

VAALBARA

Olivier CIPÈRE

Félix DONADIO, Jocelin CARMES, Alexandre REYNAUD

VAALBARA CSODÁLATOS KONTINENSE VÉGTELEN ÉS BŐSÉGES, VAD ÉS TERMÉKENY. MÉG SOSEM LÉPETT ITT PARTRA SENKI. AZ ELSŐ LÉPÉSEK EZEN A FELTÉRKÉPEZETLEN TERÜLETEN EGY ÚJ KORSZAK KEZDETÉT JELENTIK. AZ ÖT MITIKUS KLÁN EGYIKÉNEK VEZETŐJEKÉNT AZÉRT INDULTÁL ÚTNAK, HOGY FELFEDEZD VAALBARÁT. HASZNÁLD BÖLCSEN KLÁNOD TÖBBI TAGJÁNAK KÉPESSÉGEIT, TERJESZKEDJ, ÉS TÖREKEDJ A KIEGYENSÚLYOZOTT FEJLŐDÉSRE, HOGY ELÉG BEFOLYÁST SZEREZVE VÉGÜL A TE ZÁSZLÓD ALATT EGYESÜLJÖN MINDEN KLÁN!

A JÁTÉK CÉLJA

A játék 9 fordulóig tart, és az a játékos lesz a győztes, aki a legtöbb győzelmi pontot (☉) szerezte.

TARTOZÉKOK

- 51 területkártya
- 60 karakterkártya (5 x 12)
- 75 ☉-jelző (1, 5, 10 és 25 pont értékben)

TERÜLETKÁRTYÁK

Az 51 területkártya 6 különböző típusba tartozik. A játék során a játékosok felfedezik a területeket, hogy tovább bővítsék a birodalmukat. Minden területtípus másképp ad jutalmat. A területkártyák hátoldalán az ómenek láthatók. Minden kártya hátoldala eltérő.



Típus



Játékoszám az előkészületekhez

KARAKTERKÁRTYÁK

A játékban 12 különböző karakterkártya van. Minden játékos kap egyet-egyét minden karakterből. A karakterkártyák határozzák meg a körsorrendet a kezdeményezőértékükkel, és különböző hatásokat is aktiválnak.

Kezdeményezőérték



Név

Hatás

Minden birodalomban lévő Erdő után ☉-t kapsz.



A KLÁNOK ÓMENJEI

Az ómenek jók és rosszak is lehetnek. Körönként változik, hogy egy klán ómenje mennyire erős a többiéhez képest. A területpakli legfelső lapja jelzi az ómenek rangsorát az adott fordulóban. A játék során döntetlen esetén ennek segítségével határozzátok meg a körsorrendet.

Legerősebb



Leggyengébb

ELŐKÉSZÜLETEK

A. Válogassátok szét a területkártyákat a rajtuk jelzett játékosszám szerint, és csak azokat használjátok, amelyeken a feltüntetett szám kisebb vagy egyenlő a játékosok aktuális számánál. A többi kártyát tegyétek vissza a dobozba, a játék során azokra nem lesz szükségetek.

PÉLDA: a 2 fős játékhoz csak a 2+ jelzésű kártyákat használjátok, a 3+ és 4+ jelzésűeket tegyétek a dobozba.

B. Minden játékos válasszon klánt, és vegye el a hozzá tartozó 12 kártyából álló klánpaklit.

C. Adjatok 2 győzelmi pontot (☉) minden játékosnak, amit mindenki tegyen a birodalmába (a játékos előtt lévő terület). A többi jelzőt tegyétek az asztal közepére.

D. Minden játékos keverje meg a klánpakliját, tegye maga elé képpel lefelé, majd húzzon fel belőle 5 kártyát a kezébe.

E. Keverjétek meg a területkártyákat, és a paklit tegyétek képpel lefelé az asztalra, ez lesz a TERÜLETPAKLI. Húzzatok fel kártyákat, és tegyétek azokat képpel felfelé a pakli mellé, két sorban. **Mindkét sorban annyi területkártyának kell lennie, ahány játékos van. A paklitól távolabbi sor számít az első területsornak.**



A JÁTÉK MENETE

A játék 9 fordulóból áll, és akkor ér véget, amikor minden játékos birodalmában 9 területkártya van. Egy forduló 3 fázisból áll: **MEGBÍZÁS**, **VÉGREHAJTÁS**, **FORDULÓ VÉGE**.

