

IGNACY TRZEWICZEK

# BIRODALMI TELEPESEK

Négy világhatalom telepesei új, erőforrásokban és lehetőségekben gazdag földeket fedeztek fel. A rómaiak, barbárok, egyiptomiak és japánok mind egyszerre érkeznek, hogy birodalmuk területét tovább bővítsék. Új épületeket építenek, hogy ezzel erősítsék gazdaságukat, bányákat tárnak fel és földeket művelnek, amivel nyersanyagokhoz jutnak, valamint barakkokat és kiképzőbázist építenek, hogy katonákat képezzenek. Hamar felfedezik, hogy a terület túl kicsi ahhoz, hogy mindannyiuknak elég legyen, így kitör a háború...

Az **BIRODALMI TELEPESEK** kártyajátékban a játékosok a négy birodalom egyikét vezethetik. A játék öt fordulón keresztül zajlik, amelyek során a játékosok új területeket fedeznek fel, épületeket építenek, kereskednek, leigázzák ellenfeleiket és ezzel győzelmi pontokat szereznek.

## A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja az, hogy birodalmunk bővítésével és ellenfeleink hátráltatásával a lehető legtöbb győzelmi pontot megszerezzük.

A játék során többféleképpen is lehet győzelmi pontot szerezni: kereskedelmi egyezményekkel, végrehajtott akciókkal, valamint helyszínek tulajdonságaival. A birodalom részévé váló helyszínek szintén győzelmi pontokat érnek majd. A játék végén a helyszínekért szerzett és az addig begyűjtött győzelmi pontok összege adja majd a játékos teljes győzelmi pontértékét.

A legtöbb pontot elérő játékos építette a legnagyobb birodalmat, és ezzel ő nyeri a játékot.

## NÉZD MEG A VIDEÓS ISMERTETŐT!

Kihagyhatod a szabályolvasást, és megtanulhatod a játékot a videós ismertetőből! (Angol nyelvű videó)

Olvasd le a QR kódot vagy látogass el a <http://portalgames.pl> oldalra!



# A DOBOZ TARTALMA

## 1 PONTOZÓTÁBLA



A pontosztáblán látható a győzelmipont-sáv és a fordulójelző sáv.

## 4 BIRODALOMJELZŐ



Minden játékosnak van egy birodalomjelzője a győzelmi pontjai számontartására.

## 1 FORDULÓJELZŐ



## 4 BIRODALOMTÁBLA

Minden birodalomhoz saját tábla tartozik, amin megtalálható a birodalomra jellemző termelés leírása. A táblák kétoldalasak, az egyik oldalukon női, a másikon pedig férfi vezér látható. A két oldal között a játékmenet szempontjából nincs különbség, mindenki válassza a neki szimpatikusabbat.



## 220 KÁRTVA (63X88MM)

### 30 BARBÁR KÁRTVA



hátlap

képes oldal

### 30 JAPÁN KÁRTVA



hátlap

képes oldal

### 30 RÓMAI KÁRTVA



hátlap

képes oldal

### 30 EGYIPTOMI KÁRTVA



hátlap

képes oldal

## 84 KÖZÖS KÁRTVA



hátlap

képes oldal

Minden birodalom saját paklival rendelkezik, amelyből a játék során csak ő fog majd húzni. Ezen kívül van még egy közös pakli is, amely mindenki számára elérhető.

## 16 TÁMADÁSKÁRTVA



hátlap

képes oldal

A támadáskártyákra csak az egyszemélyes játék során lesz szükség (az egyszemélyes játékról a 13. oldalon olvashatsz többet).

# A DOBOZ TARTALMA

## ÁRUK ÉS EGYÉB JELZŐK

LEGALÁBB 30 FA



LEGALÁBB 30 KŐ



LEGALÁBB 30 ÉTEL



LEGALÁBB 35 MUNKÁS



18 ROMBOLÁSJELZŐ



10 VÉDELEMJELZŐ



24 ARANYJELZŐ



6 SZORZÓJELZŐ



1 KEZDŐJÁTÉKOS-JELZŐ



4 KÜLÖNLEGES EGYPITOM-JELZŐ



Ezekre a jelzőkre csak akkor van szükség, ha az Egyiptomi Birodalom felépíti Ra templomát.

### KORLÁTLAN ÁRU



A nyersanyagok, a munkások és az egyéb jelzők száma nem korlátozott. Ha valaha is elfogyna a készlet, a játékosok használhatják a szorzójelzőket. Például ha már nincs elég kő és egy játékos szerez öt követ, akkor elvehet egy kőjelzőt, és ráteheti maga előtt egy x5 szorzójelzőre.

## A JÁTÉKBAN HASZNÁLATOS ÁRUK ÉS SZIMBÓLUMOK

Az „áru” kifejezés magába foglal mindent, amit a játékosok a játék során szerezhetnek, beleértve a kártyákat, a nyersanyagokat, a munkásokat és a győzelmi pontot is.

Az áruk különböző fajtái:

### KÁRTVA

A kártyák jelképezik azokat a helyszíneket, amelyeket a játékosok felhasználhatnak. A helyszínek segítségével üzleteket lehet kötni, a helyszíneket a birodalomhoz lehet csatolni, vagy le lehet rombolni. A játék során a játékosok a Felderítési fázisban, vagy akár üzletek segítségével, helyszínek lerombolásával vagy egyéb akciókkal juthatnak kártyákhoz. Hacsak kifejezetten mást nem ír a kártya szövege, a játékos bármikor, amikor kártyát húz, dönthet, hogy a saját paklijából vagy a közös pakliból teszi azt. A kártyák használatának részletes leírása a Kártyák áttekintése részben található.

### GYŐZELMI PONT

A győzelmi pontok jelképezik a birodalom dicsőségét és erejét. A játékosok főként az akcióik segítségével juthatnak győzelmi pontokhoz, de egyes üzletek vagy termelő helyszínek szintén győzelmi pontokhoz juttathatják a játékosokat. Ezen kívül minden egyes helyszínen a játék végén ér majd valamennyi győzelmi pontot.

### MUNKÁS

A munkások jelképezik a birodalom népességét. A játékosok a munkások segítségével hajthatnak végre az egyes helyszíneken akciókat, valamint velük szerezhetnek helyszíneket és nyersanyagokat.

### ROMBOLÁSJELZŐ

A rombolásjelzők jelképezik a birodalom katonai erejét. A segítségükkel főként a saját kezünkben lévő kártyákat vagy az ellenfelek birodalmában lévő helyszíneket rombolhatjuk le.

### VÉDELEMJELZŐ

A védelemjelzők jelképezik a birodalom erődjét. Segítségükkel bizonyos helyszíneinket nehezebb lesz ellenfeleinknek lerombolnia.

### ARANYJELZŐ

Az aranyjelzők jelképezik a birodalom pénzét. 1 arany bármilyen 1 nyersanyag (fa, kő vagy étel) helyett felhasználható, de fordítva soha.

- NYERSANYAGOK: ÉTEL, FA, KŐ

Az ételt, a fát és a követ összefoglaló néven nyersanyagoknak nevezzük a játékszabályban. A játékosok főként a termelési fázisban, vagy üzletek, helyszínek lerombolása, esetleg más akciók révén jutnak nyersanyagokhoz. Az ételre az üzletek megkötéséhez lesz szükség, míg a fa és a kő építőanyagként használható az egyes helyszínekhez. Az akcióhelyszíneket szintén ezekből a nyersanyagokból használhatjuk.

### EGYÉB SZIMBÓLUMOK:

#### HELVSZÍN

A játékos birodalmában felépített kártyákat helyszíneknek nevezzük.

# KÁRTVÁK ÁTTEKINTÉSE

## KÁRTVÁK ÁTTEKINTÉSE

Minden kártya két- vagy háromféleképp használható attól függően, hogy közös vagy saját kártyáról van szó. Minden kártya felépíthető a játékos birodalmában helyszíneként, és így a kártya állandó bónuszt ad. A közös kártyákat és a Japán Birodalom saját kártyáit le lehet rombolni, ezzel megszerezve az érték járó egyszeri jutalmat, amely a kártyák jobb felső sarkában látható. A lerombolt kártyákat el kell dobni, és a megfelelő dobópakliba kerülnek.

A birodalmak saját kártyáival üzletek köthetők, azonnal megadva a tulajdonosuknak a kártya alsó részén látható bónuszt, valamint minden későbbi termelési fázisban meg is termelve azt. A megkötött üzleteket úgy jelezhetjük, hogy a kártyákat a birodalomtábla alá csúsztatjuk úgy, hogy csak az „üzlet” rész látszódjon ki.



### A HELYSZÍNEK SZÍNE (TÍPUSA)



### KÓDINFORMÁCIÓ

Ez mutatja, hogy melyik kártya melyik birodalomhoz tartozik: BAR – Barbár, COM – Közös, EGY – Egyiptomi, JAP – Japán, ROM – Római; 001, 002 stb. – kártyaszámolás

### AZ ADOTT KÁRTVA MENNYISÉGE A JÁTÉKBAN

☞ / ☞ / ☞ / ☞ – a birodalom paklijában csak egy ilyen kártya van.  
☞☞ / ☞☞ / ☞☞ / ☞☞ – a birodalom paklijában két ilyen kártya van.  
☞☞☞ / ☞☞☞ / ☞☞☞ / ☞☞☞ – a birodalom paklijában három ilyen kártya van.

