Minden légiós ereje 1, minden erődítés ereje pedig a szintje. Minden érintett játékos külön védekezik a piktek ellen.
Akkor vered vissza a piktek támadását, ha összesített erőd annyi vagy több, mint a piktek ereje.
Ha az erőd kevesebb, mint a piktek ereje, le kell venned ottani épületed legfelső szintjét - vagy ha most raktad le az épületedet, és az még képpel lefelé van, azt veszed vissza. A levett épületlapkát visszaveszed magad elé (ennek következtében lehet, hogy egy bábudat vagy egy jelződet is le kell venned a játéktábláról *(lásd lentebb)*).

Példa: *Éva (fekete) erődítményét II-es szinte szeretné fejleszteni. Felfordít egy piktlapkát: a piktek támadnak! Mivel 3 harcias pikt van a tartományon, a támadás ereje 3. Évának csak egy I-es erődítménye van (a II-es szint még nem épült meg), valamint egy másik tartományban is van egy I-es erődítménye. Ereje így csak 2, ami kevés, és a megépíteni kívánt erődítmény jelzőjét vissza kell vennie maga elé.*
Anitának (fehér) egy III-as erődítménye van a tartományban, egy másik tartaományban pedig egy I-es erődítménye. Ereje 4, így erősebb a pikteknél. Márknak (vörös) egy légiósa van a tartományban, valamint másutt van egy II-es erődítménye. Összereje tehát 3, ami elég, ha éppen hogy is, a piktek ellen.
Jenőnek (kék) semmi védelmi nincs a tartományban. Másutt van egy II-es erődménye és egy légiósa. Mivel a légiós csak azt a tartományt védelmezi, ahol tartózkodik, az ereje csak 2, ami kevés. Jenő leveszi a tartományról I-es erődjét, visszavéve azt maga elé, valamint visszarakja a készletbe azt a mozgáslapkát, amit a tábor megépítése miatt kapott.

Fontos: Szándékosan is leveheted épületeidet a játéktábláról; bizonyos esetekben ez hasznos lehet. Ehhez szükséges, hogy legyen egy telepesed az adott tartományban; ezután a telepes építkezés helyett rombol. Ekkor visszakapod a tartományról az **összes** ottani épületjelződ (tehát nem csak egy szintet), a telepes pedig visszakerül a kezdőtartományra. Ilyenkor nincs se költség, se adó, és piktlapka sem lesz felfordítva.

4) Az épületlapka átfordítása, az épület képességének használata

A most alapított vagy fejlesztett épület jelzőjét fordítsd át, és azonnal ki is használhatod az épület képességét.

I-es, II-es és III-as erődítmény

Erődítményeid az egész játéktáblán védelmet biztosítanak számodra: minden szint 1 erőt jelent. Ha mindkét erődítményedet teljesen felfejleszted, légiósok nélkül is 6-os védelmed lesz az egész játéktáblán.

I-es és II-es tábor

I-es és II-es tábor építésekor kapsz a készletből egy semleges mozgáslapkát. Ha később, pikt támadás következtében lekerül a játéktábláról egy II-es vagy egy I-es táborod, vissza kell raknod egy semleges mozgáslapkát a készletbe.

III-as tábor

Mielőtt elkezdenél mozogni bábuiddal, minden III-as táborodhoz átrakhatod **egy** telepesedet bérhonnét a játéktábláról; ez a telepes innét kezdheti mozgását.

I-es és II-es település

Kapsz egy új bábut készletedből. Ha **telepes**t választasz, azt a kezdőtartományra kell leraknod, és az a telepes majd csak a következő körödben mozoghat és építkezhet. Ha **légiós**t választasz, azt a most megépült település tartományába rakod. A légiós is legkorábban csak következő körödben mozoghat, de védekezni máris védekezik. Csak olyan bábut választhatsz, amilyen még van a készletedben.
Ha később, pikt támadás következtében lekerül a játéktábláról egy II-es vagy I-es településed, a játéktábláról egy tetszőleges telepesedet vagy légiósodat vissza kell venned magad elé készletedbe.

