

A BIRODALOM ALKONYA



SZABÁLYKÖNYV

Bevezetés

„Idézd fel lelkedben a múltat: a földi hatalmak oly gyakori összeroppanását. Ebből kiszámíthatod a jövőt. Mert a jövőben is minden teljesen ugyanígy történik.”

- Marcus Aurelius

A birodalom alkonya a régi dicsőség megóvásáról szól egy vészterhes időszakban.

A birodalmad, amely évszázadokig megingathatatlan volt, most hanyatlóban van. A népedet éhínség sújtja, a városokat pestis fenyegeti, a barbárok pedig már a kapukat döngetik. Hogyan segíted át birodalmaidat ezeken a bizonytalan időkön? Mentsd, amit lehet, de ne feledd: a bölcs uralkodó nemcsak azt tudja, hogyan győzedelmeskedhet, hanem azt is, hogyan veszítsen. És ami a legfontosabb, képes a katasztrófákból is lehetőségeket kovácsolni.

A játék célja

A játékot egymást követő fázisok alkotják. Minden egyes fázis befejezése után egyet előreléptek az előrehaladási sávon, és kezdetét veszi a következő fázis. Amikor eléritek a „VÉGE” mezőt, a játék véget ér, összeszámoljátok a pontjaitokat, és aki a legtöbb pontot gyűjtötte, győz.

A játék során szerezhettek pontokat a konfliktus-fázisokban és néhány fejlesztés képességével. A játék végén pontokat kaptok még az ép helyszínekért és a játék végi fejlesztések képességeiért.

A sikeres játékosok megtalálják az egyensúlyt a helyszínek elvesztése és az erős fejlesztések megszerzése között. Ha egy játékos túl sok helyszínt veszít a katasztrófák során, nem lesz elég pontja a győzelemhez, de ha túlságosan óvja a birodalmát, nem lesznek meg az eszközei, hogy a játék későbbi fázisaiban helyt álljon.

Tartozékok



1 játéktábla



44 helyszínlapka (4 db 11 lapkából álló készlet)



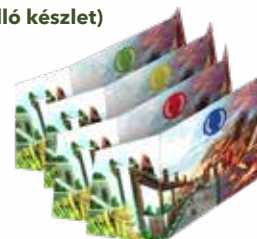
11 konfliktuskártya



88 katasztrófakártya



12 kimerültségjelölő



4 paraván



4 pontjelölő



10 jelölő a játékhoz

(8 katasztrófajelölő [tűz], 1 kezdőjátékos-jelölő [templom], 1 fordulójelölő [homokóra])



120 erőforrásjelző (plusz tartalék)

(35 búza, 30 fejsze, 30 kalapács, 25 érme)

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Helyezzétek a játéktáblát a játékterület közepére. Ha ketten játszatok, a tábla 2 fős oldalát használjátok. Egyéb esetben a 3-4 fős oldalt használjátok. A  jelet hagyjátok figyelmen kívül, ez csak a Villám játékváltozathoz kell (lásd a 19. oldalon).
2. Tegyétek a fordulójelölőt (homokóra) a „START” mezőre.
3. Válogassátok külön kupacokba az erőforrásjelzőket és a kimerültségjelölőket, úgy, hogy mindenki könnyen hozzáférjen. Ha szükséges, alkossatok két kupacot mindegyik típusból.
4. Keverjétek meg a katasztrófkártyákat, és tegyétek a paklit képpel lefelé fordítva az asztalra.
5. Keverjétek meg a konfliktuskártyákat, és tegyétek a paklit képpel lefelé fordítva az asztalra.



6. A kezdőjátékos-jelölőt (templom) az a játékos kapja, aki legutóbb gyújtott tüzet.

7. Adjatok minden játékosnak:

- Egy paravánt;
- 2 narancssárga katasztrófajelölőt;
- 2 db egyes értékű jelzőt minden erőforrástípusból (2 érme, 2 búza, 2 kalapács, 2 fejsze). Tegyétek a jelzőket a paraván mögé, hogy ne lássátok egymás erőforrásait.
- 4 véletlenszerűen húzott kártyát a katasztrófa pakliból. Mindenki megnézheti a saját kártyáit.
- Egy 11 helyszínlapkából álló készletet.

