

RÖVID SZABÁLYOK

1. Kártyahúzás – (kötelező)

Az első körben a játékosok húzzanak fel adott számú ország kártyát:

Óramutató járásának sorrendjében

	kezdőjátékos	2. játékos	3. játékos	4. játékos	5. játékos
2. játékos	2	3			
3. játékos	1	2	3		
4. játékos	1	1	2	3	
5. játékos	1	1	2	2	3

A második körtől kezdve:

a) a játékos húz 3 ország kártyát

vagy

b) húz 1 ország kártyát és 1 intrika kártyát.

2. Kártya kijátszása (választható)

bármilyen sorrendben és bármennyiszer

a) Szabad pozíció elfoglalása

- megadott számú ország kártya kijátszása
- joker kártya szabály: bármely 3 ország kártya = 1 tetszőleges ország kártyával
- 1 fakocka lehelyezése az elfoglalt pozíción
- 1 fakocka lehelyezése a nemesi cím pontjelzőn.

b) Foglalt pozíció átvétele

- 1 intrika kártya kijátszása (Király esetén 2 intrika kártya kijátszása szükséges)
- joker kártya szabály: bármely 2 intrika kártya = 1 tetszőleges intrika kártyával
- ellenfél fakockájának számúzése

a) pontban leírtak szerint a pozíció elfoglalása.

Kör vége

Kézben tartható lapok számának ellenőrzése

- maximum 12 ország kártya és 4 intrika kártya

Képpel felfelé néző ország kártyák visszatöltése 3-ra

Bónusz áttekintés

Város bónusz

- feltétele: elsőként elfoglalni egy városban egy pozíciót.

Ország bónusz

- feltétele: legalább 1 saját színű fakocka egy ország minden városában (városmezőkön lévő kockák is számítanak).

Nemesi-ház bónusz

- feltétele: legalább 1 saját színű fakocka minden nemesi cím jelölőn.

Pontozás áttekintés

Korszakpontozás

- akkor történik, amikor a képpel felfelé fordított ország kártyák nem tölthetőek vissza
- egy országban a legtöbb és az utána következő legtöbb befolyásponttal rendelkező játékos kap korszak pontjelzőt.

Nemesi cím pontozás

- a 3. korszakpontozás után történik
- a nemesi cím jelzőn a legtöbb fakockával rendelkező játékos kap győzelmi pontot
- két játékos egyenlősége esetén mindkét játékos a feltüntetett győzelmi pont felét kapja meg
- kettőnél több játékos egyenlősége esetén a jelölő nem ad győzelmi pontot, kikerül a játékból.

ROYALS



Társasjáték tele intrikákkal, cselszövésekkel 2-5 játékos részére, 10 éves kortól.

A JÁTÉK LEÍRÁSA, LÉNYEGE

A játékosok 17. századi nemesi családok bőrébe bújhatnak, akik Európán belüli befolyásuk növeléséért küzdenek. A megfelelő ország kártya segítségével befolyásos pozíciókat foglalhatnak el, és bónuszokat szerezhetnek győzelmi pontok formájában. Minél magasabban van egy pozíció, annál több ország kártyára van szükségünk a megszerzéséhez. A már megszerzett pozíciókért intrika kártyák kijátszásával lehet megküzdeni. A játék három korszakból áll, minden korszak után pontozás következik. Pontozáskor a játékosok azon országuk után kapnak győzelmi pontokat, amelyekben a legnagyobb a befolyásuk. A harmadik korszak pontozása után a játék véget ér, és az egyéni, nemesi címeket külön pontozzák. A játékot az a játékos nyeri, akinek a legtöbb győzelmi pontot sikerül összegyűjtenie.

A DOBOZ TARTALMA

1 játéktábla, amely a 17. századi Európát ábrázolja

99 ország kártya:

31x Franciaország,
26x Német államok,
22x Britannia, 20x Spanyolország



24 intrika kártya, 4-4 mindegyikből:

Franciaország/Német államok,
Franciaország/Britannia
Franciaország/Spanyolország,
Német államok/Britannia
Német államok/Spanyolország,
Britannia/Spanyolország



24 négyzet alakú korszak pontjelölő
6-6 mindegyikből:
Franciaország
Német államok
Britannia
Spanyolország



16 hatszögletű város bónusz jelölő

5x Franciaország,
4x Német államok,
3x Britannia,
4x Spanyolország



8 pajzs formájú ország bónusz jelölő (2-2 mindegyikből):

Franciaország
Német államok
Britannia
Spanyolország



3 kör alakú Nemesi-ház bónusz jelölő



7 téglalap alakú Nemesi cím jelölő, mindegyik két összeilleszthető puzzle darabból áll össze:



Marsall Báró Grófné Herceg Bíboros Hercegnő Király

200 fakocka 5 különböző színben:

46x fekete, 46x fehér, 36x szürke, 36x lila, 36x narancs



Játékszabály



Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

ELŐKÉSZÍTÉS

Minden játékos válasszon egy szint magának, és a hozzá tartozó fakockákat tegye maga elé, ez lesz a saját készlete. Két játékos esetében a játékosoknak a fehér és fekete színű kockákat kell választaniuk, mivel két játékos esetén több játékelemre van szükség. Több mint két játékos esetén bármelyik szint választhatják a játékosok.