III-as település

Egy, már a játéktáblán lévő épületedet azonnal továbbfejlesztheted egy szinttel; azonban ez az épület **nem lehet település**. Ennek a jutalomfejlesztésnek nincs költsége és telepes sem kell hozzá; ha az épület tartományában van telepes, az nem kerül vissza a kezdőtartományba, és utóbb végrehajthat építést. Ha azonban van képpel lefelé lévő piktlapka az adott tartományon, egyet ilyenkor is fel kell közülük fordítani és eszerint kell eljárni *(lásd fentebb)*. Ha utóbb, pikt támadás következtében le kell venned egy III-as településed jelzőjét, utána le kell venned egy másik II-es avgy III-as épületjelződet is, de ez az nem lehet épületjelző. *Ha például egy II-es tábort veszel vissza, egy mozgáslapkát is vissza kell adnod.*

IV-es település

IV-es településekre van szükséged a győzelemhez. A négyes településeket a piktek már nem támadják meg, és már ne, romi fejleszthetők vissza, rombolhatók le.

I-es, II-es és III-as nyersanyagépület

Az épület szintjétől függ, hogy az épület mennyi nyersanyagot termel. A halászfalvak halat, a favágótáborok fát, a kőfejtők követ, az aranybányák aranyat biztosítanak számodra *(lásd lentebb)*. Adott fajtájú nyersanyagépületet csak az adott nyersanyagban gazdag tartományban építhetsz meg.

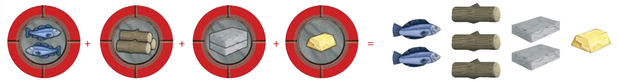
Az építkezési szabályok összefoglalása

Az épületek (erődítmények, táborok, települések, nyersanyagépületek) megépítésére ezek a szabályok vonatkoznak:

- Csak olyan tartományban építkezhetsz, ahol van telepesed.
- Egy tartományban csak egy épületed lehet. Nyersanyagépületet csak az adott nyersanyagban gazdag tartományban építhetsz.
- Először I-es épületet kell alapítanod, azt fejlesztheted II-essé, majd III-assá, végül településnél IV-essé.
- Először képpel lefelé rakod le az épület jelzőjét.
- I-es épület egy tetszőleges nyersanyagba kerül, II-es épület 2 tetszőleges különböző nyersanyagba, III-as épület 3 tetszőleges különböző nyersanyagba, IV-es épület 4 különböző nyersanyagba.
- Ha sötétzöld tartományon vannak az épületednél magasabb szintű épületek, tulajdososaik 1-1 nyersanyagot kapnak az építési költségből. A világoszöld tartományokban és a nyersanyagban gazdag tartományokban nem fizetsz adót.
- Az építkezést követően a telepest vissza kell raknod a kezdőtartományra.
- Ezután, ha van a tartományon, át kell fordítanod egy képpel lefelé lévő piktlapkát. Ha a pikt barátságos, nem történik semmi különös, az épület megépül. Ha viszont harcias, a piktek mindenkit megtámadnak az adott tartományban.
- Ha megtámadtak a piktek, csak a visszaverésük után épül meg az épület. Ha már megépült az épület, azonnal használhatod az épület képességét.
- Három településed közül egyet legalább a három északi, babérkoszorús tartományok valamelyikében kell megalapítanod.

B) Nyersanyagok begyűjtése

Ha úgy döntesz, nyersanyagokat gyűjtesz be, ennyiből áll az egész köröd; nem mozogsz bábuiddal, nem is építkezel.
Annyi nyersanyagot kapsz a készletből, amennyit nyersanyagépületeid biztosítanak számodra.
A játék elején ez 1 fa és 1 hal, de a mennyiséget idővel megnövelheted, ahogy kőfejtőt, aranybányát is nyithatsz.



Példa: *Márknak (vörös) II-es halászfalva, III-as favágótábora, II-es kőfejtője és I-es aranybányája van. Úgy dönt, nyersanyagokat gyűjt. A készletből kap 2 halat, 3 fát, 2 követ és 1 aranyat, ezeket lerakja maga elé. Ezzek köre véget is ért.*
Abban a ritka esetben, ha nem lenne elég nyersanyag a készletben, mindenki (téged is beleértve) visszarak egy ilyen nyersanyagot a készletbe (persze akinek nincs, az nem rak vissza). Ezt addig kell ismételnetek, amíg elég nyersanyag nem lesz a készletben; ezután megkapod a neked járó nyersanyagokat.