8. A játékosok paravánjaival megegyező színű pontjelölőket tegyétek egymásra a tábla külső részén, a 0 pontos mezőre.

9. A kezdőjátékos keverje meg a helyszínlapkáit, és tegye le azokat maga elé véletlenszerű sorrendben, az ép oldalukkal felfelé (az ép oldalon a bal felső sarokban fekete színnel látható a pontérték). Az összes többi játékosnak ugyanebben a sorrendben kell maga elé helyeznie a helyszínlapkákat.

Példa: A kezdőjátékos ebben a véletlenszerű sorrendben tette le a lapkáit. A többi játékosnak ezt a sorrendet kell követnie.



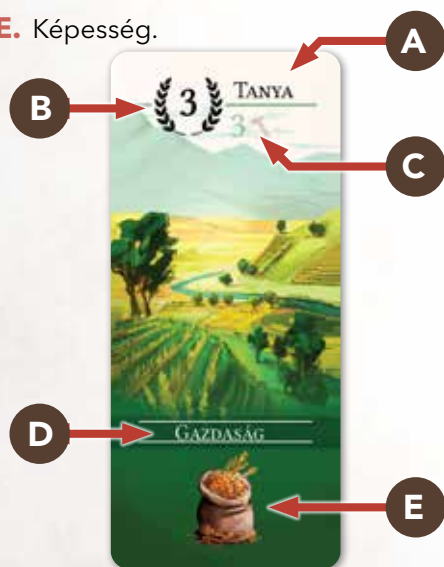
A JÁTÉK MENETE

A birodalom

Minden játékosnak ugyanabból a 11 helyszínlapkából épül fel a birodalma: 1 város, 2 falu, 2 hadsereg, 3 út és 3 tanya. A birodalmon belül minden helyszínnek más pontértéke van, ami a játék végén csak akkor ér pontot, ha a helyszín ép.

Minden helyszínkártya hasonlóan épül fel. Az ép oldalán az alábbi információk találhatóak:

- A.** A helyszín típusa.
- B.** Pontértéke, ha a helyszín ép a játék végén.
- C.** A helyreállítás költsége, ha elpusztították.
- D.** A képesség aktiválásának fázisa.
- E.** Képesség.



Az elpusztított helyszínek:

- F.** Nem érnek pontot a játék végén.
- G.** A helyreállításuknak költsége van.
- H.** Nem rendelkeznek képességekkel.
- I.** Nem aktiválják az alájuk helyezett fejlesztéseket.



Erőforrások

A játék során a birodalmak erőforrásokat költenek, hogy megelőzzék a katasztrófákat, helyreállítsák az elpusztított helyszíneket, megküzdjenek a konfliktusokban, és fejlesztéseket vásároljanak. Ezeket az erőforrásokat erőforrásjelzők képviselik.

Négy típusú jelző áll rendelkezésre: búza, kalapács, fejsze és érme. Az első három típus jelképezi a birodalom gazdasági, ipari és katonai erőforrásait, míg **az érmék dzsókerek, amelyeket bármelyik másik erőforrás helyett használhattok a játék során.** A játék elején minden játékos 2-2 erőforrással kezd minden típusból.



Minden játékos ugyanazzal a lapkasorrenddel kezdi meg a játékot, de idővel a helyszínek átrendeződnek és elpusztulnak, így mindenkinek más körülményekkel kell megküzdenie.



A játék fázisai

A játék fázisok sorából épül fel, amelyeket a játéktábla jelöl. A játék elején a játékosok előrelépnek a homokórával a „START” mezőről az első fázisra.