## A KÁRTVÁK ELHELYEZÉSE

Hogy a különböző típusú helyszínek könnyen megtalálhatók legyenek a birodalomban, érdemes három sorba rendezni őket. Amikor egy játékos helyszínt épít, a következők szerint célszerű azt letenni:

- ☞ **TERMELŐ HELYSZÍNEK** a legfelső sorba
- ☞ **TULAJDONSÁGHELYSZÍNEK** a középső sorba
- ☞ **AKCIÓHELYSZÍNEK** a legalsó sorba

Hogy a saját és a közös helyszíneket könnyebb legyen megkülönböztetni, javasoljuk, hogy a saját kártyák a tábla bal, a közös kártyák pedig a tábla jobb oldalára kerüljenek.

**MEGJEGYZÉS:** Ha nem így rakjuk a kártyákat, az nem hiba és nem jár érte büntetés. Mindezek ellenére javasoljuk, hogy kövessétek ezt a rendet, hogy a játék átláthatóbb és gyorsabb legyen.

## BAL OLDAL: SAJÁT HELYSZÍNEK ÜZLETEK JOBB OLDAL: KÖZÖS HELYSZÍNEK



**MEGJEGYZÉS:** A háromféle helyszín a kártyák képein lévő utak alapján is megkülönböztethető: a termelő helyszíneken nincs felfelé vezető út, a tulajdonsághelyszíneken mind a négy irányba vezet út, míg az akcióhelyszíneken nincs lefelé vezető út.

# ELŐKÉSZÜLETEK

**MEGJEGYZÉS:** az első játék előtt a kártyákat válogassátok szét a típusuk szerint az egyes birodalmak saját paklijára és a közös paklira. A játszmák után javasoljuk szétválogatva tárolni őket, hogy gyorsabb legyen az előkészület a következő játszmákra.

Az alábbi szabályok 2-4 játékosra vonatkoznak. Az egyszemélyes játék szabályait a 13. oldalon találjátok.

1. Tegyétek a pontozótáblát az asztalra úgy, hogy mindenki jól lássa. A fordulójelzőt tegyétek a fordulójelző sáv „I” mezőjére.
2. Keverjétek össze a közös kártyákat és tegyétek őket képpel lefelé az asztalra úgy, hogy mindenki elérje őket.
3. Mindenki válasszon egy birodalmat, amivel játszani szeretne, és vegyen el minden hozzá tartozó elemet. Ezek a következők:
  - ✘ Egy birodalomtábla
  - ✘ Egy 30 lapos saját birodalompakli
  - ✘ Egy birodalomjelző

Mindenki tegye maga elé a birodalomtábláját.

A birodalompakliját mindenki keverje meg, és tegye maga elé egy pakliba, képpel lefelé. Ha négynél kevesebben játszatok, akkor a fel nem használt tartozékokat tegyétek vissza a dobozba.

**MEGJEGYZÉS:** A Japán Birodalmat irányító játékosra vonatkozó speciális szabályok a II. oldalon találhatóak.

4. Mindenki tegye a birodalomjelzőjét a pontozótáblán a győzelmpont-sáv 0-s mezőjére.
5. A nyersanyagjelzőket és a munkásokat tegyétek az asztalra egy kupacba úgy, hogy mindenki elérje őket. Ez lesz a közös készlet.

**MEGJEGYZÉS:** Játékosonként csak egy védelemjelzőre lesz szükség. A játékban lévő többi védelemjelzőnek majd a jövőbeli kiegészítőkben lesz szerepe.

6. Válasszatok véletlenszerűen egy kezdőjátékost. Ez a játékos vegye magához a kezdőjátékos-jelzőt.
7. A játék legelején a kezdőjátékossal kezdve minden játékos húzzon két lapot a közös pakliból és kettőt a saját birodalompaklijából. Ezek lesznek a játékosok kezdőlapjai.

## KEZDŐDHET A JÁTÉK!

Az első néhány játék során javasoljuk, hogy ketten játsszatok, a rómaiakat és a barbárokat irányítva, mivel velük egyszerűbb a játék. Az Egyiptomi és a Japán Birodalom kártyáinak képességei összetettebbek, kezdők számára nagyobb kihívás lehet velük játszani.



# A FORDULÓ MENETE

## TERMELÉSI FÁZIS

A játék 5 fordulóból áll. Minden fordulónak a következő négy fázisa van:

- 1. FELDERÍTÉSI FÁZIS**  
A játékosok új lapokat szereznek.
- 2. TERMELÉSI FÁZIS**  
A játékosok megkapják a birodalmuk által termelt nyersanyagokat, munkásokat, rombolásjelzőket stb.
- 3. AKCIÓFÁZIS**  
A forduló fő része. A játékosok a kártyáikat, nyersanyagaikat, munkásaikat stb. használva akciókat hajtanak végre, hogy növeljék birodalmukat és győzelmi pontokat szerezzenek.
- 4. TAKARÍTÁSI FÁZIS**  
A játékosok eldobják az összes felhasznált és fel nem használt nyersanyagot, munkást, aranyat és jelzőt.

Minden fordulóban a fázisok ebben a sorrendben követik egymást. Az egyes fázisok részletes leírása a következő fejezetben található.

## FELDERÍTÉSI FÁZIS

Ebben a fordulóban minden játékos 3 új kártyát szerez a kezébe.

### A FELDERÍTÉSI FÁZIS A KÖVETKEZŐKÉPP ZAJLIK:

- Minden játékos felhúzza a saját birodalompaklija legfelső lapját, és a kezébe veszi azt.
- Húzzatok a közös pakliból eggyel több lapot, mint ahányan játszatok (vagyis pl. egy háromfős játék esetén négy lapot), és tegyétek őket képpel felfelé az asztal közepére. A játékosok ezek közül a lapok közül fognak választani. A kezdőjátékoskal kezdve az óramutató járása szerint haladva minden játékos elvesz ezek közül a felfordított lapok közül egyet. A maradék egy lapot tegyétek a dobópakliba.
- Húzzatok újra a közös pakliból eggyel több lapot, mint ahányan játszatok, és tegyétek őket képpel felfelé az asztal közepére. A kártyaválasztásnak ebben a második körében az utolsó játékos fog kezdeni, és ezúttal az óramutató járásával ellentétes irányban vesz el minden játékos egyet a felfordított lapok közül. A maradék egy lapot ismét tegyétek a dobópakliba.

Minden játékos korlátlan mennyiségű kártyát tarthat a kezében.

A kézben tartott lapok titkosak, a többi játékos nem láthatja őket.

Ebben a fázisban a játékosok árukat szereznek (nyersanyagokat, munkásokat, jelzőket, kártyákat, győzelmi pontokat).

A termelési fázis során az árukhöz a játékosok három különböző forrásból jutnak hozzá:

- ✘ **A BIRODALOMTÁBLÁRÓL** – ez a birodalom alapvető termelése, amelynek segítségével a játékos bizonyos mennyiségű munkáshoz, nyersanyaghoz és jelzőhöz jut.
- ✘ **AZ ÜZLETEKBŐL** (az üzletek megkötéséről bővebben a 9. oldalon) – minden megkötött üzlet egy bizonyos áruval látja el a birodalmat.
- ✘ **TERMELŐ HELYSZÍNEKBŐL** (a helyszíntípusokról bővebben a 8. oldalon) – minden termelő helyszínnek megvan a saját tulajdonsága, és meghatározott típusú és mennyiségű árut termel.

A termelést a kezdőjátékos kezdi, majd az óramutató járása szerint haladva minden játékos végrehajtja. Mindenki ellenőrzi a saját birodalomtábláját, üzleteit és termelő helyszíneit, és összeszámolja, melyik áruból mennyit kell kapnia.

Az egyes árukat a következőképp lehet begyűjteni:

- ✘ A **KÁRTYÁK** esetén (ha nincs más megkötés, akkor) a játékos eldöntheti, hogy a közös pakliból vagy a saját birodalompaklijából húzza fel őket.
- ✘ A **GYŐZELMI PONTOKAT** a pontozótáblán jelezzük a birodalomjelző előreléptetésével.
- ✘ Minden más **ÁRUT** a közös készletből kell elvenni, és a saját készletbe kell tenni.

**MEGJEGYZÉS 1:** Az első fordulóban a játékosok csak a saját birodalmuk termelését kapják meg, mivel ekkor még sem üzleteik, sem termelő helyszíneik nincsenek.

**MEGJEGYZÉS 2:** A termelési fázisban szerzett nyersanyagok, munkások és jelzők csak az adott fordulóban költhetők el. Minden fel nem használt árut (a győzelmi pontok és a kártyák kivételével) a forduló végén el kell dobni (a takarítási fázisról bővebben a következő oldalon).



