

# IMPERIUM

NIGEL BUCKLE és TURCZI DÁVID  
JÁTÉKA

ILLUSZTRÁLTA  
MIHAJLO „THE MICO” DIMITRIEVSKI

**SZABÁLYKÖNYV**



**Félelmetes ellenfelek állnak hadrendbe ellened.  
Néped készen áll. A történelem szólít.**

A kezekben van a történelem egyik leghíresebb népének sorsa. Folyamatos támadásoktól fenyegetve kell új földeket meghódítanod, jelentős tudományos és kulturális fejlődéseket véghezvinned és népedet a birodalmak korszakába vezetned. Ha túl gyorsan terjeszkedsz, a zavargások térdre kényszerítik civilizációd; ha túl lassan építkezel, könnyen a történelemlapok lábjegyzetében találhatod magad.

## ÓKORI BIRODALMAK ÉS LEGENDS

**Akár az Imperium: Ókori birodalmak, akár az Imperium: Legends játékkal játszol, a szabályok ugyanazok.**

Ez a szabálykönyv tartalmazza az összes szabályt, bármelyik dobozzal is játszol, így előfordulhatnak olyan nemzetekre vagy kulcsszavakra való hivatkozások, amelyek nem szerepelnek az általad használt dobozban. Bár a Legends doboz jelenleg nem jelenik meg magyarul, a címét angolul hagytuk, az abban megjelenő kártyákat viszont a szöveggörnyezet egységessége érdekében magyarra fordítottuk.

Ha mindkét dobozzal rendelkezel, kombinálhatod azokat – az egyetlen különbség az előkészítésben van, a 6. oldalon leírtak szerint.

## TÖRTÉNELMI JEGYZET

Az *Imperium* jelentős mértékben épül a világ minden tájáról származó nemzetek és birodalmak Kr. e. 3100 és Kr. u. 1066 közötti időszakának történelmére. Bár a történelmi pontosság a játék fejlesztése során mindig is alapvető érték volt, ezt háttérbe szorították a játékmenet igényei. Valójában maga a pakliépítés mechanikája eleve absztrakt, így a nemzetek birodalmakká való felemelkedésének lineáris koncepciója a tényleges események tudatos elferdítése.

A játékban használt néhány kifejezés, mint például a „barbár”, „birodalom” és „civilizálatlan”, a történelmi tanulmányok szempontjából is nagyon elnagyolt, de a játék szempontjából hasznos rövidítésként szolgálnak. Leginkább az ezekben a szabályokban használt „nemzet” kifejezés nem fedi pontosan a való világbeli nemzeteket. Az utópiaiak, az atlantisziak és az Artúr korabeliek nyilvánvalóan kitalált nemzetek. A minósziak, a görögök és a makedónok mind az ókori görögök különböző, néha egymást átfedő alcsoportjait képviselik. A csinek nemcsak a kínai történelem Csin-dinasztiáját foglalják magukban, hanem a Csou-dinasztiát és a Hadakozó Fejedelemségek korszakát is. A játék egyetlen paklija sem fogja tudni megmutatni az általuk ábrázolt népek sokrétűségét és összetettségét.

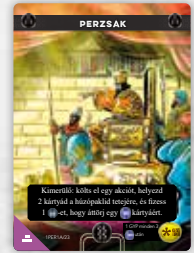
# ALKATRÉSZEK

## ÓKORI BIRODALMAK

- 23 karthágói kártya
- 28 kelta kártya
- 23 görög kártya
- 23 makedón kártya
- 23 perzsa kártya
- 23 római kártya
- 24 szkíta kártya
- 26 viking kártya
- 83 közös kártya

## LEGENDS

- 29 Artúr korabeli kártya
- 22 atlantiszi kártya
- 23 egyiptomi kártya
- 24 maurja kártya
- 23 minós kártya
- 26 olmék kártya
- 25 csin kártya
- 21 utópiai kártya
- 83 közös kártya



## ÓKORI BIRODALMAK ÉS LEGENDS




4 államkártya





1 három részből álló piactábla





1 napfordulókártya


 21 kimerültségjelző

 18 akciójelző

 6 helyjelző

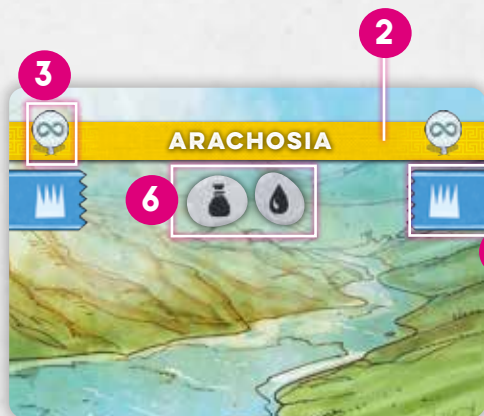
 1 dobókocka

 39 alpanyagjelző

 39 népességjelző

 39 haladásjelző





1: Ókori birodalmak  
2: Legends

1 CIV 6 / 15



















##/: kártyaszám

hírnévkártyák [FAM]  
zavargáskártyák [UNR]  
civilizálatlan kártyák [UNC]  
civilizált kártyák [CIV]  
régiónkártyák [REG]  
adófizető-kártyák [TRI]




Artúr korabeliek [ART]  
Atlantisziak [ATL]  
Csinekek [QIN]  
Egyiptomiak [EGY]  
Görögök [GRE]  
Karthágóiak [CAR]  
Kelták [CEL]  
Makedónok [MAC]








Maurják [MAU]  
Minósziak [MIN]  
Olmékok [OLM]  
Perzsák [PER]  
Rómaiak [ROM]  
Szkíták [SCY]  
Utópiaiak [UTO]  
Vikingek [VIK]













# KÁRTYA FELEPÍTÉS

1. **Kártyanév:** a kártya neve.
2. **Szalag:** a szalag színe jelzi a kártyaszínt (ami a kártya alján is látható – lásd 9). A kártyaszín nélküli kártyák szalagja szürke.
3. **Rögzített/Támadás:** a rögzített kártyák  játékban maradnak. A támadáskártyák  a többi játékosra hatnak.
4. **Állam:** sok kártyán van barbárikon  vagy birodalomikon . Nem játszhat ki olyan kártyákat, amelyeken más ikon szerepel, mint az államkártyádon.
5. **Kártyatípus:** egyes kártyák rendelkeznek , , ,  vagy  ikonnal. Ezeknek nincs hatásuk, de más kártyák hivatkozhatnak rájuk.
6. **Régiótípus:** sok  kártya rendelkezik egy vagy több ,  vagy  ikonnal. Ezeknek nincs hatásuk, de más kártyák hivatkozhatnak rájuk.
7. **Hatás:** leírja, hogy mit csinál a kártya használatkor.
8. **Fejlesztési költség:** a legtöbb fejlesztéskártyának  fejlesztési költsége van, ami a fejlesztésre elköltendő ,  és  jelzők száma.
9. **Kártyaszín:** sok kártyán , , , ,  vagy  ikon van. Ezeknek az előkészítésen kívül nincs hatásuk, de más kártyák hivatkozhatnak rájuk.

A kártyaszínt a szalag színe is mutatja.

Néhány kártyán van  és  ikon is. Ezek az előkészítés során  kártyáknak tekintendők, a játék során pedig mindkét kártyaszínűnek.

-  **Hatalom:** az a nemzet, amelynek a nevében játszol.
-  **Régió:** a nemzeted által ellenőrzött területek.
-  **Civilizálatlan:** ókori technológiai és kulturális fejlesztések.
-  **Civilizált:** modern technológiai és kulturális fejlesztések.
-  **Adófizető:** a nemzeted irányítása alatt álló népek.
-  **Hírnév:** a nemzeted emlékezetes tettei.
-  **Zavargás:** belső viszályok és rendbontások a nemzetedben.





10. **Nemzet:** a sarok színe jelzi, hogy a kártya melyik nemzethez tartozik (ha van ilyen).
11. **Kezdőhely:** azt jelzi, hogy a kártya hol kezd az előkészítés során:
  - Játékban : a játékterületeden (minden  kártya kétoldalas)
  - Nemzet : a nemzetpakliban
  - Gyarapodás : a nemzetpakli alján
  - Fejlesztés : a fejlesztési területen
  - Készlet : a zavargáspakliban
12. **Játékosok száma:** a  3+ jelzéssel ellátott kártyák nem használhatók egy- vagy kétfős játékban. A  4 jelzéssel ellátott kártyák nem használhatók egy-, két- vagy háromfős játékokban.
13. **Kártyaszám:** Ha a számsor első számjegye 1, akkor a kártya az *Ókori birodalmak* dobozból származik. Ha 2, akkor a *Legends* dobozból származik.
14. **Győzelmi pontok:** ennyi győzelmi pontot fog érni a kártya a játék végén (ha ér). A  ikonnal ellátott kártyák X pontot érnek. A  vagy  ikonnal ellátott kártyák a kártyán megadott, változó számú győzelmi pontot érnek. A  ikonnal ellátott kártyák -X pontot érnek.



