

Egy királyság krónikája

- Játékszabály -

Videós bemutatókhöz, kártyamagyarázatokhoz és még sok minden máshoz kérünk, olvassd be ezt a QR-kódot.



Impresszum:

Játéktervező: Jonathan Fryxelius

Tervezőasszisztens: FryxGames

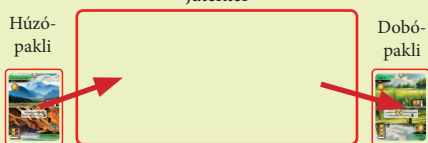
Művészeti vezető: Jonathan Fryxelius

A tervező köszönetet mond a következőknek: Benjamin, Daniel, Abram, Thomas, Kezia és Stina, amiért lelkesen tesztelték a játék iterációinak összes új ötletét.



A játék menete

Játéktér



Egy kártya felépítése:

Fejlesztési költség

Sorszám

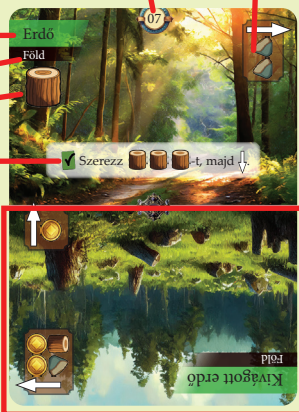
Név

Kulcsszavak

Termelés

Hatás

Az alsó rész a kártya egy másik szintje, amely mindaddig nincs játékban, amíg a kártyát el nem forgatod.



Példa: ezzel a kártyával termelhetsz, használható a hatását vagy fejlesztheted.

A kártyanév mögötti szín kapcsolódik a kulcsszóhoz:

Épület

Személy

Tengerészet

Föld

Állatállomány

Egyéb

Negatív

A piros kártyák mindig *negatívum* tekintendők, és jellemzően az „Ellenség” vagy „Esemény” kulcsszavak szerepelnek rajtuk. A nem piros kártyák *barátságosak*.

Ebben a játékban a kártyáid fejlesztésével építed a királyságodat. A kártyák tájolóása határozza meg a haladásodat.



Mindegyik kártya előlapjának a tetején egy sorszámmal ellátott pecsét látható. Mindegyik kártya ezzel az oldallal felfelé fordítva kezdi a játékot, de a játék során a legtöbbet elforgatás/megfordítás által fejleszteni fogod.

1. aranszabály:
Egy kártyát CSAK akkor forgass el/fordíts meg, ha egy szabály utasít rá.

Előkészületek: Vedd ki az 1.–10.-es kártyákat a dobozból. Ez a *királyságod*. A többi kártyát hagyd a dobozban. Ezek a *felfedezhető* kártyáid. Ha egy kártya arra utasít, hogy *felfedezz* egy kártyát, vedd ki a meghatározott kártyát a dobozból és helyezd a dobópakliba. (A többi kártyának csak a sorszámát nézheted meg.) Ha egy kártya lehetővé teszi, hogy több kártya közül egyet felfedezz, akkor nézd meg mindet, mielőtt eldöntöd, melyiket fedezed fel.

2. aranszabály:
A játékban és a dobópakliban lévő kártyáid mindkét oldalát megnézheted, de a dobozban lévő kártyákat csak *felfedezésük* után nézheted meg.

Keverd meg a 10 kártyádat anélkül, hogy bármelyiket elforgatnád vagy megfordítanád a folyamat során. Helyezd a kártyákat magad elé mint **húzópakli**, képpel felfelé fordítva (a legfelső kártyát mindig látod). Hagyj helyet egy **játéktérnek** és egy **dobópaklinak** (lásd balra *A játék menetét*).



Áttekintés

Mindegyik *körben* kártyákat fogsz kijátszani a pakliból. A kör akkor ér véget, amikor *fejleszted* az egyik kártyádat. A *forduló* akkor ér véget, amikor nem tudsz több kört játszani, mert a húzópaklid kiürült. Mindegyik új forduló elején, az első kivételével, felfedezed a következő 2 sorszámú kártyát (megnézheted mindkettőt), majd megkevered az összes kártyádat, és új húzópaklit képezel belőlük. Így játszol, míg eljutsz a 70. kártyához. Ez lesz az utolsó forduló. Ez után a forduló után összeszámolod a királyságod pontszámát, azaz hírnevét (☺). A 70. feletti sorszámú kártyák csak kártyahatások által fedezhetők fel. A játékot nem tudod elveszíteni, de a hírneved meghatározza, mennyire teljesítettél jól.