A játék vége

Ha bármelyikőtök harmadik települését is IV-es szintre fejleszti (ne feledjétek, e települések egyikének babérkoszorús tartományban kell lennie), a játék a végéhez közeledik. Ezt a fordulót még lejátszátok, vagyis a játék a kezdőjátékos jobb oldali szomszédja körével ér véget. Ha csak egyvalakinek van három IV-es települése, győzött; ha többeknek, az érintettek számolják meg, hány harcias pikt van azokban a tartományokban, ahol településeik vannak. Akinél ez a szám magasabb, az győzött. Ha ez is egyenlő, az érintettek közül az győz, akinek több aranya van, utána akinek több köve, utána akinek több fája, végül akinek több hala. Ha még ez is egyenlő, ők mind győztesek.

AMIGO

Ez egy kiváló minőségű termék. Ha mégis reklamációja lenne, kérjük, közvetlenül forduljon hozzánk.
Ha kérdése, kérése, megjegyzése van, kérjük, ide írjon:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIX

fordító: Thaur (thaur@freemail.hu)

Version 1.0

ALBION

Klaus-Jürgen Wrede

2-4 játékos részére **12 éves kortól** **játékidő kb. 75 perc**

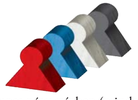
Tartozékok

48 település, minden színben 12
(3-3 I-es, II-es, III-as és IV-es szintű)

84 nyersanyag (24 hal, 22 fa, 20 kő és 16 arany)

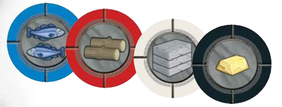
12 légiós négy színben (minden színben 3)

36 tábor, minden színben 9
(3-3 I-es, II-es és III-as szintű)



16 telepes négy színben (minden színben 4)

játéktábla



48 “nyersanyagépület” (halászfalu, favágótábor, kőfejtő és aranybánya), minden színben 12
(nyersanyagonként 1-1 I-es, II-es és III-as)

35 piktlapka:
17 barátságos
18 harcias
hátoldal

a kezdőjátékos jelzője

24 erődítésjelző, minden színben 6
(2-2 I-es, II-es és III-as szintű)

28 mozgáslapka (minden színben 1, és 24 semleges)

Játékötlet, a játék célja

A Római Birodalomból érkeztek proconsulokként Albionba, vagyis új nevén Britanniába. Azon vetélkedtek egymással, melyikőtök tud jobban a császár kegyébe férkőzni. Az elején csak egy kevés nyersanyagotok van, abból hoztok létre településeket, táborokat és erődítményeket. Ahogy fejlődnek településeitek, légiósok is telepesek érkeznek, egyre több nyersanyagra tesztek szert, és egyre messzibb jutok északra a szigeten. Azonban a pikt támadásokkal is meg kell küzdenetek. Az győz közületek, aki teljesen kifejleszti harmadik települését.

Előkészületek 4 játékos esetén

Előkészületek

- Mind választottok egy színt, és elveszitek 4 telepeseteket, 3 légiósotokat, mozgáslapkátokat, 12 településeteket, 12 nyersanyag-épületeteket, 9 táborotokat és 6 erődítéseteket. A felesleges bábukat és jelzőket rakjátok vissza a dobozba.
- A semleges mozgáslapkákat és a nyersanyagok jelzőit készítsétek a játéktábla mellé.
- Készítsétek elő a piktlapkákat:
  Ha négyen játszotok, az összesre szükségetek lesz.
  Ha csak hárman játszotok, 3 barátságos és 2 harcias lapkát rakjatok vissza a dobozba.
  Ha csak ketten játszotok, 7 barátságos és 2 harcias lapkát rakjatok vissza a dobozba.
  A megmaradt lapkákat képpel lefelé keverjétek meg, és továbbra is képpel lefelé rakjátok le ezeket a sötétzöld tartományokra. Minden ilyen tartományon van három kő, ezekről leolvashatjátok, hány piktlapka kerül ide annak függvényében, hányan játszotok. 2 lapkának ki kell maradnia, ezeket megnézés nélkül rakjátok vissza a dobozba. *(lásd a képet a 2. oldalon)*
- Mind rakjátok le I-es halászfalutokat a halban gazdag tartományra, I-es favágótáborotokat pedig a fában gazdag tartományra. *(lásd a képet a 2. oldalon)*
- Valamilyen módon válasszatok egy kezdőjátékost. Ő elveszi ennek jelzőjét, ami a játék végéig nála marad, valamint kap 3 halat és 1 fát. Bal oldali szomszédja 3 halat és 2 fát kap, a harmadik játékos 3 halat és 3 fát, végül a negyedik játékos 3 halat kap és 4 fát.