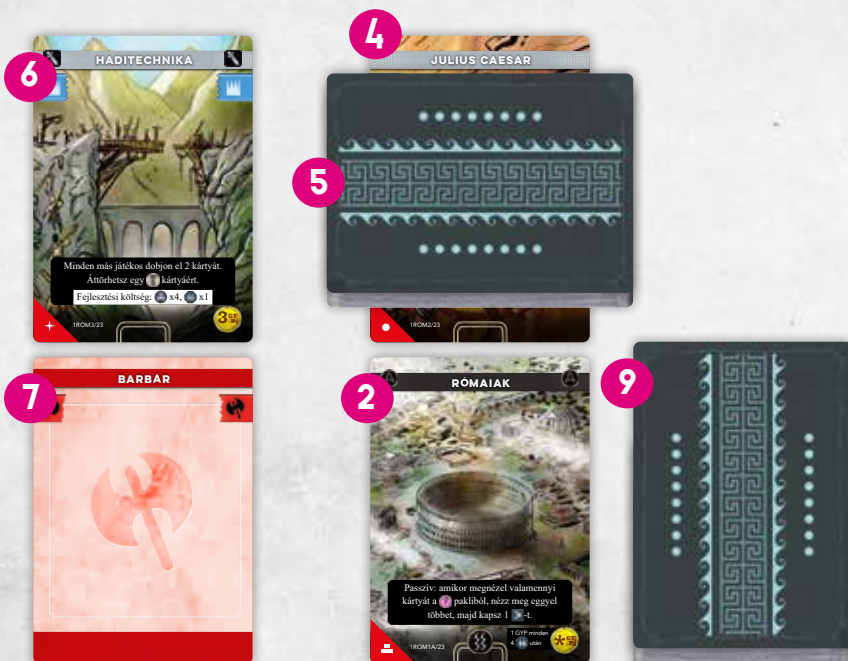
# ELŐKÉSZÍTÉS

## ÓKORI BIRODALMAK ÉS LEGENDS ÖTVÖZÉSE

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

1. A 16 elérhető nemzet bármelyikével játszhattok.
2. Amikor a közös előkészítést hajtjátok végre, használjátok bármelyik doboz közös kártyáit. Ellenőrizzétek, hogy az  kártyák közül bármelyiknek ugyanaz-e a neve, mint a játékosok által választott nemzetek valamelyikének. Minden olyan kártyát, aminél egyezés van, cseréljétek ki egy-egy véletlenszerűen húzott  kártyával a másik dobozban lévő közös kártyák közül. Ha az új kártyán a  4 vagy a  3+ szerepel, és a megadottnál kevesebb játékos játszik, vagy ha a kártyán ugyanaz a név szerepel, mint a játékosok által választott nemzetek egyikén, húzzatok helyette egy másik cserekártyát.


## JÁTÉKOSOK ELŐKÉSZÍTÉSE




Minden játékos a következő lépéseket végezze el:


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

Mielőtt nemzetet választotok, nézzétek meg a 20. oldalon található „Nemzetek” részt, ahol áttekintést kaptok a különböző paklikról.



2. Helyezzétek a  kártyákat magatok elé, a játékterületek bal oldalára. Bármelyik oldalával felfelé elhelyezhetitek, de ezt a játék későbbi szakaszában már nem tudjátok megváltoztatni. Ez a **hatalomkártyátok**.




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


3. Helyezzétek a többi  kártyákat a hatalomkártyátok alá (ha van).



Csak az Artúr korabelieknek és az utópiaiaknak vannak további  kártyáik.  
Ha az Artúr korabeliekkel játszol, tedd az *Artúr király udvarát* képpel felfelé a hatalomkártyád alá.  
Ha az utópiaiakkal játszol, tedd a *Látomások Shangri-Larólt* a *Shangri-La kapui* kártyára, és tedd ezeket a hatalomkártyád alá. Ezen halom legfelső lapja az **utazáskártyád**.


4. Helyezzétek a  kártyákat képpel felfelé a hatalomkártyátok 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 készítsetek egy képpel lefelé fordított paklit, amit merőlegesen tegyetek a  kártyára. Ez a **nemzetpaklitok**.
6. Tegyétek az összes  kártyát képpel felfelé, a nemzetpaklitok bal oldalára. Ez a **fejlesztési területek**.

A legtöbb nemzetnél a  kártyák a **fejlesztéskártyáid**.  
Az Artúr korabelieknél ezek a **küldetéskártyáid**. Amikor a küldetéskártyák a fejlesztési területen vannak, azokat tekintsd a **küldetésterületeden** lévő, **küszöbön álló küldetéseidnek**.  
Az atlantisziaknak nincs nemzetpaklijuk.  
Az utópiaiaknak nincs se nemzetpaklijuk, se fejlesztéskártyáik.

7. Helyezzétek az **államkártyát** a  oldalával felfelé a kártyaterületekre a  kártyátok bal oldalára.

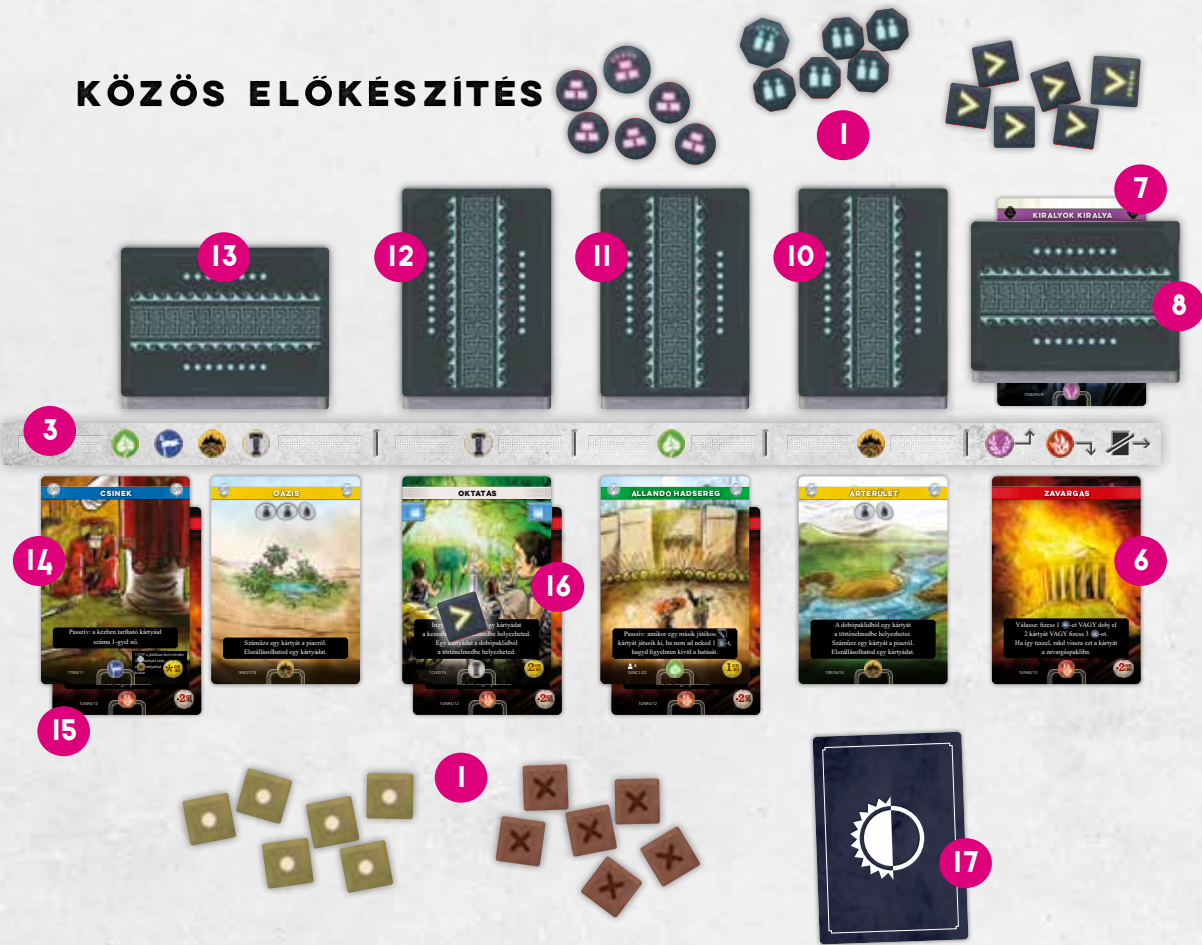
Ha az atlantisziakkal játszol, ehelyett az államkártyádat a  oldalával felfelé helyezd le.

