

IMPERIUM

NIGEL BUCKLE és TURCZI DÁVID
JÁTÉKA

ILLUSZTRÁLTA
MIHAJLO „THE MICO” DIMITRIEVSKI

EGYSZEMÉLYES SZABÁLYKÖNYV

Ez a szabálykönyv tartalmazza az *Imperium* egyszemélyes játékváltozatának szabályait. Mielőtt elolvasnád ezt a füzetet, ismerkedj meg a többszemélyes játék szabályaival.



ELŐKÉSZÍTÉS

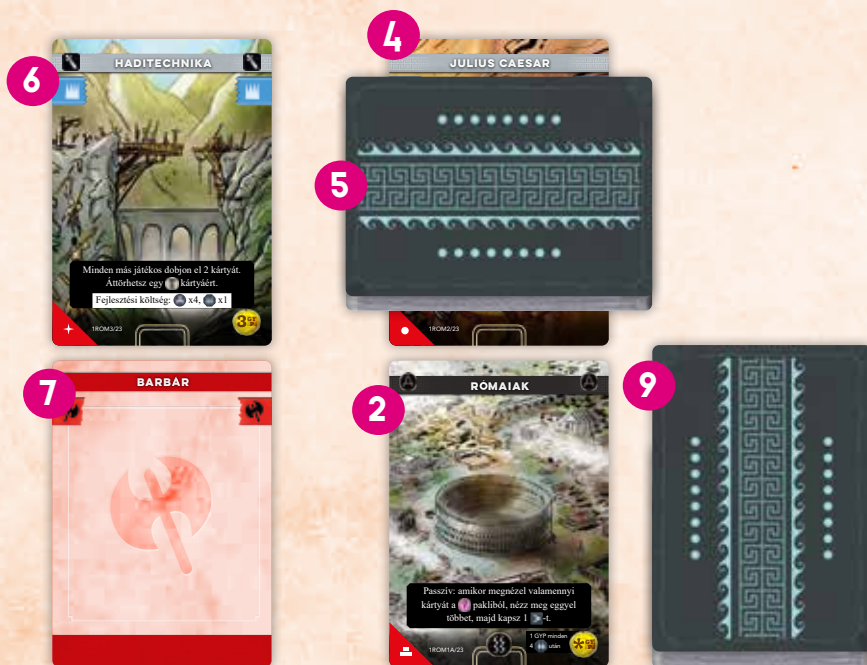
ÓKORI BIRODALMAK ÉS LEGENDS ÖTVÖZÉSE

Amennyiben rendelkezel az *Imperium: Ókori birodalmak* és az *Imperium: Legends* játékkal is, a következő változtatásokat hajtsd végre az előkészítés során:

1. A 16 elérhető nemzet bármelyikével játszhatsz.
2. A riválisod a 16 elérhető nemzet bármelyikével játszhat.
3. Amikor a közös előkészítést végzed, használd bármelyik doboz közös kártyáit. Ellenőrizd, hogy az  kártyák közül bármelyiknek ugyanaz-e a neve, mint a te vagy a riválisod által választott nemzetek egyikének. Minden olyan kártyát, aminél egyezés van, cserélj ki egy-egy véletlenszerűen húzott  kártyával a másik dobozban lévő közös kártyák közül. Ha az új kártyán a  4 vagy a  3+ szerepel vagy ha a kártyán ugyanaz a név szerepel, mint az általad vagy a riválisod által választott nemzetek egyikén, húzz helyette egy másik cserékártyát.

JÁTÉKOS ELŐKÉSZÍTÉSE

A játékos előkészítése pontosan úgy történik, mint a többszemélyes játékban.



Kövesd az alábbi lépéseket:

1. Válassz ki egy nemzetet, és vedd el az összes ahhoz tartozó kártyát, ahogyan azt a bal alsó sarokban lévő szín jelzi.

Mielőtt nemzetet választasz, nézd meg a szabálykönyv 20. oldalán található „Nemzetek” részt, ahol áttekintést kapsz a különböző paklikról.

2. Helyezd a  kártyádat magad elé, a játékterületed bal oldalára. Bármelyik oldalával felfelé elhelyezheted, de ezt a játék későbbi szakaszában már nem tudod megváltoztatni. Ez a **hatalomkártyád**.

Az új játékosoknak azt javasoljuk, hogy a B oldallal felfelé játszanak.

3. Helyezd a többi  kártyádat a hatalomkártyád alá (ha van).

Csak az Artúr korabelieknek és az utópiaiaknak vannak további  kártyái.

Ha az Artúr korabeliekkel játszol, tedd az *Artúr király udvarát* képpel felfelé a hatalomkártyád alá.

Ha az utópiaiakkal játszol, tedd a *Shangri-La látomásait* a *Shangri-La kapui* kártyára, és tedd ezeket a hatalomkártyád alá. Ezen halom legfelső lapja az **utazáskártyád**.

4. Helyezd a  kártyádat képpel felfelé a hatalomkártyád fölé.

A legtöbb nemzetnél ez a  kártya a **gyarapodáskártyád**.

A vikingeknél ez a **tetőpontkártyád**.

Az Artúr korabelieknél ez a **mélypontkártyád**.

Az atlantisziaknak és az utópiaiaknak nincs  kártyájuk.

5. A  kártyákat összekeverve készíts egy képpel lefelé fordított paklit, amit merőlegesen tegyél a  kártyára. Ez a **nemzetpaklid**.
6. Tedd az összes  kártyát képpel felfelé, a nemzetpaklid bal oldalára. Ez a **fejlesztési területed**.

A legtöbb nemzetnél a  kártyák a **fejlesztéskártyáid**.

Az Artúr korabelieknél ezek a **küldetéskártyáid**. Amikor a küldetéskártyák a fejlesztési területen vannak, akkor azokat tekintsd a **küldetésterületeden** lévő, **küszöbön álló küldetéseidnek**.

Az atlantisziaknak nincs nemzetpaklijuk.

Az utópiaiaknak nincs se nemzetpaklijuk, se fejlesztéskártyáik.

7. Helyezz egy **államkártyát** a  oldalával felfelé a kártyaterületedre a  kártyád bal oldalára.

Ha az atlantisziakkal játszol, ehelyett az államkártyádat a  oldalával felfelé helyezd le.

8. Tedd hozzá a  kártyákat (ha van) a közös kártyákhoz.

Csak az Artúr korabeliek, a kelták, az olmékok, a csinek, az utópiaiak és a vikingek rendelkeznek  kártyákkal. Minden  kártya  kártya. Néhány  kártyát a közös előkészítés 5. lépése során el kell távolítanod a játékból.

9. Az összes megmaradt kártyát keverd össze, és alkoss egy képpel lefelé fordított paklit, amit tegyél a hatalomkártyád jobb oldalára. Ez a **húzópaklid**.
10. Húzz öt kártyát a húzópakliból, ezekkel a kártyákkal fogsz kezdeni.

KÖZÖS ELŐKÉSZÍTÉS



1. Az összes , , , és jelzőt tedd az asztalra. Ez a készlet.
2. Vegyél el 3 , 2 , 1 , 5 és 3 jelzőt. Helyezd a és jelzőid az államkártyádra.