### PÉLDA A TERMELÉSI FÁZISRA

Tomi a Japán Birodalmat irányítja. A birodalomtábláján lévő termelése 4 munkás, 1 fa, 1 rombolásjelző és 1 védelemjelző. Két megkötött üzlete van, az egyik egy munkást, a másik egy aranyat biztosít számára. Van ezen kívül két termelő helyszíne: Az uraság földje és a Fegyverkovács. A Fegyverkovács 1 rombolásjelzőt, míg Az uraság mezeje minden, Tomi birodalmában lévő piros helyszínért 1 élelmet termel. Így Tomi összesen 5 munkást, 1 fát, 2 rombolásjelzőt, 1 védelemjelzőt, 1 aranyat és egy élelmet termel.

# A FORDULÓ MENETE

## AKCIÓFÁZIS

Ez a játék fő fázisa, ahol a játékosok akciókat hajtanak végre, hogy helyszíneket építsenek és/vagy romboljanak le, üzleteket kössenek, akcióhelyszíneket vegyenek igénybe és munkásokat nyersanyagokra cseréljenek.

A kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járása szerint haladva minden játékos egyszerre egy akciót hajt végre. A játékos bármelyik rendelkezésre álló akciót végrehajthatja vagy passzolhat.

### A RENDELKEZÉSRE ÁLLÓ AKCIÓK:

- ✘ HELVSZÍN ÉPÍTÉSE
- ✘ ÜZLET KÖTÉSE
- ✘ ROMBOLÁS
- ✘ AKCIÓHELYSZÍN AKTIVÁLÁSA
- ✘ EGY NYERSANYAG VAGY EGY KÁRTYA SZERZÉSE KÉT MUNKÁSÉRT CSERÉBE

Az egyes akciókat egy külön fejezetben fejtjük ki (lásd a 8–10. oldalt).

Miután egy játékos passzolt, az adott fordulóban már semmilyen akciót nem hajthat végre, valamint más játékosok akcióinak sem lehet célpontja. Például egy olyan játékosnak nem lehet lerombolni a helyszíneit, aki már passzolt.

A játékos egy forduló során nincs korlátozva sem az általa végrehajtott akciók típusában, sem számában, sem sorrendjében, de egyszerre csak egyet hajthat végre.

Az akciófázis addig tart, amíg minden játékos nem passzolt.

### VÉDELEMJELZŐK

A termelési fázisban minden birodalom kap 1 védelemjelzőt.

Az akciófázis során, a saját körében a játékos bármely pillanatban ráteheti a védelemjelzőjét bármely, a birodalmában lévő közös helyszínre, hogy megvédje azt.

A védelemjelző védi azt a helyszínt, amelyre került – 1-gyel növeli a lerombolásához szükséges rombolásjelzők számát. A letétele után a védelemjelző már nem vehető le vagy tehető át máshova. Ha a helyszínt lerombolják, a védelemjelző visszakerül a közös készletbe. A forduló végén a takarítási fázisban a védelemjelzőket (akár használtuk őket helyszínkártyán, akár nem) el kell dobunk.

## TAKARÍTÁSI FÁZIS

**MEGJEGYZÉS:** A legutolsó fordulóban hagyjátok ki ezt a fázist. A megmaradt áruk számát döntetlen esetén figyelembe kell venni.

Ebben a fázisban:

1. A játékosok használhatják birodalmuk raktározási képességeit (amelyet egyes kártyák és a birodalomtáblák biztosítanak), hogy bizonyos típusú árukat megtarthassanak.
2. A játékosoknak el kell dobniuk minden el nem raktározott nyersanyagot, munkást és jelzőt (védelemjelzőt, az akcióhelyszínek aktiválására használt árukat és minden egyéb megmaradt árut)

**MEGJEGYZÉS:** A kézben lévő kártyákat soha nem dobjuk el a forduló végén.

3. A kezdőjátékos adja át a kezdőjátékos-jelzőt bal oldali szomszédjának.
4. A fordulójelzőt léptessétek eggyel előre a fordulójelző sávon.
5. Kezdetek új fordulóba.

### PÉLDA A TAKARÍTÁSI FÁZISRA

Tomi a Japán Birodalmat irányítja. A fordulóban két akcióhelyszínét aktiválta: az Istállót (1 élelem felhasználásával) és a Játékbarlangot (1 munkás felhasználásával). Amikor passzol, még mindig van 2 élelme és 1 munkása. A Japán Birodalom bármennyi élelmet el tud raktározni, így Tomi két élelmet a birodalomtábláján hagy, de el kell dobni az utolsó, fel nem használt munkását, valamint minden árut, amelyeket a kártyákra tett hogy akciót hajtson végre velük.



## A JÁTÉK VÉGE

A játék öt fordulóból áll. Az ötödik forduló után mindenki összeszámolja, mennyi pontot szerzett.

A játékosok a játék során győzelmi pontokat szereznek. A végső pontszám kiszámításához a játékosoknak hozzá kell adniuk a játék közben szerzett pontokhoz a birodalmukban lévő helyszínek győzelmi pontértékét is:

- ✘ Minden **KÖZÖS HELVSZÍN 1 GYŐZELMI PONTOT** ér
- ✘ Minden **SAJÁT HELVSZÍN 2 GYŐZELMI PONTOT** ér

**MEGJEGYZÉS:** Bizonyos japán helyszínek (Szentély, Kapu) a játék végén extra győzelmi pontokat érnek.

A játékot az nyeri, aki a legtöbb győzelmi pontot szerezte.

### DÖNTETLEN

Döntetlen esetén a játékot az nyeri, akinek több munkása és nyersanyaga maradt. Ha még mindig döntetlen lenne, akkor a nyertes az, akinek több kártya maradt a kezében. Ha a döntetlen még mindig fennáll, akkor a játékosok osztoznak a győzelemben.

## HELYSZÍN ÉPÍTÉSE

Ennek az akciónak a használatával a játékos a kezéből letehet egy közös vagy saját birodalmába tartozó kártyát, hogy fejlessze a birodalmát.

### EGY HELYSZÍN FELÉPÍTÉSÉHEZ A JÁTÉKOSNAK:

1. Ki kell választania a kezéből azt a kártyát, amelyet fel akar építeni.
2. Ki kell fizetnie a kártya bal felső sarkában látható építési költséget a saját készletéből.
3. Le kell tennie a kártyát a birodalmába, követve a helyszín-lehelyezési szabályokat.

**MEGJEGYZÉS 1:** Amikor egy termelő helyszínt építesz fel, azonnal megkapod az általa termelt árut.

**MEGJEGYZÉS 2:** Egyes helyszíneknek van egy speciális, egyszer használatos építési bónusza, amelyet a helyszín felépítésekor kap meg a játékos.

**MEGJEGYZÉS 3:** Ha egy termelő helyszíneknek van építési bónusza is, a játékos mindkét bónuszt megkapja felépítéskor.

### ÉPÍTÉSI KÖLTSÉG

A közös helyszínek felépítéséhez a játékosoknak csak el kell dobniuk nyersanyagokat, vagyis fát és/vagy követ. Például a Fatároló felépítése a játékosnak 2 fába és 1 kőbe kerül.

Egy saját helyszín felépítéséhez előfordulhat, hogy a játékosnak szüksége lesz arra, hogy legyen egy, a birodalmában már korábban felépült helyszíne. A játékosnak sok saját helyszín felépítéséhez el kell dobnia egy korábban felépített (közös vagy saját) helyszínt a birodalmából. Ezenkívül ki kell fizetnie a kártyán látható egyéb nyersanyagköltségeket is. Csak a költség teljes megfizetése után teheti le a kártyát a birodalmába, a lerakás szabályai szerint.

Például a barbár Sötét kápolna felépítéséhez a játékosnak el kell dobnia egy korábban felépült helyszínt, valamint 1 fát és 2 követ.

**MEGJEGYZÉS 1:** Egy saját helyszín felépítéséhez korábbi helyszín helyett alapzat is eldobható (az alapzatok lerombolásáról bővebben a 9. oldalon olvashatsz).

**MEGJEGYZÉS 2:** Egy saját helyszín felépítéséhez eldobható olyan akcióhelyszín is, amelyet a játékos ebben a fordulóban már használt. Ilyenkor az eldobott kártya aktiválásához felhasznált áruk visszakerülnek a közös készletbe.

**MEGJEGYZÉS 3:** Ha az eldobott kártyán bármilyen jelzők találhatóak (pl. védelemjelzők, szamurájok, aktiváláshoz felhasznált áruk), akkor azokat is el kell dobni.

## HELYSZÍNEK KÉPESSÉGEI

Mind a közös, mind a saját birodalmi helyszínek a képességeik alapján három csoportba sorolhatóak:

- ✘ **TERMELŐ HELYSZÍNEK** – ezek a kártyák bizonyos meghatározott árukkal látják el tulajdonosukat (nyersanyagok, munkások, kártyák, jelzők, győzelmi pont stb.), ez a kártya képességmezőjében látható. Amint egy játékos egy ilyen helyszínt felépít, azonnal megkapja az az által termelt javakat, valamint innentől kezdve minden forduló termelési fázisában szintén.
- ✘ **TULAJDONSÁGHELYSZÍNEK** – ezeknek a kártyáknak különböző képességei is vannak, amelyek pontosan a kártyán vannak leírva. A játékos teljes köre során érvényes a hatásuk a tulajdonos számára, vagy bizonyos akciók után biztosítanak valamilyen árukat.
- ✘ **AKCIÓHELYSZÍNEK** – ezen helyszínek használatához a játékosnak egy munkást és/vagy valamilyen meghatározott nyersanyagot kell a kártyára tennie.

