

DOMINION


Donald X. Vaccarino játéka

Valami készülődik... Az kancellárod úgy mosolyog rád, mint aki titkol valamit; vagy talán inkább úgy, mint aki azt hiszi, hogy te titkolsz előle valamit; sőt inkább mintha azt hinné, hogy te azt hiszed, hogy ő titkol el valamit előled... Titokzatos dolgok folynak a háttérben, ebben biztos vagy. Neked legalábbis biztosan vannak sötét praktikáid. Mit mormol magában a melletted elhaladó szolgáló? „A tojások tálalva.” Zaklatottan keresgéled a szavak értelmét a kódfejtő kódexben. Mit jelenthet ez? Miféle összeesküvés folyik? Ó, csak a reggeli készült el! Remek. Minden a terv szerint halad.

A Dominion Intrika 25 új birodalomkártyát ad hozzá az Év Játéka győztes Dominion játékhöz: újfajta győzelmipont-kártyákat, amelyek a játék közben is használhatók, új alattvalókat, akiket többféleképpen is lehet hasznosítani, és sok egyéb embert és helyszínt. A kártyák használhatók az alapjátékkal együtt, de önálló játékként is. A pénz- és győzelmipont-kártyákat az alapjátékkal kombinálva akár hatan is játszhatunk egyszerre; ennek szabályait is bemutatjuk.

A JÁTÉK CÉLJA

Ez egy pakliépítő játék. A játékosok birodalmát, leendő dominiumát az általuk összegyűjtött kártyák szimbolizálják. A pakliban vannak a forrásaink, győzelmi pontjaink és minden, amit a játék során tehetünk. Minden játékos a saját kártyapakliját gyűjtögeti, amely a játék elején mindössze néhány réz-, és földbirtoklapból áll, de reményeik szerint a végére hatalmas és prosperáló birodalommá válik, tele pénzzel, földdel, épületekkel és lakókkal. Javasoljuk, hogy a Dominion világát nem ismerő játékosok az alapjátékkal kezdjék az ismerkedést.

A játék győztese az lesz, aki a játék végére a legtöbb győzelmi pontot  gyűjti össze a saját paklijába.

A DOBOZ TARTALMA

500 kártya, ebből

130 kincskártya:

- 60 rézpénz
- 40 ezüstpénz
- 30 aranypénz

48 győzelmipont-kártya:

- 24 birtok
- 12 hercegség
- 12 tartomány

258 birodalomkártya, ebből:

- 10-10 a következő 21 fajtából: álarcosbál, bányászfalu, báró, csatlós, fejlesztés, felderítő, híd, intéző, kínvallató, kívánságok kútja, kohó, kunyhótelep, összeesküvő, palotaudvar, rejtekszoba, rézműves, sarc, szabotőr, szélhámos, udvaronc, vándorpiac
- 12-12 a következő 4 fajtából: hárem, herceg, nagyterem, nemesség

30 átokkártya

26 mintakártya: a játékban szereplő összes fajta lapból 1-1, plusz egy üres kártya

7 üres kártya (ez az üres mintakártyával és az alapjáték üres lapjaival együttesen elég ahhoz, hogy egy teljesen új, általuk kitalált birodalomkártyát használhassatok)

1 „szemét” kártya a játék során végleg eldobott lapoknak

Gyűjts a pakliba győzelmipont-, birodalom- és kincskártyákat! A játék végén az győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van a paklijában!

Ne feledd azonban, hogy a másik két kártyatípussal ellentétben a győzelmipont-kártyák a játék közben alig, vagy semmire sem használhatók. Az eredményes játékhöz meg kell találnod a három különböző típusú kártya helyes arányát.

25 különböző típusú birodalomkártya van, amiből egy játékhöz csak 10-félre lesz szükségünk. Ezáltal a játék újrajátszhatósága igen nagy. Használjuk a birodalomkártyák különböző kombinációit, hogy minden parti más és más legyen!

A margón a szabályok tömörebb leírása található, egyben információt találhatsz rajta az előforduló különleges esetekről is. Ha már ismered a játékot, itt gyorsabban átfuthatod a szabályokat.

ELŐKÉSZÜLETEK

Tetszőleges módszerrel döntsétek el, ki legyen a kezdőjátékos. Ha több partit is játszatok, mindig az előző játék győztesének bal oldali szomszédja legyen a kezdőjátékos. Ha az előző játék döntetlennel végződött, a kezdőjátékos az egyik olyan játékos legyen, aki nem győzött.

Minden játékos kap 7 rézpenzt és 3 birtokot. Ezeket mindenki összekeveri magának, és képpel lefordítva maga elé helyezi, saját húzópaklit képezve. Ezt követően mindenki felhúzza a húzópaklija felső 5 lapját a kezébe.

A játékban soha nem használunk egyszerre minden kártyát. A játékosok kezdőpaklijain kívül az egyéb, rendelkezésre álló lapok fogják alkotni az aktuális játék készletét. Ezek a lapok fajtánként csoportosítva és az asztal közepén képpel felfelé fordítva várják majd, hogy a játékosok megszerezzék őket. Az összes kártyatípushoz tartozik egy (a többitől eltérő hátoldalú) mintakártya, amelyet a megfelelő pakli alá kell tennünk képpel lefelé fordítva, hogy lássuk, amikor elfogy egy pakli. Tegyük ki az asztalra a végleg eldobott lapok paklijának kártyáját is („Szemét” felirattal).

Minden lap alján látható a kártya típusa, ami lehet akció, kincs, győzelmi pont, átok, védekezés vagy támadás. Ha egy kártyának több típusa is van, minden helyzetben egyszerre mindkettő típushoz tartozónak számít. A nagyterem például mindenkor akciókártya és győzelmipont-kártya egyszerre.

A háromfajta kincskártya (rézpenz, ezüstpenz, aranypenz) minden játékban használatos. Miután minden játékos elvette a 7 rézpenzt, a többit az asztal közepére tesszük a készlet többi paklija mellé, csakúgy, mint az összes ezüstöt és aranyat, a pénzekből tehát három paklit formálunk. Az Intrika kincskártyái kombinálhatók az alapjátékéval, hiszen ezekből a lapokból szándékosan jutott bőven a játékba. (Ha valamelyik kincskártya mégis elfogyna, az jelentőséggel bír a játék vége szempontjából.)

Szintén minden játékban részt vesznek a győzelmi pontot érő lapok (birtok, hercegség, tartomány). Ha hárman vagy négyen játszatok, mindhárom fajta győzelmipont-kártyából 12 lapot tegyetek a készletbe; ha csak ketten, akkor mindegyikből 8-at. A maradék győzelmipont-lapokat tegyék vissza a dobozba. Az alapjátékhoz hasonlóan a győzelmipont-lapok mennyisége az Intrikában is a játékosok számától függ.