- Mind rakjátok le egy I-es településeteket és egy telepeseteket a világoszöld kezdőtartományra.
- Játéksorrendben, a kezdőjátékossal kezdve rakjátok le 1 I-es táborotokat. A tábor azon két sötétzöld tartomány egyikére rakható le, amelyre nincs rányomtatva harcias pikt *(lásd a képet a 2. oldalon)*.
  Végül mind kaptok egy semleges mozgáslapkát.

A játék menete

A kezdőjátékos kezdi a játékot, a többiek az óramutató járása szerint követik. Ha éppen rajtad van a sor, az alábbi két akció **egyikét** hajtod végre:

A) Mozgás és építkezés *vagy* B) Nyersanyagok begyűjtése

A) Mozgás és építkezés

Ha ezt az akciót választod, először minden, a játéktáblán lévő bábuddal (légiósok és telepesek) mozogsz mozgáspontjaidból, betartva a mozgási szabályokat. Ezután minden telepeseddel új épületet alapíthatsz vagy fejleszthetsz egy már meglévőt. Ha egy telepessel nem tudsz vagy nem akarsz építkezni, az marad, ahol volt, és következő körödben újra léphetsz majd vele.

Mozgási szabályok

Annyi mozgáspontod van, ahány mozgáslapka van előtted az asztalon. A játékot két mozgáslapkával kezded, de táborok építésével újabb mozgáslapkákra tehetsz szert. Csak a saját légiósaidat és telepeseidet mozgathatod. Bábuid nem mozoghatnak a tengeren keresztül.

Minden tartományhatár átlépése 1 mozgáspontba kerül. Mozgáspontjaidat szétoszthatod telepeseid és légiósaid között. Ha például 4 mozgáspontod van:
- egy telepeseddel átléphetsz 4 tartományhatárt, *vagy*
- egy telepeseddel átléphetsz 2 tartományhatárt, egy másikkal 1 tartományhatárt és egy légiósoddal is 1 tartományhatárt.

Egy tartományon bárhány bábu lehet. Nem kötelező összes mozgáspontodat elhasználnod.

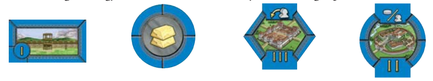
A légiósok

A légiósok katonai egységek, amelyek a tartományt, ahol vannak, védelmezik a piktektől. I-es és II-es településekért kapsz légiósokat. A légió mozgása során magával vihet egy **képpel lefelé** lévő piktlapkát. A lapkát felkaphatja mozgása kezdetén vagy mozgása közben, lerakhatja mozgása közben vagy mozgása végén. A piktlapka nem fordul át. Már képpel felfelé fordított piktlapkát a légiós nem vihet magával. Piktlapka **nem** rakható le világoszöld vagy nyersanyagos tartományra, de átmozgatható ilyenen.

Példa: *Márknak (vörös) 4 mozgáspontja van. 3 mozgáspontjából 3 tartományhatárt lép át légiósával. Először az A-val jelölt piktet átviszi egy tartományhatáron, majd egyedül átmegy a B-vel jelölt piktlapkához, és azt is visszahozza oda, ahová már az A-s lapkát hozta. Utolsó mozgáspontjából egy telepesével lép át egy tartományhatárt.*

A telepesek, építkezés

Miután befejezted mozgásaidat, minden, a játéktáblán lévő telepesed új épületet emelhet vagy fejleszthet egy már meglévőt. Ha egy tartományon több telepesed is van, mind alapíthat ott új épületet vagy fejleszthet már meglévőt. De döntöd el, hogy telepeseiddel milyen sorrendben építkezel.
Egy tartományban csak egy épületed lehet.
Amikor fejlesztesz egy épületet, az új szint lapkáját rárakod az előzőre (előzőkre).
Fontos: Három településed közül legalább egyet babérkoszorús tartományban kell megalapítanod.



erődítés *nyersanyagépület* *tábor* *település*

Egy építkezés négy lépésből áll:
1) Kifizeted a költségét (adót is, ha kell), és lerakod az épület jelzőjét képpel lefelé.
2) A telepest visszarakod a kezdőtartományra.
3) Egy piktlapkát képpel felfelé fordítasz.
4) Az épület jelzőjét képpel felfelé fordítod, használod az épület képességét.