(MEGBÍZÁS)

Minden játékos egyszerre kiválaszt egy-egy karakterkártyát a kezéből, és képpel lefelé leteszi a birodalmába. Miután mindenki választott, fedjétek fel a kártyákat.

(VÉGREHAJTÁS)

A forduló körsorrendjét a felfedett kártyákon található kezdeményezőértékek határozzák meg. A legalacsonyabb kezdeményezőértéket kijátszó játékos kezd, a többiek pedig emelkedő sorrendben követik. A döntetleneket a klánok ómenjeinek segítségével tudjátok feloldani. A magasabbra rangsorolt klán kerül sorra hamarabb.

A saját körükben a játékosoknak az alábbi két akciót kell végrehajtaniuk ebben a sorrendben:

1. KARAKTERAKCIÓ: Hajtsd végre az előző fázisban kijátszott karakterkártyád hatását (akkor is, ha az nem előnyös a számodra). Ezután képpel felfelé tedd a kártyát a dobópaklidba a klánpaklid mellé. Ügyelj rá, hogy minden eddig kijátszott karakterkártyád látható legyen a többi játékos számára.

2. TERÜLETI AKCIÓ: Válassz egy területet az első területorsóból, és tedd a birodalmadba. Azonnal megkapod a területért járó jutalmat. A győzelmi pontjaidat képpel lefelé tartsd magad előtt a játék során.

MEGJEGYZÉS: Ne töltsétek fel az első területsor üres helyeit a forduló vége előtt. Minél később kerül sorra egy játékos, annál kevesebb terület közül választhat.

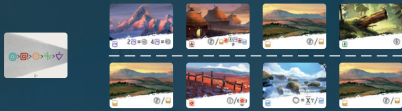
FORDULÓ VÉGE

Amikor minden játékos végrehajtotta a két akcióját, csúszasztassátok a második területsort az első helyére. A területpakliból húzva alakítasz ki új második sort. Majd minden játékos annyi kártyát húzzon a klánpaklijából, hogy 5 kártya legyen a kezében (ha nincs elég lap a paklijában, akkor annyit, amennyit tud).

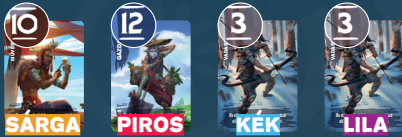


PÉLDA: 2. forduló

Ezek az elérhető területek:



A játékosok egyszerre felfedik a kiválasztott karakterkártyákat:



KÉK és LILA között döntetlen áll fenn. Az ómenek alapján KÉK fog kezdeni.



A forduló körsorrendje a következő:

KÉK > LILA > SÁRGA > PIROS

1: Az 1. fordulóban szerzett terület **2:** A 2. fordulóban szerzett terület

KÉK

KARAKTER: A Vadász hatása érvényesül,

így Kék 3 -ot kap, mert ő az első játékos.

TERÜLET: Kék a Rétet választja, és kap 2 -ot (1-et ezért a Rétért, 1-et pedig Piros birodalmában lévőért).



LILA

KARAKTER: A Vadász hatása nem érvényesül, mert Kék Lila szomszédja, és Kék előbb került sorra.

TERÜLET: Lila elveszi a Mezőt, és kap 4 -ot (2-t minden Mezőért a birodalmában).



SÁRGA

KARAKTER: A Művész hatása nem érvényesül, mert Piros Sárga szomszédja, és Sárga előbb került sorra.

TERÜLET: Sárga a Folyót teszi a birodalmába, így 12 -ot kap (6 megszorozva a birodalmában lévő 2 Folyóval).



PIROS

KARAKTER: A Gazda megduplázza a területért járó jutalmat ebben a fordulóban.

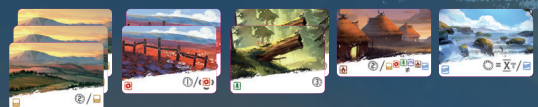
TERÜLET: Pirosnak az utolsó kártyát kell elvennie, a Mezőt. 4 -ot kap (2 megszorozva 2-vel a Gazda hatása miatt).



