



Marc André játéka
Claire Conan illusztrációival

Középkor

Mint az uradalom feje, birtokaid jövője a te kezében van. Jóindulatú úr leszel-e? Olyan, aki erődítményeket épít, hogy megvédje hű jobbágyait, és aki a szántókkal is gondol, csúrt, malmot is épített? Jámbor igazhitű, aki templomokat emel? Kedved lenne pazar palotákban lakomázni és mulatni az időt... Vagy háborúba indulnál újra meg újra, tengernyi katonával? Formáld a magad képére birtokaid, és válj te a legvagyonosabb úrrá a királyságban!

A játék célja

Válj a leggazdagabb játékosá a tizenhatodik forduló végére.



Cartozékok

Mind az 5 játékos színében:



1 uradalomtábla



1 uraságbábu



1 felderítő-
bábu



84 birtoklapka 1-től 23-ig számozva, két kupacban. Az egyik kupac 52 lapkából áll (a hátlapjuk kék), a másik 32 lapkából (a hátlapjuk narancs). 8-féle lapka van a játékban. Mindegyik az uradalom egy-egy birtoktípusát jelképezi.



Szántó
(x14)



Malom
(x13)



Falu
(x12)



Erődítmény
(x11)



Piac
(x10)



Barakk
(x9)



Templom
(x8)



Palota
(x7)

112 vagyonjelző



8 birtokjelölő



8 extra pénz
jelölő



15 eseménykártya



40 rézpenz
(ami 1-et ér)



18 ezüstpenz
(ami 5-öt ér)



36 rubin
(ami 10-et ér)



18 gyémánt
(ami 50-et ér)

Előkészítés

Ha 4-en vagy 5-en játszotok, a 32 birtoklapkából álló kupacot (narancs hátlap) tegyétek a játéktér szélére. Ha 2-en vagy 3-an, akkor hagyjátok ezeket a dobozban, nem lesz rájuk szükségetek.

- A** ♦ Keverjétek meg az 52 birtoklapkát (kék hátlap), és képezzetek belőlük egy paklit, a számozott oldalukkal felfelé. (Vagy több paklit, ha úgy kényelmesebb, de mindig fogyasszatok el egyet, mielőtt a következőről húznátok.)
- B** ♦ Helyezzetek a játékosok számánál eggyel több lapkát (pl. 3 játékosnál 4-et) képpel lefelé egy sorba a játéktér közepére.

- ♦ Ezeket rendezzétek növekvő sorba. A sor bal oldalán legyen a legkisebb érték, a jobbon pedig a legnagyobb. Majd fordítsátok őket képpel felfelé.
- ♦ Képezzetek további 3 sort az előbbi alá (így összesen 4 lesz), ügyelve, hogy a lapkák ezekben is növekvő sorrendben legyenek.
- C** ♦ Keverjétek meg az eseménykártyákat, és fordítsatok fel 4-et az alsó sor alá. A többit tegyétek vissza a dobozba, a játék során nem lesz rájuk szükségetek.
- D** ♦ Minden játékos válasszon egy szintet, és vegye magához az ahhoz tartozó uradalomtáblát, valamint az uraság- és felderítőbábút.
- ♦ Sorsoljátok ki a játékosrendet oly módon, hogy egyesével kihúzzátok a játékosok színeihez tartozó felderítőbábukat. Majd ebben a sorrendben minden játékos helyezze az uraságbábuját egy üres birtoklapkára a felső sorban (egy lapkán csak egy uraság állhat).

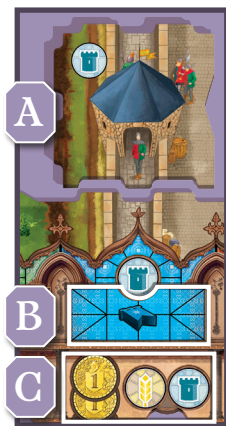


❖ A játék menete ❖

- 1 ♦ Dobjátok el az üresen maradt birtoklapkát abból a sorból, ahol az uraságok vannak.
- 2 ♦ A játékosok az uraságok elhelyezkedése szerint kerülnek sorra, balról jobbra. Az a játékos cselekszik először, akinek az urasága a legbalrább lévő lapkán áll.
 - ♦ A körödben a következő lépéseket hajtsd végre, sorrendben:
 - ❖ Mozdasd át az uraságot egy, a következő sorban található üres lapkára. (A 4., 8. és 12. fordulóban ez a sor legfelül lesz. A 16. forduló pedig az utolsó a játékban, így akkor az uraságot nem mozgatod tovább.)
 - ❖ Vedd el a birtoklapkát, amin az uraságod állt, és illeszd az uradalmadhoz **A**, a típusának megfelelő helyre.

