

EGY SZÉP ÚJ KIRÁLYSÁG

1-2

14+

45perc







A MAGYAR NYELVŰ JÁTÉKSZABÁLY A REFLEXSHOP KFT. TULAJDONÁT KÉPZI, ENGEDÉLY NÉLKÜL NEM MÁSOLHATÓ, SOKSZOROSÍTHATÓ ÉS TERJESZTHETŐ SEM ONLINE, SEM NYOMTATOTT FORMÁBAN.

JÁTÉKSZABÁLY

1 A JÁTÉK CÉLJA

Az **Egy Szép Új Királyság** társasjátékban a trónért versengetek, és a célotd, hogy jogos örökösként te kerülj a trónra, semmiképp sem az ellenfeled. A lehető legjobb döntéseket kell meghoznod, hogy gyorsabban és hatékonyabban fejlődjön a hercegséged a riválishoz képest. A játék **4 fordulón** át tart. Minden fordulóban kártyákat **kínálsz fel és választotok** (lásd 3. oldal), a kártyákkal pedig erőforrásokot termeltek, a hercegségeket fejlesztitek. Miután az összes kártyátokat **kiválasztottátok**, eldönthetitek, hogy egy részét az azonnali **erőforrásszerzés** érdekében újrahasznosítjátok, vagy **építéshez** készítitek elő őket, hogy minden fordulóban erőforrásokot termeljenek és/vagy győzelmi pontokat érjenek a játék végén. A 4. forduló végén a legtöbb győzelmi pontot gyűjtő játékos lesz a győztes.

2 JÁTÉKELEMEK

- 1 termeléstábla
- 90 erőforráskocka (20 nyersanyag , 20 lakosság , 20 arany , 20 felfedezés , 10 kristánium )
- 30 katonajelölő 
- 4 csapdajelölő
- 2 kémjelölő
- 4 lopásjelölő
- 3 küldetéstábla és 8 küldetésjelölő
- 1 fordulójelölő
- 130 kártya (2 hercegségkártya, 70 fejlesztéskártya, 10 kincskártya, 8 csapáskártya, 26 veszélykártya, 14 tanácsadókártya)
- 1 pontozótábla + 1 letörölhető filctoll

A HERCEGSÉGKÁRTYÁK FELEPÍTÉSE



A FEJLESZTÉSKÁRTYÁK FELEPÍTÉSE



A FEJLESZTÉSKÁRTYÁK TÍPUSAI



építmény



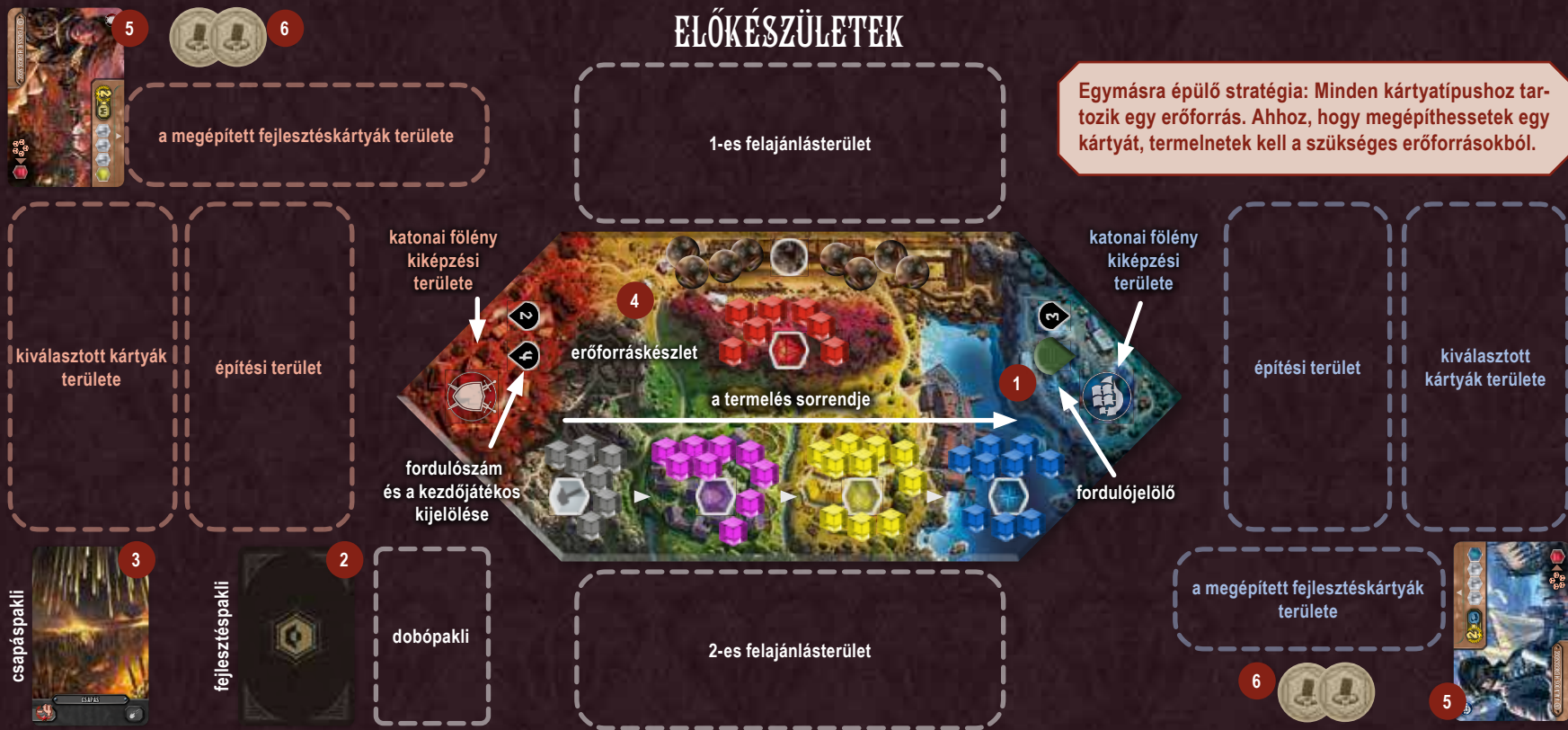
szakember



emlékmű



felfedezés



3 JÁTÉKMÓD

A játékszabályok a játék alapműködését ismertetik, de sohasem fogtok kizárólag az alapszabályokkal játszani. Minden alkalommal válasszátok ki az egyik modult, és használjátok azt a játék során! Minden modul módosítja és/vagy kiegészíti az alapszabályokat. A modulok szabályai felülírják az alapszabályokat. A különálló modulok szabályrészleteit a 8. oldalon olvashatjátok. A szabályfüzet végén, a 7. oldalon olvashatók az egyszemélyes játékmód részletei.

4 ELŐKÉSZÜLETEK

Először válasszátok ki, melyik **modullal** szeretnétek játszani, és az előkészületek során vegyétek figyelembe a különleges szabályait (lásd a 9. oldaltól kezdve).