Az átokkártyák is minden játékban rendelkezésre állnak: két játékos esetén 10, három játékosnál 20, négy játékosnál pedig 30 átokkártyából álló pakli kerül a készletbe. A többi átokkártyát tegyék vissza a dobozba. Az átokkártyákat a játékosok általában nem akarják megvenni, hanem bizonyos akciókártyák (pl a kínvallató) segítségével ellenfeleiket kényszeríthetik azok felhúzására. Ha mégis átokkártyát vásárolnál, az a dobott paklidba kerül, mint bármely másik megszerzett kártya.

A fent felsorolt 7 kártyatípuson (háromféle kincskártya, háromféle győzelmipont-kártya, átokkártya) kívül a játékosok minden játékhoz választanak 10 fajta birodalomkártyát, amelyekből 10-10 darab fogja alkotni a rendelkezésre álló készletet (kivétel a győzelmi pontot érő birodalomkártyák, amelyekből a résztvevő játékosok számától függő mennyiségre lesz szükség: 3-4 játékos esetén 12-re, 2 játékos esetén pedig 8-ra).

A játékosok tetszőleges módszerrel választhatják ki a készletet alkotó tízféle birodalomkártyát. Például megkeverhetjük a minta birodalomkártyákat, húzunk közülük 10-et, és a húzott típusú lapokat berakjuk a készletbe. Kedvetek szerint kombinálhatjátok az alapjáték és az Intrika birodalomkártyáit, de dönthettek úgy is, hogy 5-5 félért használtok az alapjátékból és az Intrikából. A szabályfüzet végén felsorolunk néhány olyan birodalomkártya-kombinációt, amelyek használatával az új kártyák által biztosított lehetőségek és stratégiák remekül kihasználhatók. Az aktuális játékhoz nem használt birodalomkártyákat mindig tegyék félre, nem lesz rájuk szükség.

Minden játékos 7 rézpenz-, és 3 birtokkártyával kezd. Keverd meg lapjaidat, és húzz 5-öt a kezvedbe.

Oldalt egy példát látsz a játékosok rendelkezésére álló kártyakészletre egy partiban. Természetesen a kártyák elrendezése az asztalon lévő terület méretétől függ.

Az első játékost véletlenszerűen választjuk. A következő partik kezdőjátékosa mindig az előző játék győztesének bal oldali szomszédja.

Minden játékos 7 rézpenz-, és 3 birtokkártyával kezd. Keverd meg lapjaidat, és húzz 5-öt a kezvedbe.

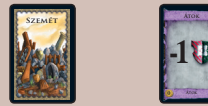
Alább egy példát látsz a játékosok rendelkezésére álló kártyakészletre egy partiban. Természetesen a kártyák elrendezése az asztalon lévő terület méretétől függ.



Kincskártyák



Győzelmipont-kártyák



Szemétre dobott Átokkártyák lapok paklija



Birodalomkártyák

3 vagy 4 játékos esetén minden győzelmipont-kártyából 12-t használunk, 2 játékos esetén csak 8-at (beleértve a speciális birodalomkártyákat is: herceg, nagyterem, hárem, nemesség).

Minden játékban rendelkezésre áll rézpenz, ezüstpenz, aranypenz, birtok, hercegség, tartomány és átok.

Minden játékhoz 10-féle birodalomkártyát választanak a játékosok.

JÁTÉK MENETE

A JÁTÉKOS EGY KÖRÉNEK ÁTTEKINTÉSE

A soron lévő játékos lejátssza a körét, amely a következő 3 fázisból áll, ebben a sorrendben:

- Akciófázis: a játékos kijátszhat egy akciókártyát.
 - Vásárlási fázis: a játékos vásárolhat egy kártyát.
 - Befejező fázis: A játékos eldobja minden felhasznált és fel nem használt lapját, majd a húzópaklijából felveszi a következő 5 lapot.
- Amikor a soron lévő játékos befejezte a körét, a bal oldali szomszédja következik.

AKCIÓFÁZIS

Az akciófázisban a játékos kijátszhat egy akciókártyát a kezéből. A birodalomkártyák közül azok az akciókártyák, amelyeknek alján az olvasható: „Akció”. Az akciókártyák kijátszásával a játékosok különféle előnyökre tehetnek szert: például plusz akciót kapnak, több pénzt költhetnek el a vásárlási fázisban vagy több lapot vásárolhatnak stb. Mivel a játék elején senkinek sincs akciókártyája az első tíz lapja között, az első két körben még senki nem fog akciót végrehajtani. Az akciófázisban csak egy akciókártya játszható ki, de némely akciókártyák képességei növelhetik ezt a számot.

Az akciókártyát a játékos a kezében tartott lapok közül játssza ki: a lapot képpel felfelé maga elé teszi. Bejelenti, milyen akciót választott, majd követi a kártya által adott instrukciókat (ha a lapon több dolog is fel van sorolva, akkor felülről lefelé). Minden utasítást végre kell hajtani, ha lehetséges, tehát a játékos csak akkor hagyhatja ki egy utasítás teljesítését, ha semmiképp nem tudja azt végrehajtani (az akciókártyát azonban akkor is kijátszhatja, ha nem tud mindent végrehajtani, ami azon szerepel). A kártyákon szereplő akciókról részletes információk a szabályfüzet végén található. Minden kijátszott akciókártya a játékos előtt marad a befejező fázisáig, kivéve, ha a kártya mást mond. A játékosok nem dobhatják el lapjaikat a befejező fázis előtt, kivéve, ha egy akció ezt lehetővé teszi számukra.

Az akciókártyák általános jelölésrendszere

„+X akció” – A játékos ennyi plusz akciót hajthat végre ebben az akciófázisban. Teljesen be kell fejeznie a kártyán leírt instrukciók végrehajtását, mielőtt kijátszaná a következő akciókártyát. Csak akkor léphet tovább a vásárlás fázisába, ha végzett az akciófázissal. Ha a játékos több további akciót lehetővé tévő lapot is kijátszik, hasznos lehet hangosan számolni, hány akció maradt még, hogy azt a többi játékos is számon tarthassa.

„+X lap” – A játékos rögtön felhúz még X darab lapot a húzópaklijából. Ha a húzópakliban nincs elég kártya, akkor felhúz annyit, amennyit még tud, majd megkeveri a használt lapokból álló pakliját, és képpel lefelé leteszi – ez lesz az új húzópaklija, innen húzza fel a hiányzó lapokat is. Ha az a valószínűtlen helyzet állna elő, hogy az új húzópakli is elfogy, mielőtt az akciókártyák által feltüntetett számú lapot felhúznánk, csak annyit lapot húzhatunk, amennyit tudunk.