Figyelmeztetés: A táblán mind a 8 oszlop egy-egy birtok-típusnak felel meg, a lapkák is ennek megfelelően illeszkednek. Minden birtoktípus rendelkezik különleges hatással és jövedelemmel.

- ❖ Hajtsd végre a birtokhoz tartozó különleges hatást **B**. Ezek a hatások típusonként egyedi; a 4–5. oldalon részleteztük őket.
- ❖ Vedd el a hozzá tartozó jövedelmet **C**. A jövedelem minden típusnál egyformán működik: az összeg, amit szerzel 2-szer (vagy 3-szor) annyi, ahány lapkával rendelkezel a feltüntetett típusokból.



Például: Már van két erődítményed **A**, és megszerzed az első faludat **B**. Minden falud és erődítményed 2 pénzt **C** jövedelmez: tehát összesen $2 \times 3 = 6$ pénzt üti a markodat.



- 3 ♦ Ha már minden uraság átlépett a következő sorba, az üres sort töltsétek fel a szokott módon (húzzatok lapkákat, azokat rendezzétek sorba, majd fordítsátok fel).
 - ❖ Erre a lépésre a 13. fordulótól nem lesz szükség, az utolsó 3 fordulóra jutó lapkák ugyanis ekkorra már fel lesznek fedve.

Figyelmeztetés: Érdemes kijelölni egy játékost, aki az egész játék alatt töltögeti az üres sorokat.

- ♦ Ha a birtoklapkák paklija elfogyott:
 - ❖ **3 játékos esetén:** keverjétek meg az eldobott lapkákat, és alkossatok belőlük egy új paklit.
 - ❖ **4 játékos esetén:** Használjátok a 32 lapkás paklit (narancs hátlap).
 - ❖ **5 játékos esetén:** Használjátok a 32 lapkás paklit (narancs hátlap). Ha ez a pakli is elfogy, keverjétek össze az összes eldobott lapkát (narancs és kék hátlap), és képezzetek ezekből új paklit.

- 4 ♦ A 4., 8., 12. és 16. forduló végén hajtsátok végre a legbalrább látható eseménykártyát, majd fordítsátok képpel lefelé. Az egyes eseménykártyákat a 8. oldalon részleteztük.



A birtoktípusok leírása

Ne felejtétek el teljesen végrehajtani a különleges hatást, mielőtt elvennétek a jövedelmet. (Az ugyanis hatással lehet a falvaitokra, -templomaitokra és palotáitokra.) Ha a különleges hatást nem tudod végrehajtani, akkor egyszerűen vedd el a jövedelmet.

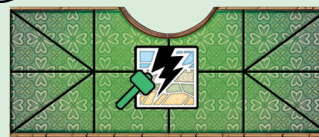
Fontos: Minden játékos 10 pénzt veszít minden olyan típus után, amelyből egyetlen birtokkal sem rendelkezik!



Hatás: 1 pénzt szerzel minden, birtokaidon található jobbágszimbólum után.



Hatás: Minden játékos, aki nálad kevesebb malommal rendelkezik, 2 pénzt fizet neked.



Hatás: Válassz egy birtoklapkát a tetszőleges, látható, üres lapkára bármely sorban, azt kivéve, ahol az uraságod áll. Ezzel azt foglalod magadnak. Vagyis a többi játékos nem teheti ide az uraságát.



Hatás: Tedd a felderítőbábudat egy tetszőleges, látható, üres lapkára bármely sorban, azt kivéve, ahol az uraságod áll. Ezzel azt foglalod magadnak. Vagyis a többi játékos nem teheti ide az uraságát.



Jövedelem:
2 pénzt szerzel minden szántó típusú birtokod után.



Jövedelem:
2 pénzt szerzel minden malom típusú birtokod után.