**MEGJEGYZÉS:** Egyes helyszíneknek lehet építési bónusza is, amely egy további egyszeri képesség, és nincs hatással a helyszín leépítésére.

### PÉLDA EGY HELYSZÍN FELÉPÍTÉSÉRE

Marci a Barbár Birodalmat irányítja, és fel szeretné építeni birodalmának egyik saját kártyáját, a Magasles. Eldob 2 fát, valamint birodalmának egyik helyszínét, a Malmot. Mivel a Magasles egy termelő helyszín, Marci birodalomkártyáinak legfelső sorába kerül. Marci azonnal kap egy rombolásjelzőt és egy munkást, mivel a termelő helyszínek a felépítésükkor azonnal biztosítják tulajdonosuknak az általuk termelt árut.





## EGY ÜZLET MEGKÖTÉSE

Ennek az akciónak a használatával a játékos üzletet köthet egy, a kezéből letett, saját birodalmába tartozó kártya segítségével.

**MEGJEGYZÉS:** Közös kártyával nem lehet üzletet kötni.

Minden egyes saját birodalomkártyának az alján található egy „üzlet” rész, ahol az látható, hogy az adott kártya milyen árut (nyersanyagot, munkást, kártyákat stb.) biztosít a tulajdonosának. Az üzletek után járó jutalmakat az azokat megkötő játékos azonnal megkapja, valamint minden ez utáni forduló termelési fázisában szintén.

## EGY ÜZLET MEGKÖTÉSÉHEZ A JÁTÉKOSNAK:

1. Ki kell választania a saját kezéből azt a saját birodalomkártyáját, amelynek segítségével üzletet akar kötni.
2. El kell dobnia egy élelmet.
3. A kiválasztott kártyát fejjel lefelé a birodalomtáblája felső része alá kell csúsztatnia úgy, hogy csak a kártya üzlet része legyen látható.
4. A játékos azonnal megkapja az üzlet részen látható árut.

Az egy játékos által megköthető üzletek száma nincs korlátozva..

### PÉLDA EGY ÜZLET MEGKÖTÉSÉRE

Marci a Barbár Birodalmat irányítja, és a Magasles segítségével üzletet szeretne kötni. Eldob egy élelmet, és a Magasles kártyáját fejjel lefelé a birodalomtáblája teteje alá csúsztatja úgy, hogy csak a kártya üzlet része, jelen esetben egy munkás látszódjon ki. Azonnal kap egy munkást a közös készletből, mivel egy üzlet megkötése azonnali jutalommal jár.



### HELYSZÍN ÁTALAKÍTÁSA ALAPZATTÁ

Amikor egy játékos valamelyik helyszínét lerombolja egy ellenfele, akkor azt a kártyát le kell fordítani képpel lefelé, és a tulajdonosa kap egy fát a közös készletből. Az alapzatok csak új helyszínek felépítéséhez használhatók (lásd a helyszín építése akciót). Amikor egy játékos úgy dönt, hogy egy alapzat helyére felépíti egy saját helyszínét, az alapzatos el kell dobnia. Az újonnan felépített helyszínt a normál szabályok szerint kell lerakni.



## ROMBOLÁS

Ennek az akciónak a használatával a játékos lerombolhat egy közös kártyát a kezéből vagy valamelyik ellenfele birodalmából, hogy azonnal áruhoz jusson.

Ez az akció csak akkor választható, ha a játékosnak van rombolásjelzője.

## EGY HELYSZÍN KÉZBŐL LEROMBOLÁSÁHOZ A JÁTÉKOSNAK:

1. Ki kell választania a kezéből egy közös kártyát.  
**MEGJEGYZÉS:** Nem rombolhat le helyszínt a saját birodalmában, hacsak egy kártya másként nem rendelkezik.
2. El kell dobnia egy rombolásjelzőt.
3. El kell vennie a közös készletből azokat az árukat, amelyek a lerombolt kártya rombolásmezőjében láthatók.
4. El kell dobnia a kártyát.

**MEGJEGYZÉS:** A Japán Birodalmat irányító játékos akár a saját birodalmának kártyáit is lerombolhatja a kezéből, mivel a Japán Birodalom kártyáinak van rombolásmezője.

### PÉLDA A SAJÁT KÉZBŐL ROMBOLÁSRA

Marci le akarja rombolni az egyik, a kezében tartott lapot. Fára van szüksége, ezért a Faraktárat választja, és eldobja a kártyát, valamint egy rombolásjelzőt. Ezért cserébe Marci kap két fát a közös készletből.



## EGY ELLENFÉL BIRODALMÁBAN LÉVŐ HELYSZÍN LEROMBOLÁSÁHOZ A JÁTÉKOSNAK:

1. Ki kell választania egy ellenfelét, és annak a birodalmából egy közös helyszínt.
2. El kell dobnia 2 rombolásjelzőt.
3. El kell vennie a közös készletből azokat az árukat, amelyek a lerombolt kártya rombolásmezőjében láthatók.
4. A lerombolt helyszínekártyát át kell fordítania, abból így alapzat lesz.

**MEGJEGYZÉS:** A birodalmak saját helyszínei nem rombolhatók le. Kivéve a Japán Birodalom kártyái, ezeken van rombolásmező, így le is rombolhatók. A lerombolt japán birodalmi kártyák nem fordulnak át alapzattá, ehelyett azonnal el kell dobni őket.

### PÉLDA EGY ELLENFÉL HELYSZÍNÉNEK LEROMBOLÁSÁRA

Marci le akarja rombolni Tomi egyik helyszínét. Úgy dönt, hogy a Fegyverkovácsot támadja meg, és eldob két rombolásjelzőt. Ezért Marci kap a közös készletből egy követ, valamint a pontozótáblán előrelép a birodalomjelzőjével egy mezőt. Tomi ez után lefordítja a Fegyverkovács kártyáját képpel lefelé (vagyis alapzat lesz belőle), és kap egy fát a közös készletből.

# AKCIÓK

## EGY AKCIÓHELYSZÍN AKTIVÁLÁSA

Ennek az akciónak a használatával a játékos aktiválhatja egy, a birodalmában lévő akcióhelyszínét.

A játékos csak akkor dönthet így, ha a birodalmában van akcióhelyszín. Ezek a helyszínek lehetőséget adnak többek között arra, hogy a játékos munkásokat és/vagy nyersanyagokat kártyákra, más nyersanyagokra, győzelmi pontokra stb. váltson.

### EGY AKCIÓHELYSZÍN AKTIVÁLÁSÁHOZ A JÁTÉKOSNAK:

1. Ki kell választania egy, a birodalmában lévő akcióhelyszínt, és ezzel egy akciót, amit aktiválni akar.
2. Ki kell fizetnie a szükséges számú és típusú árut úgy, hogy ezeket a kártyára teszi. Ezek egészen a forduló legvégéig a kártyán maradnak, jelezve, hogy a játékos ebben a fordulóban ezt a helyszínt már használta. Egy akcióhelyszín egy fordulóban csak egyszer használható, kivéve, ha a kártyán más szerepel.
3. Használnia kell a kártya akcióját.

Egy játékos egy adott akcióhelyszínt csak egyszer aktiválhat egy fordulóban, kivéve, ha a kártyán más szerepel.

**MEGJEGYZÉS:** A helyszín aktiválására felhasznált árukat tedd a kártya alsó részére, a hol a képesség leírása szerepel, míg az egyéb jelzőket (védelemjelző, Egyiptom-jelző stb.) a kártya felső részére, ahol a helyszín képe látható.

Ha egy játékosnak olyan akcióhelyszíne van, amely kétszer is aktiválható, akkor a játékos eldöntheti, hogy ezt a két aktiválást egyazon körben teszi meg úgy, hogy kétszeresen fizeti ki az aktiválás költségét, és ezzel kétszer hajthatja végre az akciót, vagy két külön körben aktivál.

**MEGJEGYZÉS:** Az egyes akciókból szerzett győzelmi pontokat azonnal le kell lépni a pontozó táblán, az akciókkal szerzett egyéb árukat pedig azonnal el kell venni a közös készletből.

### PÉLDÁK EGY AKCIÓHELYSZÍN HASZNÁLATÁRA

Marci birodalmában három akcióhelyszín található: 2 közös (a Kőművescéh és a Kastély), valamint egy barbár (a Szabotőrök). Elsőként a Szabotőröket használja, feltesz egy munkást a kártyára, és elvesz egy követ ellenfelétől, Tomitól. Egy későbbi akcióval használja a Kőművescéhet is, befizetve (vagyis a kártyára téve) egy munkást és két követ. Ezért cserébe kap három győzelmi pontot, amit azonnal lelép a pontozó táblán. A következő akciójával Marci használja a Kastélyt, egy munkást a kártyára tesz és húz egy lapot, amelyet úgy dönt, hogy a saját birodalompaklijába tetejéről vesz el.