3. aranszabály:
Mindegyik új **forduló** elején, az első kivételével, fedezd fel a következő 2 sorszámú kártyát.

Egy kör menete:

Mindegyik kör elején *játssz ki* a paklid felső 4 kártyáját a játéktéredre. Ha 1–3 kártya maradt a pakliban, játssz ki mindet.

Körödben 5 különböző akció közül választhatsz. A kör végéig hajts végre akciókat:

1. **Termelés**
2. **Fejlesztés** (véget ér a kör)
3. **Kártyahatás**
4. **Haladás**
5. **Passzolás** (véget ér a kör)

1. Termelés: Dobj el egy tetszőleges kártyát, hogy erőforrásként megszerezd a termelését (a neve alatt látható ikonokat). A kártyát eldobod, úgyhogy az aktuális körben NEM használható a hatását és NEM fejlesztheted. Egyes kártyák nem rendelkeznek termeléssel, tehát nem dobhatók el termelés céljából. *Ha egy kártyát bármilyen más hatás miatt dobod el, nem szerzed meg a termelését.*

4. aranszabály:
Amikor fejlesztés vagy bármilyen más hatás miatt megváltoztatod egy kártya tájolóását, azonnal dobod el a kártyát.

2. Fejlesztés: A legtöbb kártya többszintes. Az új szintre való fejlesztés költsége a barna keretben látható. A lefelé mutató nyíl (↓) azt jelenti, hogy fejlesztéskor el kell forgatnod a kártyát, hogy a felső és az alsó rész helyet cseréljenek. A jobbra mutató nyíl (⇒) azt jelenti, hogy fejlesztéskor a hátoldalára kell fordítanod a kártyát. A nyíl mindig arra a szintre mutat, amelyre fejlesztesz. Fizesd ki a fejlesztés költségét, és a nyílknak megfelelően forgasd el/fordítsd meg a kártyát. Fejlesztés után a **köröd véget ér**.



MEGJEGYZÉS: *Ha egy kártyát egy hatás miatt kell elforgatnod/megfordítanod (lásd balra az Erdő kártyát), az NEM számít fejlesztésnek, úgyhogy NEM ér véget a köröd.*

5. aranszabály:
Egy kártya fejlesztésekor azonnal véget ér a köröd.

3. Kártyahatás: Egyes kártyákon további hatás olvasható, amit egy hatásikon jelez (pl. ✓ vagy 🗑️, lásd a szabályzat hátoldalát). A legtöbb hatás miatt el kell dobnod a kártyát, ami azt jelenti, hogy nem tudod termelésre vagy fejlesztésre használni.

4. Haladás: Játssz ki 2 további kártyát a paklid tetejéről. Ez akkor hasznos, amikor a játékban lévő kártyák nem elegendők ahhoz, hogy elvégezd, amit akarsz. *Emlékeztető: több haladást is végrehajthatsz.*



Egy kör vége: Dobd el a játéktálcán lévő összes kártyát. Ha maradt kártya a pakliban, játssz egy új kört. Ha nem maradt kártya a pakliban, az aktuális forduló véget ért, és egy új forduló veszi kezdetét.

Egy új forduló: Fedezd fel a következő 2 kártyát a dobozból. Ha egy pergamenkártyát fedezel fel, azonnal kövesd az összes utasítását, majd semmisítsd meg a kártyát. Keverd meg az összes kártyádat, képezz belőlük egy új húzópaklit, és kezdődhet is a forduló első köre.

Erőforrások: A játékban 6 erőforrás van (lásd jobbra).

Erőforráshoz a kártya termelése vagy a hatása által juthatsz. Az erőforrások jelképesek: meg kell jegyezned, hogy éppen milyen erőforrásokkal rendelkezel. Az összes erőforrásodat elveszíted, amikor egy új kártya kerül a játéktálcára, úgyhogy próbáld meg csak akkor szerezni erőforrásokat, amikor van mire költened őket.