Jövedelem:
2 pénzt szerzel minden falu és erődítmény típusú birtokod után.



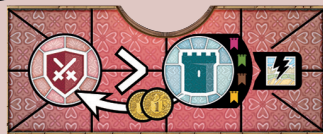
Jövedelem:
2 pénzt szerzel minden szántó és erődítmény típusú birtokod után.



Megjegyzés: Abban a sorban, ahová a felderítőt tetted, másik lapkára is helyezheted majd az uraságodat. Függetlenül attól, hogy éltél-e a foglalásoddal, amikor az uraságod ebbe a sorba lép, vedd vissza a felderítődöt.



Hatás: 1 pénzt szerzel minden, birtokaidon található ládászimbólum után.



Hatás: Megtámadod azokat a játékosokat, akik a te barakkjaid számánál kevesebb erődítménnyel rendelkeznek. A megtámadott játékosok a legbalrább (azon belül legfelül) lévő birtoklapkájukat a temetőjükhöz kell, hogy helyezze, és 2 pénzt fizetnek neked.



Hatás: Helyezz el egy extra pénz jelölőt az egyik szabad helyre az uradalomtáblád alján (minden típus alatt egy extra pénz jelzőnek van hely). Minden alkalommal, amikor ez a típus jövedelmez, minden birtok után egytel több pénzt hoz.



Hatás: Válassz egyet a birtokjelölők közül, és illeszd azt az uradalomtáblád aljához egy olyan típus alá, ahol a jelzőn látható birtok szimbólumát nem látod (minden típus alatt egy birtokjelzőnek van hely). A birtokjelző ezzel a típusal egészíti ki az itteni jövedelmet.



Jövedelem: 2 pénzt szerzel minden malom és piac típusú birtokod után.



Jövedelem: 2 pénzt szerzel minden falu és barakk típusú birtokod után.



Temető: Amikor a játék során egy birtoklapka elpusztul (akár támadás, akár eseménykártya hatására), a játékos azt az uradalomtáblája mellé, jobb oldalra kell, hogy helyezze. Ez a terület a temető. A temetőbe kerülő a lapkák sosem kerülnek vissza a pakliba. Csak a játékos uradalomához illeszthetők, a falu különleges hatásának végrehajtásával.



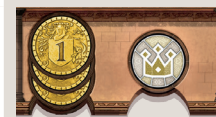
Példa: Úgy döntesz, az extra pénz jelölőt a falvak alá illeszted. Ennek a típusnak a jövedelme mostantól egytel több minden falud és erődítményed után.



Példa: A szántó birtokjelölőt választod, amit nem tehetsz sem a szántó, sem az erődítmény alá, mivel azokon ez a szimbólum már látható.



Jövedelem: 3 pénzt szerzel minden templom típusú birtokod után.



Jövedelem: 3 pénzt szerzel minden palota típusú birtokod után.

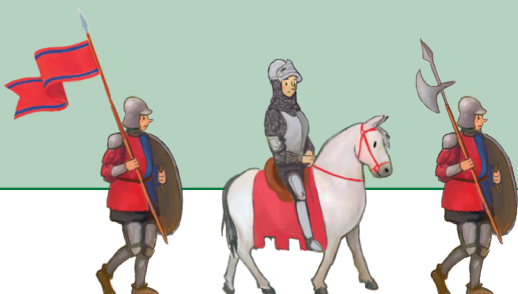
Példa az első fordulóra, 3 játékosal

- 1 ♦ A rózsaszín játékos a kezdőjátékos. Vele kezdve minden játékos a felső sor egy üres lapkájára helyezi az uraságát.



- ❖ A rózsaszín játékos a lapkát választja.
- ❖ A kék játékos a lapkát.
- ❖ A zöld játékos pedig a lapkát.

- 2 ♦ A sorban üresen maradt lapkát eldobják.



- 3 ♦ Balról jobbra haladva a kék játékos áll legerősebb, tehát ő következik. Az uraságát a következő sorban a lapkára helyezi.



- 4 ♦ Ezután elveszi a lapkát, és az uradalmához illeszti. Majd végrehajtja a hozzá tartozó különleges hatást.



❖ **Különleges hatás:** Mivel egyelőre nem rendelkezik jobbagyszimbólummal , ez a hatás nem érvényesül.