„+X” – A játékos ennyivel több érmét költhet el az adott kör vásárlási fázisában. Ezt a pénzt nem kapja meg, csak ennyivel drágább lapot vásárolhat.

„+1 vásárlás” – A szokásos 1 lapon felül a játékos vehet még 1 kártyát a készletből a vásárlás fázisában. Persze ezt a lapot is ki kell fizetnie.

„Eldobni” – A játékos a kezében lévő kártyák közül bizonyos lapokat képpel felfelé a használt paklija tetejére dob. Ha a játékos több lapot is kidob, nem kell mindegyiket egyesével megmutatnia az ellenfeleknek, csak esetleg azt, hogy hány lapot dob el (például a „rejtekszoba” kártya kijátszásakor). A használt paklija legfelső lapja azonban mindig látszik (hiszen az itt lévő lapok képpel felfelé vannak).

„Végleg dob ki a szemétre” – A játékos kidob egy kártyát a dobott lapok közös paklijába, a szemétre. Az ide került lapok – ellentétben a játékosok használt paklijaiban lévő lapokkal – a játék során többé már nem használhatók, és meg sem vásárolhatók.

„Kapsz” – A játékos kap egy kártyát (általában a készletből), amit a használt paklija tetejére tesz (kivéve, ha a kártya mást mond). A megszerzett kártya hatását ekkor még nem használhatja (hiszen a lapot rögtön a használt paklijára tette).

A játékosok az óramutató járásával egyező irányban következnek egymás után. A soron lévő játékos sorra végrehajtja a saját köre 3 fázisát:

- Akciófázis
- Vásárlási fázis
- Befejező fázis

A játékos kijátszhat egy akciókártyát, ha van neki. Az akciókártya kijátszása nem kötelező, a játékos kihagyhatja ezt a fázist, de ezeknek a kártyáknak a kijátszása előnyökhöz juttatja a kijátszó játékost.

Ha a játékos több lapot is kijátszhat az akciófázisában, kijátszáskor a lapokat soban, balról jobbra tegye ki egymás mellé az asztalra, hogy könnyebben nyomon követhető legyen azok kijátszási sorrendje és az általuk biztosított előnyök felhasználása.

+X akció: ennyi plusz akciót hajthatsz végre ebben az akciófázisban. Ha egy kártya több további akciót lehetővé tévő lapot játszik ki, számolja hangosan, hány akció maradt még, hogy azokat számon tarthassa.

+X lap: ennyi lapot kell azonnal húznod a húzópakliból.

+X: ennyivel több érmét költhetsz el az adott kör vásárlási fázisában.

+1 vásárlás: plusz 1 lapot vásárolhatsz ebben a körben.

Eldobás: A kezében lévő kártyák közül bizonyos lapokat képpel felfelé a használt paklid tetejére dob.

Szemétre kidobás: – Kidobsz egy (vagy több) kártyát a dobott lapok paklijába, a szemétre.

Kapni: Kapsz egy kártyát (általában a készletből), amit a használt paklid tetejére teszel.

„Felfedni/megmutatni” – A játékosnak fel kell fednie egy vagy több lapját. Meg kell mutatnia a többi játékosnak, majd visszatenni oda, ahonnan húzta (kivéve, ha a kártya mást mond). Ha a húzópaklija tetejéről kell felfednie lapot, és ott nincs elég, akkor a használt pakliját összekeverve új húzópaklit alkot, és annak a tetejéről fedi fel a hiányzó lapokat.

„Félretenni” – Képpel felfelé félre kell tenni egy kártyát az asztalra, ekkor a játékos nem használhatja a kártya képességeit (hacsak a kártya nem mond mást). Ha egy lap erre utasítja a játékos, akkor a kártyán lévő szöveg instrukciót fog adni arra is, hogy mit kell tennie a félretett lappal.

Az Intrikában bevezetésre kerül egy új kifejezés:

„Átadni” – Át kell adni egy lapot egy másik játékosnak: a játékos a kártyát képpel lefordítva maga és a másik játékos közé teszi az asztalra. A lapot megkapó játékos a kezébe veszi a lapot, anélkül, hogy a többieknek megmutatná. Az átadott lap nem számít az átadó részéről sem eldobott, sem szemébe dobott lapnak, a megkapó játékos számára pedig nem számít (a korábbi pontban leírtak szerint) „kapott” lapnak.

Az akciófázis befejeződik, ha a játékos már nem tud vagy nem akar több akciókártyát kijátszani. Az akciókártyákat általában csak a saját körünk akciófázisában tudjuk kijátszani. A védekezéskártyák kivételt képeznek, hiszen ezeket más játékosok körében is kijátszhatjuk.

PÉLDA EGY AKCIÓKÁRTYÁRA (Csatlós)



- Azonnal húzatsz egy lapot
- Kijátszhatod még egy akciókártyát ebben az akciófázisban
- A vásárlási fázisban eggyel több kártyát vehetsz
- A vásárlási fázisban eggyel több pénzed van, amit elkölthetsz
- A lap ára

VÁSÁRLÁSI FÁZIS

A vásárlás fázisában a játékos vásárolhat egy tetszőleges lapot (kincs-, győzelmi-, birodalom-, sőt akár átokkártyát is) a készletből (a kidobott lapok paklijából, vagyis a szemétről azonban nem), amennyiben kifizeti az árát. Alapvetően a játékos csak egy kártyát vásárolhat, de ha az akciófázisban kijátszott további vásárlásra jogosító akciókártyát, akkor több lapot is vehet.

Minden kártya vételi ára a bal alsó sarkában van feltüntetve (figyeljete arra, hogy a kincskártyákat is meg lehet vásárolni, a bal alsó sarokban látható áron). A játékosnak a kincskártyákkal kifizetett összeget a kezéből kell letennie maga elé, és ezekhez hozzáadhatja a körében kijátszott akciókártyákon lévő, elkölthető kincsmennyiséget. (Az is lehetséges, hogy a játékosnak kincskártya nincs is a kezében, de az akciókártyái segítségével mégis tud vásárolni.) A készlet bármelyik kártyáját megveheti, ha kifizet érte legalább annyi érmét, amennyi annak az ára. A megvásárolt lapot képpel felfelé a használt paklija tetejére teszi. A vásárolt lap képességét ekkor még nem használhatja fel.

