

REINER KNIZIA'S

Kingdoms



SZABÁLYFÜZET

REINER KNIZIA'S Kingdoms™

ÁTTEKINTÉS

A játékban a lehető legtöbb pénzt próbáljátok összegyűjteni azáltal, hogy várakat alapítotok a birodalom leggazdagabb vidékein, miközben elkerülitek a moszarak, trollok és sárkányok jelentette veszélyeket.

A JÁTÉK CÉLJA

A játék három fordulójában a lehető legtöbb pénzt próbáljátok összegyűjteni úgy, hogy váraitokat lerakjátok a játéktábla értékes lapkákkal teli soraiba és oszlopaiba.

Az győz, akinek a harmadik forduló végén a legtöbb pénze van.

TARTOZÉKOK

A Királyságok minden egyes doboza tartalmaz:

- 40 műanyag várat, köztük
 - 16 első szintű várat (minden színben 4)
 - 12 második szintű várat (minden színben 3)
 - 8 harmadik szintű várat (minden színben 2)
 - 4 negyedik szintű várat (minden színben 1)
- 1 játéktáblát
- 66 jelzőt, köztük
 - 21 rézpénzt, 1-es értékkel
 - 12 rézpénzt, 5-ös értékkel
 - 20 ezüstpénzt, 10-es értékkel
 - 8 aranypénzt, 50-es értékkel
 - 4 aranypénzt, 100-es értékkel
 - fordulójelzőt
- 23 lapkát, köztük
 - 12 erőforraslapkát
 - 6 veszélylapkát
 - 2 hegylapkát
 - sárkánylapkát
 - aranybányalapkát
 - varázslólapkát
- 1 szabályfüzetet.

A TARTOZÉKOK ÁTTEKINTÉSE

Az alábbiakban a játék tartozékait ismertetjük.

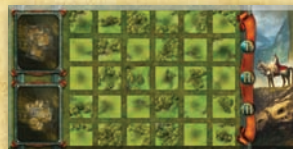
MŰANYAG VÁRAK

Minden vár 1–4. szintű, ezt a vártornyok száma is jelzi. Minél magasabb szintű egy vár, annál nagyobb befolyást biztosít.



JÁTÉKTÁBLA

A játéktábla középső része öt sorra és hat oszlopra osztott, bennük mezőkkel; ezekre a mezőkre rakjátok majd le a várakat és a lapkákat. A játéktáblán találgatók még a fordulósávot, valamint a lapkakészlet és a bank helyét.



ERŐFORRAS- LAPKÁK

Ezen a tizenkét lapkán tanyákat, falvakat, városokat és egyéb erőforrásokat találtok, valamint egy számot „+1” és „+6” között – ennyi pénzt ér az adott lapka.



VESZÉLYLAPKÁK

Ez a hat lapka különféle szörnyeket, veszélyeket jelképez, amelyek megpróbálják vagy fenyegetik királyságotokat. Minden lapkán található egy szám „-1” és „-6” között – ennyi pénzt ér az adott lapka.



HEGYLAPKÁK

Ez a két lapka áthághatatlan hegyláncokat jelképez.



SÁRKÁNYLAPKA

Ez a lapka egy bősé sárkányt jelképez, amely mindent elpusztít és romba dönt maga körül.



ARANYBÁNYALAPKA

Ez a lapka egy gazdag aranybányát jelképez, amelyre minden királyság áhítozik.



VARÁZSLÓLAPKA

Ez a lapka egy hatalmas varázslót jelképez, aki bőségvarázslatot bocsát a közeli várakra.



FORDULÓJELZŐ

A játék három fordulóból áll. A fordulójelző segítségével jelzitek a fordulósávot, hogy éppen melyik fordulóban vagytok.



ÉRMÉK

Ezek révén tartjátok számon, mennyi pénzetek van.



ELŐKÉSZÜLETEK

1. Válasszatok magatoknak egy-egy szint, vegyétek el annak a színnek az összes 2., 3. és 4. szintű várát, valamint a 1. szintű várakból annyit, amennyi a játékoszám alapján jár nektek.

VÁRAK SZÁMA A JÁTÉKOSSZÁM ALAPJÁN

játékoszám	1. szintű várak	2., 3. és 4. szintű várak
2	4	mind
3	3	mind
4	2	mind

2. Az érméket címletek szerint válogassátok szét, és rakjátok le a játéktábla bankrészére.
3. Vegyetek el magatoknak pénzt 50-50 pont értékben.
4. A lapkákat képpel lefelé keverjétek meg, és rakjátok a játéktábla készletrészére.
5. Mind húzzatok egy lapkát, nézzétek meg, majd rakjátok le magatok elé. Az lesz a kezdőlapkátok.
6. A fordulójelzőt rakjátok a fordulósáv 1-es mezőjére.

A JÁTÉK MENETE

Véletlen segítségével válasszatok egy kezdőjátékost. Az óramutató járása szerint követitek majd egymást, míg a forduló véget nem ér.