- Helyezzétek a játéktáblát** a játéktér közepére, és **helyezzétek a fordulójelölőt az 1. fordulóra!** Hagyjatok helyet a játéktábla mindkét oldalán a két felajánlásterület számára!
- Keverjétek egyetlen pakliba a fejlesztéskártyákat és a kincskártyákat,** majd kepezetek belőlük egy képpel lefelé fordított fejlesztéspakliat a játéktér közelében!
- Helyezzétek a 8 csapáskártyát** egy képpel felfelé fordított pakliba a fejlesztéspakli mellé!
- Helyezzétek az erőforráskockákat és a katonajelölőket** a számukra kijelölt helyekre!
- Vegyetek magatokhoz mindketten egy-egy hercegségkártyát!** Döntsetek el közösen, hogy az A vagy a B oldalt használjátok-e, de mindkettőtöknek ugyanazt a jelölésű oldalt kell használniotok. Azt javasoljuk, hogy az első játszámk során válasszátok az A oldalt, és amikor már rutinosabbak vagytok, tegyetek próbát a B oldallal is!
- Vegyétek magatokhoz a hercegségekhez tartozó **2 csapdajelölőt!**
- A játék során rendezzétek a kártyáitokat a saját játéktériteken a jobbra látható módon! **Biztosítsatok elegendő helyet a hercegségkártyátok fölött** a megépített fejlesztéskártyáitok számára! Az előtettek lévő játéktéren egyértelműen különítsétek el a **kiválasztott kártyák**

területét és az építési területet (ezeket a hercegségkártyátok bal illetve jobb oldalán is kialakíthatjátok, ahogy nektek kényelmesebb)!

A JÁTÉKOSOK ELŐTTI JÁTÉKTÉR



5 JÁTÉKMELET

A játék 4 fordulón át tart. Minden forduló 3 fázisból áll.

- Kártyaválasztás fázis — saját körötök van
- Tervezés fázis — egyidejűleg cselekedtek
- Termelés fázis — egyidejűleg cselekedtek

A 4. forduló végén számoljátok össze a győzelmi pontjaitokat!

A. KÁRTYAVÁLASZTÁS FÁZIS

A kártyaválasztás fázis 16 egymást követő körből áll, amelyek során a felajánlás és választás felváltva következik egymás után. Az aktuális forduló automatikusan kijelöli a forduló kezdőjátékosát. A játéktáblán lévő fordulatszám közelében lévő nyíl az aktuális kezdőjátékosra mutat. A kezdőjátékos a forduló során elsőként ajánl fel kártyákat, és utolsóként választ.

- **Osszatok a fejlesztéspakliból 7-7 képpel lefelé fordított kártyát**, továbbá **1-1 csapáskártyát** mindkettőtöknek, majd vegyétek a kezetekbe az így kapott 8 kártyát! A kapott kártyákat megnézhetitek, de a másik játékosnak ne mutassátok meg, hogy mi van azokon. Továbbá érdemes megkeverni őket, hogy ne lehessen tudni, hogy melyik a csapáskártya.
- Húzzatok további **2 kártyát a fejlesztéspakliból**, és helyezzetek ezek közül **1-1 kártyát a 2 felajánlásterületre!**
- **A forduló kezdőjátékos felajánlással kezd:** Nézze meg a kezében tartott kártyáit, válasszon ki 2-t ezek közül, és ossza szét azokat tetszőleges módon a felajánlásterületek között képpel felfelé! Akár mindkettőt ugyanarra a felajánlásterületre helyezheti, de különböző területekre is helyezheti a két kártyát.
- **A másik játékosnak most választania kell.** Válassza ki az egyik felajánlásterületet, vegye el onnan az összes kártyát, és helyezze azokat a saját kiválasztott kártyák területére!
- Most szerepcseré következik, azaz a legutóbb választó játékos ajánl fel két kézben tartott kártyát a felajánlásterületek között tetszőlegesen szétosztva azokat. Fontos, hogy az előző körökből a választások után a másik felajánlásterületen maradt kártyákat ne dobjátok el, ezekhez további kártyák rakhatók a későbbiekben.
- Ezt követően a forduló kezdőjátékos válassza ki az egyik felajánlásterületet, és helyezze az ott lévő összes kártyát a saját választott kártyák területére! Ezt követően ismét ő tesz felajánlást.
- Kövessétek ezt a sorrendet, amíg el nem fogynak a kezetekben tartott kártyáitok! A forduló kezdőjátékosának a körével, **az ő 4. kártyaválasztásával zárul ez a fázis.** Ezt követően a felajánlásterületen maradt kártyákat dobjátok el, és következik a tervezés fázis.

Fontos: A fázis végére gyakran előfordul, hogy végül nem ugyanannyi kártyátok lesz a saját választott kártyák területeteken, mint az ellenfélnél, ez teljesen rendben van.

Megjegyzés: Bár ritkán, de előfordulhat, hogy amikor felajánlást tesztek, mindkét-kártyát arra a felajánlásterületre szeretné helyezni a felajánló játékos, ahol amúgy is maradt kártya. Ez megengedett, és ilyenkor a másik felajánlásterület üresen marad. Hasonlóképpen az is megengedett, hogy a választás során azt a felajánlásterületet válassza a választó játékos, ami üres, ezzel elkerülve az esetlegesen nem kívánt kártyák elvételét. Bármennyi kártya lehet egy-egy felajánlásterületen.

A csapadajelőlk használata: Mindkettőtöknek 2-2 csapadajelőlk áll a rendelkezésére minden fordulóban. Használjátok ezeket olyankor, amikor a felajánlás során a felajánlásterületre képpel lefelé szeretnétek kártyát helyezni! Amikor kártyákat helyez valamelyikötök a felajánlásterületekre, 1 csapadajelőlk elköltésével 1 kártyát képpel lefelé helyezhet oda. 2 csapadajelőlk elköltésével akár mindkét kártyát képpel felfelé helyezheti a választott felajánlásterület(ek)re. Attól függetlenül, hogy ki helyezte le a kártyákat, egyikötök sem nézheti meg a felajánlásterületeken képpel lefelé szereplő kártyákat. Amikor olyan felajánlásterületet választ egy játékos, amin képpel lefelé fordított kártya van, akkor azt a kártya megtekintése nélkül, továbbra is képpel lefelé tartva kell a saját választott kártyák területre helyezni (a tervezés fázis során már megtekinthető lesz). Minden forduló elején vegyétek vissza az elköltött csapadajelőlőiteket, így minden fordulót 2 csapadajelőlővel kezdtek. Emiatt pedig érdemes is minden fordulóban elköltenetek a csapadajelőlőiteket, hiszen mindenféleképpen 2 csapadajelőlővel kezditek majd az újabb fordulót.

EGY FORDULÓ MENETE

A. KÁRTYAVÁLASZTÁS FÁZIS

B. TERVEZÉS FÁZIS

C. TERMELEÉS FÁZIS

OSSZATOK MINDKETTŐTÖKNEK 7-7 KÁRTYÁT A FEJLESZTÉSPAKLIBÓL, TOVÁBBÁ 1-1 CSAPÁSKÁRTYÁT!



FORDÍTSATOK MEG 1-1 KÁRTYÁT A FEJLESZTÉSPAKLIBÓL A KÉT FELAJÁNLÁSTERÜLETRE!

A KEZDŐJÁTÉKOS: OSSZA SZÉT 2 TETSZŐLEGES KÉZBEN TARTOTT KÁRTYÁJÁT 1 VAGY 2 FELAJÁNLÁSTERÜLET KÖZÖTT!



A MÁSODIK JÁTÉKOS: VEGYE EL AZ EGYIK TETSZŐLEGESEN VÁLASZTOTT FELAJÁNLÁSTERÜLET ÖSSZES KÁRTYÁJÁT, ÉS HELYEZZE EZEKET A SAJÁT VÁLASZTOTT KÁRTYÁK TERÜLETÉRE (NE FORDÍTSON MEG EGY KÁRTYÁT SEM)!