**MEGJEGYZÉS:** A birodalmi tábla alján látható ennek az akciónak az emlékeztetője.

## MUNKÁSOK FELHASZNÁLÁSA NYERSANYAGOK SZERZÉSÉRE, VAGY LAPOK HÚZÁSÁRA

Ennek az akciónak a használatával a játékos becserélheti 2 munkását 1 általa választott nyersanyagra vagy 1 kártyára a közös pakliból vagy a saját birodalma paklijából.

### AZ AKCIÓNAK A VÉGREHAJTÁSÁHOZ A JÁTÉKOSNAK:

1. El kell dobnia 2 munkását.
2. El kell vennie a közös készletből 1 általa választott nyersanyagot (fát, követ vagy élelmet), vagy húznia kell egy lapot a közös pakliból vagy a saját birodalma paklijából.

Egy akcióval egy játékos akár több pár munkást is eldobhat, minden eldobott párért 1 nyersanyagot vagy 1 kártyát szerezve.

### PÉLDA MUNKÁSOK ELKÖLTÉSÉRE

Marci eldob 8 munkást és elvesz 1 fát, valamint húz 2 közös kártyát és 1 lapot a saját birodalma paklijából.



## ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

- ✘ Minden alkalommal, amikor a helyszíne révén győzelmi pontot szerez egy játékos, azt azonnal le kell lépnie a birodalomjelzőjével a pontozó tábla győzelmi pont-sávján.
- ✘ Az aranyjelzők bármilyen nyersanyag (fa, kő, élelem) helyett használhatók, de ez fordítva nem igaz. A nyersanyagjelzőket nem válthatjuk be aranyra.
- ✘ Minden alkalommal, amikor nyersanyagjelzőket, munkásokat vagy jelzőket szerez egy játékos, azokat a közös készletből kell elvennie, kivéve, ha a kártya kifejezetten másként rendelkezik.
- ✘ Amikor egy játékos nyersanyagot, munkást vagy egyéb jelzőt dob el, az visszakerül a közös készletbe.
- ✘ Az egyes játékosok rendelkezésére álló nyersanyagok, munkások és jelzők mindig nyilvánosak (láthatók) a többi játékos számára.
- ✘ Minden alkalommal, amikor egy játékos kártyát húzhat, eldöntheti, hogy a közös pakliból vagy a birodalma saját paklijából teszi ezt, kivéve, ha a kártya kifejezetten másként rendelkezik.
- ✘ Minden kártyatípust a saját dobópaklijába kell eldobni.
- ✘ Ha a közös pakli elfogyna, keverjük meg a dobópakliját, és képezzünk új húzópaklit belőle. A játékosok eldobott saját birodalmi kártyáit soha nem keverjük újra.
- ✘ Miután a játékos passzolt, a többi játékos akciói őt már nem célozhatják meg.
- ✘ A kártyákon leírt szabályok felülírhatják és módosíthatják az általános szabályokat.

# A KÁRTVÁKRÓL ÉS A BIRODALMAKRÓL RÉSZLETESEN

## ÁLTALÁNOSÁGBAN

### TULAJDONSÁG: MINDIG, AMIKOR FELÉPÍTESZ...

Amikor egy játékos felépít egy olyan tulajdonsághelyszínt, amely egy bizonyos típusú helyszínt felépítéséért ad bónuszt, akkor az adott helyszínt már maga is biztosítja ezt a bónuszt.

### TERMELÉS/ÉPÍTÉSI BÓNUSZ: 1 ÁRU EGY ADOTT SZÍNŰ -ÉRT

Amikor egy helyszínt árukat biztosít az alapján, hogy egy adott színű helyszínből mennyi van a játékos birodalmában, ez a helyszínt (ha a színe egyezik, akkor) beleszámít az adott színű helyszínek számába.

## A JAPÁNOK

A Japán Birodalom különbözik az alapjátékban található többi birodalomtól. A Japán Birodalom kártyái különlegesek, mivel van rajtuk rombolásmező, így célpontjai lehetnek egy rombolás akciónak. A Japán Birodalom lerombolt saját helyszínei nem válnak alapzattá, hanem lerombolásukkor azonnal el kell dobni őket. A Japán Birodalmat irányító játékos a munkásait szamurájként is használhatja, ezzel védve helyszíneit.

### SZAMURÁJ HADBA ÁLLÍTÁSA

A Japán Birodalmat irányító játékos a körében bármikor hadba állíthatja bármennyi munkását a saját birodalmi helyszínein, a munkást a kártya elé téve. A kártyák képességei ezekre a munkásokra szamurájként hivatkoznak. Egyetlen japán birodalmi helyszínen sem lehet egyenlő több szamuráj.

**MEGJEGYZÉS:** A szamurájok olyan saját helyszínt is védhetnek, amelyet egyébként nem lehetne lerombolni (Szentély, Kapu).

Minden szamuráj védelmezi azt a helyszínt, amelyhez oda lett rendelve, ezután már nem mozgatható el és nem is használható más célra. A szamurájokat nem dobjuk el a kör végén a takarítási fázisban. Minden egyes szamuráj eggyel növeli az általa védett helyszínt lerombolásához szükséges rombolásjelzők számát. Amikor a szamuráj által védett helyszínt lerombolják, a szamuráj visszakerül a közös készletbe.

### A ROMBOLÁSHOZ:



### PÉLDA SZAMURÁJ HASZNÁLATÁRA

A Japán Birodalmat irányító játékos hadba állítja egy munkását, hogy az szamurájként védje az egyik helyszínt. Az ellenfeleknek most már három rombolásjelzőre lesz szükségük a helyszínt lerombolásához. Az egyik ellenfél úgy dönt, hogy lerombolja a szamuráj által védett helyszínt, és eldob három rombolásjelzőt. A szamuráj visszakerül a közös készletbe, a helyszínkártyát pedig el kell dobni.

## A KÁRTVÁKRÓL

**Kapu** – Ha úgy döntesz, hogy kártyákat teszel a Kapu alá, azokat a kártyákat már a játék során nem veheted vissza a kezvedbe. A Kapu alatt lévő kártyákat ne dobod el a takarítási fázisban, ezek a játék végéig ott maradnak. A Kaput nem lehet lerombolni.

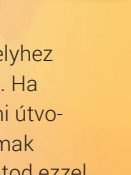
**Kaszárnya** – Az akciója használatával eldobhatsz egy már leépített helyszínt, végleg eltüntetve azt egy ellenfeled birodalmából. Ez az akció nem számít rombolásnak.

**Kereskedelmi útvonal** – Ha elveszted ezt a helyszínt (pl. ha lerombolja egy ellenfél), attól még a segítségével kötött üzletek játékban maradnak.

**Közvetítő** – Amikor aktiválsz az akcióját, azonnal kiveszed az egyik már megkötött üzletedet a táblád alól, és felépíted helyszíneként. A helyszínt építési költségét ki kell fizetned, viszont akkor sem kell helyszínt eldobnod a birodalmadból, ha az egyébként szükséges lenne a felépítéshez. Olyan helyszínt is felépíthetsz, amelyhez nincs szükség helyszínt eldobására. Ha a kötött üzleteket (a Kereskedelmi útvonalakköszönhetően) más birodalmak kártyáival is, azokat nem választhatod ezzel az akcióval.

**Nindszák** – Ennek a helyszínek a bónusz segítségével két szamurájhoz jutsz. Ha csak egy olyan saját helyszínt van, amire szamurájt tehetsz, akkor a másik szamuráj elvész.

**Szentély** – Az erre a helyszíntre tett nyersanyagokat ne vedd le a takarítási fázisban, azok a játék végéig itt maradnak. A Szentélyt nem lehet lerombolni.



## AZ EGYIPTOMIAK

### A KÁRTVÁKRÓL

**Harciszekér-készítő** – Ennek a helyszínek az akciója segítségével lerombolhatod egy ellenfeled egy helyszíntét anélkül, hogy több rombolásjelzőt el kellene költened (csak a helyszínt akciójának aktiválásához használt egy darabra lesz szükséged). Akár olyan helyszínt is lerombolhatsz, amit védelemjelző vagy szamuráj véd.

**Menedék** – Ennek a helyszínek az akciója nem számít rombolásnak. Segítségével a kezvedből azonnal letehetsz egy kártyát a birodalmadba alapzatként. Ezért cserébe kapsz egy követ (nem fát).

**Oázis** – Ha valamelyik ellenfeled egyszerre több pár munkást is használ, akkor minden pár egyik tagját megkapod.

**Ra temploma** – Ha egy termelő helyszínt fölött veszed át az irányítást, akkor az átvétel pillanatában az nem termel árukat. Azokat a helyszíneket, amelyek felett Ra temploma segítségével valaki átvette az irányítást, az egyik játékos sem dobhatja el azért, hogy más épüljön a helyükre. Ha olyat helyszínt felett veszed át az irányítást, amelyet ebben a fordulóban a gazdája már annyiszor aktivált, ahányszor azt szabad, akkor te nem aktiválhatsz. A Ra temploma segítségével megszerzett helyszínek jelzésére használj az Egyiptom-jelzőket. Egy, a közös készletből vett munkással jelezd, hogy ezt az akciókat már használtad.