A hatások végrehajtása: Bizonyos hatások egy pontos mozzanatra utalhatnak (pl. kör vége). Ha több hatást kell egyidejűleg végrehajtani, szabadon dönts a sorrendjükről, de mindegyiket végre kell hajtani még akkor is, ha egy hatással rendelkező kártyát egy vele egyidejűleg történő hatás eldobat. A kártyákat gyakran párban játszod ki (4-et 4-et minden kör elején, 2-t 2-t minden haladáskor). Mivel ezek egyszerre kerülnek a játéktálcára, mindegyik játékban van, amikor bármilyen „Kijátszáskor” hatást hajtasz végre, függetlenül attól, hogy milyen sorrendben húzod fel és hajtod végre a kártyákat.

Állandó kártyák: Az állandó kártyákat sosem kell a pakliba keverned vagy eldobnod. Mindig aktívak, és hatásuk mindig érvényesül, de nincsenek a játéktálcán, és nem tekinthetők „játékban lévőnek”. Az összes állandó kártya tetején egy kőszávj látható: Tartsd az összes állandó kártyádat a játéktálcán fölött.

Blokádkártyák: A blokádkártyát helyezd egy másik kártya tetejére, így jelezve, hogy **blokkolja** azt. A blokkolt kártyát nem használhatod, nem fejlesztheted, és nincs hatása. Ha a blokádkártya **játékban marad** típusú, akkor a blokkolt kártya is. Ha a blokádkártya **nem játékban marad** típusú, akkor a köröd végén dobod el a blokádkártyát és a blokkolt kártyát is. Ha a blokádkártya más módon kerül eldobásra, a blokkolt kártya többé nem blokkolt, és a szokásos módon használható.

Megsemmisíteni egy kártyát annyit jelent, mint eltépni, elégetni, felaprítani, vulkánba dobni vagy más módon tönkretenni. A megsemmisített kártyákra a játék hátralévő részében nem lesz szükséged. Ugyanakkor a 23. kártya felfedezése előtt alaphelyzetbe állíthatod a játékokat. Tedd félre a megsemmisített kártyákat, amíg el nem jutsz a 23. kártyáig. Utána használj gyűjtősként, könyvjelzőként, vagy valahogy jelöld meg őket, hogy többet már nem megszerezhetők.

A paklid kezelése: Egyes kártyák arra utasítanak, hogy kártyákat helyezz a paklid tetejére vagy aljára. Ha üres a paklid, akkor nincs paklid, úgyhogy nem használhatod ezeket a hatásokat. Ha üres a paklid, a köröd végén véget ér a forduló is.

Matricák: Egyes hatások megengedik, hogy matricát ragassz a kártyákra. A matricáiban a matricák meg vannak számozva. Ha a kártya olyan matrica ragasztására utasít, amely nincs az íven, hagyd figyelmen kívül az utasítást. Matricát csak a kártya aktív szintjéhez ragaszthat, kivéve, ha valami másként nem rendelkezik. A 9., 12., 14. és 15. matricákat csak bizonyos kiegészítők hozzák játékba, az alapjáték nem. Ezek nem szerepelnek a matricáiban.

Hatásikonok magyarázata:

- Passzív hatás:** Ez a hatás mindig érvényes, vagy többször is használható.
- Aktivált hatás:** Eldobhatod ezt a kártyát, hogy végrehajtsd a hatását.
- Időzített hatás:** Eldobhatod ezt a kártyát (ha nem állandó), és **lezárhatsz** a körödet, hogy végrehajtsd a hatását.
- Megsemmisítés-hatás:** Megsemmisítheted ezt a kártyát, hogy végrehajtsd a hatását.
- Előidézett választható hatás:** Ezt a hatást előidézésekor hajthatod végre: pl. „Kör végén” vagy „Kijátszáskor”.
- Előidézett kötelező hatás:** Ezt a hatást előidézésekor kötelező végrehajtani.
- Egyszeri hatás:** A hatást végrehajtása után sátrózd ki egy írószerrel, így jelezve, hogy többé nem használható.

A termelés fokozása azt jelenti, hogy kiválasztasz egyet a kártya által már termelt erőforrások közül, és egy megegyező matricát ragasztasz a kártyára, hogy az még 1-et termeljen ebből az erőforrásból.

