Építs birodalmat és hódítsd meg a világot!

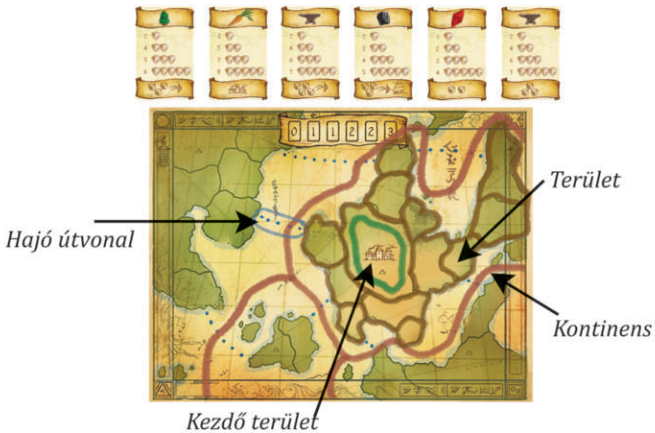
Ez a legrövidebb út, hogy meghódítsuk a világot!
A játékszabály értelmezése alig pár perc, a játék elkezdése azonnal megtörténhet és az első játék nem tart tovább, mint 15 perc! Soha nem volt még, hogy valaki ilyen gyorsan meghódította volna a világot!

Tartalom:

- 5 x 14 fa kocka és 5 x 3 fa korong,
- 1 kétoldalas játéktábla,
- 42 kártya,
- 44 pénzérme,
- 10 nyersanyag lapocska,
- 1 játékszabály

A játék

A játékosok választhatnak egy - egy kártyát. A kártyák egy nyersanyagot és egy azonnal végrehajtható akciót adnak a játékosnak. Az akciók segítik a játékosokat a területek elfoglalásában, a nyersanyagok pedig a játék végén jelentenek pontokat. Aki végül a legtöbb pontot gyűjti, az megnyeri a játékot.



Előkészületek

1. Helyezzük a táblát az asztalra.

2. Két, három vagy négy játékos esetén vegyük ki a pakliból azokat a lapokat amelyeknek a jobb felső sarkában egy kis "5" szám található. A lapokból megkeverés után alakítsunk ki egy lefordított paklit a játéktábla mellett. Húzzunk hat lapot és tegyük őket felfordítva, egy sorban a tábla fölé.

3. Minden játékos vegye magához egy-egy színben a kockákat (14 hadsereg) és korongokat (3 város). Mindegyik játékos helyezzen 3 hadsereget a táblán a kezdőterületre.

4. A pénzérmék kerüljenek egy kupacban a tábla mellé. Ez lesz a készlet, amiből a játékosok számától függően osszunk ki: 8 pénzérmét öt játékos esetén, 9 pénzérmét négy játékos esetén, 11 pénzérmét három játékos esetén és 14 pénzérmét két játékos esetén.
Ezzel a játék előkészületei véget értek.

A játék menete:

1. A játékosok licitálnak, hogy megállapítsák a kezdő játékost. Minden játékos titokban a markába vesz valamennyit a nála lévő pénzérmékből, és ökölbe szorított kezét a tábla fölé nyújtja. Amikor minden játékos elkészült, akkor egyszerre nyitják a markukat és tenyerükben megmutatják licitjeiket. Aki a legtöbb pénzérmével licitált az beteszi licitjét a készletbe. A többiek visszaveszik licitjeiket. Ha többen is ugyanazt a legmagasabb licitet tették, akkor közülük a legfiatalabb játékos nyeri a licitet és teszi pénzérméit a készletbe. Ha minden tét nulla, akkor is a legfiatalabb játékos a nyertes. A licit nyertese meghatározza a kezdő játékost.

2. A kezdő játékos elvesz egyet a tábla felett fekvő, nyitott kártyákból. Később órajárás szerinti irányban, sorban a többiek is így tesznek majd. Amikor egy játékos elvesz egy lapot, akkor azt felfordítva, maga elé helyezi. A játékosoknak a lapokért fizetniük kell az alábbiak szerint: balról jobbra 0,1,1,2,2 és 3 pénzérmét kell fizetni. (Lásd a jelzést a játéktábla felső részén!) ***Például:*** *ha egy játékos balról a harmadik helyen álló kártyát választja, akkor azért egy pénzérmét kell fizetnie.*

A kártya egy nyersanyaghoz juttatja a birtokosát és egy akciót is biztosít a számára. A játékosok az akciót azonnal végrehajthatják. Az akciók teszik lehetővé a játékosoknak, hogy kiépítsék a birodalmukat.

Az akciók a következők lehetnek:

- Új hadsereg elhelyezése a táblán. A kártya megmutatja, hány új hadsereget helyezhet el a játékos. Az új hadseregek a kezdőterületre vagy a játékos városainak területeire kerülhetnek. A hadseregeket nem kötelező ugyanarra a területre lehelyezni.