8. Tegyétek a  kártyákat a közös kártyákhoz.

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

9. Az összes megmaradt kártyát keverjétek össze, és alkossatok egy képpel lefelé fordított paklit, amit tegyetek a hatalomkártyátok jobb oldalára. Ez a **húzópaklitok**.
10. Húzzatok öt kártyát a húzópakliból, ezekkel a kártyákkal fogtok kezdeni.

# KÖZÖS ELŐKÉSZÍTÉS



1. Az összes , , , és jelzőt tegyétek az asztalra, minden játékos számára könnyen elérhető helyre. Ez a **készlet**.
2. Minden játékos kap 3 , 2 , 1 , 5 és 3 jelzőt. Minden játékos helyezze a és jelzőit az államkártyájára.








Ha egy játékos az utópiáikkal van, akkor ő 5 helyett csak 3 jelzőt kap.

3. A **piactáblát** képpel felfelé helyezzék az asztal közepére, minden játékos számára könnyen elérhető helyre.
4. Kártyaszín – , , , és – szerint válogassátok 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. Ha három játékos játszik, távolítsátok el a játékból az összes 4 jelölésű közös kártyát. Ha két játékos játszik, távolítsátok el a játékból az összes 3+ és 4 jelölésű közös kártyát.
6. Tegyétek az összes kártyát képpel felfelé a piactáblán lévő ikon alá. Ez a **zavargáspakli**.
7. Tegyétek a *Királyok királya* kártyát képpel felfelé (az A oldalával felfelé), a piactáblán lévő ikon fölé.


















8. A megmaradt  kártyákat összekeverve alkossatok egy képpel lefelé fordított paklit, amit tegyetek merőlegesen a *Királyok királya* kártyára. Ez a **hírnévpakli**.
9. Ha három játékos játszik, távolítsátok el a hírnévpakli legfelső kártyáját a játékból (anélkül, hogy megnéznétek).  
Ha két játékos játszik, távolítsátok el a hírnévpakli felső két kártyáját a játékból (anélkül, hogy megnéznétek).
10. Keverjétek össze a  kártyákat. A megfelelő számú kártyát tegyetek egy képpel lefelé fordított pakliba a piactábla  ikonja fölé. Ez a **régiópakli**.
11. Keverjétek össze a  kártyákat. A megfelelő számú kártyát tegyetek egy képpel lefelé fordított pakliba a piactábla  ikonja fölé. Ez a **civilizálatlan pakli**.
12. Keverjétek össze a  kártyákat. A megfelelő számú kártyát tegyetek egy képpel lefelé fordított pakliba a piactábla  ikonja fölé. Ez a **civilizált pakli**.

Amikor létrehozzátok a régió-, a civilizálatlan és a civilizált paklit, a kártyák száma minden paklinál a játékosok számától függ:

2 játékos – 6 kártya

3 játékos – 7 kártya

4 játékos – 8 kártya

13. Keverjétek hozzá az összes megmaradt ,  és  kártyát az  kártyákhoz, és tegyetek azokat a piactábla fölé, ahol a , ,  és  ikonok láthatók. Ez a **főpakli**.
14. Húzzatok egy-egy kártyát a régió-, a civilizálatlan és a civilizált pakliból, és mindegyik kártyát képpel felfelé, a megfelelő paklival szemben tegyetek a piactábla alá. Húzzatok két kártyát a főpakliból, és tegyetek azokat képpel felfelé, egymás mellé, szintén a piactábla alá. Ezek a kártyák alkotják a **piacot**.
15. A piac minden ,  és  kártyája alá tegyetek egy  kártyát a zavargáspakliból.
16. Tegyetek egy  jelzőt a piac minden olyan  kártyájára, amin nincs  ikon.
17. Tegyetek két játékos közé a **napfordulókártyát**. A napfordulókártyától balra lévő játékos lesz a **kezdőjátékos**.

# JÁTÉKMENET

A játék több fordulón keresztül tart. Minden forduló úgy kezdődik, hogy a napfordulókártyától balra lévő játékos végrehajtja a körét, majd az óramutató járásával megegyező irányban következő játékos jön. A játék addig folytatódik, amíg a **pontozás** vagy az **összeomlás** be nem következik, és ezzel a játék véget ér.

Minden körben a következők egyikét fogod tenni:

AKTIVÁLÁS

VAGY

ÚJÍTÁS

VAGY

LÁZADÁS



Ha befejezted a fentiek egyikét, akkor **Takarítani fogsz**.

A Takarítás után a bal oldaladon lévő játékos köre következik. Ha a napfordulókártya közted és a téled balra lévő játékos között van, a forduló véget ér, és minden játékosnak alkalmaznia kell a **napforduló** kulcsszót, mielőtt a következő forduló elkezdődne.


## AKTIVÁLÁS



Amikor Aktiválsz, tetszőleges sorrendben és kombinációban végezhetsz akciókat és használhatsz kimerülő képességeket. Amikor már nem tudsz vagy nem akarsz akciókat végrehajtani vagy kimerülő képességeket használni, akkor továbblépsz a Takarításra.

## AKCIÓK ELVÉGZÉSE

Egy akció elvégzéséhez először távolíts el egy  jelzőt az államkártyádról. Ha nincs  jelző az államkártyádon, nem végezhetsz el akciót.

Ezután játssz ki egy kártyát a kezedből a játékterületedre, és hajtsd végre a jelzett hatást.

Végül tedd a kártyát a dobópaklidba, hacsak a kártya mást nem mond. Ha egy kártyán  ikon van, az a kijátszása után is a játékterületeden marad.

**Ha egy kártyán  vagy  ikon van, csak akkor játszhatod ki, ha az államkártyádon ugyanaz az ikon látható.**




Sok kártyának van **kulcsszava**. Ezeket a 14–18. oldalon ismertetjük.

Minden kijátszott kártya hatását végre kell hajtani, amennyire csak lehetséges.


### ÁLTALÁNOS KULCSSZAVAK



Itt látható néhány gyakori kulcsszó, amelyek a kártyákon megjelennek, és amelyekre játék közben érdemes odafigyelni: hagyd el, ingyenes kijátszás, kapsz, kimerülő, napforduló, passzív, szerezz meg, törj át, történelem és válassz.

## KIMERÜLŐ KÉPESSÉGEK HASZNÁLATA

Egy kimerülő képesség használatához válassz egy olyan kártyát, amely rendelkezik a **kimerülő** kulcsszóval és nincs rajta  jelző. Ez lehet egy kártya a játékterületeden vagy a hatalomkártyád. Tegyé el egy  jelzőt az államkártyádról erre a kártyára. Ha nincs  jelző az államkártyádon, nem használhatsz kimerülő képességet.

Ezután hajtsd végre a kimerülő kulcsszó után jelzett hatást. Egyes kimerülő képességeknek költsége van. Ha nem tudod kifizetni a megadott költséget, nem használhatod a kimerülő képességet.

Ha egy kártyán már van  jelző, nem használhatod a kártyán feltüntetett kimerülő képességet.

Függetlenül attól, hogy melyik ikon látható az államkártyádon, a játéktérületeden lévő  vagy  ikonnal ellátott kártyák kimerülő képességét is használhatod.

Kimerülő képességet csak a saját körödben és aktiváláskor használhatsz, hacsak a kártya másképp nem rendelkezik.

## ÚJÍTÁS

Először a kezekben lévő összes kártyát tedd a dobópaklidba.

Majd **törj át** egy , ,  vagy  kártyáért, a 17. oldalon leírtak szerint.

Lépj tovább a Takarításra.

**Amikor Újítasz, nem tudsz akciókat végrehajtani és kimerülő képességeket használni.**


## LÁZADÁS


Rakj vissza tetszőleges számú  kártyát a kezedből a zavargáspakliba.


Majd lépj tovább a Takarításra.

**Amikor Lázadsz, nem tudsz akciókat végrehajtani és kimerülő képességeket használni.**





## TAKARÍTÁS


Tegyél 1  jelzőt a készletből a piacon lévő bármelyik kártyára.

Ha a karthágóikkal játszol, ehelyett 1 vagy 2  jelzőt tegyél rá, ahogy az a hatalomkártyádon szerepel.

Ha a csinekkal játszol, ehelyett 1  jelzőt tegyél rá, ahogy az a hatalomkártyádon szerepel.