A játéktáblát helyezzük el az asztal közepén, minden játékos által könnyen elérhető helyre.

Jelölők: minden jelölőn viaszpecsét formájában megtalálható a jelölőért járó győzelmi pont értéke. A játéktábla mezőin szintén láthatóak a jelzők pontszámai és formájuk. A játék megkezdése előtt a játékosok ez alapján helyezik el a megfelelő helyekre a jelölőket.

- Helyezzük el a hatszögletű város bónusz jelölőket a játéktáblán a megfelelő városok melletti mezőkre.

- Helyezzük el a pajzs alakú ország bónusz jelölőket a megfelelő címerek jobb és bal oldalán lévő mezőkre, a jelölőkön és a táblán látható pontszámoknak megfelelően.

- Helyezzük le a kerek nemesi-ház bónusz jelölőket a játéktábla bal oldalán található mezőkre. Két játékos esetén a 12-es és 16-os győzelmi pont jelzőket nem használjuk a játék során, ezek visszakerülnek a dobozba.

- Helyezzük le a négyzet alakú korszak jelölőket a játéktábla jobb alsó részén található mezőkre. A korszakok 3 csoportra vannak bontva, 3 egymást követő korszakra (1648, 1680 és 1714).

- A téglalap alakú nemes cím jelölők két darabját illesszük össze, és helyezzük el azokat a játéktábla bal oldala mellé, a nagy arcképpel felfelé fordítva. A nemesi címek rangsorát a győzelmi pontok emelkedése határozza meg, lentől felfelé a sorrend tehát: Marsall, Báró, Grófnó, herceg, Bíboros, Hercegnő és a Király.



Kártyák
attól függően, hogy hányan játszunk, az alábbi mennyiségű ország kártyákat vegyük ki és tegyük vissza a dobozba:

	Franciaország	Német Államok	Britannia	Spanyolország
2 játékos	11	9	8	6
3 játékos	9	8	7	6
4 játékos	6	5	5	4
5 játékos	0	0	0	0

A megmaradt ország kártyákat keverjük össze és képpel lefelé fordítva tegyük le húzó paklink a játéktábla mellé. A felső 3 kártyát fordítsuk fel és képpel felfelé fordítva helyezzük le egymás mellé a húzó pakli mellé.

Keverjük meg az intrika kártyákat és alkossunk belőlük képpel lefelé fordítva egy másik húzó paklit.

A legfiatalabb játékos lesz a kezdőjátékos.

A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. A soron lévő játékos az alábbi akciókat hajtja / hajthatja végre, a sorrend betartása mellett.

A JÁTÉK VÉGE

A 3. korszakpontozás után kerülnek pontozásra a nemesi címek. Ezután a játék véget ér.

Nemesi címek pontozása

A legalacsonyabb rangú nemesi címmel kezdve számoljuk össze az adott nemesi cím pontjelzőn a fakockákat. A jelzőn a legtöbb fakockával rendelkező játékos kapja meg a teljes arckép előlapján található győzelmi pontokat.



Egyenlőség esetén mindkét játékos a győzelmi pont felét kaphatja csak meg. A győzelmi pontok fele a jelölő hátoldalán találhatóak. Kettőnél több játékos egyenlősége esetén a nemesi cím jelölő nem ad győzelmi pontot, kikerül a játékból.



A GYŐZTES

A pontok kiosztása után minden játékos összeszámolja a jelölőin található pontszámokat. A legmagasabb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyeri meg a játékot. Egyenlőség esetén a nagyobb, saját jelzővel rendelkező játékos nyer. Ha még mindig egyenlőség van, a győzelmet megosztják egymás között a játékosok.

Nemesi-ház bónuszok

Az a játékos, akinek legalább egy fakockája van minden nemesi cím lapkán, azonnal megkapja a legmagasabb, még elérhető nemesi-ház bónusz jelölőt.

Minden játékosnak csak egy nemesi-ház bónusz jelölője lehet. Abban az esetben, ha az összes bónusz jelölőt elvették már, a továbbiakban a feltételeket teljesítő játékosok üres kézzel haladnak tovább.

