyákon látható számok nem csak az adott alattvaló vagy épület árát mutatják, de a velük szerzhető lehetséges győzelmi pontok számát is.

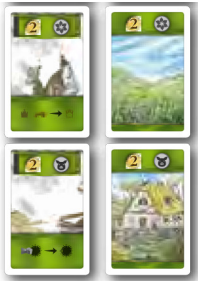


Az alattvalók és az épületek kombinációja

Azok az épületek, amelyekről nincs aki gondoskodjon, ugyanúgy kevés pontot érnek, mint azok az alattvalók, akiknek nincs hol lakniuk. Épp ezért a cél az alattvalók és épületek legjobb kombinációját megszerezni. Mindenképp jó, ha sikerül egyező színű alattvalókat és épületeket gyűjtenünk a játék végére. Még jobb, ha az alattvalónk az épülethez illő foglalkozással rendelkezik. Azt, hogy melyik alattvaló melyik épülethez illik, a kártyák tetején lévő szimbólumból lehet megállapítani.

10

Füvész (Gyógyfűves mező) – add át egy konfliktusjelződet egy másik játékosnak.



Gazda (Tanya) – hajts végre egy olyan akciót, amit elloptak tőled.

A kártyákon lévő szimbólumok magyarázata

	én		alattvalókártya
	bármely másik játékos		az asztal közepén lévő alattvalókártya-pakli
	konfliktusjelző		pénzérme
	konfliktus kezelése		pénz elvétele akció
	konfliktusjelző átadása		csere
	karakterkártya		ellopott akció
	épület vásárlása akció		az asztal közepén lévő felfordított kártyák
	épületkártya		kivédés
	az asztal közepén lévő épületkártya-pakli		választás
	alattvaló toborzása akció		

15

A karakterkártyák és akcióik

(az akciók magyarázatát lásd később)

Az A rangú karakterek a D rangú karakterektől (Kincstárnok, Lovag) lopnak

Lord Protector
épület vásárlása

Királynő
alattvaló toborzása

A B rangú karakterek a C rangú karakterektől (Udvaronc, Pap) lopnak

Herceg
konfliktus kezelése
+ alattvaló toborzása

Gróf
konfliktus kezelése
+ épület vásárlása

A C rangú karakterek az F rangú karakterektől (Kereskedő) lopnak

Udvaronc
konfliktusjelző átadása
+ pénz elvétele

Pap
konfliktusjelző átadása
+ pénz elvétele

7

Tengerész (Kikötő) – ha ellenfeleddel azonos rangú kártyát játszol ki, a választott akciót kétszer hajthatod végre.

Kovács (Kohó) – amikor épületet vásárolsz, azért 1 érmével kevesebbet kell fizetned.

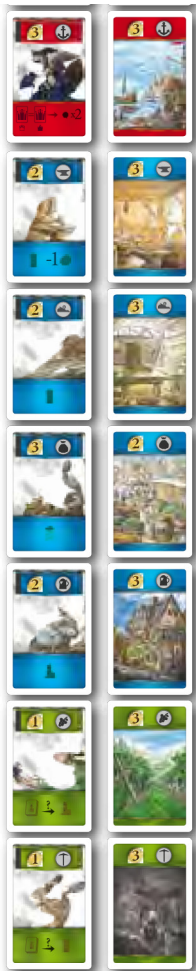
Ács (Ácsműhely) – hajts végre egy Épület vásárlása akciót.

Kofa (Piac) – hajts végre egy Pénz elvétele akciót.

Fogadós (Fogadó) – hajts végre egy Alattvaló toborzása akciót.

Borász (Szőlőskert) – válassz egy alattvalót az asztal közepén lévő paklik valamelyikéből, és fizess érte. Átnézheted a paklikat.

Bányász (Bánya) – válassz egy épületet az asztal közepén lévő paklik valamelyikéből, és fizess érte. Átnézheted a paklikat.



14

Ezen kívül minden játékos vegyen magához egy 2 és három 1 pénzérme értékű kártyát; minden játékos öt pénzérme kezdőtőkével indul a játék elején. A maradék pénzérme-kártyákat válogassátok szét érték szerint, és két kupacban tegyétek őket a már lent lévő kártyák mellé. Ezután minden játékos vegyen el egy konfliktusjelzőt és egy színből két címet. A maradék konfliktusjelzők készlete lesz a tartalék. Ezután keverjétek meg a 12 karakterkártyát, és képpel lefelé osszatok belőle három lapot minden játékosnak. Ezek lesznek a játékosok kezdőlapjai.