**Miután letted a jelzőt egy piacon lévő kártyára, a következő játékos elkezdheti a körét, amíg te végrehajtod a Takarítás többi részét.**

Távolítsd el az összes  és  jelzőt az államkártyádról, valamint a következőkről: a játéktérületeden lévő összes kártyáról, a nemzetpaklidról, a fejlesztési területeden lévő összes kártyáról és a hatalomkártyádról. **Ezután tegyél 3  jelzőt és 5  jelzőt az államkártyádra.**

Ha az utópiaiakkal játszol, csak 3  jelzőt tegyél rá.

Ezután tetszőleges számú kártyát a kezedből a dobópaklidba dobhatsz.

Végül húzz kártyákat a húzópaklidból, amíg **öt kártya nem lesz a kezekben**. Ha már öt (vagy több) kártyád van, ne húzz kártyákat. Néhány kártyahatás növelheti a kezekben tartható kártyák számát.




Mivel a paklid pörgetése a fő módja, hogy hozzáférj a nemzeded ,  és  kártyáihoz és birodalomná válj (lásd a következő oldalon), gyakran jó ötlet, ha a köröd végén eldobod a megmaradt kártyáidat.






## A HÚZÓPAKLID ÚJRAKEVERÉSE

Ha a húzópaklid üres és lapot kell húznod, először nézd meg az államkártyádat.

**Ha az államkártyádon  látható:**


1. Ha nincs  jelző a nemzetpaklidon és az államkártyádon van egy vagy több  jelző, tedd a nemzetpaklid legfelső kártyáját a dobópaklidba. Ezután tegyél át egy  jelzőt az államkártyádról a nemzetpaklidra.

Ha már van  jelző a nemzetpaklidon vagy ha nincs egy sem az államkártyádon, hagyd ki ezt a lépést.

**Ha a  kártyádat teszed a dobópaklidba, azonnal fordítsd át az államkártyádat a  oldalára.**





2. Alkoss új húzópaklit a dobópaklid megkeverésével.
3. Folytasd a kártyák felhúzását a szokásos módon.

Ha az Artúr korabeliekkel játszol, a  kártya a mélypontkártyád. Ahelyett, hogy a dobópaklidba tennéd, azonnal tedd a játékterületre. **Ne fordítsd át az államkártyádat.**

Ha a vikingekkel játszol, a  kártya a tetőpontkártyád. Amikor a dobópaklidba teszed, kiváltja a játék végét. **Ne fordítsd át az államkártyádat.**

Ha az utópaiakkal játszol, nincs nemzetpaklid, így az 1. lépést ki kell hagynod.

**Ha az államkártyádon  látható:**

1. Ha nincs  jelző a fejlesztési területeden és az államkártyádon van egy vagy több  jelző, kifizetheted az egyik fejlesztéskártyádon feltüntetett fejlesztési költséget, hogy **kifejleszd** azt. Tedd ezt a kártyát a dobópaklidba. Ezután tegyél át egy  jelzőt az államkártyádról a fejlesztési területre. Ha már van  jelző a fejlesztési területeden vagy nincs egy sem az államkártyádon, hagyd ki ezt a lépést.

Ha az utópaiakkal játszol, nincs fejlesztési területed, így az 1. lépést ki kell hagynod.

2. Alkoss új húzópaklit a dobópaklid megkeverésével.
3. Folytasd a kártyák felhúzását a szokásos módon.

**Ha valami kiváltja a húzópakli újraelkeverését, ezeket a lépéseket azonnal végezzétek el, akár egy másik játékos körében is.**

Néhány kártyán az áll, hogy „húzd fel a pakli legfelső kártyáját, ha tudod”. Ha a húzópaklid üres, ne húzz kártyát, és ne keverd újra a paklid.

## NAPFORDULÓ

A forduló akkor ér véget, amikor a napfordulókártyától jobbra lévő játékos befejezi a körét.

Mielőtt a következő játékos köre elkezdődne, minden játékosnak alkalmaznia kell a játékterületén és a hatalomkártyáján lévő összes **napforduló** kulcsszót. Ezeket a hatásokat minden játékos egyszerre alkalmazhatja.

**A napforduló kulcsszavakat teljesen végre kell hajtani, ha lehetséges, kivéve, ha a kártya jelzi, hogy ez nem kötelező.**

Ha több napforduló kulcsszóval rendelkező kártyátok van, ti döntitek el, hogy milyen sorrendben aktiváljátok azokat.

Miután minden játékos alkalmazta az összes napforduló kulcsszavát, a szokásos módon megkezdődik az új forduló a következő játékos körével.

# 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 főpakliban;
2. Egy játékos kifejleszti a fejlesztési területén lévő utolsó kártyát;  
*Ha az Artúr korabeliek mozgatják el az utolsó ✦ kártyát a küldetésterületükről, az nem teljesíti ezt a feltételt.*
3. A *Királyok királya* ♀ kártyát képpel lefelé fordítják (lásd 19. oldal);
4. A vikingekkel játszó játékos a *Harald Hardrada* ● kártyáját a dobópaklijába teszi;
5. Az Artúr korabeliakkal játszó játékos kijátssza a *Grál* ✦ kártyáját;
6. Az utópiiaiakkal lévő játékosnak legalább 24 ♀ jelzője van, és alkalmazza a *Shangri-La* utazáskártyáján a napforduló kulcsszót.

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

Ha az összeomlás azután következik be, hogy a pontozás már bekövetkezett, az összeomlás történik meg.

## PONTOZÁS

Amikor bekövetkezik a pontozás, fejezzétek be az aktuális fordulót a szokásos módon. **Ezt követően játsszatok le egy utolsó fordulót**, beleértve a napforduló kulcsszó alkalmazását is, miután minden játékos lejátszotta a körét.

Majd minden játékos adja össze a győzelmi pontjait.

A pontozás során **hagyjátok a kártyákat ott, ahol a játék befejezésekor voltak**, mivel egyes

♀ és ✦ kártyák a helyüktől függően eltérő pontszámot érnek.

- Minden előtettek lévő ▶ 1 győzelmi pontot ér.

Pontot kaptok az összes kezetekben, játékkerületeteken, húzópaklitokban, dobópaklitokban és történelmetekben (vagy az elárasztott pakliban) lévő kártyáért, valamint a hatalomkártyátokért is. A nemzetpaklitokban és a fejlesztési területeteken lévő kártyákért nem jár pont.

- Egy ♀ vagy ✦ jelzéssel ellátott kártya a jelzett számmal megegyező számú győzelmi pontot ér.
  - Egy ♀ jelzéssel ellátott kártya a megadott számú győzelmi pontot ér, ha az adott feltétel teljesül. Ellenkező esetben nem ér pontot.
  - Egy ✦ jelzéssel ellátott kártya a kártyán megadott, változó számú győzelmi pontot ér.
- Egy ♀ kártyával soha nem lehet 10 pontnál többet szerezni.**

Ha több olyan kártyád is van, ami bizonyos kártyatípusok vagy erőforrások birtoklásáért ad pontokat, ezek mindegyike ad pontokat ugyanazokért a kártyákért és erőforrásokért.

**Az a játékos győz, akinek a legtöbb győzelmi pontja van.**

Döntetlen esetén a döntetlent elérő játékosok osztoznak a győzelemben.



## ÖSSZEOMLÁS


Amikor az összeomlás bekövetkezik, **a játék azonnal véget ér**, anélkül, hogy az aktuális akció befejeződne.

Számoljátok össze a ♀ kártyákat a kezetekben, a játékkerületeteken, a húzópaklitokban, a dobópaklitokban és a történelmetekben. **Az a játékos győz, akinek a legkevesebb ♀ kártyája van.** Döntetlen esetén a döntetlent elérő játékosoknak a pontozással kell folytatniuk.

# KULCSSZAVAK



## AKCIÓK



Amikor egy kártyahatás lehetővé teszi, hogy kapj egy akciót, tegyél egy  jelzőt az államkártyádra, még akkor is, ha ezzel több mint 3  jelző lenne az államkártyádon.


Amikor egy kártyahatás miatt több akciót is el kell költened, távolíts el annyi  jelzőt az államkártyádról. Ha ezt nem tudod megtenni, nem alkalmazhatod az adott kártyahatást.

## BARBÁR



Csak akkor játszatsz ki  kártyákat, ha az államkártyádon a  ikon látható.



Akkor is lehet  kártya a játékterületeden, és használhatod a kimerülő képességét, ha az államkártyádon a  ikon látható.



Amikor egy kártya arra hivatkozik, hogy „ha  vagy”, az a hatás csak akkor alkalmazható, ha az államkártyádon a  ikon látható.


Ha az atlantisziakkal játszol, az államkártyád a  oldalával indul, így soha nem játszatsz ki  kártyákat.

## BIRODALOM

Csak akkor játszatsz ki  kártyákat, ha az államkártyádon a  ikon látható.

A  kártyákat akkor is **megszerezheted** és **át is törhetsz** értük, ha az államkártyádon a  ikon látható.