A MÁSODIK JÁTÉKOS: OSSZA SZÉT 2 TETSZŐLEGES KÉZBEN TARTOTT KÁRTYÁJÁT 1 VAGY 2 FELAJÁNLÁSTERÜLET KÖZÖTT!

A KEZDŐJÁTÉKOS: VEGYE EL AZ EGYIK TETSZŐLEGESEN VÁLASZTOTT FELAJÁNLÁSTERÜLET ÖSSZES KÁRTYÁJÁT, ÉS HELYEZZE EZEKET A SAJÁT VÁLASZTOTT KÁRTYÁK TERÜLETÉRE (NE FORDÍTSON MEG EGY KÁRTYÁT SEM)!

EZT ISMÉTELJÉTEK ADDIG (ÖSSZESEN NÉGYSZER), AMÍG MINDKETTŐTÖK KÉZBEN TARTOTT KÁRTYÁI ELFOGYNAK!

B. TERVEZÉS FÁZIS

Fordítsátok meg mindketten a választott kártyák területen lévő képpel lefelé fordított kártyáitokat! Mindkettőtök döntse el minden egyes **saját választott kártyák területén** lévő kártyájáról, hogy miképpen használja fel azokat! Minden kártya esetében 2 választási lehetőség van:

- **Építés előkészítése:** Helyezd a választott kártyát a saját építési területedre (a kártya "építés alatt" áll)!
- **Újrahasznosítás:** Dobd el a választott kártyát, és gyűjtsd be az **újrahasznosítási bónuszát!** Vedd el a megfelelő erőforrásokat a játéktábláról, és helyezd azokat közvetlenül egy építés alatt álló kártyádra (lásd "építés alatt álló kártya befejezése" részt) vagy a saját hercegskártyád alkímia területére!

Megjegyzés: Ha egy kártya újrahasznosítása során lehetőség nyílik egy másik kártyára az utolsó építéshez szükséges erőforrást ráhelyezni, az azonnal megépül (lásd a C. Termelés fázis, 3. építkezés részt). Helyezd a kártyát azonnal a hercegsegedbe úgy, hogy a kártya termelés része látható maradjon! Ez a kártya már ebben a fordulóban erőforrásokat termelhet.

Ez a fázis akkor fejeződik be, amikor mindkettőtöknek üres a kiválasztott kártyák területe, azaz az összes itt lévő kártyákról eldöntöttétek, hogy építés előkészítésére vagy újrahasznosításra használjátok-e fel.



A kincskártyákat mindenféleképpen csak újrahasznosításra tudjátok használni a tervezés fázis során, tehát nem helyezhetők az építési területre, ugyanakkor 2 erőforrást is biztosítanak az újrahasznosítás során (ezek akár két építés alatt álló kártya között is eloszthatók).

A csapáskártyákat nem lehet újrahasznosítani, azonnal a saját hercegsegedbe kerülnek, és -4 győzelmi pontot érnek a játék végén.

C. TERMELES FÁZIS

Ebben a fázisban 4 egymást követő termelési lépésre kerül sor. Ez erőforrástípusonként egy-egy lépést jelent.

Minden lépés során mindketten egyidejűleg termeltek az aktuális erőforrástípusból. A termelés a játéktáblán látható sorrendben zajlik:



nyersanyag ► lakosság ► arany ► felfedezés

Termelési lépés végrehajtása

1. Termelés: Számoljátok össze az aktuális termelési lépés erőforrástípusával megegyező saját termelésikonjaitokat! Csak azok az ikonok számítanak, amik a hercegsegedekben vannak, azaz a hercegskártyákon és fölötte, a megépített fejlesztéskártyáitokon. Az építés alatt álló kártyákat hagyjátok figyelmen kívül!

Példa: A nyersanyag termelési lépés következik, így mindkettőtöknek össze kell számolnotok a saját hercegsegedekben lévő ikonokat. Ebben az esetben Dávid 5 nyersanyagot termel .



MINDEN KIVÁLASZTOTT KÁRTYÁK TERÜLETÉN
LÉVŐ KÁRTYA ESETÉBEN VÁLASSZ EGYET!

KÉSZÍTSD ELŐ ÉPÍTÉSRE!
vagy
HASZNOSÍTSD ÚJRA!

AZ ÉPÍTÉS ELŐKÉSZÍTÉSE...



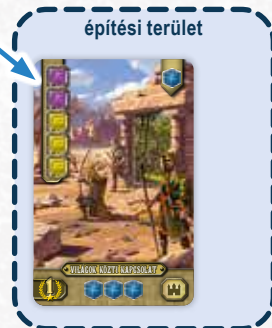
... VAGY ÚJRAHASZNOSÍTÁS



A bónusz begyűjtése...



... és az erőforrás építési területen lévő fejlesztéskártyára vagy a hercegskártya alkímia területére helyezése.



Megjegyzés: Bizonyos kártyákon olyan termelésikon látható, ami kártyatípusra vonatkozik (🏠, 🧪, 🏰, 📦). Egy-egy ikon minden olyan hercegségben lévő kártya után 1 erőforrást termel, ami az adott kártyatípushoz tartozik. Ha egy kártyát sincs az adott kártyatípusból, a kártya semmit sem termel.



Példa:

A Felderítőosztag 🧊 × 🧪 -t termel: Ez azt jelenti, hogy minden, hercegségben lévő 🧪 ikon után 1-1 🧊 -t termel (a kártyát magát is beleszámolva).

2. Fennhatósági bónusz: Jelentsétek be az összesített termeléseket a másik játékosnak! Ha az egyikőtök termelése nagyobb az adott erőforrásból, mint a másik játékosé, előbbi megkapja a fennhatósági bónuszt, és:



Ha a fennhatósági bónusz nyertesének a kiképzési területén van katonajelölője, azonnal elvesz 1 katonajelölőt onnan.

VAGY

Ha ennek a játékosnak nincs katonajelölője a kiképzési területén, azonnal 1 katonajelölőt helyez a kiképzési területére.



A megszerzett katonajelölőket tartsátok magatoknál a felhasználásukig (lásd a 9. oldalon a modulok részt)!

3. Építkezés: Vegyetek el annyi erőforráskockát a megfelelő készletből, amennyi a termelések alapján jár nektek! **Azonnal szét kell osztanotok ezeket az elveszt erőforrásokat a saját építkezési területeteken lévő kártyáitok és/vagy a hercegségkártyátok alkímia területe között.**

- A lehelyezett erőforráskockákat már **nem mozgathatod át másik kártyára a későbbiekben.**
- **Nem tartalékolhatsz erőforráskockákat** (kivéve a kristániumot 🧊) későbbi fázisra vagy fordulóra. Az alkímia területen lévő erőforráskockáid már nem számítanak erőforrásnak, fordulóról fordulóra a hercegségkártyádon maradnak egészen addig, amíg végül kristániummá alakulnak (lásd a kockák kristániummá alakítása részt).

Ne feledjétek! Erőforráskockákat kizárólag építés alatt álló kártyára vagy saját hercegségkártyán lévő alkímia területre lehet helyezni.

