



VISCOUNTS OF THE WEST KINGDOM

GAME DESIGN – SHEM PHILLIPS & S J MACDONALD
ILLUSTRATION – MIHAJLO DIMITRIEVSKI
GRAPHIC DESIGN & LAYOUTS – SHEM PHILLIPS

COPYRIGHT 2020 GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

BEVEZETÉS


A Nyugati Királyság várgrófjai i.sz. 980 környékén játszódnak, amikor a király uralkodása a végéhez közeledik. A jólét helyett a békét választva, az egykori erőskezű királyunk a harci szekercék letételéért cserébe ellenségeinknek aranyat és földet ajánlott.


Azonban a béke törékeny. A szegénység terjedésével sokan elveszítették a királyba vetett hitüket, és függetlenedni szeretnének a koronától. A király ugyan az udvartartása támogatását élvezzi, a mi jövőnk azonban bizonytalanná vált. Várgrófként bölcsnek és határozottnak kell lennünk. A hűség köt minket, de egy esetleges hatalomváltás miatt elsődleges célunk elnyerni az emberek bizalmát.


A JÁTÉK CÉLJA


A Nyugati Királyság Várgrófaiban az lesz a győztes, aki a legtöbb győzelmiponttal (GyP) rendelkezik a játék végén. Pontokat épületek megépítésével, kódexek másolásával, kastélybeli munkával, továbbá okiratokkal szerezhettek. Egy maroknyi városlakóval kezdtek, de gyorsan tehetségesebb illetők után kell, hogy nézzetek, ha haladni szeretnétek a céljaitok elérésében. Minden fordulóban mutatkozzatok a kastély körüli vidéken, és próbáljátok meg növelni befolyásotokat a különböző társadalmi rétegek körében. A játék akkor ér véget, amikor a királyság teljesen elszegényedik, vagy kimondottan gazdag lesz. Esetleg mindkettő?

JÁTÉKELEMEK

 4 vesztegetés-jelölő


 4 erényjelölő

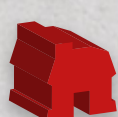
 40 ezüst

 80 munkás
(játékosonként 20)

 4 várgróf
(játékosonként 1)

 12 városháza
(játékosonként 3)

 12 kereskedőállomás
(játékosonként 3)

 12 műhely
(játékosonként 3)

JÁTÉKELEMEK

72 erőforrás 3típusban:



24 kalamáris



24 arany



24 kő



35 kódex

1 várkastély
*Az első játék előtt
nyomkodjátok ki a
játékelemeket a
kinyomókartonból,
majd állítsátok össze az
ábra szerint!*



1
kezdőjátékos
jelölő

4 játékos tábla



5 játéktáblarész



68 semleges városlakó-kártya (fekete sávval)



10 hős-kártya (barna sávval)



32 kezdeti váróslakó-kártyák (játékos színű sávval)



4 szerzetes-kártya



1 uralkodó-kártya



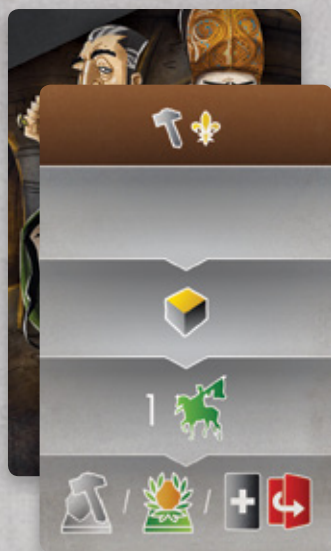
1 szegénység-kártya



1 gazdagság-kártya



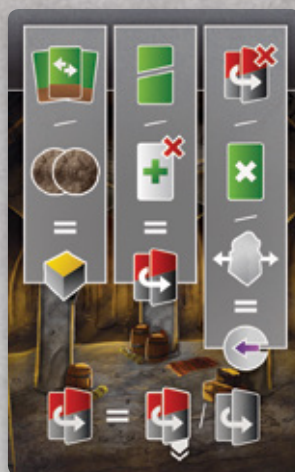
10 kezdő kártya



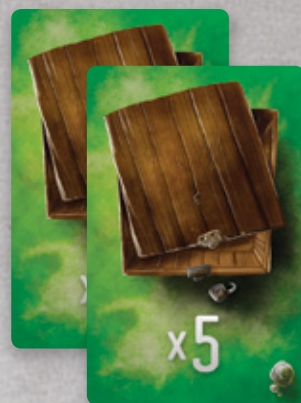
8 kezdő tervkártya
 (> š@š'ĉ'Ěoop)
 i ěu-ŕi ©Ěuĵi
 |, °ESα«ŕ



4 tervkártya
 i ěu-ŕi ©Ěuĵi
 |, °ESα«ŕ



3 tervkártya
 i ěu-ŕi ©Ěuĵi
 |, °ESα«ŕ



5 tervkártya
 i ěu-ŕi ©Ěuĵi
 |, °ESα«ŕ



30 adóslevél-kártya
 eleje = kifizetetlen
 hátulja = kifizetett
 (megfordított)



30 okirkártya
 eleje = megszerzett
 hátulja = jóváhagyott
 (megfordított)



5 tervkártya
 = 10 ezüst
 és 5 arany

Korlátlanul rendelkezésre állnak:
 adóslevelek,
 okiratok,
 kalamárisok,
 kövek, aranyak és
 ezüstök.
 Amennyiben
 bármelyik
 elfogyna,
 használjátok a
 többszöröző
 kártyát!

A játék előkészítésének lépései:

1. A játéktáblarészek belső élén látható, hogy melyik oldal milyen játékoszámhoz használatos. Játékoszámtól függően fordítsátok a táblarészeket a megfelelő oldallal felfelé! A táblarészeket véletlenszerűen (keverés után) illesszétek egymáshoz úgy, hogy a belső élek egy kört alkossanak. *(a piros mezőben lévő számokat hagyjátok figyelmen kívül)*
2. Helyezzétek a várkastélyt az összeillesztett mező közepére úgy, hogy az bepattanjon a helyére. A várkastély tájolása véletlenszerű legyen!
3. Keverjétek meg a semleges városlakó-kártyákat, majd osszátok szét őket nagyjából 5 egyforma méretű pakliba! Helyeztetek 1-1 paklit képpel felfelé a játéktábla öt megfelelő mezőjére!
4. Gyűjtsétek össze az 5 szürke hátuljú kódexet, és helyezzétek őket képpel lefelé külön-külön! Keverjétek össze az összes fekete hátuljú kódexet, és minden kupacra tegyetek 6-6 fekete hátuljú kódexet képpel lefelé. Így most minden kupac 7-7 kódexből áll! Fordítsátok meg a kódexkupacokat, ezáltal a szürke hátuljú kerül legfölülre képpel felfelé, és helyezzétek őket a játéktábla megfelelő mezőire!



Megjegyzés: Bár mind a városlakó-kártyák, mind a kódexek képpel felfelé foglalnak helyet a játéktáblán, tilos átnézni azokat!



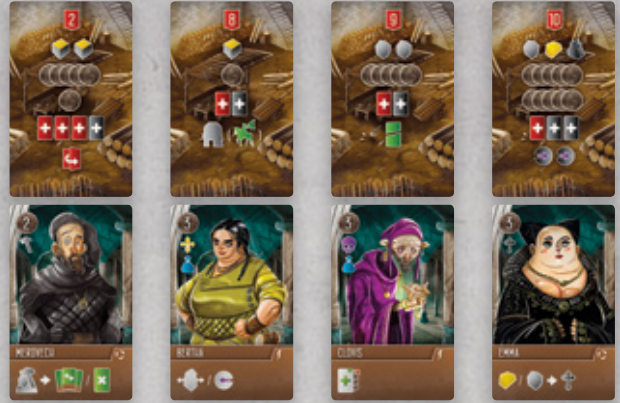
5. Helyezzétek az összes ezüstöt, aranyat, kalamárist, követ és a többszörözőkártyákat közös készletként a játéktábla mellé! Ugyancsak tegyétek ide a 4 szerzetes-kártyát és az uralkodó-kártyát is.