Amikor egy kártya arra hivatkozik, hogy „ha  vagy”, az a hatás csak akkor alkalmazható, ha az államkártyádon a  ikon látható.


Ha a vikingekkel vagy az Artúr korabeliekkel játszol, akik soha nem fordítják át az államkártyájukat, a *Fésűk* vagy a *Guennuvar* kártyákat használhatod a  kártyák kijátszására.

## DOBD EL

Tedd a kártyát a dobópaklidba.


## ELÁRASZTOTT



**Történelem** helyett az atlantisziaknak egy **elárasztott paklijuk** van. A hatalomkártyájuk alatt lévő kártyák elárasztottnak számítanak, és nincsenek játékban. Az elárasztott kártyákkal nem lehet kapcsolatba lépni, kivéve, ha egy kártyahatás másképp rendelkezik. Győzelmi pontokat továbbra is érnek. Az elárasztott paklidban lévő kártyáidat te mindig megnézheted, de más játékosok nem.

Azok a kártyák, amelyek a történelmeddel léptek volna kapcsolatba, **nem** lépnek kapcsolatba az elárasztott pakliddal. Azok a  kártyák, amelyek azért adnak pontot, mert a történelmedben vannak, nem adnak pontot azért, mert az elárasztott paklidban vannak.

A kártyák az elárasztott pakliba a **süllyessz** el kulcsszóval kerülnek.

## FEJLESSZ




Fizesd ki a fejlesztési területeden lévő egyik  kártyán látható fejlesztési költséget, és tedd a kártyát a dobópaklidba.

Amikor ez a kulcsszó kártyahatásként jelenik meg, akkor is alkalmazhatod, ha van  jelző a fejlesztési területeden, és az alkalmazásához nem kell  jelzőt helyezned a fejlesztési területre.




Az Artúr korabeliek, az utópiaiak és a vikingek nem rendelkeznek fejlesztési területtel, és soha nem fejleszthetnek.

## FIZESS

Tedd vissza a megadott számú és típusú jelzőt a készletbe. Ha ezt nem tudod megtenni, nem végezheted el az adott akciót, illetve nem használhatod azt a kimerülő képességet. Ha az akció vagy képesség több lehetőséggel rendelkezik, akkor egy másik lehetőséget kell választanod.


Amikor  jelzőt fizetsz, bármennyi  jelzőt elkölthetsz úgy, mintha mindegyik 1  lenne.



Amikor  jelzót fizetsz, bármennyi  jelzót elkölthetsz úgy, mintha mindegyik 2  lenne. Ha így teszel, nem kapsz vissza.

Nem válthatsz át  jelzót  vagy  jelzőre.

## HAGYD EL

Csak a játékban lévő  kártyákat lehet elhagyni. Egy kártya elhagyásakor azt tedd a dobópaklidba.

Ha a kártya alatt van **elszállásolt** kártya, az elszállásolt kártyát is el kell hagyni.


Néhány kártya lehetővé teszi az elszállásolt kártyák elhagyását. Ha így teszel, a szállást adó kártya játékban marad.

## HELYEZD A TÖRTÉNELMEDBE

Helyezd a megadott kártyákat a hatalomkártyád alá. Ezek mostantól a **történelmedben** vannak.

Az atlantisziaknak és a vikingeknek nincs történelmük. Ha egy kártya a történelmükbe kerülne, ehelyett dobd el ezt.

## HÍVJ VISSZA

Csak  kártyák hívhatók vissza. Amikor az egyik ilyen kártyát visszahívják, vedd vissza a kezedbe.


Ha a kártyához tartozik elszállásolt kártya, az **elszállásolt** kártyát is vedd a kezedbe.


## HÚZZ KÁRTYÁ(KA)T

Húzz fel adott számú kártyát a húzópakliból. Ha több kártyát kell húznod, mint amennyi a húzópakliban maradt, húzz annyi kártyát, amennyit csak tudsz. Ezután keverd újra a húzópaklidat (a 12. oldalon leírtak szerint), és folytasd a kártyák húzását.

Néhány kártyán az áll, „húzd fel a pakli legfelső kártyáját, ha tudod” vagy „húzz legfeljebb X kártyát, ha tudsz”. Nem húzhatsz több kártyát, mint amennyi a pakliban maradt. Ha a húzópaklid üres, ne húzz kártyákat.




## INGYEN KIJÁTSZÁS

Ne távolíts el  jelzót az államkártyádról a kártya kijátszásakor.



Akkor is elvégezheted egy akciót, hogy kijátszd ezt a kártyát, ha nem maradt több  jelző az államkártyádon. Egy körön belül nem játszhatod ki ugyanazt a kártyát többször ennek a kulcsszónak a segítségével.

## KAPSZ

Vedd el a feltüntetett mennyiségű és típusú jelzót a készletből.

Az   és  jelzők mennyisége nem korlátozott.


## KAPSZ EGY AKCIÓT


Helyezz egy  jelzót az államkártyádra. Ezzel 3-nál több  jelződ is lehet.

## KERESD

Az itt látható sorrendben nézd át a következő területeket az adott kártyá(ka)t keresve: a kezed, a dobópaklid, a húzópaklid és a nemzetpaklid. Egyes kártyák arra utasíthatnak, hogy csak bizonyos területeken keress.

Ha nem találsz meg az adott kártyát, nem történik semmi. Ha megtalálsz, hagyd abba a keresést, és fedd fel. A kártya meg fogja mondani, hogy hová kell helyezned.

Ha a kártya választási lehetőséget jelez (például „keress egy -t”), akkor az összes területen kereshetsz, majd egy alkalmas kártyát kiválasztva fel kell azt fedned. A többi kártyát tedd vissza oda, ahol rájuk találtál.

**Miután befejezted a húzópaklid vagy a nemzetpaklid átnézését, keverd meg azt.** Amikor a nemzetpaklidat kevered meg, a  kártyát hagyd a pakli alján.

## LOPD EL

Vedd el a feltüntetett számú és típusú jelzót a megadott játékosoktól.

Ha nem tudod teljesen alkalmazni ezt a hatást, hajtsd végre amennyire csak lehetséges.


## LOVAG

Egyes kártyák  kártyák és más kártyák hivatkozhatnak rájuk.

## MASZK

Egyes kártyák  kártyák és más kártyák hivatkozhatnak rájuk.

## METROPOLISZ

Egyes kártyák  kártyák és más kártyák hivatkozhatnak rájuk.

## MINDEN JÁTÉKOS TÖBBI JÁTÉKOS





A „minden játékosra” vagy az „összes játékosra” utaló kártyák rád is vonatkoznak.

Azok a kártyák amelyek „többi játékosra” vagy „minden más játékosra” utalnak, rád nem vonatkoznak.

## NAPFORDULÓ


A forduló végén alkalmaznod kell a játéktérületeden és a hatalomkártyádon lévő összes napforduló kulcsszót az általad választott sorrendben.

## NEMZETPAKLI

Ha egy kártyahatás lehetővé teszi, hogy bármilyen módon manipuláld a nemzetpakliban lévő kártyákat, a  kártyád mindig alul marad. Soha ne tegyél  kártyát a  kártyád alá és ne keverd a  kártyádat a nemzetpakliba.

## NÉZD MEG

Vedd fel és vizsgálj meg a jelzett kártyát vagy kártyákat anélkül, hogy megmutatnád azokat a többi játékosnak. Hacsak más utasít nem kapsz, tedd vissza a megnézett kártyákat az eredeti helyükre. Ha azt az utasítást kapod, hogy több kártyát nézz meg, és a jelzettnél kevesebb alkalmas kártya áll rendelkezésre, nézz meg annyi kártyát, amennyit tudsz.

Ha több kártyát nézel meg, tetszőleges sorrendben tedd vissza azokat az eredeti helyükre. Ha  kártyákat nézel meg, sose nézd meg a *Királyok királya* kártyát, kivéve, ha az az egyetlen kártya a hírnévpakliban.


## PASSZÍV

Egy kártya passzív képessége mindaddig érvényben van, amíg a kártya a játéktérületeden van.





Egy hatalomkártya passzív képessége az egész játék során érvényben van.

## RAKD VISSZA


Rakj vissza egy  kártyát a kezedből a zavargáspakliba.

Néhány kártya lehetővé teszi, hogy egy  kártyát a dobópakliból rakj vissza. Ehhez vedd ki a kártyát a dobópakliból, és rakd a zavargáspakliba.

## RÉGIÓTÍPUSOK

Egyes  kártyák egy vagy több , ,  ikonokkal rendelkeznek, és más kártyák hivatkozhatnak rájuk.