Megjegyzés: A tényleges játékelemek száma nem korlátozza az erőforrások mennyiségét. Ha valamelyik kockából elfogy a készlet, az alkímia területen lévő kockákat más színű kockákkal helyettesíthetitek, vagy megvárhatjátok, amíg valamelyikőtök befejez egy építkezést. Azt is megtehetitek, hogy az építés alatt álló kártyákon lévő kockákat kristániumkockákkal helyettesítitek.

Amikor egy építés alatt álló kártyán minden mező megtelik, az építkezés befejeződik:

- Helyezd vissza az összes kártyán lévő kockát/katonajelölőt a saját készletébe!
- Amennyiben a kártya rendelkezik építési bónusszal, gyűjtsd be azt!
- Helyezd a kártyát a saját hercegségedbe, a legutóbb megépített kártyára úgy, hogy a termelésikonok láthatók maradjanak (lásd a lenti példát)!

Megjegyzés: Nincs építkezési korlátozás, ugyanabból a kártyából több példányt is megépíthetsz.

Példa: Lukács 3 🧊-ot termel, amit a barakkra helyez, ezzel befejezve az építését. A kártyát a hercegségébe helyezi, és már a következő termelési lépés során (lakosság) 1 🧊-ot termel.



Építési bónusz: Bizonyos kártyák építési bónuszt biztosítanak a tulajdonosuk számára és katonajelölővel vagy kristániumkockával jutalmaznak. Azonnal vedd el az így kapott katonajelölőket és kristániumkockákat, majd helyezd azokat a hercegségkártyádra (a bónusz kizárólag egyszer kapható meg, az építés befejezésekor). Az így kapott katonajelölőket közvetlenül a készletből vedd el, ne a saját kiképzési területéről!



Kockák kristániummá alakítása



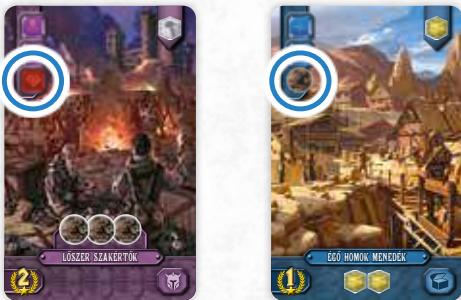
Minden alkalommal, amikor 5 erőforráskocka van a hercegségkártyád alkímia területén (az erőforrások típusától függetlenül), azonnal dobod el azokat, és cserébe 1 kristániumkockát kapsz, amit a hercegségkártyádon tárolhatsz. Bármennyi kristániumkockád lehet itt, és a kristániumkockáidat **bármikor** egy-egy tetszőleges erőforrásként használhatod, vagy arra, hogy olyan költségmező(ke)t töltsd meg velük, ami(k) kimondottan kristániumot igényel(nek). Kristániumkockával nem helyettesíthetsz katonajelölőt.



Megjegyzés: A hercegségkártyádon lévő kockák kizárólag kristánium előállítására használhatók. Nem veheted azokat vissza, hogy építés alatt álló kártyára helyezd őket.

Bizonyos mezők kristániumot vagy katonajelölőt igényelnek.

Ha rendelkezel a szükséges játékelemmel, bármikor megtöltheted ezeket a mezőket a megfelelő elem ráhelyezésével. Az alap erőforráskockákkal ellentétben várhatsz a lehelyezésükkel.




Ne feledjétek! Bármilyen erőforráskockát helyettesíthettek kristániumkockával, azonban katonajelölőt nem helyettesíthettek kristániummal.

Építés alatt álló kártya eldobása:




Bármikor eldobható az egyik építés alatt álló kártyát. Ha így teszel, gyűjtsd be a kártya újrahasznosítási bónuszát, a kapott erőforrásokat pedig a saját hercegségkártyád alkímia területére kell helyezni. Az eldobott kártyán lévő összes kocka és katonajelölő elveszik, azok visszakerülnek a saját készletükbe. Óvatosan: Ez az akció nem igazán előnyös, ugyanis az így kapott újrahasznosítási bónusszal csak a kristánium átalakítást mozdíthod előre. **Építés alatt álló kártyákra kizárólag akkor helyezhető újrahasznosítási bónusz, ha az a tervezés fázis során a kiválasztott kártyák területén lévő kártya eldobásából származik.** Ugyanakkor, ha már egyértelműen látod, hogy valamelyik kártyádat nem tudod megépíteni, legalább egy kicsit felgyorsítható a kristániumtermelés.

Megjegyzés: A fordulók között tartsátok meg az építés alatt álló kártyáitokat és az azokon lévő erőforrásokat és katonajelölőket.

Miután mindketten lehelyztétek a megfelelő helyekre az erőforrásokat, haladjatok tovább a következő termelési lépésre! Ha az utolsó termelési lépéssel is végeztetek (felderítés ) a forduló véget ér. Mozgassátok a fordulójelölőt a következő fordulósámmra, ami egyben a játékosrendet is megfordítja.

6 A JÁTÉK VÉGE

A játék a 4. forduló végén véget ér. Számoljátok össze mindketten a saját hercegségetek győzelmipont-értékét! Használjátok a pontozótömböt az összesítéshez:

-  **Add össze a feltételhez nem kötött, „általános” győzelmi pontjaidat:** A hercegségedben lévő kártyákon szereplő győzelmi pontok, amik kártyatípusoktól függetlenek.
-  **Add össze a “kombinációkból” származó győzelmi pontjaidat:** Ezek azok a győzelmi pontok, amik bizonyos kártyatípusból birtokolt mennyiségen múlnak.
-  **Minden csapáskártyáért 4-4 pontot veszítesz.**

Megjegyzés: A kristániumok és a katonák értéktelenek a játék végén.


A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes, ő lesz a királyság egyetlen igaz uralkodója. Döntetlen esetén az nyer, akinek több kártyája van a hercegségében. További holtverseny esetén a több katonajelölővel rendelkező játékos a győztes. Ha pedig még így is döntetlen állna fenn, osztottok a dicsőségen.

Lukács a játék végén így áll:

1 "Általános" győzelmi pontok:

Lukácsnak 3 általános győzelmi pontos (GyP) kártyája van: $2+6+3= 11$ GyP

2 "Kombinációs" győzelmi pontok:

Lukácsnak 2 kombinációs győzelmi pontos kártyája van, illetve a hercegségét is figyelembe kell venni, így az emlékművei  számát 3-mal, 4-gyel és 2-vel is meg kell szorozni: $(3+4+2) \times 4 = 36$ GyP

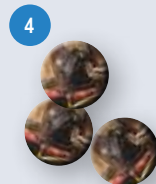
3 Negatív győzelmi pontok:

Lukácsnak 2 csapáskártyája van: $2 \times (-4) = -8$ GyP

4 A megmaradt kristániumok  és katonák nem érnek győzelmi pontot.

5 Az építés alatt álló kártyák nem érnek győzelmi pontot.

Összesen = 39 GyP



7 EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

A 2 személyes játékhoz hasonlóan a játékhoz választanod kell egy modult. Mind az előkészületek, mind pedig a fázisok másképpen működhetnek a megszokott szabályokhoz képest, a változások a következők.

Előkészületek

- Keverd meg a fejlesztéspaklit (fejlesztés- és kincskártyák), majd húzz 8 kártyát ebből a fejlesztéspakliból azok megtekintése nélkül!
- Adj 4 csapáskártyát ehhez a 8 kártyához, majd keverd meg ezt a 12 kártyát, és alkoss belőlük egy képpel lefelé fordított **veszélypaklit** a játéktéren!
- Keverd meg a **fejlesztéspakli** többi kártyáját, és kepezz belőlük egy **képpel felfelé** fordított fejlesztéspaklit, aminek a felső kártyája így mindig látható lesz!