6. Minden játékos vegyen magához egy játékosablát (az itt látható oldalával felfelé). A választott színben a következő játékelemekre lesz szükségetek:



7. Az kezd, aki utoljára járt a várkastélyban. Magához veszi a kezdőjátékos jelölőt és magánál is tartja a játék végéig!

8. Keverjétek meg a kezdő kártyákat, és rakjatok ki közülük egy sorba a játékosok számánál 1-gyel többet. Majd keverjétek meg a hő s-kártyákat is, és rakjatok egyet-egyét minden kezdő kártya alá, ezzel párokat alkotva. (1 kezdő kártya 1 hős-kártyával). Jobbra látható egy három fő s példa.



9. Fordított sorrendben, azaz a kezdő játékostól jobbra ülő játékoskal kezdve, az óramutató járásával ellentétes irányba haladva válassz egy kártyapárt magadnak, és hajtsd végre a következő lépéseket:

- Helyezd a várgrófordat a választott kezdő kártya tetején látható számú mezőre a játéktáblán (*piros pajzs*).
- Vedd magadhoz a kártyán látható összes erőforrást, ezüstöt, adóslevelet és okiratot.
- Végezd el a kezdő kártya alján látható további műveleteket (*pl. okiratok megfordítása, erényszint növelése stb*).

Megjegyzés: a 3-as, 5-ös és 6-os kezdő kártya hatásai bármelyik játéktáblarészen érvényesíthetők. A 8-as kezdő kártya csak ugyanazon a mezőn használható, ahol a várgróford is áll. A 9-es kezdő kártya lehetővé teszi, hogy bármelyik kártyádat elpusztítsd még a keverés előtt.

- Fordítsd meg a kezdő kártyádat, és helyezd segédkártyaként a játékos táblád bal felső részéhez.
- A 8 kezdő városlakó-kártyádat kiegészülve a hős-kártyáddal és minden olyan semleges városlakó-kártyával, melyeket esetleg az előkészületek során szereztél, keverd meg, és alkoss belőlük egy képpel lefelé fordított húzó paklit a játékos táblád bal alsó oldalán. Ezután húzz a a húzó pakli tetejéről 3 lapot, amit megnézhetsz.

10. Helyeztetek a játékoszámnak megfelelő mennyiségű adósságkártyát (*kifizetetlen oldallal felfelé*) a szegénység-kártyára (*darabszámot lásd a szegénység-kártyán!*), majd a maradékot a szegénység-kártya alá! Helyeztetek a játékoszámnak megfelelő mennyiségű okiratkártyát (*megszerzett oldallal felfelé*) a gazdagság-kártyára-kártyára (*darabszámot lásd a gazdagság-kártyán!*), majd a maradékot a gazdagság-kártya alá!



Figyelem! az adóslevelek és okiratkártyák száma nem mindig egyezik meg az adott játékoszámmal.

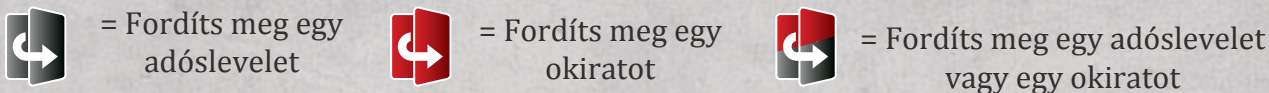
ADÓSSÁGOK ÉS OKIRATOK

Mielőtt részleteznénk a játékmenetet, megkönnyítheti az értelmezést, ha előbb az adóslevelekről és az okiratokról ejtünk néhány szót. Ahogy az előkészületek során is említettük, az adóslevelek a szegénység-kártyára, illetve az alá kerülnek, az okiratkártyák pedig a gazdagság-kártyára, illetve az alá. A játék során a játékosok adósságokba verik magukat, illetve okiratokat szereznek majd. Ezeket mindig felülről kell elvenni, azaz a szegénység-, illetve gazdagság-kártya feletti pakli tetejéről.

A játék végének közeledtét jelzi, ha a szegénység- vagy gazdagság-kártya felfedésre kerül. Ilyenkor fordítsátok meg azt, és helyezétek az alattuk lévő kártyalapok mellé, hogy ha szükség van további adóslevél vagy okirat-kártya húzására, megtehető legyen. Mivel az adóslevél és okiratok száma nem korlátozott, így abban a ritka esetben, ha mégis elfogy a készlet, használjátok a többszöröző kártyát.



A játék folyamán a játékosoknak lehetőségük lesz adóslevelek és okiratok megfordítására:






A játék végén a kifizetetlen adóslevelek mindegyike 2 GyP veszteséget jelent. Amikor egy adóslevelet rendezel (*kifizetetlenről kifizetettre fordítod át*) kapsz 1 tetszőleges erőforrást. A játék végén minden megszerzett okirat 1, jóváhagyott okirat (*azaz megfordított*) 3 GyP-t ér!

Amikor a szegénység- vagy gazdagság-kártya felfedésre kerül, az ellentétes típusból a legtöbb kártyát megfordító játékosok további pontokhoz jutnak a játék végén. Emiatt egyfajta mérleg-hinta-hatás jön létre, azaz ahogy pl. az adóslevél-pakli fogy, figyelnetek kell arra, hogy a legtöbb okiratot megfordító játékos még több győzelmi pontot kap majd a szegénység-kártya miatt. Emiatt a többiek vélhetően arra törekszenek, hogy több okiratot szerezzenek, ennek hatására pedig elképzelhető, hogy végül a gazdagság-kártya előbb kerül felfedésre. Részletesebben lásd a **Pontozás** résznél.

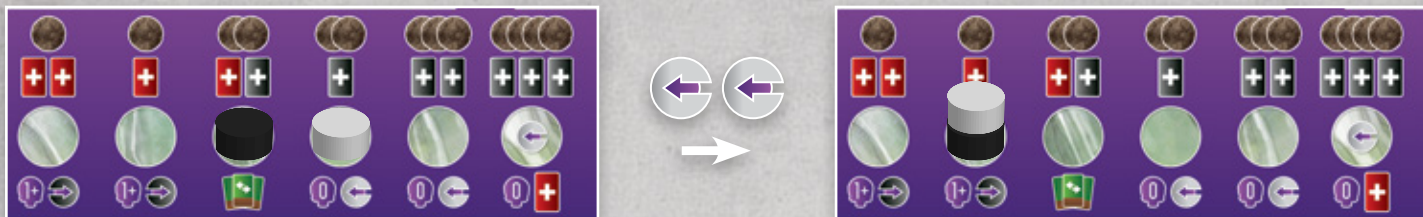
ERÉNY, VESZTEGETÉS ÉS BŰNÖZŐK

A másik fontos dolog az erény és vesztegetés hatásának megértése. Mindkét szint növekedni fog a különböző akciókkal és hatásokkal. Fontos szempont, hogy az erény-, illetve vesztegetés-szintnövekedésével lehet a leginkább adóslevélhez és okirathoz jutni.



Minden alkalommal, amikor a  vesztegetés-szinted növekszik, mozgasd a jelölőt a játékosabládon 1 mezővel jobbra. Hasonlóan mindig, mikor  az erényszint növekszik, mozgasd a jelölőt a játékosabládon 1 mezővel balra. Amikor a  jelölőt nem lehet tovább mozgatni jobbra vagy balra, mert már nincs több mező, a további mozgásokat figyelmen kívül kell hagyni. Ha egyidőben mindkét szint növekszik, úgy először a vesztegetésjelzőt kell mozgatni.