- Hadseregek mozgatása. A kártya megmutatja, hány lépést tehet a játékos. Ez a kártya például 3 hadsereget mutat. Ezzel tehát egy hadsereg léphet háromszor, vagy 3 hadsereg léphet egyszer-egyszer, vagy egy hadsereg léphet kettőt és egy másik hadsereg egyet. Ez az akció csak szárazföldi mozgást tesz lehetővé; a játékos pontozott vonal mentén a vízen át nem léphet.

- Lépés szárazföldön és/vagy vízen. Ugyanaz, mint a "Hadseregek mozgatása", de ez esetben a játékosnak a pontozott vonal mentén is szabad lépnie.

- Városépítés. A játékos letehet egy várost egy olyan területre, ahol hadserege van. Egy területen akárhány játékos, akárhány városa lehet.

- Hadsereg megsemmisítése. A játékos a kártyán jelzett mennyiségű hadsereget vehet le a tábláról. Bármelyik területről, bárkinek a hadseregét leveheti. Több sereg esetén nem muszáj a seregeknek ugyanahhoz a játékoshoz tartoznia.

- És/Vagy akciók. Ha a kártyán két különböző akció van "vagy" szóval összekötve akkor a játékos választhat a két akció közül. Ha a kártyán két különböző akció van "és" szóval összekötve akkor a játékos mindkét akciót végrehajthatja.

Megjegyzés: a játékosnak nem kötelező az akció végrehajtása. Figyelmen kívül is hagyhatja azt.

Miután egy játékos elvette a kártyáját és végrehajtotta az akcióját, akkor a megmaradt kártyákat balra kell csúsztatni, hogy a megüresedett helyet kitöltsék és a sor jobb szélére egy új lapot kell húzni a pakliból. A játékot a következő játékos folytatja.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor minden játékos birtokol egy bizonyos számú kártyát:

2 játékosnál	*13 kártyát*
3 játékosnál	*10 kártyát*
4 játékosnál	*8 kártyát*
5 játékosnál	*7 kártyát*

A játékosok összeadják győzelmi pontjaikat.

Területek: A játékosok egy győzelmi pontot kapnak minden olyan területért, amin ők a leghatalmasabbak, vagyis hadseregeik száma a legnagyobb (ez estben a városok is egy-egy hadseregnek számítanak). Ha egy területen az első helyen döntetlen alakul ki, akkor senki nem kap a területért győzelmi pontot.

Földrészek: A játékosok egy győzelmi pontot kapnak minden olyan kontinensért, amin ők a leghatalmasabbak, vagyis hadseregeik száma a legnagyobb (ez estben a városok is egy-egy hadseregnek számítanak). Ha egy kontinensen az első helyen döntetlen alakul ki, akkor senki nem kap a területért győzelmi pontot.

4 kontinens

Nyersanyagok: A játékosok győzelmi pontokat kapnak a nyersanyag készleteikért.
A játékosok itt döntenek a joker lapok felhasználásáról is. A joker lap hozzáilleszthető bármelyik nyersanyagkártyához, azzal a kitétellel, hogy egy nyersanyaglaphoz csak egy joker illeszthető. (Egy fajtához több joker is illeszthető, ha a játékosnak több azonos nyersanyaglapja van.)
A megszerzett győzelmi pontok száma, (ami az egyféle nyersanyaglapok számától függ) a kártyákon olvasható, például: egy kristálylap 1 pontot, kettő kristálylap 2 pontot, három kristálylap 3 pontot és négy kristálylap 5 pontot ér.

A legnagyobb birodalmat az a játékos építette, akinek a legtöbb győzelmi pontja van, így ő a játék győztese! Döntetlen esetén az a győztes, akinek több pénzérméje maradt. Ha még így is egyezőség alakul ki, akkor az a nyertes, akinek több hadserege van a táblán. Ha még így sem dőlne el a verseny, akkor az a játékos győz, aki több területen a leghatalmasabb.

Játékvariációk:

- Nagyobb játékélmény: a nagyobb játékélményért három egymás utáni forduló játszható. A játékot így az nyeri, aki a három forduló győzelmi pontjait összesítve a legtöbb győzelmi pontot szerezte.
- Nyersanyag lapocskák: a játék előkészítése során a háromszöggel jelölt területekre véletlenszerűen el kell helyezni egy-egy nyersanyag lapocskát. Az értékeléskor az ezen területeken leghatalmasabb játékos egy nyersanyaggal többet számolhat a területen levőből.
- Egyező licit alternatív feloldása: Nem a játékosok életkora alapján dől el a licit győztese, hanem kockadobás határozza meg. Aki nagyobbat dob az nyeri a licitet.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

© 2012 Red Raven Games
Tervezte: Ryan Laukat
Illusztráció: Ryan Laukat
Köszönet: Alex Davis

Minden jog fenntartva!
Származási hely: EU

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnikbp.hu
https://www.facebook.com/PiatnikBudapest