## RÖGZÍTETT


Amikor kijátszol egy  kártyát, az addig a játéktérületeden marad, amíg egy másik akció vagy egy kimerülő képesség el nem távolítja.






## SÜLLYESSZ EL

Helyezd a megadott kártyákat a hatalomkártyád alá. Ezek mostantól **elárasztottnak** tekintendők.





Ha nem az atlantisziakkal játszó játékos aktiválja ezt a kulcsszót, ehelyett dobja el a megadott kártyákat.

## SZÁMÚZZ





Válassz egy megfelelő kártyát, és tedd a **számúzótpakliba**, a piactáblán lévő  szimbólum mellé.

Ha számúzólsz egy kártyát a piacról, az alatta lévő  kártyát tedd vissza a zavargáspakliba. Ezután húzz egy új kártyát a helyére a megfelelő pakliból (vagy a főpakliból, ha a megfelelő pakli kiürült). Ha ez egy ,  vagy  kártya, tegyél alá egy  kártyát a zavargáspakliból.

**Nem számúzhatsz olyan kártyát, amelyen egy vagy több jelző van, kivéve, ha kicseréled (lásd alább).**

Néhány kártya lehetővé teszi, hogy kártyákat cserélj ki a piac és a számúzótpakli között. Ehhez a szokásos módon **számúzz** egy kártyát, de ahelyett, hogy új kártyát húznál a helyére, használj egy kártyát a számúzótpakliból. Ha ez egy ,  vagy  kártya, tegyél alá egy  kártyát a zavargáspakliból.

Ha egy számúzott kártyát olyan kártyával cserélsz ki, amelyen egy vagy több jelző van, tedd ezeket a jelzőket a piacra helyezett kártyára.


Néhány kártya lehetővé teszi, hogy a számúzottpakliban lévő kártyákat **szerezz meg** vagy **törj át** értük. Ha ilyen módon szerzel meg egy , , vagy  kártyát, vegyél el egy  kártyát is a zavargáspakliból.

## SZÁLLÁSOLJ EL

Vegyél egy másik kártyát a kezedből, és tedd képpel felfelé a **szállás** kulcsszavas kártya alá. Az alatta lévő kártya mostantól elszállásoltnak számít. Egy kártya alatt több kártya is lehet elszállásolva. Egyes kártyák meghatározhatják, hogy milyen kártyatípust tudnak elszállásolni.





Egy elszállásolt kártya nem számít a játéktérületeden lévőnek, de a játék végén még mindig pontot ér neked. Egy elszállásolt kártyát nem dobhatsz el vagy játszhatasz ki, és nem használhatod a kimerülő vagy napforduló képességét.





Ha egy elszállásolt kártya egy olyan kártya alatt van, amelyet **elhagytak, visszahívtak, számúztak, a történelembe helyeztek** vagy **elsüllyedt**, ugyanezt kell tenned az elszállásolt kártyával is. Ha azonban kifejezetten az elszállásolt kártya a célpont, a szállást adó kártya játékban marad.

Egyes kártyák lehetővé teszik, hogy elszállásold azokat vagy más kártyákat a már játékban lévő  kártyák alá. Ezeket a szokásos módon helyezd a kártya alá.

Az elszállásolt kártyák nyilvánosak.


## SZEREZZ MEG / / /



Válassz egy adott színű kártyát a piacról, és vedd a kezedbe. Csak egy kártyát vehetsz el, hacsak nincs másképp meghatározva, még akkor is, ha több kártyaszín van feltüntetve. megszerzed az adott kártyán lévő ,  és  jelzőket. Ha van alatta  kártya, azt is vedd a kezedbe.

Ezután húzz a helyére egy új kártyát a megfelelő pakliból (vagy a főpakliból, ha a megfelelő pakli kiürült), és tegyél alá egy  kártyát a zavargáspakliból, ha az egy ,  vagy  kártya.


Ha egy kártya lehetővé teszi, hogy több kártyát szerezz meg, a fentieket minden egyes megszerzett kártyánál teljesen hajtsd végre. Szerezhetsz újonnan húzott kártyákat, ha azok megfelelnek az adott kártyaszínnek.

## TÁMADÁS

Amikor egy  ikonnal ellátott kártyát játszol ki, az minden más játékosra káros hatással lesz. Ha nem tudod teljesen alkalmazni ezt a hatást, alkalmazd annyira, amennyire lehetséges.









Egyes kártyák megvédik a játékosokat a  kártyákkal szemben. Ezek lehetővé teszik a játékos számára, hogy egy  kártya néhány vagy összes hatását figyelmen kívül hagyja.


## TEKERCS


Egyes kártyák  kártyák, és más kártyák hivatkozhatnak rájuk.


## TÖRJ ÁT ÉRTE / / /

Ha egynél több kártyaszín van felsorolva, akkor először mondd meg, hogy melyikért törsz át. Ezután tedd a **következők egyikét**:



**1. lehetőség:** *Válaszd ki az adott kártyaszín bármelyik kártyáját a piacról, és vedd a kezedbe. Ha ezt az lehetőséget választod, megkapod az adott kártyán található összes ,  és  jelzőt. Ha van az általad kiválasztott kártya alatt  kártya, rakd vissza a zavargáspakliba. Ezután húzz egy új kártyát a megfelelő pakliból (vagy a főpakliból, ha a megfelelő pakli kiürült) az elvett kártya helyére. Ha ez egy , , vagy  kártya, tegyél alá egy  kártyát a zavargáspakliból.*

**2. lehetőség:** *Ha egy  kártyáért törsz át, vedd a civilizálatlan pakli legfelső kártyáját a kezedbe.*

**3. lehetőség:** *Ha egy  kártyáért törsz át, vedd a civilizált pakli legfelső kártyáját a kezedbe.*

**4. lehetőség:** *Ha egy  kártyáért törsz át, vedd a régiópakli legfelső kártyáját a kezedbe.*



**5. lehetőség:** Ha egy  kártyáért törsz át vagy egy olyan kártyaszínért, aminek a paklija már üres, egyesével fedj fel kártyákat a főpakli tetejéről addig, amíg az adott kártyaszínű kártyát nem fedsz fel. Vedd ezt a kártyát a kezvedbe, majd keverd vissza az összes többi felfedett kártyát a főpakliba. Ha nem találsz egy adott színű kártyát sem, kapsz 2  jelzöt.

## TÖRTÉNELEM

Minden, a hatalomkártyád alá helyezett kártya a **történelmednek** számít.


A történelmedben lévő kártyák a játékon kívül vannak, és nem lehet velük kapcsolatba lépni, kivéve, ha egy kártyahatás másképp rendelkezik. Győzelmi pontokat azonban továbbra is érnek. A történelmedben lévő kártyákat te mindig megnézheted, de más játékosok nem.

Az atlantisziaknak és a vikingeknek nincs történelmük. Ha egy kártyát a történelmükbe kellene tenni, azt dobjátok el.


## VÁLASSZ

Az ezt a kulcsszót követő lehetőségek **egyikét** alkalmazd.

## VÁROS


Egyes kártyák  kártyák, és más kártyák hivatkozhatnak rájuk.


## VEGYÉL EL

Vegyél el egy  kártyát a zavargáspakliból, és vedd a kezvedbe.


# KÁRTYASPECIFIKUS MEGJEGYZÉSEK

## BALZSAMOZÁS




A **passzív** képesség akkor aktiválódik, amikor  jelzöt **fizetsz** egy akció, kimerülő képesség vagy napforduló képesség során, illetve fejlesztés közben.





**Nem** aktiválódik, ha a költséget teljes egészében  jelző elköltésével fizeted ki.

## ELISMERT




Amikor egy  kártyáért **törsz át**, kövesd az áttörés normál szabályait, de vagy a piacról válassz egy kártyát, vagy a főpakliból fedj fel lapokat.





## GÉMESKÜT

A körödben kimerítheted ezt a kártyát, amikor egy játékban lévő  kártyát  megszerzésére használsz, akár a saját, akár egy másik kártya hatása révén (még akkor is, ha a  nem számít az adott hatás szempontjából).

Ez leginkább akkor következik be, amikor a *Jólétet*, a *Nomádokat* vagy hasonló kártyákat használsz, amelyek  jelzöt termelnek  kártyákból, és az egyik  kártyának van  ikonja is. Azonban olyan kártyák miatt is bekövetkezhethet, mint a *Csónakok* vagy a *Kikötő*.

## HÁZIASÍTÁS


A körödben kimerítheted ezt a kártyát, amikor egy játékban lévő  kártyát  jelző megszerzésére használsz, akár a saját, akár egy másik kártya hatása révén (még akkor is, ha a  nem számít az adott hatás szempontjából).