Ha az utópiáikkal játszol, akkor 5 helyett csak 3 jelzőt kapsz.

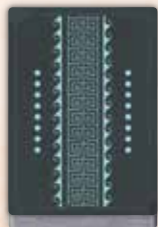
3. A **piactáblát** képpel felfelé helyezd az asztal közepére.
4. Kártyaszín – , , , és – szerint válogasd szét az összes közös kártyát. Ezeket a szalagjuk színe alapján is meg lehet különböztetni.

Néhány kártyán a és a ikon is szerepel. Ezek az előkészítés során kártyáknak tekintendők.

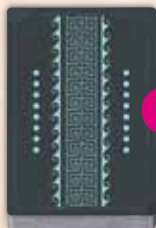
5. Távolítsd el a játékból az összes 3+ vagy 4 jelölésű közös kártyát.
6. Tedd az összes kártyát képpel felfelé a piactáblán lévő ikon alá. Ez a **zavargáspakli**.

7. Tedd a *Királyok királya*  kártyát képpel felfelé (az A oldalával felfelé), a piactáblán lévő  ikon fölé.
8. A megmaradt  kártyákat összekeverve alkoss egy képpel lefelé fordított paklit, amit merőlegesen tegyél a *Királyok királya* kártyára. Ez a **hírnévpakli**.
9. Anélkül, hogy megnéznéd azokat, távolítsd el a hírnévpakli felső két kártyáját a játékból.
10. Keverd össze a  kártyákat. Hat kártyát tegyél egy képpel lefelé fordított pakliba a piactábla  ikonja fölé. Ez a **régiópakli**.
11. Keverd össze a  kártyákat. Hat kártyát tegyél egy képpel lefelé fordított pakliba a piactábla  ikonja fölé. Ez a **civilizálatlan pakli**.
12. Keverd össze a  kártyákat. Hat kártyát tegyél egy képpel lefelé fordított pakliba a piactábla  ikonja fölé. Ez a **civilizált pakli**.
13. Keverd hozzá az összes megmaradt ,  és  kártyát az  kártyákhoz, és tedd azokat a piactábla fölé, ahol a , ,  és  ikonok láthatók. Ez a **főpakli**.
14. Húzz egy-egy kártyát a régió-, a civilizálatlan és a civilizált pakliból, és mindegyik kártyát képpel felfelé, a megfelelő paklival szemben tedd a piactábla alá. Húzz két kártyát a főpakliból, és tedd azokat képpel felfelé, egymás mellé, szintén a piactábla alá. Ezek a kártyák alkotják a **piacot**.
15. A piac minden ,  és  kártyája alá tegyél egy  kártyát a zavargáspakliból.
16. Tegyél egy  jelzőt a piac minden olyan  kártyájára, amin nincs  ikon.
17. Tedd a **napfordulókártyát** a jobb oldaladra, a saját játékterületed és a riválisodé közé. Te leszel a **kezdőjátékos**.

ÖSSZEFOGLALÁS



5



5



- Válassz egy nemzetet, és vedd el az összes hozzá tartozó kártyát, ahogyan azt a bal alsó sarokban lévő szín jelzi, és tedd azokat a játéktérületed mellé.
- Hozd létre a **dinasztiapaklit**:
 - Rendezd a  kártyákat győzelmi pontok szerinti sorrendbe, és tedd azokat egy képpel lefelé fordított halomba (a magasabb értékű kártyák legyenek felül). Tekints minden  kártyát 5-ös értékűnek, és tekints minden  kártyát úgy, mintha a legmagasabb értékű lenne. Ha több kártya azonos értékű, véletlenszerűen határozd meg a sorrendjüket.
 - Tedd a  kártyát **képpel felfelé** a  kártyák halmának tetejére.
 - Keverd meg a  kártyákat, majd tedd azokat egy képpel lefelé fordított halomba a  kártyára.

Ha az **Artúr korabeliek** ellen játszol, a 2. lépés helyett a következőket tedd:

- Tedd le képpel felfelé a *Grál*  kártyát.
 - Keverd meg a megmaradt  kártyákat, és tedd azokat képpel lefelé a *Grál* kártya tetejére. Ezek a **küszöbön álló küldetések**.
 - Tedd a  kártyát képpel felfelé a küszöbön álló küldetések mellé.
 - Keverd össze a  kártyákat, és tedd azokat képpel lefelé a  kártyára.
- Ez a **dinasztiapakli**.
- E. Távolítsd el az *Artúr király udvara* kártyát a játékból.

Ha az **atlantisziak** ellen játszol, a 2. lépés során az A pont helyett a következőket hajtsd végre:

- Tedd félre az összes  kártyát. Rendezd a megmaradt  kártyákat győzelmi pontok szerinti sorrendbe, és tedd azokat egy képpel lefelé fordított halomba, a magasabb értékű kártyákkal felül. Tekints minden  kártyát úgy, mintha az értéke 5-ös lenne. Ha több kártya azonos értékű, véletlenszerűen határozd meg a sorrendjüket. Keverd meg a félretett kártyákat, és tedd azokat a halom tetejére.

Ha az **utópiaiak** ellen játszol, nem készítesz dinasztiapaklit. Ehelyett tedd a *Látomások Shangri-Laról* kártyát a *Shangri-La kapui* kártyára, mindkettőt képpel felfelé. A halom legfelső kártyája a rivális **utazáskártyája**.

Ha a **vikings** ellen játszol, hagyd ki az A lépést. A  kártya a dinasztiapakli legalsó kártyája.

- Helyezd 1–5-ig a helyjelzőket a piacon lévő kártyák alá úgy, hogy minden kártya alatt legyen egy jelző. A jelzőket balról jobbra növekvő sorrendben kell elhelyezni. A 6-os helyjelzőt tedd vissza a dobozba.
- Keverd össze a megmaradt kártyákat, és tegyél egy-egy kártyát képpel lefelé minden helyjelző alá. A többi alkotja a **riválispaklit**.
- Helyezz egy **államkártyát** a  oldalával felfelé a riválispakli mellé.

Ha az **atlantisziak** ellen játszol, helyezd ehelyett a rivális államkártyáját a  oldalával felfelé. Az atlantiszi riválisnak nem elsüllyedt, hanem történelem paklija van.

- Helyezd a  kártyát a riválispakli mellé. A rivális hatalomkártyájának egyetlen funkciója a rivális történelmének tárolása. **Hagyd figyelmen kívül a rivális hatalomkártyáján lévő minden szimbólumot és szöveget.**

JÁTÉKMENET

A játék több fordulón keresztül tart. Minden fordulóban a te köröd az első, majd a rivális köre következik. Ezután a forduló véget ér, és végrehajtasz egy napfordulót (a rivális figyelmen kívül hagyja a napforduló kulcsszót).

A RIVÁLIS KÖRE

Először is, dobj a kockával, és tedd félre a kocka értékének megfelelő helyjelzővel rendelkező képpel lefelé fordított kártyát. Tedd a kártyát képpel lefelé a kocka alá. Ha olyan számot dobssz, amely nem felel meg egy helynek, ne tegyél félre kártyát.

Ezután alkalmazd a többi képpel lefelé fordított riváliskártyát, a legalacsonyabb számmal rendelkező helytől a legmagasabb számú hely felé haladva.