EGY KORSZAK VÉGE

Egy korszak azonnal véget ér, amint nem lehet a képpel felfelé fordított kínálatot 3-ra visszatölteni egy játékos köre után. Ez esetben, amennyire lehetséges a húzó pakli kártyáiból kell feltölteni a kínálatot. A játékosok megkeverik az ország kártya dobó paklit, majd új húzó pakliként használják. Ezután lehet feltölteni a képpel felfelé fordított kínálatot 3 ország kártyára.

A következő játékos köre megkezdése előtt a játékot megszakítjuk a korszak pontozásával.

Fontos: a 3. kör után a játékosok befejezik az aktuális fordulót, hogy az összes játékosnak egyenlő számú köre legyen. A korszakpontozás a kezdő játékostól balra ülő játékos köre után következik.

Korszak pontozása

Egy korszak végén a négy országban a két legbefolyásosabb játékos kap győzelmi pontokat. Ehhez az összes játékosnak meg kell számolnia az országban elfoglalt pozíciójához tartozó befolyáspontjait. A legtöbb befolyásponttal rendelkező játékos megkapja az adott országhoz tartozó legmagasabb értékű korszakpont jelzőjét. A második legtöbb befolyásponttal rendelkező játékos kapja az alacsonyabb értékű pontjelzőt.

Egyenlőség esetén az adott országban a magasabb nemesi címmel járó pozíciót elfoglaló játékoshoz kerül a jelző.

Abban az esetben, ha még mindig egyenlőség van, a magasabb város bónusszal rendelkező városban lévő nemesi címhez tartozó pozíciót elfoglaló játékoshoz kerül a pontjelző.

Fontos: ha egy országban csak egy játékosnak van befolyáspontja, akkor az alacsonyabb értékű korszak jelölő kikerül a játékból, nem kerül egyik játékoshoz sem.

A játék a korszak pontozása után azzal a játékosal folytatódik, akinek a köre következett volna a pontozás előtt.



6



1. Kártyahúzás – ez az akció kötelező

Az első körben a játékosoknak az alábbi számú ország kártyát kell felhúzniuk, és a kezükben tartaniuk:

Óramutató járásának sorrendjében

	kezdőjátékos	2. játékos	3. játékos	4. játékos	5. játékos
2. játékos	2	3			
3. játékos	1	2	3		
4. játékos	1	1	2	3	
5. játékos	1	1	2	2	3

A soron lévő játékos – tetszőleges sorrendben- húzhat a képpel lefelé fordított húzó pakliból és/vagy a képpel felfelé fordított lapokból.

Fontos: a képpel felfelé fordított lapokat csak a játékos körének a végén töltjük vissza.

A második körtől kezdve a játékosoknak ennél az akciónál pontosan egyet kell választaniuk az alábbi két lehetőség közül:

- 3 ország kártya húzása: a játékos felhúz 3 ország kártyát, amit aztán a kezébe vesz. A játékos – tetszőleges sorrendben- húzhat a képpel lefelé fordított húzó pakliból és/vagy a képpel felfelé fordított lapokból.
- 1 ország kártya és 1 intrika kártya húzása: a játékos – tetszőleges sorrendben – húz egy ország – és egy intrika kártyát, amelyeket aztán a kezébe vesz. Ország kártyát húzhat a képpel lefelé fordított húzó pakliból vagy a képpel felfelé fordított lapokból. Intrika kártyát a képpel lefelé fordított intrika kártyákat tartalmazó pakliból húzhat. Ha a játék során elfogynak a felhúzható intrika kártyát, az eldobott intrika kártyákat keverjük meg, fordítsuk képpel lefelé fordítva kialakítva ezzel az újabb húzó paklit.

Kézben tartott lapok számának korlátozása

Minden játékosnak a saját körének a végén maximum 12 ország kártya és 4 intrika kártya lehet a kezében. A játékos a körében túllépheti ezt a határt, de a köre végén el kell dobnia a többletkártyáit.

2. Kártyák kijátszása – ez az akció választható

Ezt az akciót választva a játékos az alábbi lehetőségek közül választhat és ezeket bármilyen sorrendben és bármennyiszer végrehajthatja.

- szabad pozíció elfoglalása: a játékosnak egy szabad pozíció elfoglalásához minden esetben két fakockát kell letennie. Az egyikkel a játéktáblán a pozíciót, a másikkal a hozzá tartozó nemesi cím pontjelzőt jelöli meg.

Egy városban egy vagy két befolyásos pozíció érhető el. Egy városban minden pozícióhoz egy nemesi cím van rendelve, a nemesi cím képével jelölve. A nemesi cím képétől balra lévő szám mutatja meg a játékosoknak, hogy a pozíció elfoglalásához hány ország kártyára van szükség. Egy adott nemesi címhez mindig ugyanannyi ország kártya szükséges.

A nemesi cím képének jobb oldalán lévő papirusztekercs mutatja, hogy a játékos a korszakpontozásnál hány pontot fog kapni adott pozícióért.