A játék 4 fordulón át tart.

Fontos: Az egyszemélyes játékban nem használsz csapdajelölőket. Helyettük vegyél magadhoz 2 kémjelölőt: az egyiket a „elérhető” oldalával, a másikat a „nem elérhető” oldalával felfelé.

Kártyaválasztás fázis: Húzz 2 kártyát a fejlesztéspakliból, és helyezz ezek közül 1-1 kártyát a két felajánlásterületre képpel felfelé!

- **Válaszd ki az egyik felajánlásterületet**, és helyezd az összes ott lévő kártyát a saját kiválasztott kártyát területre!
- **Helyezz 1 kártyát a veszélypakli tetejéről** képpel lefelé arra a felajánlásterületre, amelyet nem választottad!
- **Helyezz 2 kártyát a fejlesztéspakli tetejéről** képpel felfelé az üres felajánlásterületre! Hajtsd végre ezt a 3 lépés egymás után háromszor, majd a negyedik alkalommal már csak az első lépést hajtsd végre, ezt követően pedig a tervezés fázis következik.

A kémjelölő használata: Elköltheted egy elérhető kémjelölődet (ekkor fordítsd át a „nem elérhető” oldalára), hogy megfordíts egy képpel lefelé szereplő kártyát.

- **Keresés:** Fordulónként egyszer, amint kiválasztottad az egyik felajánlást, eldobhatsz a választott felajánlásterületről 2 képpel felfelé fordított fejlesztéskártyát (csapáskártyát nem választhatsz), hogy megnézd a fejlesztéspakli felső 3 kártyáját, és azok közül egyet az imént kiválasztott felajánlásterületre helyezz még a kártyák elvitele előtt. A megmaradt két kártyát tedd a dobópakliba!

Megjegyzés: Ha képpel lefelé szereplő kártyát viszel el, azt csak a tervezés fázis során nézheted meg.

A kártyaválasztás fázis végén dobd el az összes kártyát, ami a felajánlásterületen maradt! Ha van olyan kémjelölőd, aminek a „nem elérhető” oldala van felül, fordítsd meg egy ilyen jelölődet az „elérhető” oldalra! Az „elérhető” kémjelölőid megmaradnak a következő fordulóra.

Tervezés fázis: A tervezés fázis a megszokott módon zajlik, ezt követően a termelés fázis következik.

Termelés fázis: Mivel te vagy az egyetlen játékos, a fennhatósági szabály másképpen működik. Csak akkor kaphatod meg egy erőforrás fennhatósági bónuszát, ha **az aktuális fordulóban legalább 5-öt termelsz** az adott erőforrásból. Ilyenkor gyűjtsd be a kiképzési területeden lévő katonajelölőt (amennyiben van ott), vagy helyezz oda egy katonajelölőt (amennyiben nincs ott)!

A játék vége: Nézd meg a választott modulhoz tartozó pontszámokat, hogy megállapítsd, mennyire voltál sikeres!

MODULOK

Az alapszabályokat megismerhettétek az előző oldalakon, azonban minden játszmatokhoz választanotok kell a következő modulok közül egyet. A modulok szabályai felülírják az alapszabályokat, és ez gyakran már az előkészületeket is érinti.


1

FENYEGETÉS MODUL

Interakció: 4/5

Összettség: 3/5

A fenyegetés modulban mindketten más-más fenyegetéseket játékba hozva néztek szembe a birodalomra leselkedő veszélyekkel. A győzelmi feltételek változatlanok, de figyelnetek kell a fenyegetésekre is.

A fenyegetés modulban szereplő kártyákon  megkülönböztető ikon látható a kártyanév mellett.

A fenyegetés modul egy újabb fázissal bővíti a fordulók végét (a termelés fázis után): ez a harc fázis.



ELŐKÉSZÜLETEK

- Távolítsátok el a 8 csapáskártyát a játékból, helyezétek vissza ezeket a játék dobozába!
- Válasszatok magatoknak egy-egy rendelkezésre álló fenyegetéspaklit, és helyezétek a játéktérre közelébe!

Megjegyzés: Így minden alkalommal 2 fajta fenyegetéssel kell szembenéznetek, többel sohasem.

- Mindegyik fenyegetéspakli másképpen működik, a részletek a továbbiakban olvashatók. Ha először játszatok ezzel a modullal, azt javasoljuk, hogy a fagyóriásokat és az óriáspatkányokat válasszátok!

A. KÁRTYAVÁLASZTÁS FÁZIS

Csapáskártyák helyett vegyetek magatokhoz egy-egy fenyegetéskártyát a saját fenyegetéspaklitokból, hogy 8 kártya legyen a kezetekben!

A fázis többi része a megszokott módon zajlik.

B. TERVEZÉS FÁZIS

A fenyegetéskártyákat nem hasznosíthatod újra és nem is építheted meg, ezek automatikusan az építési területre kerülnek a fázis végén.

A fenyegetés hatása azt a játékost érinti, aki a kártyát a kártyaválasztás során magához veszi.

Ha fenyegetést vesz el (akár a sajátot akár az ellenfelét), a lehető legteljesebben kell végrehajtanod annak hatását.

Ha kérdéses lenne, hogy a hatásokat milyen sorrendben kell végrehajtani, mindig a számodra legkedvezőtlenebb módon kell eljárnod.

Minden fenyegetés a tervezés fázissal kezdődően fejt ki a hatását (kivéve az egyik paklihoz tartozó szabályok esetében).

C. TERMELÉS FÁZIS

Minden a megszokott módon zajlik kiegészítve a fenyegetések hatásaival.

D. HARC FÁZIS

A termelés fázis után megküzdhetsz az építési területen lévő fenyegetésekkel.

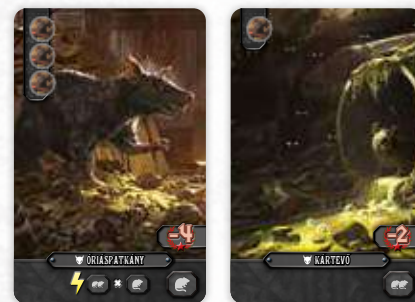
Egy fenyegetés legyőzéséhez annyi katonajelölőt kell elköltened, amennyi az adott fenyegetéskártya bal felső részén látható. A legyőzött fenyegetéseket helyezétek vissza a játék dobozába (kivéve ha a paklihoz tartozó szabályok másképpen rendelkeznek), a hatása a továbbiakban nem érvényesül.

Megjegyzés: Azok a fenyegetések, amiket nem győztök le a harc fázis során egészen a következő harc fázisig kifejtik a hatásukat, ugyanis másik fázis során sem győzhetitek le őket.

A JÁTÉK VÉGE

A játék végén minden, az építési területen maradt fenyegetés miatt győzelmi pontokat veszítesz.

A KÜLÖNBÖZŐ FENYEGETÉSPAKLIK ÓRIÁSPATKÁNYOK



- **Játékelemek:** 4 óriáspatkány, 4 kártevő
- **Összettség:** 3/5
- **Előkészületek:** Az óriáspatkányokat vedd magadhoz, a kártevő kártyákat pedig helyezd a játéktér közepére képpel felfelé!
- **Hatása (tervezés fázis):** Ha óriáspatkány van a kiválasztott kártyák területeden, helyezd azt az építési területre, majd helyezz ide minden, az építési területen lévő óriáspatkány után 1-1 kártevő kártyát (az után is, amit az imént helyeztél ide!).