Ha a játékos egynél több lap vásárlására jogosult, akkor is csak legfeljebb annyi összértékben vehet lapokat, amennyi a kezében lévő érmék és a kijátszott akciókártyáin lévő plusz kincsmennyiség összege. Például ha Tibinek van 6 érméje 2 arany pénz révén, és kijátszott egy +1 vásárlásra jogosító akciót, vehet egy palotaudvart 2-ért, amelyet lerak a használt paklijára. Ezután vehet még például egy kohót 4-ért; ezt a lapot is a használt paklijára kell dobnia. Ha Tibi úgy döntött volna, elkölthette volna mind a 6 érméjét egyetlen másik lapra, és emellé még mindig vehetne egy rézkártyát (ami ingyen van), de akár kihasználhatatlanul is hagyhatja a második vásárlási lehetőségét. A játékosoknak nem kötelező kihasználniuk mindegyik vásárlási lehetőségüket (sőt egyáltalán nem kötelező vásárolniuk).

Az elköltött érmék is a játékos előtt maradnak egészen a befejező fázisig. Fontos, hogy ebben a játékban az elköltött kincsek nem vesznek el, többször fel fogjuk használni ezeket a játék során: a használt pakliba kerülnek az összes többi kijátszott és ki nem játszott lappal együtt. Amikor a játékos húzópaklija elfogy, a használt paklija lapjait megkeveri, és az lesz az új húzópakli. Így a játék során ugyanazokat az érméit sokszor fogja elkölteni – a kincskártyák ugyanis nem bizonyos összeget, hanem rendszeres jövedelmet szimbolizálnak. Amikor kijátsszuk őket, a rézkártyák 1, az ezüstkártyák 2, az aranykártyák 3 érmét érnek.

Felfedés/megmutatás: Egy vagy több lapot meg kell mutatnod a többi játékosnak, majd visszatenni oda, ahonnan jöttek.

Félretetés: Félre kell tenned egy kártyát. A lapon olvasható szöveg fog majd eligazítani abban, hogy mit kell tenned vele.

Átadás: Át kell adnod egy lapot egy másik játékosnak anélkül, hogy a többieknek bármelyikőtök megmutatná azt.

Vehetsz egy lapot a készletből vásárlással, ha ki tudod fizetni az árát, amely a kártya bal alsó sarkán látható. A vásárláshoz a kezében tartott kincskártyákat (lásd az érmén látható számot) és a kijátszott akciólapokon jelzett érméket költheted el.

A kincskártyáknak és az akciókártyákon szereplő érméknek bármilyen kombinációját használhatod a vásárlási fázisban.

Tedd magad elé az elköltött kincskártyákat a korábban kijátszott akciókártyák mellé, balról jobbra, a könnyebb nyomon követhetőség kedvéért.

Az összes kijátszott lapot a használt paklira kell dobnod a köröd befejező fázisában (lásd a következő oldalon), de semmiképpen sem előbb.

BEFEJEZŐ FÁZIS

A körben megszerzett lapok mind a játékos használt paklijába kerülnek. A játékosnak az összes elhasznált kártyát (a kijátszott akciókártyákat és az elköltött kincskártyákat) és a kezében maradt összes lapot is a használt paklijába kell dobnia. A játékos a kézből eldobott lapjait nem köteles megmutatni, ám mivel a használt pakli lapjai képpel felfelé vannak, a legfelső lap mindig látható.

Végül a játékos felhúzza a húzópaklija legfelső 5 lapját. Ha nincs elég kártya a pakliban, annyit húz fel, amennyit tud, majd megkeveri a használt pakliját, hogy egy újabb, képpel lefelé fordított húzópaklit alkosson belőle, végül innen felhúz annyi lapot, hogy 5 kártya legyen a kezében.

Amint a játékos felhúzta az 5 kártyáját, a balján ülő játékos következik. Némi tapasztalattal a játékosok már gyorsíthatnak annyit a játékon, hogy a soron lévő játékos befejező fázisa közben a következő már el is kezdheti a saját körét. Ez abban az egy esetben nem kivitelezhető, amikor a következő játékos egy támadás kártyát játszik ki: ez esetben meg kell várni, amíg az előző játékos felhúzza az 5 lapját, hogy a támadás megfelelően kivitelezhető legyen.

PÉLDA EGY JÁTÉKOS EGY KÖRÉRE

Tibi megnézi az 5 lapját: egy bányászfalu, egy csatlós, egy ezüst és két birtok van a kezében. Az akciófázisában kijátssza a bányászfalut (lerakja maga elé), és felhúzza a legfelső lapot a húzópaklijából.

Egy palotaudvart húzott, amit a kezébe vesz. A bányászfalu lehetőséget ad plusz két akcióra, de ezekre csak akkor kerülhet sor, ha már végrehajtott minden, a bányászfalu lapon lévő utasítást. Tibi úgy dönt, nem dobja a szemébe a bányászfaluját azért, hogy +2 értmért költhessen el vásárláskor (ezt a döntést később, a vásárlás fázisában már nem tudja megváltoztatni).

Miután végzett a bányászfaluvall, Tibi most végrehajthatja az érte kapott 2 akciót: először kijátssza a palotaudvart, így húzhat még 3 lapot. Mivel a húzópaklijában már csak 2 lap maradt, ezeket felhúzza. A használt pakliját megkeveri, lerakja képpel lefelé, ez lesz az új húzópaklija – ebből húzza fel a harmadik lapot. Tibi egy ezüstöt és két rézpénzt húzott. A palotaudvar kijátszásáért cserébe az egyik kezében lévő egyik birtokkártyáját képpel lefordítva visszateszi a húzópaklija tetejére (a kártyán jelzetteknek megfelelően).

A palotaudvar végrehajtása után Tibinek még mindig maradt egy akciója (a bányászfaluja jóvoltából). Utolsó akciójaként kijátssza egy csatlóst, és a +1 értmért és a +1 vásárlást választja. Ezzel elfogytak az akciólehetőségei.

A vásárlás fázisában Tibi kijátssza 3 rézpénzt és 2 ezüstjét maga elé. A csatlósa +1 értmére és +1 vásárlása jóvoltából összesen 8 értmért költhet el, amiből legfeljebb 2 lapot vehet. Először egy nagytermet vesz 3 értmért, és a megvásárolt lapot a használt paklijának tetejére teszi. A maradék pénzből 4 értmért költ egy felderítőre, amit szintén a használt paklijára kell dobnia.

Végül, körének befejező fázisában Tibi a használt paklijára dobja a kijátszott kincseit, a bányászfalut, a palotaudvart és a csatlóst, továbbá a kezében maradt birtokkártyát. Befejezőképpen a húzópaklijából felhúz 5 lapot a kezébe.

A köröd befejező fázisában először el kell dobnod az összes kártyádat: a kijátszott akciókártyákat, az elköltött kincseket és a kezében lévő, ki nem játszott lapokat is dob a használt paklidra.

Húzz 5 lapot a húzópaklidból.