Onnantól, hogy a vesztegetés- és erényjelölőd összeütközik, azaz ugyanazon mezőn tartózkodnak, együtt mozognak tovább.



Példa: a játékos erényszintje 2-vel növekszik. Az első szintnövekedéssel az erényszintjelölője a vesztegetés-jelölőjére lép, így a második szintnövekedésnél már mindkét jelölő együtt mozog 1 mezőt balra.



A vesztegetés-, illetve az erényjelölő ütközésének végrehajtását a későbbiekben részletezzük, az itt leírtak egyelőre elegendőek ahhoz, hogy első olvasatra a következő oldal könnyebben értelmezhető legyen.



A bűnözők sokszínű, univerzális karakterek. Az elsődleges akció végrehajtása során vegyétek figyelembe, hogy minden bűnöző-ikon egy bármilyen más ikonként használható. Más célra azonban a bűnöző ikon nem használható fel! (pl. kódexek pontozásánál sem).

Felbérlet, az elbocsájtás és a mozgatás költsége (ezüstben).



Az első felbérlet, valamint az elbocsájtás hatása

Foglalkozás
A lap képessége

A képesség aktiválásának ideje

Az ikonok ismertetése az utolsó oldalon.

➔ A nyíl bal oldalán mindig a költség vagy valamilyen esemény, a jobb oldalán pedig a jutalom vagy valamilyen hatás található. Ez az Utazó pl. lehetővé teszi, hogy minden kereskedő ikonpárt egy szerzetes-ikonként használj fel mindaddig, amíg ez a lap a játékos táblán van.

Utazó

Az Utazó kártya segítségével a játékosok a városok közötti utazást simitják le. A kártya használatakor a játékosok a városok közötti utazást simitják le, és a városok közötti utazást simitják le.

Az Utazó kártya segítségével a játékosok a városok közötti utazást simitják le. A kártya használatakor a játékosok a városok közötti utazást simitják le, és a városok közötti utazást simitják le.

1. Kártyahasználat

3. Elsődleges akciók

5. Az ütközés végrehajtása






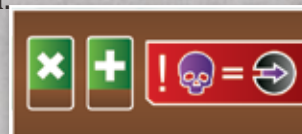
2. Mozgás

4. Toborzás


6. Kártyahúzás

1. fázis: Kártyahasználat

Amikor sorra kerülés, ebben a fázisban a városlakók mozgó sorát fogod kezelni. Ezek a kártyák a négy elsődleges akcióhoz hasonlatos ikonokat biztosítják számodra. Amikor egy kártya a sor elejére kerül, meghatározza a várgrófnak mozgását erre a körre. Minden kártya azonnali , folyamatos , távozó  hatással bír.



Ebben a fázisban a következő lépéseket kell végrehajtani:

- i) *A játékosabládon jelenleg lévő városlakó-kártyákat 1 mezővel jobbra kell csúsztatni. Ha ennek következtében a játékosábla jobb oldalán távozik egy kártyalap, azt helyezd képpel felfelé a játékosábla jobb oldalán lévő dobó-paklid tetejére. Amennyiben ennek a kártyának távozó hatása van, azt most kell végrehajtanod (kártya alsó része). A jobbra látható Segéd számodra ingyenes felbérrelést és 1 erényszint-növekedést biztosít, amikor távozik a játékosabláról.*
- ii) *A kézben tartott kártyáidból helyezz 1 városlakó-kártyát a játékosábla bal szélső mezőjére! Amennyiben ez egy bűnöző , minden, a játékosabládon látható bűnöző-ikonod után 1-gyel növekszik a vesztegetés-szinted. Amennyiben a kártyának azonnali hatása van, azt is most kell végrehajtanod. Például a jobbra látható antagonistá azonnal növeli 2-vel az őt kijátszó játékos vesztegetés-szintjét, továbbá minden, a játékosablán látható további bűnöző-ikon után 1-gyel. Emellett pedig a kártya azonnali hatása miatt a játékos kap 1 adóslevél-kártyát is.*

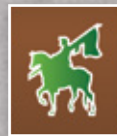


Lehetséges, hogy csupán 3 kártyával rendelkezel, azonban 3 kártyánál kevesebbel nem rendelkezhetsz. Ha a körödben csupán 3 kártyalapod van, azaz már nincs húzó paklid, és a játékosábla jobb oldali mezőjéről távozik 1 kártyalap, a dobópaklit meg kell keverni és új húzó paklit képezni belőle.

Amennyiben a játékosnak köre elején egy kártya sincs a kezében, a húzó pakli felső kártyáját kell vakon kijátszania, azaz előre nem nézheti meg, hogy mi az a kártya.

2. fázis: Mozgás

Ebben a fázisban a várgrófordat fogod mozgatni a játéktáblán az óramutató járásával megegyező irányba haladva. A távolságot a kijátszott aktuális kártyád bal felső sarkában látható ezüst-költséggel azonos. Sohasem léphetsz a meghatározott mozgáspontnál kevesebbet, de többet igen: minden egyes mező 1 ezüstbe kerül.



Amennyiben a várgróford egy másik játékos várgrófjával találkozna (egyazon mezőn állnak a mozgása végén), a másik játékos azonnal átrendezheti a saját játékos táblán lévő városlakó-kártyáit. Erre figyelmeztet a játékos táblán szereplő ikon is.

A mozgás során követned kell a nyilakat, amikor elhagysz egy mezőt. Sohasem lehet visszafelé mozogni, arra azonban van lehetőség, hogy menetirányban teljes kört megtéve ugyanarra a mezőre érkezz vissza, ahonnan elindultál - jó sok ezüstért.

A jobb oldali példában a piros játékos várgrófja a tábla szélén lévő útvonalon az **1-es mezőre**, vagy a várkastély melletti útvonalon a **2-es mezőre** mozoghat. Az **1-es mezőről** kizárólag a **3-as mezőre** mozoghat! A **2-es mezőről** azonban vagy felfelé az **1-es**, vagy a várkastély mellett folytatva a **4-es mezőre** mozoghat.



Mivel az Apát kijátszásával a piros játékos **2-t** kell, hogy mozogjon, vagy a szomszédos táblarész két bal oldali mezőjének valamelyikére léphet (**3-as** vagy **4-es** jelölésű), vagy a várkastély melletti útvonalon haladva (**2-es** jelölésű) a játéktábla külső útvonalára tér vissza (**1-es** jelölésű), ezzel gyakorlatilag mindössze 1 mező távolságra mozogva a kiindulási mezőjétől.



3. fázis: Elsődleges akció

Ebben a fázisban a 4 lehetséges akció egyikét fogod végrehajtani. Az akciótól függetlenül a játékosabládon látható ikonokat fogod használni *(a dobó pakliban lévőket tehát nem)*, ehhez erőforrásokat költesz, vagy elbocsájtott városlakók ikonjait használod a választott akció végrehajtásához.



A 4 elsődleges akció:



Kereskedés



Építkezés



Munkás
lehelyezése



Kódex másolása





Az elsődleges akció részeként **elbocsájtathatod a vágrófoddal szomszédos városlakó-kártyát, hogy megszerezd a rajta ábrázolt ikonokat**. Erre akkor van módod, ha a városlakó-kártyán lévő ikon megegyezik a választott

elsődleges akció ikonjával *(emlékeztetőképpen: a bűnözők bármit helyettesíthetnek)*. A városlakó elbocsájtási költsége a kártyalap bal felső sarkában található ezüst értéke. Körönként csak 1 városlakó-kártyát bocsájtasz el kifizetve a költségét. A kártyalap pedig végleg kikerül a játékból, miközben erre az egy akcióra megkapod a kártyalap bal felső részén lévő ikonokat és a jobb felső részén lévő azonnali hatásokat. Az elbocsájtott városlakó-kártya alján ábrázolt képességeknek elbocsájtáskor nincs szerepük.