Például: Hanna 1 óriáspatkányhoz jutott. Az építési területén már korábban van 1 óriáspatkánya és 1 kártevője. Az újonnan begyűjtött óriáspatkányt az építési területre helyezi, majd további 2 kártevőt is ide helyez (óriáspatkányonként 1-et).

FAGYÓRIÁSOK



Játékelemek: 4 fagyóriás

Összettség: 2/5

Hatása (tervezés fázis):

Ha fagyóriás van a kiválasztott kártyák területeden, azt egy építés alatt álló kártyád alá kell csúsztatnod. Rendezd úgy a kártyákat, hogy a fagyóriás katonákat igénylő harcöltsége látható maradjon! Te döntöd el, hogy melyik kártya alá csúsztatod a fagyóriást, ez lehet korábbi fordulóban vagy ebben a fordulóban ide helyezett kártya is.



- Minden fagyóriásnak egy-egy építés alatt álló kártya alá kell kerülnie.
- Egyetlen kártya alatt legfeljebb 1 fagyóriás lehet.
- Ha nincs elegendő kártyád az építési területeden ahhoz, hogy minden fagyóriást kártya alá csúsztathass, akkor a kiválasztott kártyák területén lévő kártyák közül egy kártyánál az építés előkészítését kell választanod, és az alá kell csúsztatnod a fagyóriást.
- Minden fagyóriás a felette lévő kártyát megfagyasztja meg. A fejlesztéskártyát addig nem építheted meg, amíg le nem győzöd a hozzá tartozó fagyóriást. Bár a szükséges erőforrások mindegyikét rárakhatod a megfagyasztott fejlesztéskártyára, csak akkor helyezheted át a hercegségkártyádra, ha elköltöd a fagyóriás legyőzéséhez szükséges mennyiségű katonajelölőt.
- Megfagyasztott kártyát nem hasznosíthatsz újra.
- Egy fagyóriás legyőzéséhez el kell költened a szükséges mennyiségű katonát ÉS be kell fejezned a megfagyasztott kártya építését.
- Ha rendelkezésedre áll a megfelelő mennyiségű katonajelölő, de a fejlesztéskártyát nem tudod megépíteni, a fagyóriás továbbra is játékban marad, és továbbra is megfagyasztja a hozzá tartozó kártyát.

ÁRNYRÉMEK



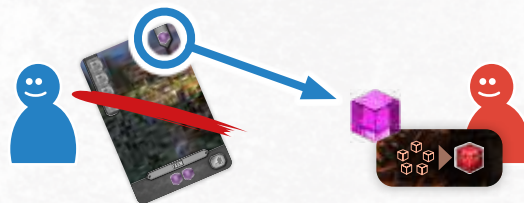
Játékelemek: 4 árnyrém

Összettség: 3/5

Hatása (tervezés fázis):

Ha a kiválasztott kártyák területeden és/vagy az építési területeden árnyrém van, minden nem legyőzött árnyrém után el kell dobnod 1-1 általad választott fejlesztéskártyát a kiválasztott kártyák területéről. Az értük kapott újrahasznosítási bónuszt nem te kapod meg, hanem add át az ellenfelednek, aki helyezze az így

kapott erőforrásokat a saját alkímia területére!

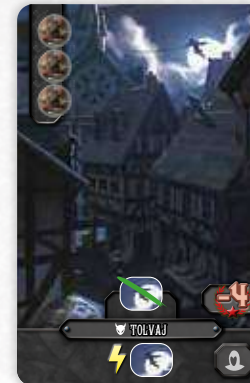


Ezt követően helyezd a kiválasztott kártyák területeden lévő összes árnyrémot az építési területre!

Ha kincskártyát dobsz el, az ellenfeled 1 helyett 2 erőforrást helyezhet érte az alkímia területére.

Fontos! Amikor az ellenfeled ilyen módon jut erőforráshoz, azt kizárólag kristániummá alakításra használhatja, építésre nem. Emiatt nincs jelentősége, hogy milyen erőforrást helyez az alkímia területére.

TOLVAJOK



Játékelemek: 4 tolvaj, 4 lopásjelölő



Összettség: 3/5

Hatása (tervezés fázis):

Ha a kiválasztott kártyák területeden tolvaj van, minden tolvaj után, 1-1 lopásjelölőt használva, takarj le a hercegségben olyan ikonokat, amelyek termelést tesznek lehetővé. A termelés fázis során az így letakart ikonok nem termel-

nek, a letakart ikonok pedig a fenntartási bónusz megállapítása során sem veheted figyelembe.

Ezt követően helyezd a tolvajt az építési területre! Amikor legyőzöl egy tolvajt, távolítsd el egy tetszőlegesen választott lopásjelölőt a hercegségedből! Innentől újra figyelembe veheted ezt az ikont mind a termelés, mind a fenntartási bónusz megállapítása során.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD

Kövessd a 7. oldalon részletezett egyszemélyes játékszabályokat! Cseréld le a csapáskártyákat egy általad választott fenyegetéspaklira! A keresés végrehajtásakor nem dobhatsz el fenyegetéskártyát. A játék végén az általad választott fenyegetéspakli függvényében állapíthatod meg, hogy mennyire voltál eredményes az alábbiakat figyelembe véve:

ÓRIÁSPATKÁNYOK

Bronzérem: 70 GyP+

Ezüstérem: 95 GyP+

Aranyérem: 115 GyP+

FAGYÓRIÁSOK

Bronzérem: 70 GyP+

Ezüstérem: 95 GyP+

Aranyérem: 115 GyP+

ÁRNYRÉMEK

Hatása (tervezés fázis): Ha a kiválasztott kártyák területeden és/vagy az építési területeden árnyrém van, minden még nem legyőzött árnyrém után el kell dobnod 1-1 tetszőlegesen választott kártyát a kiválasztott kártyák területéről, anélkül, hogy megkapnád az eldobott kártyák újrahasznosítási bónuszát.

Bronzérem: 70 GyP+

Ezüstérem: 95 GyP+

Aranyérem: 115 GyP+

TOLVAJOK

Bronzérem: 70 GyP+

Ezüstérem: 95 GyP+

Aranyérem: 115 GyP+

Interakció: 2/5

Összetettség: 2/5

A tanácsadó modul használatával mindketten tanácsadók segítségét vehetitek igénybe. A győzelmi feltételek változatlanok a tanácsadók egyedi képességeivel kiegészülve.

Játékelemek: 14 tanácsadó



A tanácsadó modul használatakor egy újabb saját területet lesz, ez a **tanácsadók területe**. A tanácsadókat erre a területre kell helyeznetek.

A tanácsadók képességeit meghatározott mennyiségű katonajelölő elköltésével aktiválhatod. Egy-egy tanácsadó képességét a játék során többször is aktiválhatod, feltéve, hogy a költséget többször is ki tudod fizetni. Minden tanácsadó a kártyán feltüntetett fázisban aktiválható.

Fontos! Minden képességet fordulónként egyszer aktiválhattok.