Háromszemélyes játék során három kártya nem kerül játékba. Ezekre ebben a fordulóban nem lesz szükség. Tegyétek félre őket anélkül, hogy megnéznék őket.

Kétszemélyes játék során minden fordulóból hat kártya marad ki. Ezeket a kimaradó lapokat tegyétek képpel lefelé az asztalra egy pakliba. A karakterkártyák kijátszása után fedjétek fel ennek a paklinak az egyik lapját (lásd később).

Minden forduló két szakaszra osztható; ez azt jelenti, hogy egy játékos egy fordulóban a kezében lévő három karakter közül kettőt használ – egyet az első, egyet a második szakaszban. Ezek után az összes karakterkártyát össze kell keverni. Az új fordulót megint mindenki három kártyával kezdi.

A JÁTÉK MENETE

Minden szakasz a következő fázisokból áll:

1. Karakterkártyák kijátszása (minden játékos egyszerre)
2. Konfliktusok feloldása (ha lehetséges; egyesével, a legmagasabb rangú karaktertől a legalacsonyabb rangúig)
3. Akciók végrehajtása (egyesével, a legmagasabb rangú karaktertől a legalacsonyabb rangúig)

Ezen kívül fordulónként egyszer minden játékosnak lehetősége van az éppen aktív alattvalója képességét használni (lásd az „Alattvalók és képességeik” leírást később).

3

Alacsonyabb rangú és magasabb rangú karakter közti konfliktus:

Ha (például) az egyik játékos kijátszott egy Lovagot (D rang), egy másik játékos pedig egy Diplomátát (E rang), a magasabb rangú karakter ellop egy akciót az alacsonyabb rangútól, amint a magasabb rangú karakter sorra kerül.

Ha az adott szakaszban a Lovag a legmagasabb rangú karakter, ő kerül legelőször sorra. Mielőtt végrehajtaná bármelyik akciót a karakterkártyájáról, ellop egy akciót a Diplomátától. Ennek jelzésként az egyik címerével lefedi a Diplomata kártyáján azt az akciót, amelyiket el akarja lopni.



Például ha a Pénz elvétele akciót választja, megjelöli a címerével, és azonnal végrehajtja ezt az akciót. A címer emlékeztetőül szolgál a Diplomata számára, hogy az adott akciót nem választhatja a körében.

A konfliktusban részt vevő alacsonyabb rangú karakter minden esetben kap egy konfliktusjelzőt. Általában egy alacsonyabb rangú karaktertől legfeljebb egy magasabb rangú karakter tud akciót lopni. Ez alól kivétel a Kereskedő (F rang): tőle a C és az E rangú karakterek is tudnak akciót lopni. Nem lohatnak azonban el tőle egy körben kettőnél több akciót, mivel az azonos rangú karakterek között már konfliktus van. Így ha két C rangú karakter kerül kijátszásra, ők elsőként az egymás közti konfliktus oldják fel, így a konfliktus nem éri el a Kereskedőt. Ebben az esetben az alacsonyabb rangú karakterektől nem loható már akció (lásd feljebb).

Amikor az alacsonyabb rangú karakter sorra kerül, az összes fennmaradó (címerrel le nem takart) akcióját végrehajthatja, egymás után.

6

Példa: a Bányán és a Bányászon ugyanaz a szimbólum látható, így tökéletes párt alkotnak.



Megjegyzés: egy tökéletes párt (mint pl. a Bánya és a Bányász) már nem lehet felbontani a Püspök és az Udvarhölgy alattvalókártyák képességével (lásd később).

A sárga kártyák a királyi udvarral kapcsolatos kártyákat jelzik; a piros szín a városi életre utal. Ezek általában több pontot érnek, mint a falvakat és a vidéki életet megjelenítő kék és zöld kártyák, amelyek viszont olcsóbbak.

Egy forduló két szakasz után ér véget. Az összes karaktert össze kell keverni, és minden játékos három új karakterkártyát kap.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha az asztal közepén lévő négy pakli valamelyike elfogy. Az adott szakaszt még végig kell játszani. A szakasz végén a játékosok összeszámolják a pontjaikat.