Például ennek a jobbra lévő Favágónak az elbocsájtása 2 ezüstbe kerül, és azonnal 1-gyel növeli az erényszintet. Az öt elbocsájtó játékos kap 1 építész ikont az elsődleges akciójához.





Kereskedni csak a játéktábla szélén húzódó útvonalakon lehet. Az akció végrehajtásához a játékosabládon látható kereskedő  valamint bűnöző  ikonokat veheted figyelembe. 1-1 ezüst elköltésével ezüstönként 1 extra kereskedő-ikonhoz juthatsz, valamint az elbocsájtás költségének megfizetésével a várgróffoddal szomszédos városlakót is elbocsájtathatod.

A lehetőségeidet a várgrófod elhelyezkedése határozza meg. Minden külső útvonalon elhelyezkedő mezőhöz tartozik egy cserelhetőség. Bármennyiszer élhetsz az adott cserelhetőséggel, amíg ezt megengedheted magadnak.

Az alábbi cserelhetőségek fordulnak elő:



Minden kereskedő-ikonod után kapsz 1 ezüstöt. Vedd figyelembe, hogy az ezüstért vásárolt kereskedő-ikonoknak ennél a cserelhetőségnél nincs értelme (*hiszen ugyanannyit kapsz, mint amennyit befizetsz*). A városlakó elbocsájtásának költségét azonban érdemes kifizetni további kereskedő-ikonok, illetve a kártya jobb felső sarkában látható elbocsájtási képességek megszerzése érdekében.



Minden 2 kereskedő-ikon után vagy 1 kalamárist, vagy 1 aranyat, vagy 1 követ kapsz. Egyedüli kereskedő-ikon nem kap semmit.



Minden 3 kereskedő-ikon után elpusztíthatsz 1 városlakó-kártyát a kezedből vagy a dobópakli tetejéről, miáltal hatékonyabbá teheted a paklidat. Minden elpusztított kártya végleg kikerül a játékból. Ez az akció nem kötelező jellegű! A kártya elpusztításakor visszakapod a bal felső sarkában meghatározott ezüst értéket.

Természetesen a dobó pakli tetején lévő lapot elpusztítása előtt nem nézheted meg!





Minden 4 kereskedő-ikonod után fordíts meg 1 adólevelet vagy 1 okiratot. Ha több kártyát is megfordíthatsz, minden megfordításnál választhatsz, milyen kártyát fordítasz meg.


A jobb oldali példában a piros játékos aranyat szerezhet a kereskedés akcióval. Először összeszámolja a játékosabláján látható kereskedő-ikonjait, ami 4 db. Úgy dönt, hogy elkölt még 2 ezüstöt, így összesen már 6 kereskedő-ikonja van, amiért 3 aranyat kap.

A Kereskedő városlakó-kártya folyamatosan használható képessége miatt pedig 1 ezüstöt is kap ebben az akcióban.





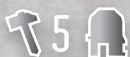
Építkezni csak a játéktábla szélén húzódó útvonalak mentén lehet. Az akció végrehajtásához a játékosabládon látható építő , valamint bűnöző  ikonokat veheted figyelembe. 1-1 kő elköltésével kövencént 1 extra építő-ikonhoz juthatsz, valamint az elbocsájtás költségének megfizetésével a várgróffal szomszédos városlakót is elbocsájtathod.

Az építkezéshez legalább egy elérhető (üres) építési teleknek  lennie kell a várgróffod jelenlegi tartózkodási helyén. Minden játéktáblarészen egy folyó választja el egymástól a különböző építési telkeket, így a táblarész bal oldali telkei csak az ott lévő várgróffal érhetők el, a jobb oldaliak pedig nem.

Ha van elérhető építési telek, eldöntheted, hogy melyik épületedet építed meg. A játékosabládon lévő 9 épület bármelyikét választhatod. Az építés költségeit a játékosabládon az épület felett találod. Amennyiben az összes épületet megépítetted, a továbbiakban ez az akció választható.



A műhely megépítéséhez 3 építő-ikonra van szükség.



A kereskedőállomás megépítéséhez 5 építő-ikonra van szükség.



A városháza megépítéséhez 5 építő-ikonra van szükség.



A játék végeztével a megépített épületekért győzelmi pontok járnak a játékosábla tetején látható mennyiségben. Minél többet építesz egy adott típusból, annál több pont üti a markodat. *Például az 1, 2 vagy 3 kereskedőállomás megépítésekor 4, 9, 15 GyP jár.*

Miután eldöntötted, melyik épületet építed meg, rendezni kell annak költségét a korábban ismertetett módon. Ezt követően helyezd át a játékosábládról a kiválasztott épületet a játéktáblarész építési telkére, és azonnal vedd át/hajtsd végre az építési telken látható jutalmat. Emellett pedig, ha az újonnan megépített épület összeköttetésben áll egy korábban megépített épülettel, az összeköttetés két végén álló épületek tulajdonosai megkapják az összeköttetésben szereplő hatást. Amennyiben az összeköttetés mindkét végén saját épület áll, a hatás csak egyszer érvényesül.



A jobb oldali példában a piros játékos az egyik műhelyét építi meg, amihez 3 építő-ikonra van szüksége. Mivel 1 sem látható a játékosabláján, úgy dönt, hogy elbocsájtja 1 ezüstért a kőművest, miáltal egy építő-ikonhoz jut. Elkölt 2 követ, így már megvan a szükséges 3 építő-ikon.



Először is a kőműves elbocsájtása miatt azonnal végre kell hajtani az átrendezést a játékosablára letett kártyái között, feltéve, ha használni szeretné ezt a hatást. Ezt követően választ építési telket, ami ebben az esetben nem nehéz, mivel csak egy szabad telek van - a többi a folyó túloldalán található. Az épület lehelyezésekor kap 1 kalamárist az építési telekről. Valamint, mivel összeköttetést alakított ki egy másik épülettel, a kék játékos kereskedőállomásával, a piros és a kék játékos is 2-2 ezüstöt kap a közös készletből.



Minden épület, ami a játékosabláról átkerül a játéktáblára, egy-egy állandó képességet fed fel, ami a játék további részében rendelkezésedre áll. Ezeknek a képességeknek mindig abban a fázisban van jelentőségük (mozgás, toborzás stb.), amely fölött szerepelnek.

Például az első kereskedőállomás megépítésével lehetőség van a várgrófnodát egy mezővel távolabb mozgatni pluszköltségek nélkül. A második kereskedőállomás megépítésével minden városlakó elbocsájtása csupán csak 1 ezüstbe kerül. A harmadik kereskedőállomás 1 állandó akció-ikont biztosít (2 kereskedő-ikon), ahogyan a három városháza mindegyike is (1-1 ikon). Az első műhely megépítése soron kívüli kártya-eldobás lehetőséget ad minden alkalommal, amikor városlakót bérelsz fel, függetlenül annak módjától. A második műhely 1 erényszint-növekedést biztosít, feltéve ha nincs bűnöző a játékosabládon (részletesebben később). A harmadik műhely megépítése 1-gyel növeli a kézben tartható kártyák számát.



Munkást lehelyezni csak a várkastély mellet húzódó (belső) útvonalakon lehet. Az akció végrehajtásához a játékoslábadon látható nemes , valamint bűnöző  ikonokat veheted figyelembe. 1-1 arany elköltésével aranyanként 1 extra nemes-ikonhoz juthatsz, valamint az elbocsájtás költségének megfizetésével a várgróffoddal szomszédos városlakót is elbocsájtathatod.