Ez leginkább akkor következik be, amikor a *Jólétet*, a *Nomádokat* vagy hasonló kártyákat használsz, amelyek  jelzöt termelnek  kártyákból, és az egyik  kártyának van  ikonja is. Azonban olyan kártyák miatt is bekövetkezhethet, mint a *Malom* vagy a *Kereskedőhajók*.


## INDIAI ELEFÁNTOK


Ebből a kártyából két darab van. Csak az egyiknek van  ikonja.

## KIRÁLYOK KIRÁLYA

Ez a kártya nem húzható fel, amíg van legalább egy képpel lefelé fordított  kártya.


Ha több  kártyát szeretnél megnézni, mint ahány képpel lefelé fordított kártya van a pakliban, egyszerűen nézd meg az összes megmaradt kártyát.

Ha egy vagy több  kártyát néznél meg, és a pakliban nincs képpel lefelé fordított kártya, ehelyett alkalmazd a *Királyok királya* kártya hatását. Miután alkalmaztad, fordítsd képpel lefelé. **Ez kiváltja a játék végét.**

Ha egy vagy több  kártyát néznél meg vagy húznál fel, és a *Királyok királya* kártya már lefelé lett fordítva, alkalmazd a kártya ezen oldalának hatását, és hagyd a kártyát úgy, ahogy van.

A *Királyok királya* kártya (bármelyik oldalának) hatását játékonként legfeljebb egyszer lehet alkalmazni.


## NOMÁDOK

Ebből a kártyából két darab van. Csak az egyiknek van  ikonja.

## ORSZÁGÚT

Ez a kártya 2  kártyának számít más kártyahatások, például a *maurjai*  kártya, a *Dicsőség* és a *Makedónok*  kártya szempontjából.

## SUMÉROK

A játék végén rakj vissza legfeljebb 2  kártyát a kezedből, a játékterületről, a dobópakliból, a húzópakliból vagy a történelmedből.

**Ez a hatás a győztes meghatározása előtt következik be pontozáskor vagy összeomláskor.**

Ha ezt a képességet egy összeomlás után hajtod végre, az nem akadályozza meg a játék végét.

## SZENT HÁGÓ

Ezt a kártyát nem használhatod arra, hogy a gyarapodáskártyát a pakliba helyezd.

## NEMZETSPECIFIKUS

### MEGJEGYZÉSEK

#### AZ ARTÚR KORABELIEK ÉS KÜLDETÉSEIK


Artúr korabeliként nem válhatsz birodalommal, és nem kezdhetsz el kártyákat fejleszteni. Ehelyett a fejlesztési területeden lévő kártyák a **küszöbön álló küldetéseid**. Az *Artúr király udvara* kártyán lévő napforduló kulcsszóval szállásolhatsz el egy küszöbön álló küldetést, amely ezután az **aktív küldetéseddé** válik. Mindig csak egy aktív küldetésed lehet.

A *Morigena* vagy a *Myrddin Wylt* kártya használatával az aktív küldetést a kezumbed veheted vagy a dobópakliba teheted. Miután ezt megtetted, onnantól az már nem számít aktív küldetésnek.

**A Grál csak akkor válhat aktív küldetéssé, ha már nem maradt több küszöbön álló küldetés.**

#### AZ UTÓPIAIAK ÉS UTAZÁSUK

Utópiaiként nem érdekel túlságosan a birodalommal válás és a területek meghódítása. Ehelyett inkább Utópia felé tartó utazáson veszel részt, amit a két kétoldalas utazáskártyád jelképez. Ezek mindig egymáson vannak, és csak a legfelső kártya felfordított oldala számít játékban lévőnek. Az utazáskártyád úgy működik, mint egy másik hatalomkártya, ami egy erős **kimerülő** vagy **passzív** képességgel, valamint egy **napforduló** képességgel rendelkezik, ami lehetővé teszi számodra, hogy tovább haladj egy lépéssel az utazásodon. Az utazáskártyád nem hagyhatja el a játékot, kivéve a napforduló kulcsszava révén.

Az utópiaiak  kártyájának passzív képessége akkor aktiválódik, amikor a húzópaklid kiürül, még akkor is, ha nem kevered újra. Ha a pakliba kártyákat teszel, majd újra kiüríted, újra aktiválnod kell a képességet.

# NEMZETEK

Ezt a részt nem kell elolvasnotok ahhoz, hogy megtanuljátok a játék szabályait, de a nemzetekről szóló bejegyzés elolvasásával megismerkedhettek a paklitok legfontosabb kártyáival.

Amikor először játszol egy néppel, az előkészítés előtt szánj rá egy kis időt, hogy átnézed kártyakészletét. Minden nemzet egyedi, ezért érdemes megismerkedni a nemzetpakliból előkerülő kártyákkal, valamint a birodalomvá válás után elérhető fejlesztéskártyákkal. Mindig több út vezet a győzelemhez, de a nemzeted erősségeinek és gyengeségeinek ismerete segíteni fog a különböző stratégiák kialakításában és a tervedet segítő kártyák beazonosításában.

Minden nemzetnek van egy nehézségi besorolása, amely az ★☆☆☆☆ (egyszerű) és a ★★★★★ (nagyon összetett) között mozog.

Néhány nemzetnél fel vannak tüntetve a szabálykönyv bizonyos részei, amelyeket érdemes elolvasni játék előtt. A zárójelben lévő szám az oldalszám.

## ÓKORI BIRODALMAK

### GÖRÖGÖK

Nehézség: ★★★★★☆

Görögként a fő erősségeid a városaid és a technológiád, és ezeket az erősségeket ki is akarod majd használni. A játék elején a *Telepesek* és a *Görög zsoldosok* játszanak fontos szerepet, míg birodalomként a *Tudomány* teszi lehetővé számodra a további *Fejlődést*, az *Olimpiai játékok* pedig segítenek kordában tartani nemzetedet. A *Világítótornyoddal* manipulálni tudod a száműzött kártyákat, ezért érdemes lehet megjegyezni, hogy a játék során mely lapokat száműzted.

### KARTHÁGÓIAK

Nehézség: ★★☆☆☆☆

Karthágóiként a fő gondod a kereskedelem és az 🏰 megszerzése lesz. Használd egyedülálló hatalmat a *Karavánok* és *Kereskedőhajók* mellett, hogy a piacot a kedvedre manipuláld. Ha már birodalom vagy, folytasd a terjeszkedéset a *Hannibál* által vezetett híres *Elefántokkal*, vagy urald a kereskedelmet a *Monopólium* segítségével, hogy zavargást és más nem kívánt kártyákat exportálj ellenfeleidnek.

### KELTÁK

Nehézség: ★★☆☆☆☆

Keltaként agresszívan érdemes játszani, a 🌿 kártyák megszerzésére és a zavargások terjesztésére koncentrálva a *Druidák* segítségével. A más nemzetek számára elérhető *Jólét* nélkül, *Marhalopással* kell 🏰 jelzőket gyűjtened, népességed növelésében pedig a *Druidák* és *Cerridwen üstje* fog segíteni.

### MAKEDÓNOK

Nehézség: ★☆☆☆☆☆

A makedónok minden más nemzetnél jobban összpontosítanak a terjeszkedésre, így a 🏰 kártyák valószínűleg központi szerepet fognak játszani a terveidben. Birodalomként *Sándorral* és a *Kísérőlovassággal* folytathatod a hódítást, majd az új területeidet kártyák elszállásolására és a *Dicsőség* megszerzésére használhatod, ami nyerő stratégia lehet, különösen az erős makedón *Falanxszal* párosítva.



## PERZSÁK

Nehézség: ★☆☆☆☆

Perzsaként más népeket akarsz majd leigázni, és a saját érdekedben felhasználni. A *Hódítással* szerezz meg minél több 🗺️ kártyát, és terjeszd ki területeidet. Birodalomként ellenfeleidet elkezdheted a hatalmas *Faltörő kossal* ütlelni, a *Perzsa arannyal* pedig zavargást terjeszthetsz.

## RÓMAIAK

Nehézség: ★☆☆☆☆

Rómaiként a dominanciához a gyors terjeszkedésen keresztül vezet az út. A *Hódítással* szerezz meg 🗺️ kártyákat, hogy azokkal *Dicsőségre* és hírnévre tegyél szert. A hatalmas *Légiók* segítségével a *Hódítás* a birodalommá emelkedésed után is folytatódhat.

## SZKÍTÁK

Nehézség: ★★☆☆☆

Szkítaként a területed bővítésére és a 🗺️ kártyák megszerzésére érdemes összpontosítanod, amelyeket az 🗺️-uk miatt tudsz kihasználni. A *Nomádok* élén *Sátrakat* fogsz használni menedéknek és *Lovas újászokat* védekezéshez, de az igazi *Dicsőség* csak birodalommá válásod után lehet a tiéd.

Lásd *Nomádok* a 19. oldalon.