Véget ért a köröd, a bal oldali szomszédod következik.

A Tibi kezében lévő lapok:



Kijátssza a bányászfalut, és húz egy lapot



Kijátssza a palotaudvart, és húz 3 lapot



Kijátssza a csatlóst, és a +1 értmért és +1 vásárlást választja



Vásárol egy nagytermet és egy felderítőt 7 értmért



Végül minden használt lapját és a kezében maradt kártyákat a használt pakliba dobja

Tibi kijátszott lapjai

FELÉSZTÉS

HID

CSATLÓS

EZÜST 2

EZÜST 2

RÉZ 1

RÉZ 1

Tibi húzópaklija

KINCSEK

HERCIG

FEJDERÍTŐ


EZÜST 2

BIRTOK 1

Tibi használt paklija (csak az érthetőség kedvéért szétterítve)

A JÁTÉK VÉGE

A játék két esetben érhet véget: ha a tartománykártyák (a 6 győzelmi pontot érő lapok) paklija elfogy, vagy ha a készlet bármelyik 3 paklija (akár birodalom-, akár egyéb kártya) elfogy.

A játék befejezését kiváltó játékos még befejezi a körét, majd mindenki összeszámolja a teljes kártyakészletében lévő győzelmi pontjait  (a húzópakli, a használt pakli és a kézben tartott lapok is számítanak).

A legtöbb győzelmi pontot összegyűjtő játékos győz. Ha egyenlőség alakulna ki, akkor az érintett játékosok közül az győz, aki kevesebbszer került sorra (kevesebb kört játszott). Amennyiben így is döntetlen az eredmény, a játékosok osztoznak a győzelemben.

TÖVÁBBI SZABÁLYOK

A játékosok bármikor megszámlolhatják, hány lapjuk van a húzópaklijukban, de a használt paklijuk lapjait nem számlolhatják meg, és egyik paklijuk lapjait sem nézhetik át.

Ha egy akció több játékost is érint, és számíthat, hogy milyen sorrendben hajtjuk azt végre, akkor azt a kijátszó játékostól kezdve ülésrendben kell elvégezni.

Amikor egy játékosnak több lapot kell felhúznia vagy megmutatnia a húzópaklijából, mint amennyi éppen abban van, akkor fel kell húznia vagy meg kell mutatnia annyit, amennyit tud, majd meg kell kevernie a használt lapjainak pakliját, hogy új húzópaklit formáljon belőle, és a többi lapot onnan kell felhúznia, illetve megmutatnia.

Ha egy játékos húzópaklija elfogy, csak akkor kell megkevernie a dobott lapjainak pakliját, ha lapot kell húznia onnan.

AZ INTRIKA SPECIÁLIS SZABÁLYAI

Egyes kártyák két vagy több lehetőség közül engedik választani a játékost (úgy mint az udvaronc, nemesség, csatlós, intéző és a kínvallató). A játékos bármelyik lehetőséget választhatja, még akkor is, ha a választott lehetőséget nem tudja teljesen végrehajtani. De miután választott, a kártya utasításait végre kell hajtania. A szabály végén, a kártyák részletes leírásánál olvashatók konkrét példák erre a szabályra.

Azoknál a kártyáknál, amelyeken az egyik lehetőség plusz érmék elköltése, több ilyen kártya esetén szükség lehet egy egyezményes módszerre annak jelzésére, ha egy játékos ezt a lehetőséget kívánja felhasználni. Egy lehetséges módszer erre például az, ha az érmék elköltésére használatos lapokat egy kissé feljebb toljátok a többinél.

Egyes kártyák egyszerre győzelmipont-kártyák és akció- vagy kincskártyák (nagyterem, hárem, nemesség). Ezek a lapok mindkét laptípusnak teljes értékű tagjai. A nagyterem és a nemesség normál akcióként is kijátszható, a hárem pedig felhasználható kincskártyaként. A játék végén ezek a kártyák győzelmi pontot érnek. Amikor egy utasítás egy kártyatípusról szól, abba minden olyan kártya beleértendő, amely annak a típusnak is tagja. Ez azt jelenti, hogy például a kalandor ugyanúgy megtalálja a háremet, mint az egyéb kincskártyákat, bányával ezüstöt háremre cserélhetsz stb.

Az Intrikában egy új védekezéskártya van, a rejtekszoba. A játékosok akár több védekezéskártyát is kijátszhatnak egyetlen eseményre reagálva. A kártyákat sorban kell kijátszani, nem egyszerre: az első kijátszott védekezéskártyát végre kell hajtani, csak ezután játszhatjuk ki a másodikat, és így tovább. Kijátszhatod azt a védekezéskártyát is, amelyet az éppen kijátszott előző védekezéskártya kijátszásának eredményeképp húztál. Például ha kijátszod a rejtekszobát egy támadásra reagálva, és húzol egy várarkot, a titokszoba utasításainak végrehajtása után a húzott várarkodat is kijátszhatod.

A játéknak vége, ha

1, az utolsó tartománykártya is elkelt

VAGY

2, a készlet bármelyik 3 paklija elfogyott.

A játék győztese az, aki a legtöbb győzelmi pontot gyűjtötte össze.

A saját húzópaklidat, illetve a készlet még rendelkezésre álló paklijainak lapjait bármikor megszámlolhatod. A kidobott lapok (szemét) paklijának lapjait meg is nézheted, de a húzó- és használt paklik lapjait nem.

Csak akkor keverd meg a használt paklidat, amikor szükség van új lapok felfedezésére vagy húzására. Ha kétség merülne fel a kártyakeverési technikád szabályosságával kapcsolatban, a bal oldali szomszédod emelhet a megkevert húzópaklidon.

Ha egy kártyán több utasításból kell választanod, a választott utasítást teljesen végre kell hajtani, és a választást később már nem változtathatod meg.

Ha több utasítás közül a plusz érméket választod, érdemes lehet a lapot kiemelni, hogy a vásárlás fázisában ne felejtss el elkölteni.

Amelyik kártya alján több laptípus is fel van tüntetve, azok a kártyák minden tekintetben tagjai minden feltüntetett laptípusnak.

Több védekezéskártyát is kijátszhatasz egy eseményre reagálva, de egyesével kell végrehajtanod őket.

SZABÁLYOK A 4-NÉL TÖBB FŐS JÁTÉKHOZ

A Dominion alapjáték és az Intrika együttes felhasználásával 4-nél többen is játszhattok egyszerre. Érdemes mindkét doboz kincs-, győzelmi-, és átokkártyáit felhasználva két külön partit játszani. Ha például heten vagytok, játsszatok egy 3- és egy 4-személyes játékot. Minkét csapat választhat 10-10 féle birodalomkártyát bármelyik dobozból.