RIVÁLISKÁRTYÁK ALKALMAZÁSA

Egy kártya alkalmazásához fordítsd a kártyát képpel felfelé, és nézd meg a nemzetspecifikus hivatkozástáblázatokat (Lásd 13–22. oldal). Használd azt a táblázatot, amelynek szimbóluma  vagy  megegyezik a rivális államkártyáján szereplővel. **A kártyán lévő szöveget ne alkalmazd.**

Egy kártya alkalmazásakor a táblázatban a kihúzott kártyával egyező **legfelső akciót** végezd el. Egy kártya akkor egyezik, ha a neve, típusa vagy kártyaszíne ugyanaz, mint a táblázatban szereplő akcióé. A sor egész tartalma ugyanahhoz az akcióhoz tartozónak tekintendő.

Az akció minden félkövérrel írt része rád vonatkozik. Minden más szöveg a riválisra vonatkozik.

Ha az akció egyetlen része sem alkalmazható, keresd meg helyette a következő egyező akciót.

Ha az akció egy része vagy egésze alkalmazható, akkor az akció minél nagyobb részét alkalmazd. Ezután, ha csak az akció másként nem rendelkezik, tedd a kártyát a rivális dobópaklijára.

Egy kártya esetében mindig csak egy akciót fogsz alkalmazni, még akkor is, ha az több akcióval is egyezik. Ha egy  kártyát fedsz fel, ne foglalkozz a nemzetspecifikus hivatkozástáblázzal. Helyette rakd vissza a kártyát a zavargáspakliba.

A riválisod soha nem költ -t alapanyag vagy népesség helyett.

RIVÁLIS TAKARÍTÁSA

Miután a kártyahelyeken lévő összes kártyát alkalmaztad, tegyél egy  jelzőt a kocka által jelzett hely feletti piackártyára. Ha a karthágóiak ellen játszol, ehelyett 2 -ot adj hozzá. Ha a csinek ellen játszol, ehelyett 1 -et adj hozzá. Ha 6-ost dobtál, ne helyezz rá jelzőt.

Ha a rivális körének kezdetén félretettél egy kártyát, most tedd képpel lefelé az 1-es helyre.

Ezután képpel lefelé fordított kártyákkal töltsd fel az összes fennmaradt helyet a riválispakliból.

Ha a riválispakli üres, és a riválispakliból tennél kártyát egy helyre, tedd a dinasztiapakli legfelső kártyáját a rivális dobópaklijába, majd keverd meg a rivális dobópakliját, hogy egy új riválispaklit alkoss. Ezután a szokásos módon folytasd a kártyák hozzáadását az üres helyekhez.

Amikor a  kártyát hozzáadod a rivális dobópaklijához, a rivális birodalomná válik. Fordítsd az államkártyáját a  oldalára. Mostantól a riváliskártyák alkalmazásánál a nemzet birodalomtábláját használd.

Ha az **utópiaiak** ellen játszol, amikor a riválispakli üres, és a riválispakliból tennél kártyát egy helyre, először alkalmazd az **utazáskártyája** hatását, ahogy az a hivatkozástáblázata alatt szerepel. Majd keverd meg a rivális dobópakliját, hogy egy új riválispaklit alkoss, és folytasd a kártyák hozzáadását.

VÁLTOZÁSOK A JÁTÉKMENETBEN

Az *Imperium* szabálykönyvben lévő, a köröd elvégzésére, a forduló végére és a kártyák alkalmazására vonatkozó összes szabály érvényes, az ebben a részben felsorolt változásokat kivéve.

VÁLTOZÁSOK A KÁRTYAHATÁSOKBAN

Ha a rivális **húzna egy kártyát**, akkor ehelyett tedd a riválistpakli legfelső lapját a rivális dobópaklijára.

A rivális figyelmen kívül hagy minden olyan hatást, ami miatt **eldobna egy kártyát**.

A rivális figyelmen kívül hagyja minden olyan *hatásodat*, ami lehetővé tenné számára, hogy kártyákat rakjon vissza.

A rivális minden olyan akciója, ami tőled lop, ami miatt lapokat kell dobnod vagy ami arra kényszerít, hogy elhagyj vagy visszahívj kártyát, -nak minősül, függetlenül a kártyán lévő ikonoktól. Ha van olyan képességed, ami lehetővé teszi, hogy egy kártyát hatástalaníts vagy figyelmen kívül hagyj, használhatod, hogy megakadályozd a negatív hatást.

VÁLTOZÁSOK A KULCSSZAVAKBAN

HAGYD EL

Ha a rivális elhagy egy kártyát, tedd a játékban lévő egyik kártyáját a rivális dobópaklijába. Ha több kártya van játékban, a rivális azt a kártyát hagyja el, amelyiket a legutóbb játszotta ki.

HÍVJ VISSZA

Ha a rivális visszahív egy kártyát, tedd a játékban lévő egyik kártyáját a riválistpakli tetejére. Ha több kártya van játékban, a rivális azt a kártyát hívja vissza, amelyiket a legutóbb játszotta ki.

RAKD VISSZA

Ha a rivális egy kártyát rak vissza, tedd azt a zavargáspakliba. Ha a rivális bármilyen másik kártyát rak vissza, azt a riválistpakli tetejére tedd.

SZEREZZ MEG ÉS TÖRJ ÁT

Amikor a rivális **megszerez** egy kártyát vagy **áttör érte**, mindig a legtöbb pontot érő kártyát választja a piacról. Holtverseny esetén a legtöbb jelzővel (, ,) rendelkező kártyát választja. Ha még mindig holtverseny van, akkor a legalacsonyabb számú helyen lévő kártyát választja.

Tekints minden kártyát 5-ös értékűnek, és tekints minden kártyát úgy, mintha a legmagasabb értékű lenne. Tekintsd a kártyákon lévő összes -t úgy, mintha egy győzelmi pontot adna a kártya értékéhez.

Ha a rivális áttör, és a piacon nincsenek olyan kártyaszínű lapok, akkor a megfelelő pakli legfelső kártyáját veszi el. Ha kártyáért vagy egy olyan kártyaszínért tör át, aminek a paklija üres, akkor a szokásos módon kártyákat fed fel a főpakliból.

Amikor a rivális kártyákat szerez, azokat a megszerzésük sorrendjében tedd a **riválistpakli tetejére**. Ha a rivális megszerez egy kártyát, és ennek eredményeként elvesz egy kártyát, akkor először a kártyát szerzi meg, és utána a kártyát.

SZÁMÚZZ

Ha a rivális számúz egy kártyát a piacról, helyezd a piac legalacsonyabb számú helyén lévő megfelelő kártyát a számúzótpakliba.

A rivális soha nem számúz olyan kártyát, amelyen egy vagy több jelző van. Ha a piacon lévő összes kártyán van jelző, akkor nem számúz semmit.

EGYES KÁRTYÁK VÁLTOZÁSAI

KIRÁLYOK KIRÁLYA

Ha a riválisod megkapná a *Királyok királya* kártyát és ha , akkor ehelyett 6 -t kap. Ha a riválisod , akkor ehelyett 3 -t kap és a dinasztiapakli felső kártyáját a riválispakli tetejére rakja. Ez kiváltja a játék végét.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor a **pontozás** vagy az **összeomlás** bekövetkezik.