## VIKINGEK

Nehézség: ★★★☆☆

A vikingek sosem válnak birodalommá és nincs történelmük, ennek pedig megvannak az előnyei és a kihívásai. A nemzetpaklid továbbra is ingyen biztosít számodra kártyákat, de nem tudod befolyásolni, hogy milyen sorrendben kerüljenek be a paklidba. Használd a *Gothja* és más kártyák hatásait, hogy segítsenek alkalmazkodni, és használd ki azt a képességed, hogy továbbra is kijátszhatod azokat a kártyákat, amelyek normál esetben a történelmedbe kerülnének. Hogy a paklidat ellenőrzés alatt tartsd, ne felejtse el a 🗺️ kártyáid és a *Mondák* használatával elszállásolni a kártyáidat.

Lásd *nemzetpakli* a 16. oldalon.

## LEGENDS

### ARTÚR KORABELIEK

Nehézség: ★★★★★

Az Artúr korabeliek sosem válnak birodalommá, ehelyett küldetésekkel és a legendás *Grál* kutatásával foglalkoznak. Lovagjaid 🗺️ létfontosságúak, és erős áldásokat adnak, amint elszállásolod őket. Küldd a lovagokat küldetésekre *Myrddin Wyltért*, vagy válassz egy sötétebb utat, és használd *Morigena* erejét. *Gwaith Camlan*, a camlanni csata fenyegető közelsége azonban lovagjaidnak 🗺️ bukást, királyságodnak pedig növekvő nyugtalanságot ígér.

Lásd *lovag* a 16. oldalon és *Az Artúr korabeliek és küldetéseik* a 19. oldalon.

### ATLANTISZIAK

Nehézség: ★★★☆☆

Atlantisziaként birodalomként kezdesz, ami azt jelenti, hogy a játék kezdetétől fogva használhatod a nagy hatalmú 🗺️ kártyákat. Ez azonban azt is jelenti, hogy a továbbfejlődéshez folyamatosan biztosítanod kell az 🗺️, 🗺️ és a 🗺️ utánpótlását. Atlantisz állandóan ki van szolgáltatva az *Árvizeknek*, ezért kiemelten fontos számodra új 🗺️ kártyák fellelése, különben azt kockáztatod, hogy nemzedet teljesen elsüllyed. De az emelkedő vízzel együtt járnak a jutalmak is, amelyeket ha bölcsen használsz fel, nemzedet igazi *Legendává* válik.

Lásd *elárasztott* a 14. oldalon és *süllyessz el* a 16. oldalon.

## CSINEK

Nehézség: ★★☆☆☆

Csínként a játék kihívást jelentő döntésekből áll. A hatalmas vezetőknek az *Ég felhatalmazásával* kell uralkodniuk, de vajon megéri-e ez a vezető szerep a vele járó terhet? Hogyan fogsz választani a *Konfucianizmus* és a *Legizmus* egymással versengő rendszerei között? És birodalomként befekteted majd a hosszú falak megépítéséhez szükséges időt, vagy inkább más célokra összpontosítasz?

## EGYIPTOMIAK



Nehézség: ★★★☆☆

Egyiptomiként birodalomépítő vagy. A rengeteg fejlesztési lehetőség miatt alaposan meg kell fontolnod, hogy milyen sorrendben bővítsd a paklid. Mivel infrastruktúrád Egyiptom híres folyója körül helyezkedik el, a *Nílus* gyakori áradása új növekedési lehetőségeket hozhat, és érdemes lesz figyelned a piacon lévő kulcsfontosságú **I** kártyákra.

Lásd *Balzsamozás* a 18. oldalon.

## MAURJÁK




Nehézség: ★★☆☆☆

Maurjaként agresszív taktikával akarsz majd kezdeni, miközben  és  kártyákkal bővíted nemzetedet, felhasználva a rendelkezésedre álló hatalmas *Indiai elefántokat*. Ahogy birodalomvá válsz, el kell döntened, hogy tovább terjeszkedsz és *Dicsőségre* törekszel, vagy inkább követed *Asókat*, és békés úton haladsz a győzelem felé.

Lásd *Országút* a 18. oldalon és *Indiai elefántok* a 18. oldalon.



## MINÓSZIAK

Nehézség: ★★★☆☆

Minósziként valószínűleg a -ra fogsz összpontosítani, mivel szükség lesz rá a fejlesztéshez. Gondosan gazdálkodj az  készletteddel, hogy gyönyörű *Kerámiákat* készíthess, de vigyázz a  ikonjára – ha elhagyod, miután birodalomvá váltál, nem fogod tudni újra kijátszani. Tartsd fenn nemzeted hatékony működését, miközben gondosan figyelsz a fontos kártyákra, és használod az *Írásaidat*, hogy az értéktelen kártyákat a történelembe helyezd.


## OLMÉKOK

Nehézség: ★★★★★

Olmékként a játékod másképp fog kinézni, mint a legtöbb játékosé. A paklidban nem találsz *Jólét*, *Hódítás*, *Fejlődés* és *Dicsőség* kártyákat; helyettük a *Kőmaszkjaidra* kell támaszkodnod. A maszkok  trükkös erőforrás – több kártyát húzhatsz velük, és erősítheted  kártyáidat, de csak akkor érnek számodra pontot, ha a történelmedben vannak. A velük való gazdálkodás lesz sikered kulcsa.

## UTÓPIAIAK

Nehézség: ★★★★★

Az utópiaiak nem hasonlítanak más nemzetekre – minden máshogy működik ha róluk van szó. Nincs nemzetpaklid és nincsenek fejlesztéskártyáid, és érdemes gyorsan „végigpörgetned” a paklidat. Ehelyett inkább a *Shangri-Láról* látott *Látomásaidat* fogod megvalósítani, a  jelzőidet pedig arra fogod költeni, hogy a mesés város, *Shangri-La* felé haladj. Tanulmányozd alaposan a kártyáidat – és az ellenfeleidet –, hiszen el kell döntened, hogy mi az, ami téged szorgál, és mi az, ami megakadályozhat az Utópia felé vezető utadon.

Lásd *Az utópiaiak és utazásuk* a 19. oldalon.



Játéktervezés: Nigel Buckle és Turczy Dávid  
Játékfejlesztés: Filip Hartelius és Anthony Howgego  
Illusztráció: Mihajlo 'The Mico' Dimitrievski  
Grafikai tervezés: James Hunter

Nigel és Dávid szeretne köszönetet mondani a játékesztelésért, a tanácsokért és a visszajelzésekért:  
Andrei Novac; Anthony Howgego; Arwen, Kiefer és Fiona Buckle; Blazej Kubacki; Charlotte Levy; Colin Beattie; David Pitman; Gary Perrin; Graham Forbes; Ian Vincent; James Bunnett; Jen és Kieran Symington; Jonathan Bobal; Martin Butcher; Nick Shaw, Michael Dollin; Mike Eggleton; Mukel Patel; Neil HK; Paul és Donna Lister; Riccardo Fabris; Rob Darbarn; Rob Fisher; Sami Khan; Stephen Tavener; Tim Fitzmaurice; Tim Smith; Wai-yee Phuah; és a London on Board és a Cambridge Grad Pad játéklubok játékosai.

Külön köszönet Martin Butchernek a projekt során nyújtott segítségéért!  
Külön köszönet Kiefer Buckle-nek a kampányváltozat teszteléséért!

First published in Great Britain in 2021 by OSPREY GAMES.  
Bloomsbury Publishing Plc  
Kemp House, Chawley Park, Cumnor Hill, Oxford OX2 9PH, UK  
1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA  
Imported into the EEA by Bloomsbury Publishing Ireland Ltd, 29 Earlsfort Terrace, Dublin 2  
OSPREY GAMES is a trademark of Osprey Publishing Ltd  
© Nigel Buckle and Dávid Turczy, 2021. This edition © 2021 Osprey Publishing Ltd  
All rights reserved.  
[www.ospreygames.co.uk](http://www.ospreygames.co.uk)  
További információkért vagy cserealkatrészekért írj az [info@gemklub.hu](mailto:info@gemklub.hu) címre.

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1143 Budapest, Stefánia út 45.  
[www.gemker.hu](http://www.gemker.hu), [info@gemker.hu](mailto:info@gemker.hu)  
P20220217





# SEGÉDLET

## KÖR

AKTIVÁLÁS

VAGY

ÚJÍTÁS





VAGY

LÁZADÁS

MAJD




TAKARÍTÁS

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


**Újítás:** dobd 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 kezekben.


## ÚJRAKEVERÉS

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

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




**Ha  vagy:** fizessd ki egy fejlesztéskártya fejlesztési költségét. Tedd ezt a kártyát a dobópaklidba, majd a dobópakli 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**