PONTOZÁS

Először válogassátok ki a tökéletes párpajtokat. Ezután nézzétek meg, hogy tudtok-e egyező színű párokat alakítani az alattvaló- és az épületkártyáitokból. A párokat a következők szerint pontozzátok:

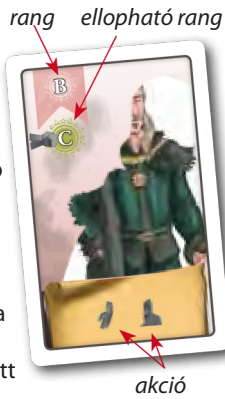
- a tökéletes párok mindkét kártyája után jár a rajtuk lévő teljes pontszám
 - az egyező színű párok után jár a magasabb pontértékű kártya pontszáma
 - a fennmaradó kártyák (épületek vagy alattvalók) darabja egy pontot ér
 - minden három pénz egy pontot ér
 - minden megmaradt konfliktusjelző mínusz két pontot ér.
- A játékot a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyeri.

11

1. Karakterkártyák kijátszása

A játékban 12 különböző karakterkártya van. Minden karakternek van egy rangja (A, B, C, D, E, F) és egy vagy több lehetséges akciója. Ezen kívül a karakterek (kivéve az F rangúak) el tudják lopni egyes alacsonyabb rangú karakterek akcióját. A magasabb rangú karakterek kevesebb akciólehetőséggel rendelkeznek, viszont előbb kerülnek sorra. Az A és B rangú karakterektől nem lehet lopni.

Minden szakasz elején minden játékos kiválasztja a kezében tartott karakterek egyikét, és képpel lefelé maga elé teszi. Miután minden játékos letett egy kártyát, egyszerre felfordítják őket.



Kétszemélyes játék során most fordítsátok fel a legfelső karakterkártyát a pakliból. Ennek csak a második fázisban (Konfliktusok feloldása) lesz szerepe.

2. Konfliktusok feloldása

A játékosok ellenőrzik a kijátszott karakterek közti konfliktusokat. Egy magasabb rangú karakter konfliktusba kerül egy alacsonyabb rangúval, de az azonos rangúak közt is lehet konfliktus. Elsőként az azonos rangú karakterek közti konfliktusokat kell feloldani. Ezután a fennmaradó, különböző rangú karakterek közti konfliktusokat kell ellenőrizni. Ha egy szakaszban a karakterek között nincs konfliktus, akkor a legmagasabb rangú karakter kezdheti az akciók végrehajtását.

Kétszemélyes játék során ellenőrizték a pakliból felfordított és a játékosok által kijátszott (azonos vagy alacsonyabb rangú) karakterkártyák közti konfliktusokat. Az érintett játékos kap egy konfliktusjelzőt. Ennél több nem történik. A pakliból felfordított karakterkártyának csak a konfliktusjelző kiosztása szempontjából van szerepe.

4

Példa: Marci 8 kártyát gyűjtött, ezek között van két tökéletes pár: a Szőlőskert és a Borász, valamint a Kert és a Kertész. Ezekért a párokért $3+1=4$ és $4+3=7$, összesen 11 pontot szerez. Ezen kívül Marcinak van két kék kártyája, a Fogadás és a Kohó; ezekért 3 pontot kap. Van egy sárga kártyája (Tömlőc) és egy piros kártyája (Tengerész) is; ezekért 1-1 pont jár. Így Marci összesen 16 pontot szerez. Mivel maradt négy pénze is, ezzel még 1 pontot szerez, a megmaradt három konfliktusjelzője miatt viszont elveszít 6 pontot. Így Marci végső pontszáma 11.

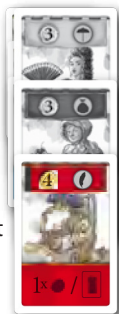


Játékváltozat: egy-egy parti időnként – különösen négy játékosal – nagyon hamar véget érhet. Ezért lehetőség van egymás után több partit játszani, és a partik végén lejegyezni a játékosok pontszámát. A legelső játszma előtt döntsétek el, hogy hány fordulót vagy hány pontig játszatok.