A pontozás akkor következik be, ha a következő feltételek **egyike** teljesül:

1. Nincs több kártya a rivális dinasztiapaklijában;
2. Nincs több kártya a főpakliban;
3. Kifejlesztetted a fejlesztési területeden lévő utolsó kártyádat;
Ha az Artúr korabeliek mozgatják el az utolsó  kártyát a küldetésterületükről, az nem teljesíti ezt a feltételt.
4. A *Királyok királya*  kártya képpel lefelé fordul;
5. Vikingként a *Harald Hardrada*  kártyát a dobópaklidba teszed;
6. Artúr korabeliként kijátszod a *Grál*  kártyát;
7. Utópiaként van legalább 24  jelződ, és alkalmazod a *Shangri-La* utazáskártyádon a napforduló kulcsszót

Az összeomlás akkor következik be, ha a zavargáspakliban nem marad lap.

PONTOZÁS

Amikor bekövetkezik a pontozás, fejezd be az aktuális fordulót a szokásos módon. **Majd játssz le egy utolsó fordulót**, beleértve a napforduló kulcsszó alkalmazását is a kártyáidon. Add össze a győzelmi pontjaidat ugyanúgy, mint egy többszemélyes játékban.

Ezután számold ki a rivális győzelmi pontjait:

Minden  1 győzelmi pontot ér a riválisnak.

Minden 10  és  bármilyen kombinációja 1 győzelmi pontot ér a riválisnak.

Pontozd le az összes kártyát a rivális kezében, játékterületén, paklijában, dobópaklijában és történelmében. A rivális dinasztiapaklijában lévő kártyákért nem jár pont.

Egy  vagy  ikonnal rendelkező kártya a jelzett számmal megegyező számú győzelmi pontot ér a riválisnak.

Egy  ikonnal rendelkező kártya a rajta jelzett legmagasabb számú győzelmi pontot éri.

Egy  ikonnal rendelkező kártya 5 győzelmi pontot ér.

Ha több pontot szereztél a riválisnál, te győztél.

Ha ugyanannyi vagy kevesebb pontot szereztél, mint a rivális, akkor a rivális győzött.

ÖSSZEOMLÁS

Ha a játék vége összeomlás miatt következik be, veszítesz – még akkor is, ha a riválisnak több  kártyája van, mint neked.

NEHÉZSÉGI SZINTEK

Minden rivális ellen öt különböző nehézségi szinten lehet játszani, az alább felsoroltak szerint a legkönnyebbtől kezdve a legnehezebbig. Az egyes nehézségi szintek megváltoztatnak néhány, ebben a füzetben leírt szabályt. Azt javasoljuk, hogy az első játékodat Törzsfőnök szinten játszd.

TÖRZSFŐNÖK

A rivális előkészítése során, ahelyett, hogy a riválispakliból egy kártyát helyeznél az 5-ös helyjelző alá, helyezz oda egy nem használt  jelzőt. Ez a hely kitöltöttnek számít, ha a riválispakliból kártyákat teszel a különböző helyekre.

Törzsfőnök nehézségen a rivális minden körben 3 vagy 4 akciót fog végrehajtani.

HADÚR

Ugyanaz, mint a Törzsfőnök szint, de a rivális körének végén, a helyek feltöltése után, helyezd a riválispakli felső kártyáját a rivális dobópaklijába.

Hadúr nehézségen a rivális minden körben 3 vagy 4 akciót fog végrehajtani.

IMPERÁTOR

Nincs változás a normál szabályokhoz képest.

Imperátor nehézségen a rivális minden körben 4 vagy 5 akciót fog végrehajtani.

URALKODÓ

Ugyanaz, mint az Imperátor szint, de az előkészítés során adj a riválisnak 3 -ot, 2 -et és 1 -t. A rivális – a szokásos 10 helyett – minden 5  és  kombinációjáért kap 1 győzelmi pontot.

Uralkodó nehézségen a rivális minden körben 4 vagy 5 akciót fog végrehajtani.

NAGYÚR

Ugyanaz, mint az Uralkodó szint, de a rivális előkészítése során helyezd le a 6-os helyjelzőt az 5-ös helyjelzőtől jobbra. Az előkészítés során és a rivális köre alatt tegyél egy kártyát képpel lefelé ez alá helyjelző alá is. Ha a rivális körének kezdetén 6-ost dobsz, a 6-os helyen lévő kártyát a szokásos módon tedd félre, de a rivális körének végén ne tegyél a piacra semmilyen jelzőt.

Nagyúr nehézségen a rivális minden körben 5 akciót fog végrehajtani.

KAMPÁNYVÁLTOZAT

A kampányváltozat lehetővé teszi számodra, hogy egy sor összekapcsolt, egyre nehezedő egyszemélyes játékot játssz a riválisok ellen. A kampányváltozatban az a célod, hogy győzz öt játékban, mielőtt négyet elveszítenél.

A kampány kezdetén válassz egy nemzetet, amivel játszani szeretnél. A kampány minden játékában ezzel a nemzettel fogsz játszani.

Írd fel a neved és a nemzeted nevét egy üres kampánynaplóba (Lásd 23. oldal).

Az első játékot Törzsönök nehézségű rivális ellen játsz le.

Több kampányjátékot is játszatsz ugyanazon nemzet ellen, amíg nem győzöl. Nem választhatsz olyan nemzetet ellenfélnek, amely ellen már győztél.

HA ELVESZÍTESZ EGY KAMPÁNYJÁTÉKOT

Jegyezd fel a dátumot és a pontszámodat a kampánynaplóba, és növeld eggyel a vereségeid számát.

Ha bármikor eléred a 4 vereséget, azonnal elveszíted a kampányt.

A következő kampányjátékban kétszer annyi erőforrással kezdj, mint normál esetben (6 , 4  és 2 ). Ha a következő játékot elveszíted, ezt a bónuszt **ne** duplázd meg.

HA GYŐZÖL EGY KAMPÁNYJÁTÉKBAN

Jegyezd fel a dátumot és a pontszámodat a kampánynaplóba. Ezután tedd a következők egyikét:

Válassz ki egy közös kártyát (ami nem lehet  kártya) a történelmedből, a pakliból, a dobópakliból vagy a kezedből, amelyet ezen játék során szereztél. Írd fel a kártya nevét a kampánynaplóba, és add hozzá a kezdőpaklidhoz a kampány hátralévő részére.

VAGY

Válassz ki egy kártyát a kezdőpakliból. Zárójelben írd fel a kártya nevét a kampánynaplóba, és tedd vissza a dobozba. A kampány hátralévő részében ne használd.

Választásodtól függetlenül a következő kampányjátékodban eggyel magasabb nehézségi szinten játssz a rivális ellen, mint az imént játszott játékban.

Ha Nagyúr nehézségi szinten győzöl (ez az ötödik győzelmed) egy rivális ellen, győzelmet arattál a kampányban.