Amikor munkást helyezel le, 1, 3, 5 vagy 8 nemes-ikkonnal 1, 2, 3 vagy 4 munkást helyezhetsz le. A játékoslábad bal felső sarkában találsz egy sűgőt ezzel kapcsolatban. Amikor az első dleges akciód során munkást helyezel le, mindig a várkastély első szintjére, a várgróffoddal szomszédos folyosóra kell helyezned. Ehhez az akcióhoz legalább egy felhasználható munkásodnak lennie kell a készletedben.



A munkásaid lehelyezése után le kell ellenőrizned, hogy a várkastély első szintjének adott folyosóján van-e legalább 3 munkásod. Ha igen, a következőket kell tenned:

- Mozdasd egyik munkásod egy szinttel feljebb ugyanazon szektorban..
- Azonnal hajtsd végre a második szinten a folyosón feltüntetett hatást.
- Mozdasd a kiindulási folyosóról a másik kettő munkásodat: egy szektorral jobbra az egyiket és egy szektorral balra a másikat, ahogy az ábrán is látod.



A fenti példában egy piros játékos halványan színezett munkásai a várkastély alsó szintjének adott szektorába (folyosó) kerültek lehelyezésre. A nyilak, illetve a telt színű figurák azt jelzik, hogy hogyan zajlik a mozgás. Vegyük észre, hogy a piros játékos egy azonnali hatást is végre fog hajtani, ami vagy egy ingyenes felbérése, vagy egy kártyalap elpusztítása közben levő lapok közül vagy láthatatlanban a dobó pakli tetejéről.

A várkastélyban történt mozgások után ismét le kell ellenőrizned, hogy legalább 3 munkásod van-e a várkastély egy másik folyosóján, mivel a munkások mozgása miatt ez többször is megtörténhet. Minden alkalommal a fent részletezett módon kell a mozgásokat elvégezni.

Amennyiben egynél több, legalább 3 munkásodat tartalmazó folyosó is van, tetszőleges sorrendben hajthatod végre a folyosón belüli mozgásokat, figyelve arra, hogy a második szintre fellépő munkás kiváltotta hatást azonnal végre kell hajtani.

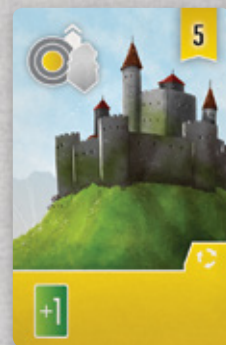
Az első szint ellenőrzése után a második szintet is le kell ellenőrizni. Ha ezen a szinten is van olyan folyosó, ahol legalább 3 munkásod van, akkor egynek azonnal fel kell mennie a harmadik szintre, ahol azonnal kap egy tetszőleges erőforrást. A második szinten azonban nem mozog a két ott maradt munkás jobbra és balra, ezáltal gyors feljutási útvonal jött létre, mivel két munkásod állandóan ugyanazon a folyosón tartózkodik.

Miután a várkastélyban a saját munkásaid leellenőrizted, azt is le kell ellenőrizned, hogy az első és második szinten van-e olyan folyosórész, ahol 3-nál több munkás van akár különböző játékosoktól. Ha van, el kell űzni annyi munkást, hogy bármely folyosórészen csak 3 munkás maradjon összesen. soron lévő játékosként te döntöd el, hogy mely munkásokat űzöd el, akár a sajátjaidat is választhatod.

Az elűzött munkások mindig a játékosok saját készletébe kerülnek vissza, és az érintett játékosok azonnal jutalmat kapnak. Ha az első szintről űzik el egy munkásodat, 2 ezüstöt kapsz. Ha a második szintről, 1-gyel nő az erényszinted és választhatsz egy tetszőleges erőforrást. A harmadik szintről nem lehet a munkást elűzni. A játéktáblán megtalálható a súgó (lásd jobbra), hogy a várkastély adott szintjén lévő munkás mennyi győzelmi pontot ér: minden munkás ugyanannyi GyP-t kap, ahányadik szinten áll.



Az **Uralkodó-kártya** azonnal ahhoz a játékoshoz kerül, aki elsőként helyez munkást a várkastély harmadik szintjére. Ezt a játékos a játékosablaja mellé kell, hogy helyezze. Amennyiben a játék folyamán egy másik játékosnak bármikor több munkása lenne a harmadik szinten, mint annak a játékosnak, akinél az Uralkodó-kártya van, akkor a több munkással rendelkező játékos vegye magához az Uralkodó-kártyát, és helyezze azt a játékosablaja mellé. Az Uralkodó-kártya aktuális birtokosa 1-gyel több kártyára egészítheti ki a kezében lévő kártyákat a 6. fázisban (*kártyahúzás*). Amennyiben az aktuális uralkodótól elveszik az Uralkodó-kártyát, nem kell kártyát eldobnia, hogy lecsökkenjen a kézben tartott kártyáinak száma, azonban legközelebb, mikor kártyát kell felhúznia, figyelembe kell vennie, hogy legfeljebb mennyi kártya lehet a kezében! Az játékos, aki a játék végén birtokolja az Uralkodó-kártyát, 5 GyP-t kap!



Megjegyzés: Előfordulhat, hogy egy másik játékos körében is összegyűlik 3 munkásod a várkastély valamelyik folyosóján (pl. építési összeköttetés vagy más azonnali hatás miatt). Ebben az esetben az aktív játékos végrehajtja a mozgásokat, az elűzéseket, majd rajtad a sor. Miután az összes cselekmény lezajlott a várkastélyban, az aktív játékos folytatja a körét.

A JÁTÉKOS KÖRE

Ebben a példában a piros játékos a nemes-akcióval munkást helyez a várkastélyba. A játékosabláján 5 nemes-ikonja van: 1 a Tolvaj, 1 a Felügyelő, 1 a városháza megépítése és 2 a Jótevője képességei miatt. Továbbá úgy dönt, hogy 3 aranyért vásárol még nemes-ikont, így összesen 8 nemes-ikonja lesz. A 8 ikonért 4 munkást kap, amit a várgróffjával szomszédos első szinten lévő folyosóra helyez.



Miután lehelyezte a 4 munkását, 5 munkása lett ezen a folyosón. 1 munkását eggyel feljebb, a második szintre mozgatja, emiatt azonnal kap 1 kalamárist és 1 követ. 1-1 munkását pedig az első szinten a két szomszédos folyosóra helyezi át. Ennek eredményeképpen a várkastély első szintjén a bal alsó folyosón 3 munkása gyűlik össze. Az egyik munkását itt is felküldi a második szintre, ahol ennek következtében 2-vel növekszik az erényszintje. Ahogy korábban is, most is 1-1 munkását az első szinten a két szomszédos folyosóra mozgatja. Ezzel megint 3 munkása lesz a várgróffjával szomszédos első szintű folyosón, így ismétlődik a korábbi folyamat: 1 munkás feljebb lép, ismét kap 1 kalamárist és 1 követ. Most, hogy az első szinten a mozgásokkal végezett, meg kell vizsgálnia a második szintet is.


A várkastély második szintjén a bal felső folyosón (kalamáris/kő jelölésűn) 4 munkása áll. 1 munkását felküldi a harmadik szintre, és választ magának egy tetszőleges erőforrást. Ezt követően, mivel továbbra is 3 munkása áll egy második szinten lévő folyosón, egy újabb munkását mozgatja a harmadik szintre, amivel egy újabb tetszőlegesen választott erőforráshoz jut. Ráadásul ezzel neki lesz a legtöbb munkása a várkastély harmadik szintjén, így magához veszi a kék játékostól az Uralkodó-kártyát is.