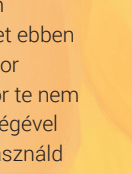
**Sivatag** – Ennek a helyszínek nincs építési költsége. Ingyen felépíthető, de ettől még az adott kör akcióját erre kell áldozni.

**MEGJEGYZÉS:** A szabályok szerint az akcióhelyszínek aktiválására használt árukat a helyszínkártyára kerülnek, de mivel nem lenne túl praktikus az ehhez az akcióhoz használt kártyát a sivatagra tenni, javasoljuk, hogy inkább dobod a dobópakliba azt, és egy, a közös készletből vett munkást kártyára helyezéssel jelezd, hogy ezt az akciókat már használtad.

**Szfinx** – Képessége a termelési fázisban is aktív.

## A RÓMAIAK A KÁRTVÁKRÓL

**Kereskedőkolónia** – Megépült után ez a helyszínt egyszerre számít barnának, szürkének és pirosnak.



**Képek** – Ennek a helyszínek az akciója nem számít üzletkötésnek. Amikor használsz az akciókat, és pl. a Japán Birodalmat választod célpontul, akinek vannak üzletei veled vagy más birodalmakkal (a kereskedelmi útvonalnak köszönhetően), azokat az üzleteket nem veheted el – csak az ellenséges birodalomtábla alatt lévő üzletek közül választhatsz.

**Mémők** – Ennek a helyszínek az akciója segítségével végleg kidobhatsz egy helyszínt egy ellenfeled birodalmából. Ez nem számít a helyszínt lerombolásának.

**Raktárak** – Ha elveszted ezt a helyszínt (pl. eldobod a birodalmadból, hogy felépítsd a helyére valami mást, vagy lerombolták), a segítségével tárolt nyersanyagokat nem veszted el azonnal, hanem bekerülnek a készletbe. A fordulógépi takarítási fázisig felhasználhatod őket.

## A BARBÁROK

### A KÁRTVÁKRÓL

**Csöcselék** – Ennek a helyszínek az akciója segítségével lerombolhatsz egy helyszínt a saját birodalmadból (nem a kezvedben lévő lapok közül). Megkapod a rombolásmezőben lévő árukat, a helyszínből alapzattá lesz, és ahogy a rombolás esetében általában, kapsz egy fát.

**Falka** – Amikor aktiválsz ennek a helyszínek a képességét, akkor nem rombolod le az ellenség célponthelyszíntét, csak elvehetsz a közös készletből egy általad választott árut annak a helyszínek a rombolásmezőjében található közl.

**Küldetés** – Mindkét ennek a helyszínek a segítségével húzott kártya esetében eldöntheted, hogy a közös pakliból vagy a birodalmad paklijából húzod.

**Rablók** – Amikor aktiválsz ennek a helyszínek a képességét, és a Japán Birodalmat választod célpontul, amelynek van veled vagy más birodalommal megkötött üzlete (a kereskedelmi útnak köszönhetően), akkor eldobhatod azt az üzletet is ahelyett, hogy egy ellenfeled birodalomtáblája alatt lévő üzletet dobna el.



# JÁTÉKVÁLTOZATOK

## ALTERNATÍV FELDERÍTÉSI FÁZIS

Minden játékos húz egy lapot a saját birodalma paklijából és a kezébe veszi azt. Ez után a kezében tartott összes lapot leteszi maga elé képpel lefelé, és felhúz három lapot a közös pakliból. Ebből a három lapból mindenki választ egy lapot, amit hozzátesz a képpel lefelé fordított lapjaihoz, majd a maradék kettőt továbbadja a bal oldali szomszédjának. Ezután mindenki az így kapott két lapból választ egy lapot, amit hozzátesz a képpel lefelé fordított lapjaihoz, a harmadik lapot pedig mindenki eldobja. Ez után a játékosok visszavehetik a kezükbe a fázis elején és az aközben lerakott lapjaikat.

**MEGJEGYZÉS:** A játékosok bármikor megnézhetik a letett lapjaikat.

## FELDERÍTÉSI FÁZIS HALADÓKNAK

Minden játékos húzza fel a saját birodalmi paklija legfelső lapját, és vegye a kezébe. Ezután húzzatok fel öt lapot a közös pakliból, és tegyétek ki őket képpel felfelé fordítva az asztalra. Ez után a játékosok a kezdőjátékoskal kezdve, egymás után, egyesével választanak ezek közül a lapok közül addig, amíg mindenki két lapot fel nem húzott a következőképp:

**A)** Kétszemélyes játék során így vegyetek fel lapokat:

- ✘ A kezdőjátékoskal kezdve, felváltva, egyesével húzzatok.
- ✘ Az utolsó lapot dobjátok ki, annak hatása nem érvényesül.

**B)** Három- vagy négyszemélyes játék során így vegyetek fel a lapokat:

- ✘ A kezdőjátékos válasszon egy lapot az öt felfordított közül.
- ✘ Ez után az óramutató járása szerinti sorrendben minden játékos válasszon egyet a lent lévő négy lap közül.

**MEGJEGYZÉS:** A harmadik és a negyedik játékosnak azonnal csapjatok fel egy újabb lapot mielőtt választanának, így ők is négy lap közül választhatnak

## A BIRODALMI PAKLI ÖSSZEÁLLÍTÁSÁNAK SZABÁLYAI

A későbbiekben, egy vagy több kiegészítő megvásárlása után a játékosoknak lehetősége lesz egy saját birodalmi pakli összeállítására a nekik tetsző lapokból.

Minden birodalmi pakli 30 kártyából áll a következő felosztásban: háromféle kártyából 3-3 darab, hatféle kártyából 2-2 darab és kilencféle kártyából 1-1 darab. Minden kártyán látható, hogy hány darab van belőle. Egy adott kártyából az összes példánynak szerepelnie kell a pakliban, így például ha egy játékos egy olyan kártyát szeretne a paklijában tudni, amelynek három példánya van, egy olyat kell kivennie helyette, amely szintén hárompéldányos.

**Sötét kápolna** – Amikor olyan helyszínt szeretnél lerombolni, amin védelemjelző vagy szamuráj található, akkor azokért több rombolásjelzőt kell felhasználnod ennek a helyszínnak a használatakor.



**Szabotőrök** – Ennek a helyszínnak az akciója segítségével elvehetsz egy nyersanyagot egy másik játékos készletéből (nem vehetsz el olyan nyersanyagot, amit az ellenfeled egy helyszínt aktiválására használt fel). Az így szerzett nyersanyagot tedd a saját készletedbe.



### Közös

#### A KÁRTVÁKRÓL

**Birodalmi küldönc** – Ha a Japán Birodalmat irányítod, és (a kereskedelmi út segítségével) kötöttél már üzletet más birodalmak helyszíneivel, akkor választhatsz ilyen üzletet is ennek a helyszínnak az aktiválásakor.



**Fogadó** – A szabályok szerint úgy jelezzük, ha egy helyszínt már használtunk, hogy a felhasznált nyersanyagokat a kártyára tesszük. Mivel a Fogadó letakarása egy másik kártyával nem lenne túl praktikus, javasoljuk, hogy az aktiváláshoz használt lapot dobd el, és egy, a közös készletből elvett munkással jelezd, hogy a Fogadót már aktiváltad az adott fordulóban.



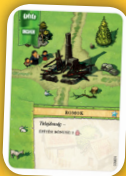
**Hansa szövetség** – Ha a Japán Birodalmat irányítod, és (a kereskedelmi út segítségével) kötöttél már üzletet más birodalmak helyszíneivel, felbonthatsz egy ilyen üzletet is ahelyett, hogy a saját birodalom táblád alól dobnál el egy üzletet.



**Hordárok** – Amikor aktiválsz ennek a helyszínnak a képességét, választhatsz, hogy közös vagy saját birodalmi helyszínt áruít kapod meg.



**Romok** – Ennek a helyszínnak nincs építési költsége, így ingyen felépíthető, de egy kör akcióját rá kell áldozni a megépítésére. A romoknak nincs típusa (színe), és nem is rombolhatók le.



**Telepesek** – Amikor aktiválsz ennek a helyszínnak a képességét, azonnal felépítesz egyet a saját birodalmad helyszínei közül. Az újonnan felépített helyszínt építési költségét ki kell fizetned, kivéve, hogy akkor sem kell a birodalmadból helyszínt



eldobnod, ha az a helyszínt építési költségének egyébként része lenne.

# EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

Az egyszemélyes játék során egy virtuális játékos ellen játszatsz.

## A VIRTUÁLIS JÁTÉKOS:

- ✗ Nem választ birodalmat.
- ✗ Nem vesz el birodalomtáblát.
- ✗ Nem kap semmilyen árut.
- ✗ Nem tesz birodalomjelzőt a pontozótáblára.