LEGFŐBB URALKODÓ VÁLTOZAT

Ha rendszeresen győzöl a kampányokban, és szeretnél egy nagyobb kihívást jelentő változatot, próbáld ki a Legfőbb Uralkodó változatot. Ahelyett, hogy növekvő nehézségű riválisok ellen játszánál, mind az 5 játékban a Legfőbb Uralkodó nehézségi szintű riválisok ellen kell győznöd.

A Legfőbb Uralkodó szint ugyanúgy működik, mint a Nagyúr szint, de minden alkalommal, amikor a rivális visszarak egy  kártyát, kap egy -t is. Ezenkívül minden olyan kampányjáték után, amelyben győztél, a kampány hátralévő részére távolíts el egy  kártyát a közös pakliból.

Ha ötször győzöl a Legfőbb Uralkodó nehézségű rivális ellen, a legendás kampány győztese vagy!

Ha veszítesz, tegyél vissza egy félretett  kártyát, ha tudsz, majd kövesd az egy kampányjáték elvesztésére vonatkozó szokásos szabályokat. *Ez a nehézségi szint túl nehéznek bizonyult ahhoz, hogy a normál szabályokban szerepeljen.*

A NEMZETEK HIVATKOZÁSTÁBLÁZATAI

ARTÚR KORABELIEK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Kap 1 ➡-t.
	<i>Twrch Trwyth</i>	Számúzi a következő küszöbön álló ✦ kártyát, kivéve ha a <i>Grál</i> kártya az. Ha tud, egy -ot a dobópaklijából a történelmébe helyez, máskülönben számúzi ezt a kártyát.
		Számúz egy kártyát a piacról. Kijátssza ezt a kártyát.
		Eldobja a riválistpakli felső kártyáját, ha tudja. Visszarak egy kártyát a dobópaklijából, ha tud, máskülönben kap 1 ➡-t.
		Ha tud, elhagy egy kártyát, hogy megszerezzen egy kártyát. Máskülönben áttör egy kártyáért.
		Ha tud, egy -ot a dobópaklijából a történelmébe helyez, hogy megkapja a felső küszöbön álló küldetést. Máskülönben ezt a kártyát a történelmébe helyezi és a dinasztiapakli felső kártyáját a dobópaklijába teszi. Kap egy kártyát. Te vegyél el egy kártyát.
		Kap 1 ➡-t. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	✦	Ha tud, egy -ot a dobópaklijából a történelmébe helyez, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönben ezt a kártyát a történelmébe helyezi, kap 1 ➡-t és a dinasztiapakli felső kártyáját a dobópaklijába teszi.
		Áttör egy kártyáért. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Te kapsz egy ➡-t.
	Egyéb	Megszerez egy / / / kártyát. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

ATLANTISZIAK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Eldobja a riválistpakli felső kártyáját. Visszarak egy kártyát, ha tud. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1 ➡-t. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Mitoszok és legendák</i>	Ha tud, egy kijátszott kártyát a történelmébe helyez, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönben lop 1 ➡-t.
		Számúz egy kártyát a piacról. Kijátssza ezt a kártyát.
		Megszerez egy / / / kártyát. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Jólét</i>	Kap 1 ➡-t a kijátszott kártyái után. Te húzhatsz egy kártyát.
		Megszerez egy / / / kártyát. Lop 1 ➡-t. Te hívd vissza egy kártyádat.
		Ha tud, egy kijátszott kártyát a történelmébe helyez, hogy megszerezze bármelyik kártyát. Máskülönben áttör egy kártyáért. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	A dinasztiapakli felső kártyáját a dobópaklijába teszi. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

CSINEK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Kap 1 -ot és 1 -et. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Dicsőség	Ha tud, elhagy 2 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Más különben áttör egy kártyáért.
		Ha tud, megszerez egy kártyát. Ha játékban van legalább egy kártyád, te visszahívod egy kártyádat , a rivális pedig elhagy egy kártyát, ha tud.
		Ha tud, elkölt 3 -et, hogy áttörjön egy kártyáért. Más különben, ha tud, elkölt 1 -ot, hogy megszerezzen egy vagy kártyát. Más különben kap 1 -ot és 1 -et. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1 -et. Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról. Eldobja a riválispakli felső kártyáját.
		1 -et tesz a kocka értékének megfelelő helyen lévő piackártyára. Megszerez egy kártyát, amin 1 vagy több van. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Te húzhatsz egy kártyát.
	Egyéb	Kap 1 -ot és 1 -et a játékban lévő kártyái után. Ha tud, visszarak egy kártyát a dobópaklijából. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

A rivális Takarítása során 1 -et helyezz el 1 helyett.

CSINEK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Elkölti az összes -át, hogy ugyanannyi -et szerezzen. Eldobja a riválispakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. 1 -et tesz a kocka értékének megfelelő helyen lévő piackártyára.
		Ha tud, megszerez egy kártyát. Ha játékban van legalább egy kártyád, te visszahívod egy kártyádat , a rivális pedig elhagy egy kártyát, ha tud.
	Dicsőség	Ha tud, elhagy 2 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Más különben kap 2 -t.
		Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról. 1 -et tesz a kocka értékének megfelelő helyen lévő piackártyára.
		Ha tud, visszarak egy kártyát a dobópaklijából. Ha tud, megszerez egy kártyát, amin 1 vagy több van. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Ha tud, elkölt 1 -et, hogy eldobja a riválispakli felső kártyáját. Kap 1 -t, és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	Megszerez egy / / / kártyát. Ha tud, elkölt 1 -et, hogy kapjon 1 -t. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

KARTHÁGÓIAK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Kap 1 -ot és 1 -et. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Dicsőség	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Más különben áttör egy kártyáért.
		Ha tud, elkölt 3 -et, hogy áttörjön egy kártyáért. Más különben, ha tud, elkölt 2 -ot, hogy megszerezzen egy vagy kártyát. Más különben kap 1 -ot és 1 -et és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Eldobja a riválispakli felső kártyáját. Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Kap 1 -et és 2 -ot. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Jólét	Eldobja a riválispakli felső kártyáját. Kap 1 -et és 1 -ot a játékban lévő kártyái után. Te húzhatsz egy kártyát.
		Eldobja a riválispakli felső 3 kártyáját.
	Egyéb	Ha tudja, elkölti az összes -át, hogy ugyanannyi -t szerezzen. Más különben, ha tud, megszerez egy kártyát. Más különben eldobja a riválispakli felső 2 kártyáját.

A rivális Takarítása során 2 -ot helyezz el 1 helyett.

KARTHÁGÓIAK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Kap 1 -ot. Eldob egy kártyát a riválistákliról. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Áttör egy kártyáért. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Te hagyd el egy kártyád és húzhatsz egy kártyát.
	Dicsőség	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönbén áttör egy kártyáért. Te dobod el 2 kártyád.
		Ha tud, megszerez egy vagy kártyát. Máskülönbén kap 1 -t. Te vegyél el egy kártyát.
		Kap 1 -ot. Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Kap 2 -ot. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Ha tud, elkölt 2 -ot vagy 2 -et, hogy kapjon 1 -t. Te vegyél el egy kártyát.