Az épp soron lévő játékosnak az alábbi három tevékenység közül **kell egyet végrehajtania**:

1. **Vár lerakása:** a játékos egyik várát lerakja a játéktábla egy üres mezőjére.
2. **Lapka felhúzása és lerakása:** a játékos hűz egyet a játéktábla készletrészén képpel lefelé lévő lapkák közül, megnézi, majd képpel felfelé lerakja a játéktábla egyik üres mezőjére.
3. **A kezdőlapka lerakása:** a játékos a forduló elején kapott lapkáját képpel felfelé lerakja a játéktábla egy üres mezőjére.

Csak akkor passzolhattok, ha a fenti három akció egyikét sem tudjátok végrehajtani.

Fontos: a játéktáblára lerakott vár vagy lapka a forduló végéig nem mozdítható el, és le sem vehető onnan!

ÉRTÉKELÉS

A forduló akkor ér véget, amikor már nincs üres mező a játéktáblán. Ekkor mind kiértékelitek a tábla sorait és oszlopait; kezdve a legfelső sortól, majd pedig a bal szélső oszloptól.

A sort úgy értékelitek ki, hogy összeadjátok a sorban lévő erőforráslapkák értékét, amit lecsökkent az ott lévő veszélylapkák összértéke. Az összeget befolyásolhatják a sorban lévő különleges lapkák (lásd lentebb). Ezután mind külön adjátok össze a sorban lévő váraitok szintjeit, megszorozva ezt a sor értékével – ez a végső összeg mutatja meg, hogy külön-külön mennyi pénzt kaptok a bankból (vagy mennyit kell oda visszaraknotok).

Ugyanígy járjatok el az oszlopoknál is. Fontos, hogy minden lapka és minden vár kétszer lesz számolva minden fordulóban: egyszer a sor, egyszer az oszlop kiértékelésénél.

Egyes lapkák különleges képességekkel bírnak a kiértékelésnél:

- **Hegylapka:** a hegy saját sorát két sorra, ugyanígy saját oszlopát két oszlopra osztja. Az így kettéosztott sorok, oszlopok minden szempontból különállóknak számítanak.
- **Aranybánya:** az aranybánya megduplázza a vele egy sorban, illetve oszlopban lévő lapkák értékét, függetlenül attól, hogy az pozitív-e (erőforráslapkák) vagy negatív (veszélylapkák).
- **Varázsló:** a varázsló minden vele szomszédos (átlósan nincs szomszédos!) vár szintjét eggyel megnöveli.
- **Sárkány:** a sárkány a vele egy sorban, illetve oszlopban lévő összes erőforráslapka értékét 0-ra csökkenti; a veszélylapkák értéke nem változik.

A MÁSODIK ÉS A HARMADIK FORDULÓ ELŐTT

A kiértékelés után az alábbi lépéseket hajtsátok végre:

1. Vegyétek le az összes várát a játéktábláról. Az 1. szintűeket adjátok vissza tulajdonosaiknak (ezek újra felhasználhatóak), a többit rakjátok vissza a dobozba.
2. Vegyétek le a játéktábláról az összes lapkát, keverjétek meg őket és rakjátok a játéktábla készletrészére.
3. Mind húzzatok egy-egy lapkát, nézzétek meg, majd rakjátok le azt magatok elé képpel lefelé.
4. A fordulójelzőt rakjátok át a fordulósáv következő mezőjére.

Az lesz az új kezdőjátékos, aki a legtöbb pénzzel rendelkezik.

A JÁTÉK VÉGE

A játék a harmadik fordulóval ér véget. Az győz, aki közületek a legtöbb pénzt gyűjtötte össze.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

E játékvariánsokkal megváltoztatható a játék élményét.

AZ UTOLSÓ VÁRIG

A játékszabály az alábbiak szerint változik meg:

Nincs szükség a fordulójelzőre. A játék elején még nem tudjátok, hány fordulóig tart majd a játék.

A játékoszámtól függetlenül mind megkapjátok összes várátokat a játék elején.

A kiértékelés után a játéktáblára rakott összes várát (az 1. szintűeket is) rakjátok vissza a dobozba.

A játék azzal a fordulóval ér véget, amelyben legalább egyikőtök lerakja utolsó várát a játéktáblára. Az adott fordulót még befejezitek (amíg minden mező be nem telik, vagy amikor már nem tudtok akciót végrehajtani). A kiértékelést követően az győz, akinek a legtöbb pénze van.

E variánsnál könnyen megeshet, hogy az utolsó forduló végén maradnak üres mezők a játéktáblán – ezeknek az értéke „0”. Aki már nem tud cselekedni, az mindaddig csak passzol, amíg a játéktábla be nem telik vagy amíg mindenki passzolni nem kényyszerül.

LE A SZERENCSEVEL!

A játék elején ne húzzatok kezdőlapkát, ellenben az összes lapkát forgassátok képpel felfelé. A játék a szokott szabályok szerint zajlik, csak éppen nem húztok, hanem választotok egyet-egyét a készletben lévő lapkák közül.

FOLYAMATOS ÉRTÉKELÉS

Ne a forduló végén értékeljétek ki az egész játéktáblát, hanem egy sor vagy egy oszlop beteltét követően azonnal számoljátok össze az adott sor vagy oszlop pontjait.