## CÉL

Az egyszemélyes játék során az a cél, hogy több helyszínt építsünk a saját birodalmunk lapjai közül, mint amennyi kártyát a virtuális ellenfelünk összegyűjt az öt forduló során. A játék során az általános szabályok szerint számoljuk a pontszámunkat. Ha sikerül több saját birodalmi helyszínt építenünk, mint ahány kártyát a virtuális ellenfelünk összegyűjt, és ezáltal legyőzzük őt, a játék során gyűjtött pontszámokat feljegyezve játékról játékra önmagunkkal is versenyezhetünk.

## ELŐKÉSZÜLETEK

A játékot az 5. oldalon található szabályok szerint készítsük elő a következő változtatásokkal:

- ✗ Csak egy birodalmat használunk, amit magunknak választottunk.
- ✗ A 16 támadáskártyát keverjük össze, és tegyük a paklit képpel lefelé a birodalmunkkal szembe.
- ✗ Fordítsuk fel a legfelső támadáskártyát.

## TÁMADÁSKÁRTVÁK

A támadáskártyák segítségével határozhatjuk meg, hogy a virtuális játékos birodalmunk mely helyszínét rombolja le.



## A FORDULÓ SORRENDJE

A játék öt fordulóból áll tart, és minden forduló öt fázisra oszlik. Az első négy fázis ugyanaz, mint a többszemélyes játék során, az ötödik fázis pedig a virtuális játékos támadása.

Használjuk a többszemélyes szabályokat a következő változtatásokkal:

### FELDERÍTÉSI FÁZIS

Az általános felderítési fázis helyett a következőképp járunk el:

1. Húzzuk fel a saját birodalmunk paklijának legfelső lapját, és vegyük a kezünkbe.
2. Csapjuk fel a közös pakli legfelső négy lapját, és válasszunk belőle egyet, amit a kezünkbe veszünk.
3. A maradék három lapot keverjük össze, és véletlenszerűen válasszunk egyet a virtuális játékos számára. Tegyük a saját „játékterületére”, a saját birodalmunkkal szembe.
4. A maradék két lapot fordítsuk fel, és válasszunk belőlük egyet, amit a kezünkbe veszünk.
5. Az utolsó kártya a virtuális játékos elé kerül, az előző kártya mellé.

### TERMELÉSI, AKCIÓ- ÉS TAKARÍTÁSI FÁZIS

Amikor leromboljuk virtuális ellenfelünk egy helyszínét, a rombolás szabályainak megfelelően megkapjuk az árut a helyszínről, de a kártyából nem lesz alapzat. Dobjuk el rögtön a lapot.

Az akciók és egyes kártyák képességei szempontjából a felderítési fázisban a virtuális játékoshoz kerülő kártyák az ő helyszíneinek számítanak, a felfedett támadáskártyák pedig általa kötött üzleteknek.

**MEGJEGYZÉS:** amikor leromboljuk virtuális ellenfelünk egy helyszínét, abból nem lesz alapzat. Dobjuk el rögtön a lapot.

### A VIRTUÁLIS JÁTÉKOS TÁMADÁSA

A takarítási fázis után következik a virtuális játékos támadásának fázisa:

A virtuális játékos helyszíneit szedjük össze, és tegyük őket félre egy pakliba. Az ebben a pakliban lévő lapok számát kell majd a játék végén az általunk felépített saját birodalmi helyszínek számával összevetni, hogy eldőljön, ki nyeri a játékot.

A virtuális játékos kétszer támad, mindkétszer az alábbiak szerint:

1. Csapjuk fel a legfelső támadáskártyát, és tegyük az előző támadáskártya tetejére úgy, hogy a korábbi kártyák célpontmezője látható maradjon. A támadáskártyák célpontmezőjében látható áruk határozzák meg, hogy mely helyszínünket rombolja le a virtuális játékos.

**MEGJEGYZÉS:** A virtuális játékos egy támadással legfeljebb egy helyszínt rombol le (vagyis egy teljes támadás fázis során legfeljebb kettőt).

2. Nézzük meg a legfelső támadáskártya célpontmezőjében látható árut, és keressünk olyan közös helyszínt a birodalmunkban, amelynek rombolásmezőjében ugyanilyen áru látható.

A) Ha nincs ilyen helyszínünk, akkor semmi nem történik, jöhet a következő támadás (kivéve, ha ez volt az utolsó támadás; ez esetben új forduló kezdődik).

B) Ha vannak ilyen helyszíneink, akkor vizsgáljuk meg, hogy a felülről a második támadáskártya célpontmezőjében szereplő áru megegyezik-e valamelyik ilyen módon kiválasztott helyszínünk rombolásmezőjének másik árujával. Ha nincs egyezés, vizsgáljuk meg a harmadik támadáskártyát, és így tovább, amíg nem találunk lerombolható helyszínt. Ha nincs ilyen helyszín, akkor semmi nem történik, jöhet a következő támadás (kivéve, ha ez volt az utolsó támadás; ez esetben új forduló kezdődik).

**MEGJEGYZÉS:** Ne ellenőrizzünk minden létező kombinációt. Mindig csak a legfelső támadáskártya és a sorban utána következő támadáskártyák által alkotott párokat kell ellenőriznünk.

C) Ha találunk olyan helyszínt, amelynek rombolásmezőjében a célpontmezők által meghatározott árupár szerepel, akkor azt a virtuális játékos lerombolja.

**MEGJEGYZÉS 1:** Amint megtaláltuk az érvényes célpontot, romboljuk le a helyszínünket. A virtuális játékos nem kap ezért semmilyen árut, és a lerombolt helyszín sem változik alapzattá. Ehelyett a lerombolt helyszín a virtuális játékos paklijába kerül.

**MEGJEGYZÉS 2:** A védelemjelzők nem védik meg a helyszíneinket a virtuális játékos támadásától.

# EGYSZEMÉLYES JÁTÉK

**D** Ha több érvényes célpont is lenne a birodalmunkban, akkor a támadás célpontját a helyszínek képessége határozza meg. A célpontválasztás sorrendje:

1. Akcióhelyszínek
2. Tulajdonsághelyszínek
3. Termelő helyszínek

Ha még ennek a sorrendnek a figyelembe vételével sem dőlne el, hogy melyik célpontot kell lerombolni, akkor azt kell választani, amelynek építési költsége a legmagasabb (a felhasznált nyersanyagok darabszáma szerint). Ha a döntetlen még így is fennáll, akkor a nyersanyagok értéke számít: a kő értékesebb, mint a fa, ezért azt a helyszínt kell lerombolni, amelynek a költségében több kő található. Ha a döntetlen még így is fennáll, akkor választhatunk, hogy melyik helyszínt rombolja le a virtuális játékos.

**D** A két felfedett támadáskártyát tegyük a támadási sor végére, vagyis a felfedett támadáskártyák „paklijának” legaljára (az utoljára húzott kártya kerül legalulra, afőlé pedig a támadáshoz használt második kártya).

Miután mindkettő támadás lezajlott, elkezdhetjük a következő fordulót (kivéve, ha ez volt az utolsó).

## A JAPÁN BIRODALOM EGYSZEMÉLYES JÁTÉKBAN

Ha a Japán Birodalmat irányítjuk, és az első támadáskártya célpontja győzelmű pont, és bármelyik másik támadáskártyán szintén győzelmű pont van, akkor a virtuális játékos egy japán birodalmi helyszínt támad meg (ha van ilyen).

Ha több lehetséges saját birodalmi célpont helyszín is van, akkor a virtuális játékos elsőként azt rombolja le, amelynek az üzlet mezőjében kártya látható. Ha nincs, akkor ebben a sorrendben az elsőt: rombolásjelző, arany, győzelmű pont, kő, munkás, étel, fa. Ha így is több érvényes célpont lenne, akkor a már fent leírtak szerint a kártya képessége vagy építési költsége alapján kell választani.

**MEGJEGYZÉS:** A szamurájok nem védik meg a helyszíneinket a virtuális játékos támadásától, de szamurájokat így is használhatunk, hogy a Daimjó kastélya kártyával pontokat szerezhessünk.

A virtuális játékos támadásának meghatározásához felhasznált két kártyát tegyük a támadáskártyák sorának végére.

## A JÁTÉK VÉGE

Az ötödik forduló után számoljuk meg a virtuális játékos által begyűjtött pakliban lévő lapokat. Ha ebben a pakliban legalább annyi kártya van, mint ahány saját helyszínünk a birodalmunkban, akkor elvesztettük a játékot. Viszont ha több saját helyszínünk van, akkor nyertünk, számoljuk meg a helyszíneinket járó pontokat. Ezt adjuk hozzá a játék során gyűjtött pontokhoz, hogy megkapjuk az összesített pontszámunkat, amit a következő egyszemélyes játszánk során megpróbálhatunk megdönteni. Ezen kívül ennek a táblázatnak a segítségével megállapíthatjuk, hogyan teljesítettünk:

### EREDMÉNYTÁBLÁZAT

<30	KÖZEMBER
30+	SZOLGA
40+	APRÓD
50+	LOVAG
60+	VÁRNAGY
70+	KIRÁLV
80+	CSÁSZÁR

## PÉLDA A VIRTUÁLIS JÁTÉKOS TÁMADÁSÁRA

A játék második fordulójában járunk, a Római Birodalmat irányítva. Felcsapunk egy támadáskártyát, rajta a célpont fa. Az előző kártya célpontja munkás, az azelőtti pedig arany. A birodalmunk közös kártyáinak rombolásmezőit átnézve látjuk, hogy négy olyan helyszín is van, ahol szerepel fa: az Ácsműhely, a Piac, az Asztalos és a Fatelep. Ez után megnézzük, hogy a négy helyszín közül bármelyiknek a rombolásmezőjében van-e munkás. Mivel egyiknek sincs, megnézzük, hogy akad-e arany valamelyiken. Két egyezés is van: az Ácsműhely és a Piac. Hogy megtudjuk, melyiket kell lerombolnunk, meg kell néznünk a képességeiket. Az Ácsműhely tulajdonsághelyszín, míg a Piac akcióhelyszín, ezért a Piacot kell lerombolnunk.