A játékos választ egy szabad pozíciót a játéktáblán, egy olyat, amelyen még nincs egy fakocka sem. A kezében lévő ország kártyák közül a dobó paklira helyezi az adott pozíciónál előírt számú kártyát. Majd a játékos a saját készletéből letesz egy fakockát a játéktábla megfelelő arcképére, ezzel jelzi, hogy ő foglalja el jelenleg ezt a pozíciót.

Fontos: egy pozíción sem lehet egynél több fakocka a játék során.

3

Ezután a játékos a második fakockáját leteszi a játéktábla bal oldalán a megfelelő nemesi cím pontjelzőre. A nemesi cím pontjelzőkre letett fakockák mutatják a játék során, hogy a játékosok milyen gyakran foglalják el az adott nemesi címmel járó pozíciót.

Megjegyzés: egy nemesi cím pontjelzőn a játék során bármennyi fakocka lehet.



Jokerkártya szabálya az ország kártyákhoz

Abban az esetben, ha a játékosnak nincs meg a kezében egy országhoz szükséges számú ország kártya, kijátszhat bármilyen 3 ország kártyát, ezzel helyettesítve a szükséges 1 ország kártyalapot.

b) foglalt pozíció átvétele: egy játékos csak abban az esetben veheti át egy már másik játékos fakockájával elfoglalt pozíciót, ha kijátssza az adott országhoz tartozó intrika kártyáját. Továbbá ki kell játszania a szabaddá vált pozíció elfoglalásához szükséges ország kártyákat. Ha a játékosnak nincs a kezében az akció végrehajtásához szükséges lap, nem választhatja ezt az akciót.

Fontos: egyik játékos sem veheti át a korábban már saját maga által elfoglalt pozíciót.

Az intrika kártyákat a játékos a kártyán jelzett két címerhez tartozó országok egyikében használhatja csak fel.



A játékos kiválaszt egy, az ellenfél fakockája által már elfoglalt pozíciót, és kijátssza a kezéből az intrika kártyát az intrika kártyák dobó paklijára (ez a pakli az eldobott ország kártyák dobó paklijától külön kezelendő).

Fontos: a király különleges pozíció, átvételéhez 2 intrika kártyára van szükség.

Az intrika kártya kijátssza után az ellenfél fakockáját az adott várostól balra lévő hatszögletű városmezőre számúzzik. Ezzel a fakocka tulajdonosa elvesztette ezt a pozícióját. Egy városmezőn bármennyi játékos fakockája lehet a játék során.

Fontos: amikor a játékos átvesz egy pozíciót, nem veheti le az ellenfél fakockáját a nemes cím pontjelzőről. Az a játék végéig ott marad, és beleszámít végső pontozásba is.

A városmezőkön lévő fakockák a korszakpontozásnál nem adnak befolyáspontokat a játékosoknak. Az ország bónuszoknál viszont számítani fognak.

A játékos azzal zárja körét, hogy az a) pontban leírt szabad pozíció elfoglalása szerint jár el, és elfoglalja a pozíciót.



Jokerkártya szabálya intrika kártyához

Abban az esetben, ha a játékosnak nincs meg a kezében a szükséges számú intrika kártya, kijátszhat bármilyen 2 intrika kártyát, ezzel helyettesítve a szükséges 1 intrika kártyáját.



EGY KÖR VÉGE

Amikor a soron lévő játékos végrehajtotta az akcióit, a köre véget ér. Ellenőrzi, hogy nem lépte-e túl a kezében tartható kártyalapok számát, amennyiben igen, eldobja az általa választott többletkártyákat. Amennyiben szükséges, a képpel felfelé rakott ország kártya kínálatot visszatöltik 3 ország kártyára. Majd a játékos bal oldali szomszédjára kerül a sor, az ő köre kezdődhet.

BÓNUSZOK

Azonnal megkapja a győzelmi pontjelzőt az a játékos, aki teljesítette egy bónusz feltételeit, amit a játék végéig megtart. Az összes megszerzett győzelmi pontjelzőt képpel lefelé kell a játékosoknak maguk előtt tartaniuk, így titokban tartják pontértékeik összességét a játék végéig.

Város bónuszok

Az első játékos, aki egy városban valamelyik pozíciót elfoglalja, megkapja az adott város bónusz jelölőjét.



Ország bónuszok

Az a játékos, akinek elsőként sikerül egy ország összes városában legalább egy fakockát lehelyeznie, megkapja az adott ország legmagasabb, még elérhető ország bónusz jelölőjét.

Fontos: ennél a bónusznál a városmezőkön számúzott fakockák is számítanak.

Országonként minden játékos csak egy ország bónusz jelölőt kaphat. Abban az esetben, ha az összes bónusz jelölőt elvették már, a továbbiakban a feltételeket teljesítő játékosok üres kézzel haladnak tovább.