Most, hogy végzett az összes mozgással, le kell ellenőrizni, hogy bármelyik folyosón van-e 3-nál több munkás összesen. Mivel a várkastély első szintjén a jobb felső folyosón 5 munkás is áll, a piros játékos úgy dönt, hogy elűzi a 2 kék munkást. Ezek visszakerülnek a kék játékos készletébe, aki munkásonként 2-2 ezüstöt kap a közös készletből. Végezetül a piros játékos végrehajtja a Felügyelő városlakó-kártyájának a képességét, és az egyik kézben tartott kártyalapot a dobó pakli tetejére dobja.





Kódexet másolni csak a várkastély mellett húzódó útvonalakon lehet. Az akció végrehajtásához a játékosabládon látható szerzetes , valamint bűnöző  ikonokat veheted figyelembe. 1-1 kalamáris elkötésével kalamárisonként 1 extra szerzetes-ikonhoz juthatsz, valamint az elbocsájtás költségének megfizetésével a várgróffoddal szomszédos városlakót is elbocsájtathatod.

Kódex másolásához meghatározott mennyiségű szerzetes-ikonra van szükség, ami a várgróffoddal szomszédos kódexen látható. Ha sikerül elérni a szükséges mennyiséget *(ikonokkal, kalamárisokkal, elbocsájtott városlakóval)*, helyezd a megszerzett kódexet a játékosablád mellé. Amennyiben ezen azonnali hatás  látható, azt hajtsd végre! Körönként legfeljebb 1 kódexet másolhatsz!

Az elsőjátékos, aki 3 ugyanolyan színűkönyvjelzős kódexet is lemásol, azonnal megkapja az adott színű, szerzetes-kártyát, amit a játékosablája mellé kell helyeznie. Ezeket a játékosok megtartják a játék végéig, és mindegyik 3-3 győzelmi pontot ér a játék végén.

A játékosok GyP-eket kapnak bizonyos kódexekért, melynek feltétele magán a kódexen található. Emellett a különböző színű könyvjelzőgyűjtemények után is győzelmi pontok járnak. Egy játékos több különböző színű készletet is gyűjthet.

Például 3 különböző színű könyvjelzős kódexért 9 GyP jár.

Ha egy kódex-pakli elfogyna a játéktábláról, nem fogjátok újra feltölteni, helyette a játéktáblára nyomtatott kódexek szerepelnek, melyeket ugyan nem lehet begyűjteni, de az aktív játékos lemásolhatja és begyűjtheti az azonnali hatást.



A piros játékos például le szeretné másolni a várgróffja melletti szürke könyvjelzős kódexet. Ehhez 6 szerzetes-ikonra van szüksége. Az oltárszolga 1 ikont biztosít, a szerzetes-kártya pedig még 1-et. Elkölt 3 kalamárist, továbbá 1 ezüstöt is az Uzsorás elbocsájtására (ami egy bűnöző ikonnal 6-ra növeli a felhasználható ikonok számát, továbbá egy azonnali keverést is biztosít). Elveszi az új kódexet és a játékosablája mellé helyezi. Ez a kódex pl. megépített épületenként 1 GyP-t ad a játék végén. A könyvjelző színét figyelembe véve készlet tagjaként további GyP-t érhet!



4. fázis: Toborzás

Az elsődleges akció befejezése után felbérelheted a várgróffoddal szomszédos, képpel felfelé látható városlakó-kártyát. Ennek költsége a bal felső sarokban feltüntetett ezüst mennyisége. Ebben a fázisban kizárólag 1 városlakót bérelhetsz fel! A városlakó felbéreléséhez ki kell fizetned a költségét, a városlakó-kártyát pedig a dobó pakli tetejére kell helyezned. A kártya jobb felső sarkában lévő hatást azonnal érvényesíteni kell! Ha a játéktáblán kiürülne valamelyik városlakó pakli, nem fogjátok újra feltölteni, helyette a játéktáblára nyomtatott kártyák szerepelnek, melyeket ugyan nem lehet felbérelni, de az azonnali hatásukat érvényesíthetitek az elbocsájtásukkal.



5. fázis: Ütközés végrehajtása

Ha ebben a pillanatban, azaz az 5. fázis pillanatában (és kizárólag csak ekkor) az aktív játékos erény- és vesztegetés-jelölje ugyanazon a mezőn tartózkodik a játéktáblán, végre kell hajtani az ütközés hatásait. A hatásokat szigorúan az alábbi sorrendben kell végrehajtani:



- i) Minden játékosnak, aki megépítette a második műhelyét is és egyetlen bűnözője sincs a játéktáblán, 1-gyel nő az erényszintje.
- ii) Az összes, játéktáblákon lévő kártyalapokon szereplő, ütközés képességgel rendelkező hatást végre kell hajtani.
- iii) Az aktív játékos megkapja az erény- és vesztegetés-jelölő feletti játékelemeket.
- iv) Az összes többi játékos, azaz az aktív játékos kivételével mindenki megkapja az aktív játékos jelölői alatti jutalmakat, amennyiben erre lehetőség van.

Miután a játékosok a fenti hatások mindegyikét végrehajtották, az aktív játékos visszaállítja az erény- és vesztegetés-jelölőit a kezdőmezőikre, azaz a két szélső pozícióba.

A példában a piros játékosnak ütköztek a jelölői, így végre kell hajtania ennek a hatásait. Bár megépítette a második műhelyét, a játéktábláján van bűnöző-kártya, ezért nem növekszik az erényszintje (i). A Házaló árusa miatt kap egy kalamáriskát (ii) középső kártyalap alsó része). Az erény- és vesztegetés-jelzőp helyzete miatt kap 2 adóslevelet és 3 ezüstöt (iii). Mindenki másnak, akinek egyetlen bűnöző-kártyája sincs a játéktábláján, 1-gyel nő az erényszintje (iv). Végezetül a piros játékos visszaállítja a jelölőket kezdeti pozícióikba.



A játék végén összesítsétek a megszerzett pontjaitokat az alábbiak szerint



Megépített épületek

A játékosábla tetejére nyomtatottak szerint



A várkastélyban tartózkodó munkások

Minden munkás annyi GyP-t ér, ahányadik szinten áll.



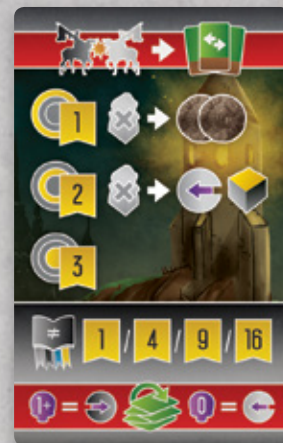
Lemásolt kódexek

A különböző színű könyvjelzős kódex-készletek, valamint egyes kódexek önállóan GyP-ot érnek.



Az Uralkodó- és a Szerzetes-kártyák

Annyi GyP-t érnek, amennyi fel van rájuk tüntetve.



Kifizetetlen adósságok

-2 GyP/db



Megszerzett okiratok

+1 GyP/db



Jóváhagyott okiratok

+3 GyP/db



Szegénység-kártya (ha felfedésre kerül)

Az első három legtöbb jóváhagyott okirattal rendelkező játékos 12, 8 és 4 GyP-ot kap. Ahhoz, hogy valaki GyP-t kaphasson, legalább 1 megfordított (jóváhagyott) okirattal kell rendelkeznie. Döntetlen esetén össze kell adni a helyezésekért járó pontszámokat, és amennyire csak lehet, egyformán kell szétosztani az érintett játékosok között.