A lerombolt Piac kártyáját a virtuális játékos paklijába tesszük, a két felhasznált támadáskártyát pedig a támadáskártyák sorának végére.

A JÁTÉK TERVEZŐJE: Ignacy Trzewiczek  
 AZ EGYSZEMÉLYES SZABÁLYOK MEGALKOTÓJA: Maciej Obszański  
 KÉPEK: Tomasz Jędruszek, Jarosław Marcinek, Mateusz Bielski, Rafał Szyma  
 GRAFIKA: Rafał Szyma  
 GRAFIKAI SEGÉDMUNKÁK: Michał Oracz, Maciej Mutwil  
 JÁTÉKSZABÁLY: Łukasz Piechaczek

Kedves Vásárló, játékainkat a legnagyobb gonddal csomagoljuk össze. Ha ennek ellenére hiányzik valamelyik tartozék, azért elnézést kérünk. Jelezze a hiányt az [info@gemklub.hu](mailto:info@gemklub.hu) e-mail címen.



© 2014 PORTAL GAMES  
 ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland  
[portalgames.pl](http://portalgames.pl), [portal@portalgames.pl](mailto:portal@portalgames.pl)

Imperial Settlers & Portal Games (kiadó). Minden jog fenntartva. A játék bármely részének bármilyen reprodukciója a kiadó írásos engedélye nélkül tilos.

KÜLÖN KÖSZÖNET MACIEJ OBSZAŃSKINAK

Köszönet:

Grant Rodiek, Ignacio Assaf, Robin Lees, Michiel Hendriks, Merry, Ryu, Cierń, Walec, Multidej, Roberta Ascrizzi.

Külön köszönet az első Imperial Settlers rajongónak a BGG oldalon - Jeff Patinónak.

# PRÓBÁLD KI A LEGJOBB STARTÉGIAI TÁRSASJÁTÉKOKAT!



A Gémklub Kiadó játécai között megtalálod a legsikeresebb újdonságokat és a modern társasjátékok klasszikusait egyaránt!

[www.gemklub.hu](http://www.gemklub.hu)

# SZABÁLYÖSSZEFOGLALÓ

## ÁTTEKINTÉS

A játék öt fordulóból áll, és mindegyik a következő négy fázisra oszlik:

- 1. FELDERÍTÉSI FÁZIS** – A játékosok új lapokat szereznek.
- 2. TERMELÉSI FÁZIS** – A játékosok megkapják a birodalmuk által termelt nyersanyagokat, munkásokat, rombolásjelzőket stb.
- 3. AKCIÓFÁZIS** – A forduló legfőbb része. A játékosok a kártyáik, nyersanyagaik, munkásaik stb. segítségével akciókat hajtanak végre, hogy növeljék birodalmukat és győzelmi pontokat szerezzenek.
- 4. TAKARÍTÁSI FÁZIS** – A játékosok eldobnak minden felhasznált és fel nem használt nyersanyagot, munkást, aranyat és jelzőt.

## FELDERÍTÉSI FÁZIS

Minden játékos szerez **3 ÚJ KÁRTVÁT** és kézbe veszi azokat. Egy lapot a saját birodalmi paklijából, kettőt pedig a közös pakliból vesz a kezébe.

## TERMELÉSI FÁZIS

A játékosok **BEGVŰJTIK** a birodalomtábla, az üzletek és a termelő helyszínek által termelt **ÁRUKAT**.

## AKCIÓFÁZIS

### LEHETSÉGES AKCIÓK:

- ✖ **HELYSZÍN ÉPÍTÉSE** (Dobjuk el az építési költséget, hogy a helyszínt felépítsük).
- ✖ **ÜZLET KÖTÉSE** (Dobjunk el 1 🍎-t hogy üzletet kössünk egy kártyával).
- ✖ **ROMBOLÁS** (Dobjunk el 1 🗡-t, hogy a kezünkből, vagy 2 🗡-t, hogy valamelyik ellenfelünk birodalmából leromboljunk egy közös helyszínt. Az ellenfelek lerombolt helyszíneiből alapzat lesz).
- ✖ **EGY AKCIÓHELYSZÍN AKTIVÁLÁSA**
- ✖ **1 NYERSANYAG VAGY 1 KÁRTVA SZERZÉSE 2 MUNKÁSÉRT CSERÉBE**

## ÁRUK ÉS IKONOK

- 📄 **KÁRTVA**
- ★ **GYŐZELMI PONT**
- 👤 **MUNKÁS**
- 🗡 **ROMBOLÁSJELZŐ**
- 🛡 **VÉDELEMJELZŐ**
- 👑 **ARANYJELZŐ**
- NYERSANYAGOK:**
  - 🍎 **ÉTEL**, 🪵 **FA**, 🪨 **KŐ**
- 🏠 **HELYSZÍN**

## A HELYSZÍNEK KÉPESSÉGEI

- ✖ **TERMELŐ HELYSZÍNEK** – Az értük járó jutalmat a játékos **AZONNAL** megkapja, amikor felépíti, valamint ezután minden további forduló **TERMELÉSI FÁZISÁBAN** is.
  - ✖ **TULAJDONSÁGHELYSZÍNEK** – A képességük a teljes fordulóban aktív, vagy árukat biztosítanak bizonyos akciók után.
  - ✖ **AKCIÓHELYSZÍNEK** – A képességük aktiválásához felhasznált munkásokat vagy megfelelő árukat tegyük a kártyára.
- ✖ Az aranyjelzők (👑) bármilyen nyersanyag (fa, kő, étel) helyett használhatóak, de ez fordítva nem igaz. Az aranyjelzők nem cserélhetőek be más jelzőkre.
  - ✖ A játékosoknál lévő nyersanyagok, munkások és jelzők száma nyilvános az ellenfelek számára.
  - ✖ Bármikor kártyát húzunk, akkor (ha kifejezetten másként nem szerepel a leírásban) dönthetünk, hogy a közös pakliból vagy a saját birodalmunk paklijából tesszük azt.
  - ✖ Ha bármelyik pakli elfogy, keverjük meg a dobópakliját, és képezzünk új húzópaklit belőle.
  - ✖ A **MINDIG, HA ÉPÍTESZ...** típusú tulajdonsághelyszínek már önmaguk is aktiválják képességüket, a saját felépítésükért is adják a jutalmat.
  - ✖ Csak olyan kártyával köthetsz üzletet, amelyen található „üzlet” rész.
  - ✖ Csak olyan kártyát vagy helyszínt rombolhatsz le, amelyen található rombolásmező.
  - ✖ A **MINDIG, HA FELÉPÍTESZ...** típusú tulajdonsághelyszínek már önmaguk is aktiválják képességüket, a saját felépítésükért is adják a jutalmat.
  - ✖ Az **EGY ÁRU EGY BIZONYOS SZÍNŰ** 🏠-ÉRT típusú helyszínek (ha megfelelő színűek) maguk is beleszámítanak az általuk adott jutalom meghatározásakor a számolásba.

## A JÁTÉK VÉGE

Az ötödik forduló végén minden játékos összeszámolja, hány pontot szerzett. Az addig elért pontokhoz hozzá kell adni a játékosok birodalmában felépült helyszínek győzelmipont-értékét. Minden **KÖZÖS HELYSZÍN 1 GYŐZELMI PONTOT** ér. Minden **SAJÁT HELYSZÍN 2 GYŐZELMI PONTOT** ér.

Egyes japán tulajdonsághelyszínek (szentély, kapu) a játék végén extra győzelmi pontokat biztosítanak. A **LEGTÖBB GYŐZELMI PONTOT** szerző játékos **NYERI** a játékot.

**DÖNTETLEN** esetén az a játékos nyer, akinek több munkása és nyersanyaga maradt. Ha a döntetlen még mindig fennáll, akkor az a játékos nyer, akinek több kártya maradt a kezében. Ha még mindig döntetlen lenne, akkor a játékosok osztoznak a győzelemben.

## HAMAROSAN!

KERESD AZ ÚJ KIEGÉSZÍTŐKET ANGOL NYELVEN,  
ÚJ KÖZÖS ÉS BIRODALMI KÁRTVÁKKAL!



SZEREZZ ÚJ KÁRTVÁKAT ÉS ALAKÍTSD KI  
A SAJÁT PAKLIDAT!