- ❖ **Jövedelem:** 2 pénzt szerez a lapka után.



- 5 ♦ A zöld játékos következik, ő a következő sor 3. lapkájára teszi az uraságát, ami egy .



- 6 ♦ A lapkát az uradalmához illeszti, majd végrehajtja a hozzá tartozó különleges hatást.



❖ **Különleges hatás:** Ha szeretné, használhatja a felderítőt. Így is tesz, és a következő (harmadik) sorban lefoglalja a lapkát.



❖ **Jövedelem:** 2 pénzt szerez a lapka után.



- 7** ♦ A rózsaszín játékos következik, ő a következő sorban az első lapkát választja, ami egy



- 8** ♦ A megszerzett lapkát az uradalmához illeszti, majd végrehajtja a hozzá tartozó különleges hatást:



❖ **Különleges hatás:** Minden játékos támad, akinek a birtokában kevesebb a , mint nála a . Mivel mindössze egyetlen birtokkal rendelkezik, csak azt veheti célba, akinél egyáltalán nincs , ez pedig a kék játékos, aki 2 pénzt fizet a rózsaszín játékosnak, és az egyetlen lapkáját, ami egy , a temetőjébe helyezi.



❖ **Érdelem:** A rózsaszín játékos 2 pénzt kap a lapkája után.



- 9** ♦ Vége az első fordulónak. A játék elején a zöld játékos választották lapkatöltőnek. Ő tehát húz 4 birtoklapkát, azokat emelkedő számsorrendbe rendezi, majd felfordítja.



- 10** ♦ A második fordulót a rózsaszín játékos kezdi. Az üresen maradt lapkát eldobják . A rózsaszín és a kék játékos nem léphet az uraságával a lapkára, mivel azt a zöld felderítő foglalja.

❖ A játék vége ❖

A játék a 16. forduló végén, miután a 4. eseménykártya hatását végrehajtottátok, azonnal véget ér.

Fontos: Minden játékos 10 pénzt veszít minden olyan típus után, amelyből egyetlen birtokkal sem rendelkezik!

Minden játékos összeszámolja minden vagyonát. A leggazdagabb győz.

Döntetlen esetén a legtöbb palotával rendelkező játékos győz. Ha ebben is döntetlen áll fenn, akkor a legtöbb templommal rendelkező, és így tovább, jobbról balra.



Az eseménykártyák hatásai



♦ Mesterek ♦

Minden játékos 1 pénzt kap minden, a birtokain található jobbágy után.



♦ Verses holmik ♦

Minden játékos 1 pénzt kap minden, a birtokain található láda után.



♦ Szövetség ♦

Minden játékos 3 pénzt kap minden templom és palota típusú birtoka után.



♦ Barbár invázió ♦

Minden játékos a temetőjébe helyez egy malmot ÉS egy szántót (ha van neki).



♦ A fekete halál ♦

Minden játékos a temetőjébe helyez egy falut ÉS egy barakkot (ha van neki).



♦ Új védőművek ♦

Minden játékos 3 pénzt kap minden erődítmény típusú birtoka után.



♦ A hódító hazatér ♦

Minden játékos 2 pénzt kap minden piac és barakk típusú birtoka után.



♦ Népeségrobbanás ♦

Minden játékos 2 pénzt kap minden malom és falu típusú birtoka után.



♦ Parasztfelkelés ♦

Minden játékos a temetőjébe helyez egy palotát (ha van neki).



♦ Újjáépítés ♦

Minden játékos választ 1 birtoklapkát a temetőjéből, és az uradalmához illeszti, anélkül, hogy annak különleges hatását aktiválná.



♦ Bajdag termés ♦

Minden játékos 2 pénzt kap minden szántó típusú birtoka után.



♦ Királyi hegy ♦

Minden játékos 3 pénzt kap minden, a temetőjében lévő birtoklapkája után.



♦ Hatalmas földterületek ♦

Minden játékos 2 pénzt kap minden különböző típusú birtoka után.



♦ Költséges ünnepség ♦

Minden játékos elveszít 2 pénzt minden temploma és palotája után.



♦ Földrengés ♦

Minden játékos a temetőjébe helyez egy erődítményt (ha van neki).