Ha egyetlen partit akartok 5-en vagy 6-an játszani, a következőt javasoljuk (ne feledjétek, több játékos esetén megnő a várakozási idő is, így a sokfős játékot kezdőknek nem ajánljuk).

5-6 fős játék esetén használjuk az alapjáték és az Intrika kincskártyáit is. 5 játékos esetén 15, 6 játékosnál 18 tartománykártyára lesz szükség. A többi győzelmipont-kártyából fajtánként (birtok, hercegség és a győzelmi pontot érő birodalomkártyák) 12-t használunk. 5 résztvevő esetén 40, 6 főnél 50 átokkártyára lesz szükség.

Az 5-6 fős játék akkor ér véget, ha a következő két lehetőség egyike megtörténik: elfogy a tartománykártyák paklija vagy a készlet bármelyik 4 paklija. A soron lévő játékos ekkor még lejátssza a körét, és a játék véget ér.

A BIRODALOMKÁRTYÁK RÉSZLETES LEÍRÁSA

Álarcosbál – Először két lapot kell húznod. Ez után minden játékos kiválaszt a kezéből egy kártyát, és egyszerre leteszi képpel lefordítva a bal oldali szomszédja elé, aki ezt felveszi. Nem veheted fel és nézheted meg a kapott lapot, mielőtt magad is letennél egyet. Végül kidobhatsz egy lapot a kezedből a szemébe. Csak az álarcosbált kijátszó játékos dobhat lapot. Az álarcosbál nem támadáskártya, így nem is lehet ellene várárokkal vagy rejtekszobával védekezni.


Bányászfalu – Azelőtt kell eldöntened, hogy kidobod-e a kijátszott bányászfalut, mielőtt másik akcióba vagy vásárlásba kezdenél. A laphúzást és a +2 akciót a bányászfalu kijátszása akkor is biztosítja, ha a lapot nem dobod a szemébe. Ha mégis kidobod, akkor a körödben +2 érmét költethsz el. A trónteremmel is csak egyszer lehet eldobni a bányászfalut. +1 lap, +2 akció és +2 érme jár, amikor először kijátszod és eldobod, és ha ezután a trónteremmel újra használod, +1 lapot és +2 akciót kapsz, de nem dobhatod el a bányászfalut még egyszer.

Báró – Nem vagy köteles birtokkártyát eldobni, még akkor sem, ha van a kezekben. Viszont ha nem dobsz el egyet, és kijátszod a bárót, mindenképp húznod kell egy birtokkártyát (ha van még a készletben), nem cserélheted el a birtokkártya húzását +1 vásárlásra.

Csatlós – Először válassz két különbözőt a felsorolt lehetőségekből (nem választhatod ugyanazt a bónuszt kétszer), majd hajtsd végre őket tetszőleges sorrendben. Nem lehet például +1 lapot választani, és a lap felhúzása után eldönteni, mi legyen a második bónusz – előre kell eldönteni mindkettőt.

Fejlesztés – Először húzz egy lapot, ezután dobj a szemébe egy kártyát a kezedből, és válassz egy pontosan 1 érmével drágábbat a készletből. Csak a készletben még rendelkezésre álló lapok közül választhatsz, és a választott lapot a használt paklidra kell tenned. Ha nincs a készletben megfelelő értékű lap, akkor nem kapsz lapot, de egy kártyát ekkor is a szemébe kell dobnod. Ha nincs a kezekben lap, akkor nem dobsz, de nem is kapsz lapot. A híd ármódosító hatása a fejlesztés használatakor is érvényesül. Ennek az esetek többségében nincs jelentősége, hiszen mind az eldobott, mind a húzott lap ára azonos mértékben módosul, de mivel a kártyák árát a híddal nem lehet 0 alá csökkenteni, megteheted, hogy egy híd-fejlesztés kombinációval a szemébe dobsz egy rezet (amelynek ára híddal is 0), és húzol helyette egy birtokot (amelynek ára a híd miatt csak 1 érme).

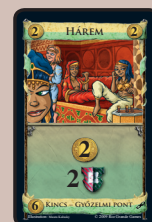
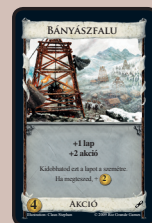
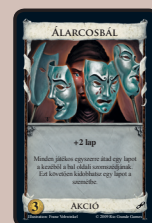
Felderítő – Ha a húzópaklid kevesebb mint 4 lapból áll, fedd fel az összes lapot, majd keverd meg a használt paklidat (az imént felfedett lapokat ne), és húzd fel a maradékot. Az „akció – győzelmi pont” kártyák győzelmipont-kártyának számítanak, az átokkártyák nem. Minden felfedett győzelmipont-kártyát a kezembe kell vened, egyet sem tehetsz vissza a paklid tetejére. A pakli tetejére visszatett lapok sorrendjét tartsd titokban a többi játékos előtt.

Hárem – Ez a lap egyszerre kincs- és győzelmipont-kártya. A játék közben kijátszhatod 2 érmeként, ugyanúgy, mint egy ezüstkártyát, a játék végén pedig -t ér. A játék megkezdésekor 3-4 játékos esetén 12, 2 játékos esetén 8 háremkártyát tegyetek a készletbe!

Ha 4-nél többen akartok játszani, alkossatok két csoportot, és kombináljátok az alapjáték és az Intrika birodalomkártyáit.

Az 5-6 fős játékváltozat kezdőknek nem ajánlott.

5 főnél 15, 6 főnél 18 tartománykártyát használjatok. A többi győzelmipont-kártyából fajtánként 12 kell. 5 résztvevő esetén 40, 6 főnél 50 átokkártyát használjatok. A játék véget ér, ha a tartománykártyák vagy a készlet bármely 4 paklija elfogyott.



Herceg – A kártya hatása csak a játék végén lép érvénybe, amikor is minden birtokodban lévő hercegségkártyáért 1 győzelmi pontot ad – a kezekben és a dobott paklidban lévőkért egyaránt. A játék megkezdésekor 3-4 játékos esetén 12, 2 játékos esetén 8 hercegekártyát tegyetek a készletbe!

Híd – A kijátszás körében minden 1 érmével kevesebbe kerül. Például, ha kijátszol egy falvat, majd egy hidat, végül egy műhelyet, vehetsz egy hercegséget a műhellyel (hiszen a híd miatt a hercegség csak 4 érmébe kerül). Ezen felül 3 érméből vehetsz még például egy ezüstöt (2 érméért) és egy birtokot (1 érméért). A kedvezmény a játékosok paklijában lévő lapokra is vonatkozik, és több kedvezmény összeadódhat. A trónterem és a híd kombinációjával 2 érmével olcsóbb lesz minden vásárlás – a kártyák ára azonban soha nem mehet 0 alá. Erre egy példa: ha kijátszol egy hidat, majd egy fejlesztést, kidobhatsz egy rezet (amelynek értéke a híd kijátszása ellenére 0 marad), és kaphatsz egy csatlóst (ami a híd miatt csak 1 érmébe kerül).