Például ha 2 játékos között döntetlen alakul ki az első helyet illetően, mindkettőn 10 GyP-t kapnak (12+8/2). A harmadik helyezett megkapja a 4 GyP-t. Hasonlóképpen, ha 3 játékos között alakul ki holtverseny a második helyet illetően, mindhárman 4 GyP-t kapnak (8+4/3).

Gazdagság-kártya (ha felfedésre kerül)

Ugyanúgy működik, mint a szegénység-kártya, csak ebben az esetben nem a megfordított (jóváhagyott) okiratokat, hanem a megfordított (ki nem fizetett) adósleveleket kell figyelembe venni.

Háromnál kevesebb játékos esetén a középső, 8 GyP-s jutalmat figyelmen kívül kell hagyni mind a szegénység-, mind a gazdagság-kártyák kiértékelésekor.

PÉLDA A PONTOZÁSRA

A piros játékos 109 GyP-t ért el a játék végeztével:

26 GyP a megépített épületei után (4+13+9).

19 GyP a várkastélyban lévő munkásai után.

44 GyP a kódex-másolatok után (a 3 készletért 26, a megépített épületek után 6, a nemes-ikonok után 5, a bűnöző-ikonok után 4 és a kifizetett adóslevelek után 3 GyP).

5 GyP a nála lévő Uralkodó-kártya után.

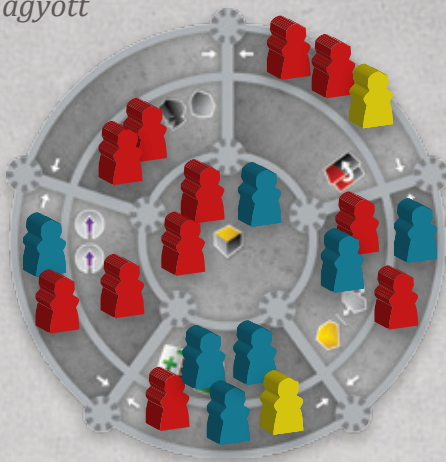
3 GyP a szerzetes-kártya után.

-2 GyP a kifizetetlen adóslevél után.

4 GyP a megszerzett okiratok után.

6 GyP a jóváhagyott okiratok után.

4 GyP feltételezve, hogy csak a szegénység-kártya került felfedésre és neki van a harmadik legtöbb jóváhagyott okirata.

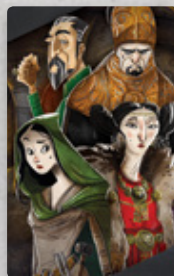
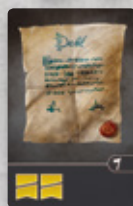
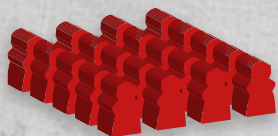


EGYSZEMÉLYES JÁTÉK: ELŐKÉSZÜLETEK

A te előkészületeid többnyire változatlanok. A mesterséges játékos (a továbbiakban: AI) előkészületeinek a lépései pedig a következők.

1. Válaszd ki az egyik játékosablát és fordítsd az AI oldalára. Az AI játékosablájának bal felső sarkában látható, hogy milyen stratégiát részesít előnyben (*munkások lehelyezése, építkezések stb.*). Az alábbi ismertetőhöz a Szerzetes AI-t választottuk.
2. Helyezd fel a 9 épületet az AI játékosablájára. (Az épületek sorrendje eltér a humán játékosok játékosablájától.) Az AI 20 munkással kezd, és szüksége lesz az erény- és vesztegetés-jelölőkre, a várgrófjára és az AI-segédkártyára. Városlakó-kártyára azonban nem, mert azokat nem használja.
3. A maradék játékosablák közül válassz magadnak egyet, és vedd magadhoz a kezdőjátékos-jelölőt, mivel mindig a humán játékos kezdi a játékot.
4. Válogasd szét a kezdő (*barna fejléces*) és a jövőbeli (*fekete fejléces*) tervkártyákat. Nézd meg, hogy a tervkártyák közül mely tervkártyákat kell eltávolítani, ezeket rakd vissza a játék dobozába. A játékosablá bal szélső kártyamezőn az első szimbólum a kezdő, a másik kettő a jövőbeli pakliban található. Keverd meg külön-külön a tervkártyákat, és képezz belőlük két paklit: a kezdőt tedd a játékosablá bal alsó (*húzó pakli*), a jövőbelit pedig a jobb felső széléhez.

5. A megszokott előkészületek 8. lépése helyett (*8. oldal*) csak 2 kezdőlap és hős-kártya párost helyezz az asztalra, melyből az egyik párost válaszd magadnak. A másik párosból csak a kezdőkártya játszik szerepet, abból is csak az AI-várgróf kiindulási mezőjének adata. Ezt követően a kártyapárost helyezd vissza a játék dobozába, a továbbiakban nincs szerepük a játékban.



6. Add oda az AI-játékosnak a kezdeti játékelemeket, melyek a játékosablája bal szélső kártyamezőn szerepelnek. *A szerzetes AI például 1 kalamárist, 1 követ, 1 okiratot és 1 adóslevelet kap, valamint kastélyt épít ott, ahol a várgrófja tartózkodik (természetesen az építési telek azonnali hatását is megkapja).*

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK: ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

A szabályok zömét illetően az egyszemélyes játék ugyanúgy működik, mint egy többszemélyes játszma. A humán játékos köre pontosan ugyanúgy zajlik, mint egyébként. Az AI-játékost ellenben te irányítod előre meghatározott algoritmus szerint, ami egy hús-vér játékost kíván utánozni. Az AI körének kezdetén a húzó paklija tetejéről felfordítasz egy kezdő tervkártyát, amely alapján számos hatást kell végrehajtanod felülről lefelé.

Van néhány általános szabály, amit követned kell az AI döntéseinek meghozatalakor, melyek többsége az AI-segédkártyán is szerepel:



Az AI-játékos várgrófja mindig csak a játéktábla szélén húzódó útvonalon, az óramutató járásával megegyező irányban haladhat, a várkastély melletti útvonalat egyáltalán nem használhatja.



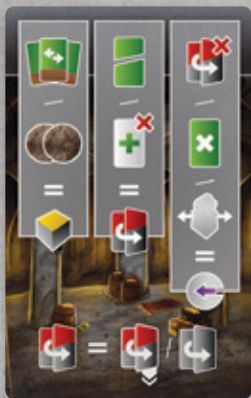
Amikor a várgrófod ugyanazon a mezőn fejezi be a mozgását, mint ahol az AI várgrófja áll, illetve fordítva - amennyiben az AI várgrófja ugyanazon mezőn fejezi be a mozgását, mint ahol a humán játékos várgrófja áll, élni lehet az átrendezés képességgel. Az AI játékosnál ez egy nyersanyaghoz jutást jelent a főszabálya szerint (lásd alább).



Amikor az AI egy általa választott erőforráshoz jut, a bal oldalon is látható zöld háttérű mezőben szereplő fontossági sorrend szerint kell tegye. Kizárólag a tervkártyákra koncentráló AI kezeli az összes erőforrást ugyanolyan típusúként.

A szerzetes AI például a kalamárist részesíti előnyben, és ha lehet, azt választja. Azonban ha már rendelkezik 6 kalamárisal, akkor helyette követ fog választani. Ha már legalább 6 kalamárisa és 4 köve van, akkor aranyat fog begyűjteni.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK: ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK



Az AI segédkártyája meghatározza, hogy az AI-játékos hogyan hajt végre bizonyos hatásokat:

1. oszlop: Minden alkalommal, amikor átrendezést hajtana végre vagy kapna 2 ezüstöt, helyette egy általa választott erőforrást kap az erőforrás-szabály szerint.
2. oszlop: Minden alkalommal, amikor elpusztíthatna egy kártyát, vagy a jövőbeli terv-pakliból kellene húznia, azonban az üres, megfordít egy adóslevelet vagy okiratot.
3. oszlop: Minden alkalommal, amikor adóslevél- vagy okirat-kártyát kellene megfordítania, de nincs mit, 1-gyel növekszik az erényszintje. Szintén 1-gyel növekszik az erényszintje, amikor kártyát kellene eldobnia, vagy ingyenes mozgáshoz jutna a kastélyon belül.