AZ ALATTVALÓK ÉS KÉPESSÉGEIK

Minden alattvalónak van egy különleges képessége. A megszerzett alattvalók sorának végén lévő, teljes egészében látható alattvaló az aktív alattvaló. Szakaszonként egyszer bármikor ingyen használhatod a körödben a képességét – kivéve a Kertészt és a Városort: ők csak egy szakasz elején használhatóak (a konfliktusok feloldása előtt vagy közben).

12



Megjegyzés: minden szakasz során csak egy alattvaló képességét használhatod. Ha a körödben új alattvalót toborzol, el kell döntened, hogy még egy utolsó alkalommal használod-e az előző aktív alattvaló képességét, vagy – miután kifizetted az árát – az új alattvaló képességét használod.

Kertész (Kert) – miután az összes karakter felfedésre került, cseréld ki a karakteredet egy másik játékos egy karakterére, mielőtt a konfliktusok feloldására sor kerülne.

Városőr (Városfal) – egy magasabb rangú karakterrel kialakult konfliktus során a magasabb rangú karakter kapja a konfliktusjelzőt. A Városőr nem tudja kivédeni a Fűvésztől kapott konfliktusjelzőket.

Börtönőr (Tömlöc) – vegyél el egy pénzermét a készletből minden nálad lévő konfliktusjelzőért (amíg van elegendő érme a készletben).

Udvarhölgy (Pavilon) – cseréld ki egy épületed egy másik játékos egy épületére, tekintet nélkül arra, hogy az épület ellenfeled sorában hol helyezkedik el.

Figyelem: ha egy játékos már kialakított egy tökéletes párt, annak a párnak az épületét nem veheted el.

Tudós (Egyetem) – vegyél el egy pénzermét a készletből minden nálad lévő épületért (amíg van elegendő érme a készletben).

Trubadúr (Taverna) – cseréld ki egy kártyádat az asztal közepén lévő felfordított kártyák egyikére. Kicsérélhetsz alattvalót épületre is, vagy fordítva.

13

Egyenlő rangú karakterek közti konfliktus:

Ha két játékos egyenlő rangú karaktert játszott ki, akkor a karakterek között konfliktus alakul ki. Ilyen esetben mindkét érintett játékos elvesz egy-egy konfliktusjelzőt a készletből. Ők már nem lohatnak a többi játékos által kijátszott alacsonyabb rangú karakterektől, valamint csak egy akciót hajthatnak végre karakterkártyájukról. Szabadon eldönthetik, melyik akciót szeretnék végrehajtani.

Példa: két kereskedő (F rang) került kijátszásra, így köztük konfliktus alakult ki. Mindkét kereskedőt kijátszó játékos kap egy konfliktusjelzőt, és a körében a négy lehetséges akcióból csak egyet hajthat végre.

Előfordulhat az is, hogy két azonos rangú, egymással konfliktusban lévő karaktertől egy magasabb rangú karakter ellop egy akciót. Mivel a magasabb rangú karakter előbb kerül sorra, mindkét alacsonyabb rangú karaktertől választ egy akciót, amit el akar lopni, és ezeket lefedi a karakterkártyákon egy-egy címerével. Ennek következményeképp ezeket az akciókat a karakterkártyák tulajdonosai már nem hajthatják végre körükben; csak a fennmaradó akciók egyikét hajthatják végre. Ebben az esetben ők összesen két-két konfliktusjelzőt kapnak – egyet a magasabb rangú karakterrel kialakult, egyet pedig az egyenlő rangú karakterrel kialakult konfliktus miatt.

Megjegyzés: a legnagyobb veszélyt a Kereskedő kijátszása rejti magában, mivel az F rangú karakter konfliktusba keveredhet egy másik F rangú, vagy akár egy magasabb, C vagy E rangú karakterrel is. Négyesemélyes játék során előfordulhat olyan szélsőséges eset, hogy valaki egyszerre három konfliktusjelzőt kap.

A forduló sorrendje egyenlő rangú karakterek között:

Egyenlő rangú karakterek közül előbb kerül sorra és hajthatja végre akcióját az, akinek kevesebb konfliktusjelzője van. Ha a játékosoknak ugyanannyi konfliktusjelzője van, akkor az kerül sorra előbb, akinek a kártyáján a szimbólum látható.

5