Intéző – Ha a 2 kártya szemébe dobását választod, és van a kezekben legalább 2 lap, akkor mindenképp pontosan 2 lapot kell a szemébe dobnod. Akkor is választhatod a 2 lap szemébe dobását, ha az intéző kijátszása után csak 1 lap maradt a kezekben, ekkor csak ezt az egy lapot kell eldobnod. A intéző által felajánlott 3 lehetőség egyikét választhatod: húzol 2 lapot, kapsz 2 érmét vagy szemébe dobasz 2 kártyát.


Kínvallató – A játékosok egyenként döntenek el, a támadás melyik hatását kívánják elszünetelni. Akkor is lehet az átokkártya húzását választani, ha az átokkártyák már elfogytak a készletből – ilyenkor a játékos nem kap átokkártyát. Hasonló módon, akkor is lehet a 2 lap eldobását választani, ha a játékos kezében már nincs 2 lap – ekkor annyit kell eldobni, amennyi van (ha egy van, akkor egyet). A felhúzott átokkártyák nem a használt paklira, hanem kézbe kerülnek. Ha már nincs elég átokkártya a készletben, a játékosoknak sorrendben kell eldönteniük, hogy a támadás melyik hatását kívánják elszünetelni, és ebben a sorrendben kell kiosztani az átokkártyákat is, kezdve a kínvallatót kijátszó játékos bal oldali szomszédjával.

Kívánságok kútja – Először húzz egy lapot, ezután nevezd meg egy kártyafajtát (például réz – nem mondhatod kincset, mert az típus, nem fajta). Ha a megfordított lap azonos a megnevezettel, vedd a kezébe. Ha nem azonos vele, tedd vissza a húzópaklid tetejére.

Kohó – A lapot a készletből kell választanod, és a dobott paklidra kerül. A húzott kártya típusa alapján kapod a bónuszt – ha a lap két típusba is beletartozik, mindkettőért megkapod a bónuszt. Ha például a nagytermet választod, húzhatsz egy kártyát (mert a nagyterem győzelmipont-lap), és kapsz még egy pluszakciót is (mert a nagyterem egyúttal akciókártya is). A kártyák ára a híddal csökkenthető.

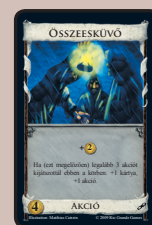
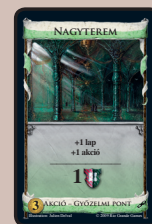
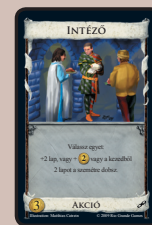
Kunyhótelep – Mindenképp kapsz +2 akciót. Ezután fel kell fedned a kezekben lévő lapjaidat, és ha nincs köztük akciólap, fel kell húznod 2 lapot a paklidból. Ha az első húzott lap akciókártya lenne, akkor is fel kell húznod a második lapot. Az „akció – győzelmi pont” kártyák akciókártyának számítanak.

Nagyterem – Ez a lap egyszerre akció- és győzelmipont-kártya. A játék közben kijátszható akcióként, és végrehajtod a felsoroltakat, a játék végén pedig 1 -t ér, csakúgy, mint egy birtokkártya. A játék megkezdésekor 3-4 játékos esetén 12, 2 játékos esetén 8 nagyteremkártyát tegyetek a készletbe!

Nemesség – Ez a lap egyszerre akció- és győzelmipont-kártya. Játék közben kijátszható akcióként, és választhatsz, hogy 3 lapot húzol vagy 2 akciót kapsz. A játék végén a nemesség 2 -t ér. A játék megkezdésekor 3-4 játékos esetén 12, 2 játékos esetén 8 nemességkártyát tegyetek a készletbe.

Összeesküvő – A kártya kijátszásakor kell megnézni, hogy megvolt-e a bónuszt biztosító 3 akció. Ha az összeesküvő kijátszásakor nem volt meg, de a kör későbbi részében sikerül kijátszanod 3 akciót, utólag már nem kaphatod meg a bónuszt. A trónterem használata esetén egy akciónak számít a trónterem, egy másikkal az általa először végrehajtott akció, majd egy harmadikkal a trónterem által biztosított második akció. Például egy trónterem-összeesküvő kombináció kijátszása esetén az összeesküvő akciójának először végrehajtása még csak a második akciónak számít, ekkor az összeesküvő nem ad bónuszt. Viszont az összeesküvő másodszeri kijátszásával elérted a harmadik akciót, így megkapod a bónuszt. Az akció-győzelmipont-kártyák akciónak számítanak.

Palotaudvar – Előbb felhúzol a 3 lapot, azután teszel egyet a paklid tetejére. Nem csak a 3 húzott lapból választhatsz, a kezekben tartott bármelyik lapot leteheted.



Rejtekszoba – Ha akcióként játszod ki ezt a lapot, először el kell döntened, melyik lapokat dobod el, majd minden eldobott lapért kapsz +1 érmét. Ha nem akarsz lapot eldobni, akkor érmét sem kapsz. A kártya védekező képessége akcióként való kijátszásakor nem lép életbe.

Ha valaki támadáskártyát játszik ki, kijátszhatsz rejtekszobát a kezedből. Ekkor előbb húzz 2 lapot, majd tegyél a húzópaklid tetejére 2 lapot tetszőleges sorrendben. A paklira tett két lapnak nem kell azonosnak lennie azokkal, amelyeket felhúztál – akár az éppen használt rejtekszobát is a húzópaklira teheted, hiszen a hatását már kifejtette, de attól még a kezekben maradt. A rejtekszoba a védekező hatását a támadás hatását megelőzően fejt ki. Például, ha egy ellenfeled tolvajt játszik ki, felfeded a rejtekszobát, húzol két lapot, majd kettőt a húzópaklira teszel, és csak ezután érvényesül a tolvaj hatása. A rejtekszobát védekezőképp mindig felfedheted, ha valaki támadólapot játszik ki, még akkor is, ha a támadás ellened egyébként nem lenne érvényes. Sőt egynél több védekezőkártyát is felfedhetsz, amikor támadás ér. Például felfedhetsz egy rejtekszobát, amikor támadás ér, majd a rejtekszoba hatásának végrehajtása után felfedhetsz még egy várarkot, és teljesen kivédheted a támadást.