ELŐKÉSZÜLETEK

- Keverjétek meg a tanácsadó kártyákat, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított paklit!
- Húzzatok mindketten 2-2 tanácsadót, válasszátok ki az egyiket, amit megtartotok, azt helyezétek a tanácsadó területekre, a másikat pedig helyezétek vissza a játék dobozába képpel lefelé!
- Távolítsátok el a 10 kincskártyát a fejlesztéspakliból, majd keverjétek a fejlesztéspakliba a megmaradt 10 tanácsadó kártyát!
- Mindketten 2-2 katonajelölővel kezditek a játékot.

A. KÁRTYAVÁLASZTÁS FÁZIS

A felhúzott kártyák között tanácsadó kártya is szerepelhet, ezeket a többi kártyához hasonlóan a megszokott módon felajánlhatjátok.

Amikor olyan felajánlást választasz, amiben tanácsadó van, helyezd azt közvetlenül a tanácsadó területre!

Választási bónusz: Minden tanácsadó azonnal 1 katonajelölő jutalmat biztosít, amikor a tanácsadó területre helyezed.



A tanácsadók képességei onnantól aktívak, hogy a tanácsadó területre kerültek, már akár az aktuális fázisban használhatók a képességek (ha ezt a kártya lehetővé teszi).

B. TERVEZÉS FÁZIS

- Ha a tervezés fázis során képpel lefelé szereplő tanácsadó kártyát fordítasz meg, azonnal helyezd azt a saját tanácsadó területre, és vedd magadhoz az érte járó katonajelölőt!
- A tanácsadókat nem használhatjátok újra, és nem is építhetitek meg őket.
- A tanácsadók képességei akár már ebben a fázisban használhatók (ha ezt a kártya lehetővé teszi).

C. TERMELÉS FÁZIS

Aktiválhatjátok azoknak a tanácsadóknak a képességét, akiknek a képessége ehhez a fázishoz kötődik.

A JÁTÉK VÉGE

Aktiválhatjátok azoknak a tanácsadóknak a képességét, akiknek a képessége ehhez a fázishoz kötődik. A tanácsadók nem érnek győzelmi pontot a játék végén.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD

Kövessd a 7. oldalon részletezett egyszemélyes játékszabályokat! A 2 személyes jelölésű ♀♂ tanácsadó kártyákat helyezd vissza a játék dobozába, ezekre nem lesz szükséged. Húzz 2 tanácsadó kártyát, válassz ki az egyiket és helyezd a tanácsadó területre, a másikat pedig keverd a többi tanácsadó kártya közé! Cseréld le a 10 kincskártyát a 10 tanácsadó kártyára! A játék végén állapítsd meg, hogy mennyire voltál eredményes az alábbi kategóriák szerint:

Bronzérem: 70 GyP+

Ezüstérem: 95 GyP+

Aranyérem: 115 GyP+

A JÁTÉKOSOK ELŐTTI JÁTÉKTÉR



3

KÜLDETÉS MODUL

Interakció: 1/5

Összetettség: 1/5

A küldetés modulban mindkettőtöknek lehetősége van akár több célt is teljesíteni. A célok közül csak az utolsót kötelező teljesíteni, az azt megelőzőeket nem.



Játékelemek: 3 küldetéstábla, 8 teljesítésjelölő, 2 kémjelölő

A küldetés modul használatakor egy küldetéstábla kerül játékba.

- A küldetések céljait tetszőleges sorrendben teljesítheted (akár az utolsó céllal is kezdheted). Minden célnak saját költsége és jutalma van. Bármikor kifizetheted a szükséges költséget, a jutalmat pedig azonnal megkapod. Az utolsó (jobb szélső) cél esetében, ha mindketten egyszerre teljesítenétek, akkor úgy kell tekinteni, hogy az aktuális forduló kezdőjátékosa teljesítette a küldetést előbb, így csak ő kapja meg a jutalmat.

Fontos! Azoknak a céloknak a teljesítéséhez, amikben valamilyen erőforrásköltség látható, az alkímia területen lévő erőforrásokat is használhatjátok. Ez a felhasználási mód tehát eltér az alapszabályoktól.

- Egy-egy cél teljesítéséhez a teljes költséget egyszerre kell kifizetned. Amikor egy célt sikeresen teljesítesz, helyezz arra egy saját színű teljesítésjelölőt, ezzel jelezve, hogy teljesítetted azt. Ugyanazt a célt nem teljesítheted többször, de mindegyik célt akár mindketten is teljesíthetitek.

ELŐKÉSZÜLETEK

Helyeztetek az egyik küldetéstáblát (2 személyes ♀♂ oldallal felfelé) mindkettőtök számára könnyen látható és elérhető helyre! Vegyétek magatokhoz a 4 saját színű teljesítésjelölőt! Minden fázis a megszokott módon zajlik azzal kiegészítve, hogy teljesíthetitek a küldetés céljait.

A JÁTÉK VÉGE

Csak akkor győzhetsz, ha a küldetés utolsó célját teljesítetted (ne feleddjétek, a többi cél nem kötelező, de az utolsó igen). Ha egyikőtök sem teljesítette a küldetés utolsó célját, mindketten veszítettetek, ha pedig mindkettőtök teljesítette, akkor a játék a megszokott módon, a győzelmi pontok alapján dől el.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKMÓD

- Használd egy tetszőleges küldetéstábla egyszemélyes ♀ oldallát!
- Vedd magadhoz a 4 saját színű teljesítésjelölőt!
- A játék végén állapítsd meg, hogy mennyire voltál eredményes az alábbi kategóriák alapján:

Bronzérem: 70 GyP+

Ezüstérem: 95 GyP+

Aranyérem: 115 GyP+

IMPRESSZUM

Játéktervező: Frédéric Guérard

Játékfejlesztő: Benoit Banner

Illusztrátor: Anthony Wolff

Projektvezetők: Benoit Banner és Guillaume Gille-Naves

Művészeti vezető: Igor Polouchine

Tesztelők: Simon, Benji, Benco, Fred, Elliot, Igor, Greg, Florian, Julien, Damien, Marine, Joachim, Hervé, Johann, Quentin, Karim, Romain, Simon, Vincent és Yodasensei.

A tervező külön hálás Jónak és Matthieu-nek.

Az Egy Szép Új Királyság a La Boite de Jeu & Origames kiadásában jelent meg.

©2021 La Boite de Jeu & Origames

Importálja és forgalmazza:

Reflexshop Kft.

1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.

Tel.: +36 1 / 773 3600

E-mail: ugyfelszolgalat@reflexshop.hu

www.reflexshop.hu

www.origames.fr



EGYSZEMÉLYES KÜLDETÉSEK

Ha a Tanácsadók modul kártyáit használod, ne keverd a kincskártyákat a fejlesztéspakliba! Ha pedig valamelyik Fenyegetés modul paklit választod, ne keverd a csapáskártyákat a veszélypakliba!

K01: PATKÁNYINVÁZIÓ

„A koszos kártevők ellepték a vidék minden farmját! Ha nem cselekszünk rögtön, üresek maradnak télire a raktáraink. Tartalékok nélkül a katonák éhezni fognak, éhes hadsereggel pedig nem leszünk képesek megszerezni a trónt.”

Előkészületek: Játssz az egyszemélyes játékmódot a Fenyegetés modullal, és válaszd az óriáspatkányok fenyegetéspakliját! Helyezd a fejlesztéspakliból a 4 Farm kártyát az építési területre! Ezt a négy kártyát nem dobhatod el újrahaznosítási bónuszért, mindenképp meg kell építened őket!