Perjel: A perjel (/) mindig azt jelenti, hogy „VAGY”. Az előbbi példában választanod kell a fa, kő vagy fém közül.

Alaphelyzetbe állítani egy kártyát azt jelenti, hogy a kártyát úgy forgatod, hogy a sorszáma újból felül legyen.



Ha ezek a nyilak láthatók egy kártya tetején, akkor a kártya **felfedezésekor** el kell döntened, hogy a két oldala közül melyiket fordítod felfelé.

A játék elmentése: Egy forduló után helyezd ezt a szabályzatot a dobozba a királyságkártyáid és a felfedezhető kártyák közé, így elválasztod őket. A játék folytatásához egyszerűen vedd ki a királyságkártyákat a dobozból, és máris készen állsz.

A játék befejezése után ird be az eredményed a dobozon található első ikonra. A doboz tetejének belsejére egy egyedi királyságkódot nyomtattunk. Használd ezt a kódot, hogy felvezzed az eredményedet a www.kingdomlegacygame.com weboldalra.

Kiegészítők: 3 beépített kiegészítő van, amelyek 1-1 kártyán jelennek meg (136, 137 és 138). Bármikor megnézheted ezeket a kártyákat. Egy beépített kiegészítő játékba hozásához válaszd ki a kiegészítőkártyák egyikét. Utána **iktass ki 1 állandó** kártyát, és hajts végre egy **kiiktatás 12-t**. A kiegészítőkártyák végigvezetnek 4-4 fordulón. Ezen kiegészítők esetében NEM kell fordulónként 2-2 új kártyát felfedezned a dobozból. Amikor végeztél, ragaszd a 13e matricát a dobozod pontsávjára, és ird mellé az új pontszámot. Mindegyik királyság legfeljebb 10 kiegészítővel játszható, feltöltve a pontsávjot. Meg kell találnod az egyensúlyt az elsősorban játékidőt növelő kiegészítők (mint például a beépített kiegészítők) és a több kártyát biztosító kiegészítők között (ezeket a kiegészítőket külön lehet megvásárolni).

Kiiktatás (kiegészítőkben jelenik meg):

A kiiktatás azt jelenti, hogy megsemmisítesz **barátságos** kártyákat, de megtartod a hírnevéket . A kiiktatás 12 hatás azt jelenti, hogy megkevered a paklidat, felfedez belőle 12 kártyát, azok közül pedig kiválasztasz 1 **barátságos** kártyát (egyelőre tedd félre). Folytasd ezt addig, míg nem tudsz 12 kártyát felfedni a pakliból. A kiválasztás ekkor véget ért. Amikor azt az utasítást kapod, hogy iktass ki egy **állandó** kártyát, szabadon válassz ki egy **állandó** barátságos kártyát.

Add össze az összes kiválasztott kártya hírnevét , és ird rá a 16. matricára. Ragaszd ezt a matricát a doboz oldalán lévő „Kiiktatott hírnev” mezőre, majd semmisítsd meg az összes kiiktatott kártyát. Ne felejtsd el a pontszámolásakor hozzáadni a királyságod pontszámához az összes kiiktatott hírnevedet is.

Ha egy kártyát nem lehet kiiktatni vagy megsemmisíteni, akkor nem szerzed meg a hírnevét .

Kérdésed van a szabályokkal kapcsolatban?

Kérdezz minket:
ugyfelszolgalat@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu/egy-kiralyseg-kronikaja

Ez a szimbólum azt jelenti, hogy be kell jelölnöd egy jelöletlen (kis) mezőt a kártyán. Ha a mezőn ikon szerepel, kövesd az utasításait. Ha erőforrásikon, szerzed meg a jelzett erőforrást. A legtöbb kártya magyarázatot ad a bejelölésének céljára.



Játékban marad típusú kártyák:

Mindegyik kör végén dobod el a játékban lévő összes kártyát a „játékban marad” típusúak kivételével. A következő körökben játsz ki 4 további kártyát a szokásos módon. Ha a „játékban marad” típusú kártyának hatása van, akkor az körönként kifejti hatását, nem csak egyszer. A „játékban marad” típusú kártyákat el kell dobnod, ha termelsz velük, a hatásukért használod őket, vagy **véget ér a forduló**.