Rézműves – A kijátszás körében minden rézkártyád 1 érmével többet ér. Több kártya hatása összeadódhat. Például a rézműves egy trónteremmel kijátszva minden réz értékét 2-vel növeli, tehát a körben minden rézkártyáért 3 érme értékben vásárolhatsz.

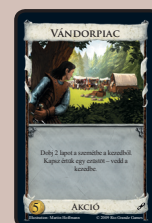
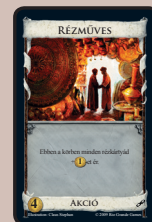
Sarc – Ha bal oldali szomszédod húzópaklijában kevesebb mint 2 lap van, az esetleges egy lap felfedése után keverje meg a dobott lapjait (az imént felfedett lapját ne keverje bele), és onnan húzza fel a többi lapot. A felfedett lapokat ezután el kell dobni (a használt paklira). Ha a bal oldali szomszédodnak összesen nincs 2 felfedni való lapja, csak annyit kell felfednie, amennyit tud. A sarcot kijátszó játékos egy adott nevű felfedett lapért csak egyszer kap bónuszt, tehát ha szomszédja két ezüstöt fordított fel, azért csak egyszer jár a +2 érme. Az átokkártyákért semmi nem jár. A két típusba tartozó kártyáért mindkét bónusz jár, ráadásul a vegyes típusú kártya külön típusnak számít, tehát például egy réz- és egy háremkártyáért +4 érme és +2 lap jár.

Szabotőr – Minden ellenfeled sorban, egyesével felfedi húzópaklijának lapjait addig, míg nem húz egy legalább 3 érme árú lapot. Ha a húzópaklija közben elfogy, csak a dobott lapjaiból képez új húzópaklit, a felfedett lapokat nem keveri bele. Ha az összes lapját felfedte anélkül, hogy lett volna köztük legalább egy 3 érme árú lap, eldobja az összes felfedett lapját, és semmit sem kell a szemébe dobnia. Akinek a szemébe kellett dobnia egy lapját, választhat egy legalább 2 érmével olcsóbbat helyette a készletből. Például, ha valakinek egy 5 érmébe kerülő lapot kellett a szemébe dobnia, választhat helyette egy legfeljebb 3 érméért megvásárolható lapot. Csak a készlet lapjai közül lehet választani, és a lapot a használt paklira kell dobni a többi felfedett lappal együtt. A kártyák árát a híd módosíthatja.

Szélhámos – Akinek elfogyott a húzópaklija, először megkeveri a használt lapjait. Ha valakinek dobott lapjai sincsenek, nem kell semmit a szemébe dobnia. Ha a játékosrendnek van jelentősége (például, ha a készlet egyes lapjai fogyóban vannak), a játékosok sorrendben hajtják végre teendőiket, kezdve a kártyát kijátszó játékos balján ülővel. Ha valaki egy 0 érmébe kerülő kártyát (pl. rezet) dob a szemébe, annak adhatsz helyette egy átokkártyát, ha még van a készleten. Akár ugyanolyan fajta lapot is adhatsz egy játékosnak, amilyent szemébe dobott. A cserébe adott lapokat a készletből kell adni – ha egy fajtaból már elfogyott, olyat természetesen már nem adhatsz. Ha a készletben már nincs a szemébe dobott lappal azonos értékű, akkor a játékos nem kaphat cserelapot. Aki várarak kijátszásával védekezik a szélhámos ellen, annak nem kell sem felfednie, sem a szemébe dobnia a húzópaklija felső lapját, és nem is kap cserébe másik lapot.

Udvaronc – A +1 akciót mindenképp megkapod, ezután kell választanod a két lehetőség közül: +2 érme, vagy minden, ami utána van: lapjaid eldobása és 4 lap húzása számodra és rajtad kívül mindazok számára, akiknek kezében a legalább 5 lap van. Ellenfeleid várarakkal védekezhetnek a udvaronc ellen, illetve rejtekszobát is kijátszhatnak, még akkor is, ha kevesebb mint 5 lap van a kezükben.

Vándorpiac – Ha 2 vagy több lap van a kezekben, pontosan 2 lapot kell a szemébe dobnod. A dobott lapokért cserébe kapsz a kezekben egy ezüstöt, amit még ebben a körben elkölthetsz. Ha a készlet ezüstkártyái elfogytak, nem kapsz ezüstöt – ekkor is szemébe kell dobnod azonban a 2 lapot. Ha csak egy lap van a kezekben a vándorpiac kijátszásakor, azt a szemébe kell dobnod, de nem kapsz érte ezüstöt. Ha egyáltalán nem maradt a kezekben lap a vándorpiac kijátszásakor, semmi sem történik.



AJÁNLOTT BIRODALOMKÁRTYA-KÉSZLETEK

CSAK AZ INTRIKA KÉSZLETÉNEK LAPJAIBÓL

Győzelmi tánc: álarcosbál, csatlós, fejlesztés, felderítő, hárem, herceg, híd, kohó, nagyterem, nemesség.

Titkos tervek: csatlós, hárem, intéző, kohó, kunyhótelep, összeesküvő, sarc, szabotőr, szélhámos, vándorpiac.

Sok szerencsét: álarcosbál, fejlesztés, felderítő, intéző, kínvallató, kívánságok kútja, kunyhótelep, palotaudvar, rézműves, vándorpiac.

AZ ALAPJÁTÉK ÉS AZ INTRIKA KÉSZLETÉNEK KOMBINÁCIÓJÁBÓL

Kártyaeldobós: átépítés, bányászfalu, híd, kém, kínvallató, szabotőr, szélhámos, rejtekszoba, tolvaj, trónterem.

Laphúzógatós: bánya, hivatalnok, intéző, kancellár, kínvallató, nemesség, palotaudvar, polgárórság, tanácsterem, udvaronc.

Alattvalók: álarcosbál, báró, boszorkány, csatlós, fesztivál, intéző, könyvtár, nemesség, pince, udvaronc.

Illusztráció: Matthias Catrein

Fejlesztők: Valerie Putman és Dale Yu

Játéktesztelők: Ted Alspach, Kelly Bailey, Dan Brees, Josephine Burns, Max Crowe, Ray Dennis, David Fair, Lucas Hedgren, Michael M. Landers, W. Eric Martin, Destry Miller, Miikka Notkola, Molly Sherwin, Sir Shufflesalot, P. Colin Street, John Vogel, Chris West, a Gam Gamers, a Cincygamers és a Columbus Area Boardgaming Society.

Importálja: Gém Klub Kft.
www.gemklub.hu
1092 Budapest, Ráday u. 30.
Telefon: 06-20-236-3534



Látogass el a kiadó
(angol nyelvű) weboldalára:
www.riograndegames.com