Különleges szabályok: Minden forduló végén, a harc fázis után vegyél el egy-egy kártevőkártyát minden Farm kártyád után, ami még az építési területeden maradt! A játék során a legyőzött kártevőket tedd vissza a kártevőpakliba! Az óriáspatkányok után a megszokott szabályuk szerint helyezz játékba kártevőket!

A vereség feltételei:

- Azonnali: Ha a játék során bármikor kiürül a kártevőpakli, rögtön elveszítetted a játékot!
- A játék végén: Ha nem sikerült megépítened mind a 4 Farmot, elveszítetted a játékot!

Bronzérem: 70 GyP+

Ezüstérem: 90 GyP+

Aranyérem: 110 GyP+

K02: A PROFÉCIA

„A vidékeinket járja egy ember, aki prófétának állítja magát. Szerete a hercegségben azt hirdeti, hogy a hatalmunk a végét járja. A nép hisz ebben a hamis jóslatban, és egyre engedelmesebbek. Ideje megmutatnunk a helyüket, és erőt demonstrálni az alattvalóinknak! Ehhez azonban valami igazán csodálatos cselekedetet kell végrehajtanunk. Valamit, amit mindeddig elképzelhetetlennek tartottak.”

Előkészületek: Játssz az egyszemélyes játékmódot a Tanácsadók modullal! Helyezd a fejlesztéskártyák közül a Pokoli kaput, a Titkos szövetséget és a Királyi várbörtönt az építési területre! Helyezd a tanácsadóid területére a Megvilágosodott próféta és A trón mögött álló hatalom kártyákat, majd keverd bele a megmaradt 9 tanácsadó kártyát a fejlesztéspakliba! A játék kezdetén vegyél magadhoz 6 katonajelölőt!

Különleges szabályok: Ne használj a játék során a kémjellelőket!

A vereség feltételei: Ha a játék végéig nem sikerülne megépítened bármelyiket a 3 előkészített fejlesztéskártya közül (Pokoli kapu, Titkos szövetség, Királyi várbörtön), elveszítetted a játékot!

Bronzérem: 60 GyP+

Ezüstérem: 80 GyP+

Aranyérem: 100 GyP+

K03: A JÉGBE ZÁRT ÉSZAK

„Tengerészeink készen állnak, hogy meghódítsák észak jeges vidékeit. Mesés gazdagság vár ott miránk, ámde az ősi irások arra figyelmeztetnek, hogy rég feledett, baljós árnyak ólálkodnak a jégtáblák alatt. Óvatossá kell lennünk, ha nem akarjuk kivívni az elemek haragját!”

Előkészületek: Vedd magadhoz az Északi földek küldetéstáblát az egyjátékos oldalával felfelé! Helyezd a fejlesztéskártyák közül a Nagy világítótorony és az Óriások rejteke kártyákat, valamint 1-1 kártyát a Tengerészek és a Kikötők közül az építési területre! A 4 csapáskártya helyett helyezd a Fagyóriások fenyegetéskártyáit a veszélypakliba!

A vereség feltételei: Ha a játék végéig nem sikerülne megépítened bármelyiket a 4 előkészített fejlesztéskártya közül (Nagy világítótorony, Óriások rejteke, Tengerészek, Kikötő), elveszítetted a játékot! Ha nem teljesítetted az Északi földek küldetéstábla utolsó célját, elveszítetted a játékot!

Bronzérem: 65 GyP+

Ezüstérem: 85 GyP+

Aranyérem: 110 GyP+

K04: A VÉGŐ CSATA

„Oly régóta küzdünk már a trónért. Most pedig feltűnt egy trónbitorló, aki megkaparintotta az orrunk elől. Ideje visszaszerezni, ami jogosan a miénk. Ideje seregeinket ismét a harcmezőre vezényelni, és egyszer s mindenkorra kiűzni a tróntolvajt a birodalmunkból!”

Előkészületek: Játssz az egyszemélyes játékmódot a Tanácsadók modullal, illetve A trónbitorló küldetéstábla egyszemélyes oldalával felfelé! Helyezd a fejlesztéskártyák közül a Toborzók és az Alkimista műhely kártyákat, valamint 1-1 kártyát a Hatalmas armadák és a Barakkok közül az építési területre! Helyezd a tanácsadóid területére a Kartográfusmestert, majd a megmaradt 10 tanácsadó kártyát keverd a fejlesztéspakliba! A játék elején vegyél magadhoz két katonajelölőt!

A vereség feltételei: Ha a játék végéig nem sikerülne megépítened bármelyiket a 4 előkészített fejlesztéskártya közül (Toborzók, Alkimista műhely, Hatalmas armadák, Barakk), elveszítetted a játékot! Ha nem teljesítetted A trónbitorló küldetéstábla utolsó célját, elveszítetted a játékot!

Bronzérem: 80 GyP+

Ezüstérem: 95 GyP+

Aranyérem: 125 GyP+

K05: A TOLVAJOK CÉHE

„Hercegségünket kifosztották az utolsó búzaszemig. A termény már el sem ér a kastély kapujáig. A hírhedt tolvajok céhe mindegyünket elragadta. Ha pedig ez még nem lenne elég, lepaktáltak az árnyrémekkel is! És az árnyrémek ezerszer veszedelmesebbek, mint néhány rongyos tolvaj...”

Előkészületek: Játssz az egyszemélyes játékmódot a Fenyegetés modullal, a veszélypakli az Árnyrékek fenyegetéskártyáiból alakítsd ki! Helyezd a 4 Tolvaj fenyegetéskártyát az építési területre! A fejlesztéskártyák közül építsd meg a következőket, azaz tedd őket közvetlenül a hercegségedbe: 1 Falu és 1 Tanácsház! A 4 lopásjelölővel takard le az erőforrásokat, amiket a Falu és a Tanácsház termelnének!

Különleges szabályok: Minden esetben, amikor egy árnyrém hatása érvényesül, és eldobni kényszerülsz egy kártyát, az újrahaznosítási bónusz erőforrását, amit egyébként az ellenfelednek adnál, helyezd a veszélypakli mellé!

A vereség feltételei:

- Azonnali: Ha bármikor a játék során a veszélypakli mellé felkerül az 5. erőforráskocka is, rögtön elveszítetted a játékot.
- A játék végén: Ha nem sikerül legyőznöd mind a négy tolvajt, elveszítetted a játékot.

Bronzérem: 80 GyP+

Ezüstérem: 95 GyP+

Aranyérem: 120 GyP+

K06: KÖRBEVETTEK MINKET!

„A győzelem reményét magas védfalainkba kell vetnünk és löszereink átütő erejére kell támaszkodnunk. A szerencse legyen kegyes hozzánk!”

Előkészületek: Játssz az egyszemélyes játékmódot a Küldetés modullal! Vedd magad elé A trónbitorló és A pestis fejedelme küldetéstáblákat! Helyezz a fejlesztéskártyák közül 1 Barakk kártyát, valamint a Királyi őrség, a Magas bástya és a Lőszer szakértők kártyákat az építési területre!

A vereség feltételei: Ha a negyedik forduló végén még nem sikerült teljesítened bármelyik küldetéstábla utolsó célját, elveszítetted a játékot. Ha a játék végéig nem sikerülne megépítened bármelyiket a 4 előkészített fejlesztéskártya közül (Barakk, Királyi őrség, Magas bástya, Lőszer szakértők), elveszítetted a játékot.

Bronzérem: 60 GyP+

Ezüstérem: 85 GyP+

Aranyérem: 100 GyP+