PÉLDA AZ ÉRTÉKELÉSRE

A következő oldalon a játéktábla fordulóvégi állapotára láthattok egy példát. Az összes sor és oszlop értéke leolvasható, de részletes magyarázatokat is találtok a bonyolultabb sorok és oszlopok értékének kiszámítására.

PÉLDA AZ ÉRTÉKELÉSRE

		OSZLOPOK						
		1	2	3	4	5	6	
SOROK	1							-3
	2							10/0
	3							-1
	4							0/5
	5							4
		4	-6	7	-4/0	-6/4	7	ALAP-ÉRTÉK

1. SOR

A város értéke „+3”, a trollé „-6”, így a sor alapértéke -3.

Ezt az alapértéket kell megszorozni a várak szintjeinek számával. A vörös és a kék játékos egyaránt egy-egy 1. szintű várat rakott le ide, így a sor miatt mindketten 3 pénzt beadnak a bankba.

A sárga játékos egy 4. és egy 1. szintű várat rakott le a sorba. Az 1. szintű vár mellett ott van a varázsló, így a vár 2. szintűnek számít. A sárga játékosnak tehát 6 szintnyi vára van a sorban, ami miatt 18 pénzt kell visszaraknia a bankba.

4. SOR

A hegy két felsorra osztja a sort.

A bal oldali felsorban a sárkány lenullázza a falut, így a sárga játékos nem kap semmit 2. szintű várért.

A jobb oldali felsorban egy „+5”-ös értékű lovag van, valamint a kék játékosnak egy 1. szintű vára, így ő 5 pénzt kap a bankból.

2. OSZLOP

A szélmalom értéke „+4”, de ezt a sárkány lenullázza, így az oszlopban csak a farkasoknak van értéke, ami „-3”. Ezt duplázza meg az aranybánya, így a vörös játékos 1. szintű vára miatt 6 pénzt rak vissza a bankba.

4. OSZLOP

A hegy elvágta a sárga játékos várát az oszlop többi részétől, így ezért a várért a sárga játékos nem kap semmit.

A hegy túoldalán a falu értéke „+1”, a rablóé pedig „-5”, így az oszlop alapértéke -4. A kék játékos 1. szintű vára miatt 4 pénzt rak vissza a bankba.

6. OSZLOP

A lovag és a tanya értéke „+5” és „+2”, így az oszlop alapértéke 7. A varázsló a közvetlenül alatta, illetve felette lévő 1. szintű várakat 2. szintűvé teszi, így a sárga és a kék játékos 14-14 pénzt kap a bankból.

A többi sor és oszlop hasonlóképpen értékelendő ki. Az alanti táblázat megmutatja, hogy a játékosok mennyi pénzt gyűjtöttek ebben a fordulóban.

A FORDULÓBAN GYŰJTÖTT PÉNZ

játékos	a sorokban	az oszlopokban	összesen
sárga	-6	50	44
vörös	-5	8	3
kék	24	29	53

KÉSZÍTETTÉK

Játéktervező: Reiner Knizia

Gyártásvezető: Christopher Hosch

Szerkesztő: Steven Kimball

Grafikai tervező: Kevin Childress és Michael Silsby

Borítókép alkotója: Anders Finer

Lapkaképek alkotója: Tikos Péter

Táblakép alkotója: Henning Ludvigsen

3D-s várak tervezője: Ben Zweifel és Jason Beaudoin

Játéktesztelők: Gabriela Dressel, Barbara és Dieter

Hornung, Markus Michalka, Karl-Heinz Schmiel,

Daniel Steel és Franz Vohwinkel

Művészeti igazgató: Andrew Navaro

Művészeti vezető: Zoë Robinson

Termelési igazgató: Eric Knight

Játéktervezői asszisztens: Corey Konieczka

Gyártásvezetői asszisztens: Michael Hurley

Kiadó: Cristopher T. Petersen

A magyar változat munkatársai

Fordító: Tasnádi Ákos

Korrektor: Dobos Attila

Nyomdai előkészítő: Ádám Krisztina

Szerkesztő: Járdán Csaba

Felelős kiadó: Terenyei Róbert

Hungarian edition © Delta Vision, 2012

Minden jog fenntartva

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. Úgy a termék egésze, mint bármelyik része csak az arra vonatkozó különleges engedélyek birtokában állítható elő, illetve sokszorosítható. A Kingdoms, a Fantasy Flight Games, a Fantasy Flight Supply és az FFG logó a Fantasy Flight Publishing Inc. bejegyzett védjegyei. A Fantasy Flight Games címe: 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, a cég telefonon a 651-639-1905 számon érhető el. Kérjük, őrizze meg ezeket az információkat későbbi hivatkozás céljából! A játék apró tartozékai miatt háromévesnél (36 hónaposnál) fiatalabb gyermekek számára veszélyt jelenthet, ezért nem ajánlott! A tényleges tartozékok különbözhetnek az ábrákon láthatóaktól. Made in China. A KIRÁLYSÁGOK NEM GYERMEKJÁTÉK, 13 ÉVES-NÉL FIATALABBAK SZÁMÁRA NEM AJÁNLOTT!