KELTÁK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Lop 1 -ot és 1 -t.
		Elkölti az összes -át, hogy ugyanannyi -t szerezzen. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Dicsőség	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönbén eldobja a felső dinasztiai kártyáját. Te vegyél el egy kártyát.
	Hódítás	Ha tud, elkölt 3 -et, hogy áttörjön egy kártyáért. Máskülönbén, ha tud, megszerez egy kártyát. Ha nem tud, te vegyél el egy kártyát.
		Ha tud, megszerez egy kártyát. Máskülönbén kap 1 -et és ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Te vegyél el egy kártyát.
		Áttör egy kártyáért. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1 -et és 1 -ot. Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Te vegyél el egy kártyát.
		Eldobja a riválistákliról felső 4 kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	Ha tud, visszarak egy kártyát a dobópaklijából. Kap 1 -t. Eldobja a riválistákliról felső kártyáját.

KELTÁK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Te vegyél el egy kártyát.
		Elkölti az összes -ét, hogy ugyanannyi -t szerezzen. Eldobja a riválistákliról felső 2 kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Dicsőség	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönbén kap 2 -t.
		Eldobja a riválistákliról felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Eldobja a riválistákliról felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Ha tud, megszerez egy vagy kártyát. Te vegyél el egy kártyát.
		Megszerez egy / / / kártyát. Te kapsz 2 -ot.
		Kap 2 -t. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Te vegyél el egy kártyát.

EGYIPTOMIAK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Eldobja a riválistpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Dicsőség 	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Más különben, ha tud, megszerez egy kártyát.
		Ha tud, elkölt 2 -et, hogy megszerezzen egy kártyát. Más különben, ha tud, elkölt 2 -ot, hogy megszerezzen egy vagy kártyát. Más különben eldobja a riválistpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1 -et. Kijátssza ezt a kártyát. Számú egy kártyát a piacról.
		Kap 1 -et. Eldobja a riválistpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Jólét	Eldobja a riválistpakli felső kártyáját. Kap 1 -ot és 1 -et a kijátszott kártyái után. Te húzhatsz egy kártyát.
	Egyéb	Ha tud, elhagy egy kártyát, hogy megszerezzen egy vagy kártyát. Más különben eldobja a riválistpakli felső 2 kártyáját és kap 2 -ot. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

EGYIPTOMIAK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Eldobja a riválistpakli felső kártyáját. Visszarak egy kártyát a dobópaklijából, ha tud. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1 -t. Elkölti az összes -át, hogy ugyanannyi -et szerezzen. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Dicsőség 	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Más különben te dobd el egy kártyádat.
		Kap 1 -et. Kijátssza ezt a kártyát. Számú egy kártyát a piacról.
		Ha tud, megszerez egy kártyát. Más különben elkölti az összes -ét, hogy ugyanannyi -t szerezzen és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Ha tud, megszerez egy vagy kártyát. Más különben kap 2 -t. Te dobd el egy kártyádat és vedd el egy kártyát.
	Egyéb	Eldobja a riválistpakli felső 2 kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

GÖRÖGÖK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Eldobja a riválistpakli felső 2 kártyáját. Lop 2 -ot. Te kapsz 1 -et.
		Eldobja a riválistpakli felső 3 kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Dicsőség 	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Más különben áttör egy kártyáért.
	Fejlődés 	Ha tud, elkölt 1 -ot, hogy áttörjön egy kártyáért. Más különben, ha tud, megszerez egy kártyát.
		Eldobja a riválistpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1 -ot. Kijátssza ezt a kártyát. Számú egy kártyát a piacról.
		Kap 1 -ot és 1 -et. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	Ha tud, elkölt 2 -et, hogy áttörjön egy kártyáért. Más különben, ha tud, elkölt 2 -ot, hogy áttörjön egy kártyáért. Más különben eldobja a riválistpakli felső 2 kártyáját és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

GÖRÖGÖK

KÁRTYA/IKON	HATÁS
	Megszerez egy / / / kártyát. Te hívd vissza egy kártyádat.
	Eldobja a riválistpakli felső 2 kártyáját. Kap 2 -t. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
Dicsőség	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Más különben kap 2 -t.
	Eldobja a riválistpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Eldobja a riválistpakli felső kártyáját. Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
	Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Ha tud, megszerez egy vagy kártyát.
Egyéb	Ha tud, elkölt 3 -et, hogy megszerezzen egy kártyát. Más különben, ha tud, elkölt 2 -ot, hogy megszerezzen egy kártyát. Más különben, ha tud, visszarak egy kártyát a dobópaklijából. Más különben kap 1 -t és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

MAKEDÓNOK

KÁRTYA/IKON	HATÁS
	Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
Dicsőség	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Más különben áttör egy kártyáért.
	Ha tud, elkölt 3 -et, hogy áttörjön egy kártyáért és ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Más különben, ha tud, elkölt 3 -ot, hogy megszerezzen egy vagy kártyát és ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Más különben áttör egy kártyáért.
	Kap 1 -ot. Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
	Kap 1 -et.
Jólét	Eldobja a riválistpakli felső kártyáját. Kap 1 -ot és 1 -et a játékban lévő kártyái után. Te húzhatsz egy kártyát.
	Lop 2 -ot. Eldobja a riválistpakli felső kártyáját.
Egyéb	Kap 1 -t a játékban lévő kártyái után. Eldobja a riválistpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

MAKEDÓNOK

KÁRTYA/IKON	HATÁS
	Kap 1 -t a játékban lévő kártyái után. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
Dicsőség	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Más különben, ha tud, megszerez egy számúzott kártyát. Más különben kap 1 -t.
	Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
	Ha tud, visszavesz egy kártyát a dobópaklijából. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Ha tud, elkölt 2 -ot, hogy megszerezzen egy / / / kártyát. Más különben a dinasztiaapakli felső kártyáját a dobópaklijába teszi és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
Egyéb	Kap 1 -t a játékban lévő kártyái után. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

MAURJÁK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
	Fejlődés	Ha tud, elkölt 1  -t, hogy megszerezzen egy  kártyát. Máskülönben, ha tud, megszerez egy  kártyát.
	Jólet	Eldobja a riválistpakli felső kártyáját. Kap 1  -t a játékban lévő  kártyái után. Te húzhatsz egy kártyát.
		Áttör egy  kártyáért. Te hívd vissza egy  kártyádat.
		Eldobja a riválistpakli felső kártyáját. Kijátssza ezt a  kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Kap 1  -t. Eldobja a riválistpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1  -t.
	Egyéb	Ha tud, megszerez egy  kártyát. Ha tud, visszatess egy  kártyát a dobópaklijából a riválistpakli tetejére. A dinasztiaipakli felső kártyáját a dobópaklijába teszi és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

MAURJÁK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Ha tud, visszatess egy  kártyát a dobópaklijából a riválistpakli tetejére. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Ha tud, visszatess egy  kártyát a dobópaklijából a riválistpakli tetejére. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Dicsőség	Ha tud, elhagy 3  kártyát, hogy megkapja a felső  kártyát. Máskülönben kap 1  -t.
		Áttör egy  kártyáért. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Te hívd vissza egy  kártyádat.
		Eldobja a riválistpakli felső kártyáját. Kijátssza ezt a  kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Ha tud, visszarak egy  kártyát a dobópaklijából. Máskülönben kap 1  -t. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1  -t. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Ha tud, visszarak egy  kártyát a dobópaklijából. Máskülönben kap 1  -t és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	Kap 1  -t.