1) Az építkezés költsége, az épület jelzőjének lerakása

Minden építkezés nyersanyagokba kerül. Az épület fajtája léngyegtelen, csak a szintje fontos:
- Egy I-es épület 1 tetszőleges nyersanyagba kerül.
- Egy II-es épület 2 tetszőleges **különböző** nyersanyagba kerül.
- Egy III-as épület 3 tetszőleges **különböző** nyersanyagba kerül.
- Egy IV-es épület 4 **különböző** nyersanyagba kerül (1-1 halba, fába, kőbe és aranyba).

Miután kifizetted az építkezés költségét, az épület lapkáját képpel lefelé lerakod a tartományra. A nyersanyagok visszakerülnek a készletbe, kivéve azok, amelyeket **adóként** fizetsz.

Adófizetés építkezésnél

Csak a sötétzöld tartományokban kerülhet sor adófizetésre (ahol a játék kezdetén már vannak piktek). **A két világoszöld tartományban és a nyersanyagokban gazdag tartományokban nincs adófizetés.**
Ha olyan sötétzöld tartományban építkezel, ahol már vannak magasabb szintű épületek, ezek tulajdonosa az építési költség egy részét megkapják adóba. Először a legmagasabb szintű épület tulajdonosa választ egyet az építési költség során kifizetendő nyesanyagok közül, és azt elveszi magának. Ezután a többi játékos, akinek van ott magasabb szintű épülete, szintén választ, épületeik szintje szerinti sorrendben. Szintegyenlőségnél az választ először, aki a játéksorrendben közelebb ül hozzád, az építkező játékoshoz. Mindenki csak 1 nyersanyagot kaphat adóként. A megmaradt nyersanyagok a készletbe kerülnek. Persze az is előfordulhat, hogy hiába van valakinek magasabb szintű épülete az építkezés tartományában, már nem jut neki adó.
A már meglévő I-es épület magasabb szintű, mint a most alapított I-es épület.

Példa: *Éva (fekete) I-es erődítményét II-essé szeretné fejleszteni, ezért befizet 1 fát és 1 halat. Ebben a tartományban Márknak (vörös) van egy II-es települése, Anitának (fehér) pedig egy III-as erődítménye, mindkettő magasabb szintű épület, mint Éváé. Jenőnek (kék) egy I-es szintű tábora van, az ugyanolyan szintű, mint Éva épülete. Csak Anitának és Márknak jár adó. Először Anita választ, ő a fát kéri, Márknak pedig így a hal jut.*

2) A telepes visszarakása a kezdőtartományra

Miután kifizetted az építkezés teljes költségét, az építkezést végrehajtó telepesedet rakd vissza a világoszöld kezdőtartományra. Ez a telepes ebben a körödben már nem cselekedhet.

3) Egy piktlapka felfedése

Mindig, amikor valaki építkezik egy tartományban, **minden játékost**, akinek van épülete az adott tartományban, megtámadhatnak a piktek. Ha a tartományon nincs képpel lefelé fordított piktlapka, a piktek nem támadnak; ha azonban van legalább egy képpel lefelé fordított piktlapka a tartományon, egy ilyen lapkát választ ki és fedd azt fel.
Ha ez a pikt **barátságos**, a tartományban nyugalom honol, nem történik semmi; ezt a lapkát rakd vissza a dobozba. Ha azonban ezt a pikt **harcias**, a piktlapka a tartományon marad, és a tartomány összes piktje megtámad titeket. A támadásban részt vesz az összes képpel felfelé lévő pikt, valamint a tartományra nyomtatottak is - ezek összege adja ki a támadás **erejét. Minden játékos**nak, akinek van épülete az adott tartományban, védekeznie kell a támadás ellen. A játékosok védelmi erejét az adott tartományon lévő saját légiósokból és a játéktáblán bárhol lévő erődítményeiből kell kiszámolni.