Amikor el kell dönteni, hogy adóslevelet vagy okiratot fordítson-e meg, az AI olyan kártyát választ, amiből kevesebb megfordítással rendelkezik. Ha mindkét kártyatípusból ugyanannyi lenne megfordítva, akkor adóslevelet fordít meg. Ha csak 1 megfordítható kártyája van, akkor természetesen azt fogja választani.



Ezek az ikonok mind ugyanazzal a hatással bírnak: az AI 1 újabb jövőbeli tervkártyához jut a jövőbeli terv-pakli tetejéről, amit áthelyez a terv dobó pakli tetejére képpel felfelé.



Ez az ikon azt jelzi, hogy az AI-játékos elbocsájtja a várgróffjával szomszédos városlakó-kártyát. A kártyalapot el kell távolítani a játékból, és az AI megkapja a kártya jobb felső sarkában látható azonnali hatást. A humán játékosal ellentétben az AI nem kapja meg az elbocsájtott városlakó-kártyán látható ikonokat az akciója végrehajtásához.



Ez az ikon azt jelzi, hogy az AI-játékos az elsődleges stratégiáját követi. Amikor ezt az akciót kell végrehajtani, akkor az az AI-játékos játékosablója bal felső sarkában látható akciót fogja jelenteni.

A szerzetes AI esetében például az elsődleges stratégia a kódex-másolás.



Amikor az AI-játékos húzó paklija elfogy, minden bizonnyal már 1 kártyája távozott a jobb oldali kártyamezőről a dobó paklijába, az úrakeverésnél pedig csupán 2 kártyája lesz a játékosablóján. Ez szándékosan van így.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉK: A MESTERSÉGES JÁTÉKOS KÖRE

Az AI-játékos körének elején csúsztasd minden játékosabláján lévő tervkártyáját 1 mezővel jobbra ugyanúgy, mint ahogyan humán játékosként is tennéd. Ezt követően fordítsd meg a tervpakli felső lapját és helyezd azt képpel felfelé a játékosábla bal szélső kártyamezőjére, majd hajtsd végre az összes hatást, ezen az újonnan felfedett kártyán fentről lefelé haladva! Fontos, hogy a kártyák fejlécében lévő ikonok nem váltanak ki semmilyen hatást, ezek az AI-játékos akcióit fogják segíteni.

Például az AI-játékos az első körében először is elbocsájtja a várgrófnál lévő városlakó-kártyát. (Ebben a példában ez 1-gyel növeli az erény-szintjét.) Ezt követően a játékosábla szélén futó útvonalon 2 mezőt halad előre a várgróffjával az óramutató haladásával megegyező irányba. Végül pedig munkásokat igyekszik lehelyezni, de csupán 2 nemes-ikonja van, és egyetlen aranya sincs, így helyette 1 adóslevelet fordít meg, és az erényszintje még 1-gyel növekszik (ez a tervkártya alsó sorának második lehetősége).

A második körben egy bűnöző-ikonos kártyát fed fel. Az első sor arra utasít, hogy minden, a játékosabláján látható bűnöző-ikon után növelje 1-gyel a vesztegetés-szintjét, ez most összesen 1. Következőnek megkapja a jövőbeli tervpakli felső kártyáját, ami képpel felfelé a dobó pakli tetejére kerül. Ezután 1 mezőnyit mozog a várgróffjával, majd igyekszik az elsődleges stratégiáját követni. A szerzetes AI-játékosnál ez a kódex-másolás. Az AI-játékos játékosabláján 3 szerzetes-ikon látható (bűnözővel és a lehelyezett városházával felfedett

ikonnal), így mivel annak a kódexnek a másolásához, ahol a várgróffja áll, 3 szerzetes-ikonra van szükség, elveszi azt, és a játékosablája mellé helyezi. Az elvett kódex azonnali hatása miatt pedig egy újabb jövőbeli tervkártyához jut.



EGYSZEMÉLYES JÁTÉK: A JÁTÉK VÉGE ÉS A MESTERSÉGES JÁTÉKOS PONTJAI

A játék ugyanúgy ér véget, mint a több fős játék esetén. Ne feledd, az AI-játékosé lesz az utolsó kör!

Az AI-játékos ugyanolyan módon kap pontokat, mint a humán játékosok. Emellett pedig minden megmaradt erőforrása 1-1 GyP-t ér, amire a játékosábrán a ság is emlékeztet.



Ahhoz, hogy győzedelmeskedj a mesterséges játékos felett, több győzelmi ponttal kell rendelkezned a játék végén nála. Ha szereted a kihívásokat, próbáld ki, vajon mind a 4, különböző AI-játékost le tudod-e győzni?

Ha növelni szeretnéd a nehézségi szintet, az előkészületek során keverj 1, 2 vagy 3 jövőbeli tervkártyát a kezdő tervpakliba.



A HATÁSOK ÖSSZEFOGLALÁSA

Minden hatást kötelező végrehajtani, kivéve azokat, ahol ezt jelezzük



Kapsz 1 kalamárist



Kapsz 1 követ



Kapsz 1 aranyat



Kapsz egy ezüstöt



Kapsz 1 kalamárist, vagy aranyat, vagy követ
(ezüstöt nem)



Kapsz egy adóslevelet *(kifizetetlen)*



Kapsz egy okiratot *(amegszerzett)*



Fordíts meg egy kifizetetlen adóslevelet
(kifizetettre)



Fordíts meg egy megszerzett okiratot
(jóváhagyottra)



Fordíts meg egy kifizetetlen adóslevelet
vagy egy megszerzett okiratot



Kapsz 1 ingyen kódexet a játéktáblán
látható 3 vagy 4 költségűek közül



Jelentése: bármelyik vagy az összes



Bérelj fel 1 városlakót ingyen a
játéktáblán láthatók közül



Jelentése: ha bármelyik játékos
ütközést hajt végre



Növeld 1-gyel a vesztegetés-szintet!



Növeld 1-gyel az erény-szintet!



Rendezd át tetszőleges sorrendben a
játéktáblán lévő kártyákat! *(nem
kötelező akció)*



Dobd el egy kézben tartott, vagy a húzó
paklid tetején lévő kártyádat! Ha üres a
húzó paklid, megkeverheted a dobó
paklidat, hogy kártyát dobhass el! *(nem
kötelező akció)*



Pusztítsd el 1 kézben tartott vagy a húzó
paklid tetején lévő kártyádat! Ha üres a
húzó paklid, megkeverheted a dobó
paklidat, hogy kártyát pusztíthass el!
*(nem kötelező akció). Az elpusztított
kártyák kikerülnek a játékból, te pedig
megkapod az ezüstköltségüket.*



Keverd össze a dobó és a húzó paklidat.
Ehhez legalább 1 kártyának lennie kell a
dobó pakliban.



Mozgasd 1 első szintű folyosón
tartózkodó munkásodat egy
szomszédos, első szintű folyosóra! *(nem
kötelező akció)*



Helyezd le 2/4 munkásodat ingyen a
várkastély egy tetszőleges, első szintű
folyosójára!



Helyezd egy városházadat/
kereskedőállomásodat/műhelyedet egy
tetszőleges, elérhető építési telekre!