A JÁTÉK VÉGE:

A játék akkor ér véget, amikor minden játékos birodalmában 9 területkártya van. A játékosok felfedik a -jelzőiket, és további 5 -ot kapnak, ha a birodalmukban 5 különböző területtípus van, vagy 10 -ot, ha a birodalmukban 6 különböző területtípus található. A legtöbb győzelmi pontot gyűjtő játékos győz. Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek a klánja előrébb van az ómenek rangsorában.

PÉLDA: A játék végén Beának 57 -ja van, birodalmában pedig 3 Mező, 2 Rét, 2 Erdő, 1 Falu és 1 Folyó van. Mivel 5 különböző területtípusa van, kap további 5 -ot. Összesen: 57 + 5 = 62 .



TERÜLETKÁRTYÁK



Kapsz 1 -ot minden Rét után, ami a saját birodalmodban és a szomszédos birodalmakban van (beleértve ezt a Rétet is).



Kapsz 2 -ot minden Mező után a birodalmodban (beleértve ezt a Mezőt is).



Annyi -ot kapsz, amennyit az Erdőn látsz (3 és 6 között).



Kapsz 2 -ot minden különböző területtípus után a birodalmodban (beleértve ezt a Falut is).



Kapsz 10 -ot, ha ez a második Hegység a birodalmodban. Ha ez a negyedik Hegység a birodalmodban, **20** -ot kapsz.



Annyi -ot kapsz, amekkorá a kijátszott karakterkártyád kezdeményezőértéke (max. 6) megszorozva a birodalmodban lévő Folyók számával (beleértve ezt a Folyót is).

KARAKTERKÁRTYÁK



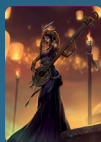
1 · HARCOS

Minden játékos felfedheti a kezében tartott Harcosát, hogy kapjon 1 -ot. A játékosoknak meg kell mutatniuk a saját Harcosukat a többieknek.



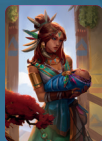
7 · NYOMOLVASÓ

Cseréld ki egy területet az első vagy a második területorsóból a területpakli legfelső lapjával. Az új kártyát képpel felfelé tedd a sorba, a lecserélt kártyát pedig képpel lefelé a területpaklira. Ez a hatás a forduló további részére módosítja az őmenek rangsorát.



2 · BÁRD

Egy másik, általad választott játékos kap 2 -ot. Nem nézheted meg a többiek -jait. Ha megkérdezed őket, nem kell válaszolniuk, de mondhatnak igazat vagy akár hazudhatnak is róla.



8 · BÁBA

Vedd vissza egy karakteredet a dobópakliból a kezedbe. A Bábát nem veheted vissza a kezedbe.



3 · VADÁSZ

Ha ebben a fordulóban a szomszédaid előtt kerül sorra, kapsz 3 -ot. Döntetlen esetén csak az a játékos kapja meg a 3 -ot, aki előrébb van az őmenek rangsorában.



9 · LOVAS

Cseréld ki két területet az első és a második területorsó között. Választhatasz 2 azonos típusú területet, így semlegesítve ezt a hatást.



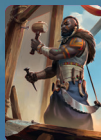
4 · JÓS

Minden szomszédod után, akinek páratlan a kezdeményezőértéke 2 -ot kapsz. Kétfős játékban csak egy szomszédod van, így vagy 2 -ot kapsz vagy 0-t.



10 · MŰVÉSZ

Ha ebben a fordulóban a szomszédaid után következel, kapsz 5 -ot. Döntetlen esetén csak az a játékos kapja meg az 5 -ot, aki hátrébb van az őmenek rangsorában.



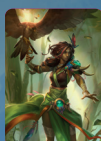
5 · ÁCS

Minden birodalmodban lévő Erdő után 3 -ot kapsz. A hatást a terület kiválasztása előtt kell végrehajtani. Ha az Ács kijátszásának körében Erdőt választasz új területnek, az az Erdő nem számít bele a karakter hatásába.



11 · FELFEDEZŐ

Cseréld ki egy területet a birodalmodból a területpakli legalsó lapjával. Megkapod az új terület jutalmát.



6 · SOLYÁSZ

Vegyél el 2 -ot a közvetlenül előtted sorra került játékostól. Ha te kezdéd a fordulót, 0 -ot kapsz.



12 · GAZDA

Dupláld meg az ebben a fordulóban megszerzett területedért járó jutalmat.