MINÓSZIAK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Kap 1  -t. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Dicsőség	Ha tud, elhagy 3  kártyát, hogy megkapja a felső  kártyát. Különben áttör egy  kártyáért.
	Fejlődés	Ha tud, elkölt 1  -t, hogy megszerezzen egy  kártyát. Máskülönben, ha tud, megszerez egy  kártyát.
	Hódítás	Ha tud, elkölt 1  -t, hogy megszerezzen egy  kártyát. Máskülönben, ha tud, megszerez egy  kártyát.
		Kijátssza ezt a  kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Kap 1  -t. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1  -t. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	Ha tud, elkölt 1  -t, hogy megszerezzen egy  kártyát. Máskülönben kap 1  -t és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

MINŐSZIAK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Megszerez egy / / / kártyát. Te hagyd el egy kártyádat.
		Kap 1 -t. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Dicsőség</i>	Ha tud, elhagy 2 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönben kap 2 -t.
		Eldobja a riválistpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Eldobja a riválistpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1 -t a játékban lévő kártyái után. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Te kapsz 2 -ot.
	Egyéb	Ha tud, visszarak egy kártyát a dobópaklijából. Máskülönben eldobja a riválistpakli felső kártyáját és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

OLMÉKOK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Eldobja a riválistpakli felső kártyáját.
		Kap 1 -t. Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Ha tud, egy -ot a dobópaklijából a történelmébe helyez, hogy megszerezzen egy / / / kártyát. Máskülönben kap 1 -t és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	<i>Kakaó</i>	Ha tud, visszarak egy kártyát a dobópaklijából. Kap 1 -t. Te visszarakhatsz egy kártyát.
	Egyéb	A dinasztipakli felső kártyáját a dobópaklijába teszi.

OLMÉKOK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Ha tud, egy -ot a dobópaklijából a történelmébe helyez, hogy megszerezzen egy / / / kártyát. Máskülönben, ha tud, visszarak egy kártyát a dobópaklijából.
	<i>Rituális áldozat</i>	Ha tud, egy -ot a dobópaklijából a történelmébe helyez, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönben eldobja a riválistpakli felső 2 kártyáját.
		Kap 1 -t. Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Eldobja a riválistpakli felső kártyáját. Ha tud, visszarak egy kártyát a dobópaklijából. Te vegyél el egy kártyát.
	<i>Kakaó</i>	Ha tud, visszarak egy kártyát a dobópaklijából. Kap 1 -t. Te visszarakhatsz egy kártyát.
		Megszerez egy / / / kártyát. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1 -t. Eldobja a riválistpakli felső kártyáját.
		Kap 1 -t. Ha tud, megszerez egy kártyát. Ha tud, egy -ot a dobópaklijából a riválistpakli tetejére tesz. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	Kap 1 -t. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

PERZSÁK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Eldobja a riválistpakli felső 3 kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Dicsőség 	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Más különben áttör egy kártyáért.
		Kap 2 -ot és 2 -et. Eldobja a riválistpakli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Ha tud, elkölt 3 -et, hogy áttörjön egy kártyáért és ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Más különben, ha tud, elkölt 2 -ot, hogy megszerezzen egy vagy kártyát. Más különben kap 1 -ot és 1 -et és ezt a kártyát a riválistpakli tetejére teszi.
		Kap 1 -et. Kijátssza ezt a kártyát. Számú egy kártyát a piacról.
		Ha tud, megszerez egy kártyát. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Jólét	Eldobja a riválistpakli felső kártyáját. Kap 1 -ot és 1 -et a játékban lévő kártyái után. Te húzhatsz egy kártyát.
	Egyéb	Ha tud, megszerez egy kártyát. Más különben, ha tud, megszerez egy kártyát. Más különben ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

PERZSÁK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Elkölt 3 -et, hogy kapjon 1 -t ahányszor csak lehet. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Dicsőség 	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Más különben a dinasztiaipakli felső kártyáját a dobópaklijába teszi.
		Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 2 -t. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Áttör egy kártyáért. Te kapsz 2 -ot és vegyél el egy kártyát.
		Kijátssza ezt a kártyát. Számú egy kártyát a piacról.
		Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Megszerez egy / / / kártyát. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	Ha tud, megszerez egy kártyát. Más különben kap 1 -t.

RÓMAIAK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Te visszahívod egy kártyádat. Te vegyél el egy kártyát.
		Elkölti az összes -ét, hogy ugyanannyi -t szerezzen. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Dicsőség 	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Más különben kap 1 -t, te pedig visszahívod egy kártyádat.
		Eldobja a riválistpakli felső kártyáját. Kijátssza ezt a kártyát. Számú egy kártyát a piacról.
		Kap 1 -et. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Fejlődés 	Ha tud, elkölt 5 -ot, hogy áttörjön egy kártyáért. Más különben, ha tud, megszerez egy kártyát. Más különben kap 1 -et.
	Jólét	Eldobja a riválistpakli felső kártyáját. Kap 1 -ot és 1 -et a játékban lévő kártyái után. Te húzhatsz egy kártyát.
		Ha tud, elkölt 3 -et, hogy áttörjön egy kártyáért. Más különben, ha tud, megszerez egy kártyát. Más különben kap 1 -et.
		Eldobja a riválistpakli felső 2 kártyáját. Kap 1 -t. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	Kap 2 -ot.

RÓMAIAK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Elkölti az összes -ét, hogy ugyanannyi -t szerezzen. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Te dobj el egy kártyát és hagyd el egy kártyádat.
	Dicsőség	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönben te dobd el 2 kártyádat.
	Jólét	Kap 1 -ot és 1 -et a játékban lévő kártyái után. Te húzhatsz egy kártyát.
		Kap 1 -et. Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Eldobja a riválistapkli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Eldobja a riválistapkli felső 2 kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Áttör egy kártyáért. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	Ha tud, elkölt 3 -ot, hogy kapjon 1 -t. Kap 1 -et. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

SZKÍTÁK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Eldobja a riválistapkli felső 2 kártyáját. Te hívd vissza egy kártyádat. Ha vagy, lop 1 -et.
	Hódítás	Ha tud, elkölt 4 -et, hogy áttörjön egy kártyáért. Máskülönben, ha tud, megszerez egy kártyát. Máskülönben kap 1 -et.
	Fejlődés	Ha tud, elkölt 4 -ot, hogy áttörjön egy kártyáért. Máskülönben, ha tud, megszerez egy kártyát. Máskülönben kap 1 -ot.
		Kap 1 -et. Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Eldobja a riválistapkli felső 2 kártyáját. Kap 2 -ot. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Ha van a játékban 1 vagy több kártyája, kap 1 -ot a játékban lévő kártyái után. Máskülönben áttör egy kártyáért.
		Ha tud, visszarak egy kártyát a dobópaklijából. Máskülönben áttör egy kártyáért és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	Ha tud, visszarak egy kártyát a dobópaklijából. Máskülönben, ha tud, megszerez egy kártyát. Máskülönben ezt a kártyát a történelmébe helyezi.

SZKÍTÁK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Kap 1 -t a játékban lévő kártyái után. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Dicsőség	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönben a dinasztiaipkli felső kártyáját a dobópaklijába helyezi.
		Ha tud, visszarak egy kártyát a dobópaklijából. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 1 -et. Kijátssza ezt a kártyát. Számúz egy kártyát a piacról.
		Ha tud, elkölt 5 -ot, hogy áttörjön egy kártyáért. Máskülönben eldobja a riválistapkli felső kártyáját. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Kap 2 -ot. Te dobd el 1 kártyádat.
		Kap 1 -t. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	Ha tud, elkölt 3 -et, hogy áttörjön egy kártyáért, és ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Kap 1 -et, és ha tud, megszerez egy kártyát.

UTÓPIAIAK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Kap 2 -t és 2 -et. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Eldobja a riválistapkli felső 2 kártyáját. Kap 1 -t. Te húzhatsz egy kártyát.
		Ha tud, visszarak egy kártyát a dobópaklijából. Máskülönben eldobja a riválistapkli felső kártyáját, kap 1 -et és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Ha tud, visszarak egy kártyát a dobópaklijából. Máskülönben eldobja a riválistapkli felső kártyáját, kap 2 -et, és ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Ha tud, visszarak egy kártyát a dobópaklijából. Számúsz egy kártyát a piacról. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Ha nincs a dobópaklijában, megszerez egy vagy kártyát, ha tud, és ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Máskülönben, ha tud, visszarak egy -et a dobópaklijából a riválistapkli tetejére, hogy kapjon 1 -t és 1 -et, és ha tud, a dobópaklijából egy -et a történelmébe helyez, hogy megszerezzen egy / / / kártyát.
	Jótekonyság	Eldobja a riválistapkli felső kártyáját. Kap 1 -t. Te kapsz 2 -ot.
	Meditáció	Ha tud, visszatesz egy -et a dobópaklijából a riválistapkli tetejére. Áttör egy kártyáért. Te húzhatsz egy kártyát.
	Egyéb	Megszerez egy / / / kártyát. Kap 1 -t. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi. Te visszarakhatsz egy kártyát.

Amikor a riválistapkli üres, és a riválistapkliból tennél kártyát egy helyre, először alkalmazd az utazáskártyája hatását. (Lásd lejjebb.)

UTÓPIAIAK UTAZÁSTÁBLÁZATA	KÁRTYA/IKON	HATÁS
	Látomások Shangri-Laról	Ha > 5, elkölti az összes -t, átfordítja ezt a kártyát, és megszerez egy kártyát, ha tud. Máskülönben a pakli megkeverése után egy kártyát tesz a dobópaklijába.
	Az út Shangri-Laba	Ha > 5, elkölti az összes -t, kicseréli ezt a kártyát a <i>Shangri-La kapui</i> kártyára, és elveszi a felső kártyát. Máskülönben a pakli megkeverése után egy kártyát tesz a dobópaklijába.
	Shangri-La kapui	Ha > 5, elkölti az összes -t, átfordítja ezt a kártyát, és elveszi a felső kártyát. Máskülönben kap 1 -et és a pakli megkeverése után egy kártyát tesz a dobópaklijába.
	Shangri-La	Ha > 24, elveszi a felső kártyát és KIVÁLTJA A JÁTÉK VÉGÉT. Máskülönben kap 2 -et és a pakli megkeverése után egy kártyát tesz a dobópaklijába, te pedig kapsz 1 -t.

VIKINGEK	KÁRTYA/IKON	HATÁS
		Lop 2 -ot, ha tud. Elkölt 1 -et, hogy megszerezzen egy vagy kártyát, ha tud. Te dobod el egy kártyádat.
		Ha tud, visszarak egy kártyát a dobópaklijából. Megszerez egy / / / kártyát. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Dicsőség	Ha tud, elhagy 3 kártyát, hogy megkapja a felső kártyát. Máskülönben eldobja a riválistapkli felső kártyáját és lop 2 -ot.
		Ha tud, elkölt 3 -ot, hogy megszerezzen egy kártyát. Kijátssza ezt a kártyát. Számúsz egy kártyát a piacról.
		A dinasztiaipkli felső kártyáját a dobópaklijába teszi. Ha tud, a dobópaklijából egy kártyát játékba tesz. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
		Ha tud, elkölt 3 -ot, hogy megszerezzen egy kártyát. Máskülönben eldobja a riválistapkli felső 2 kártyáját és kap 1 -ot és 1 -et.
		Kap 1 -et. A dinasztiaipkli felső kártyáját a dobópaklijába teszi. Ezt a kártyát a történelmébe helyezi.
	Egyéb	Ha tud, visszarak egy kártyát a dobópaklijából. Máskülönben, ha tud, megszerez egy számúzott kártyát. Máskülönben, ha tud, elhagy egy kártyát, hogy a dinasztiaipkli felső kártyáját a dobópaklijába rakja. Máskülönben megkapja a felső kártyát és a történelmébe helyezi.

KAMPÁNYNAPLÓ

[illegible][illegible][illegible]

SEGÉDLET

KÖR

AKTIVÁLÁS

VAGY

ÚJÍTÁS

VAGY

LÁZADÁS

MAJD

TAKARÍTÁS

Aktiválás: hajts végre legfeljebb 3 akciót és használj legfeljebb 5 kimerülő képességet.

Újítás: dob el a kártyáidat, majd törj át egy , ,  vagy  kártyáért.

Lázadás: rakj vissza bármennyi  kártyát a kezedből a zavargáspakliba.

TAKARÍTÁS

1. Tegyél 1  jelzőt a piacra;
2. Távolítsd el az  és a  jelzőket;
3. Dobj el bármennyi kártyát;
4. Húzz annyi kártyát, hogy 5 legyen a kezvedben.

ÚJRAKEVERÉS

Ha  vagy: a nemzetspaklid felső kártyáját tedd a dobópaklidba, majd annak megkeverésével alkoss új húzópaklit, és merítsd ki a nemzetspaklid.

Ha a  kártyát raktad át, fordítsd az államkártyád a  oldalára.

Ha  vagy: fizess ki egy fejlesztéskártya fejlesztési költségét. Tedd ezt a kártyát a dobópaklidba, majd annak megkeverésével alkoss új húzópaklit, és merítsd ki a fejlesztési területedet.

ÖSSZEOMLÁS

Ha a zavargáspakli üres, a játék azonnal véget ér. Az a játékos győz, akinek a legkevesebb  kártyája van.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, ha a következők egyike igaz:

1. A főpakli üres;
2. Az egyik játékos fejlesztési területe üres;
3. A *Királyok királya* kártya képpel lefelé van fordítva;
4. A vikingek a *Harald Hardrada*  kártyát a dobópaklijukba teszik;
5. Az Artúr korabeliek kijátsszák a *Grál*  kártyát;
6. Az utópiaiak 24+  jelzővel aktiválják a *Shangri-La* kártyát.

Fejezzétek be az aktuális fordulót, majd játsszatok le egy utolsó fordulót.

PONTOZÁS

A legtöbb pontot szerző játékos győz:



= 1 győzelmi pont



= X győzelmi pont



= a megadott számú győzelmi pont, ha az adott feltétel teljesül



= változó számú győzelmi pont a megadottak szerint, de legfeljebb 10