Ezután mindenki teljesíti azt a fázist, amin a homokóra éppen áll (az első fázis mindig a katasztrófafázis lesz).

Amikor mindenki teljesítette az aktuális fázist, újra előreléptek a homokórával, és mindenki teljesíti a következő fázist (a példában ez a gazdasági fázis). Ez így megy tovább, amíg a homokóra el nem éri a „VÉGE” mezőt, amikor is a játék véget ér, és mindenki összeszámolja a pontjait.



A játék az alábbi fázisokból épül fel:



KATASZTRÓFA

A katasztrófafázis során felfedtek egy katasztrófakártyát, amely egy bizonyos helyszínt fenyeget majd. Az erőforrások segítségével licitáltok, hogy elkerüljétek a katasztrófát. A fázis részletes leírását a 6. oldalon találjátok.



DUPLA KATASZTRÓFA

A 3-4 fős játékban vannak dupla katasztrófafázisok, ahol egyszerre két katasztrófát fedtek fel, és mindkettőre külön kell licitálni, illetve külön szerezhetők meg. A fázis részletes leírását a 8. oldalon találjátok.



GAZDASÁGI

A gazdasági fázis során egymással párhuzamosan aktiváljátok a birodalmaitok zöld képességeit, erőforrásokat termeltek és váltotok át, és aktiválhatjátok a gazdasági fejlesztéseket. A fázis részletes leírását a 8. oldalon találjátok.



IPARI

Az ipari fázisban helyreállíthatjátok az elpusztított helyszíneket, új fejlesztéseket játszhattok ki, és aktiválhatjátok a barna képességeket és az ipari fejlesztéseket. A fázis részletes leírását a 10. oldalon találjátok.



KONFLIKTUS

A konfliktusfázis során felfedtek egy konfliktuskártyát és egyszerre, titkosan licitáltak a fejszéssel és az érméssel, hogy kiderüljön ki nyeri a konfliktust, és kik a vesztesek. A konfliktus során győzelmi pontokat és erőforrásokat szerezhettek, és átrendeződhetnek a helyszínek is. A fázis részletes leírását a 13. oldalon találjátok.



KOMBINÁLT GAZDASÁGI ÉS IPARI FÁZIS

A 3-4 fős játékban egy fázis alatt teljesítetek egy egész gazdasági és egy ipari fázist is, tetszőleges sorrendben. Mindkét fázist végig kell játszani, mielőtt tovább lépnétek. A fázis részletes leírását a 15. oldalon találjátok.

PÁRHUZAMOS JÁTÉK

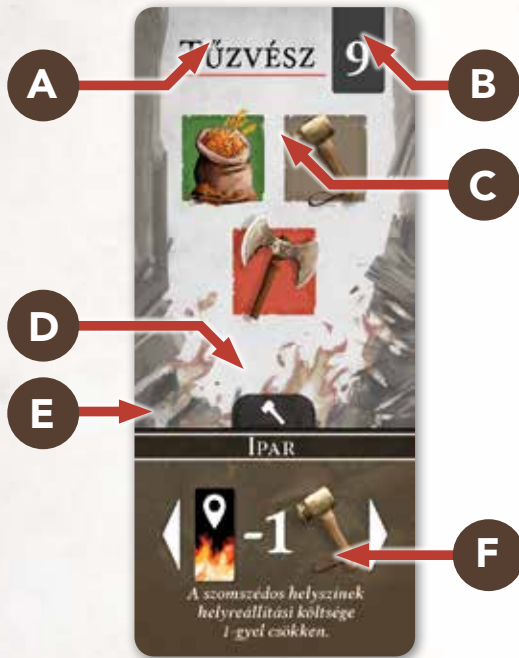
A gazdasági, ipari és konfliktusfázisok során egymással párhuzamosan játszottok. Az első néhány játék során azonban még érdemes ezeket a fázisokat is egyesével teljesíteni, hogy biztosan mindenki megértse és kövesse a szabályokat.

A legnagyobb dicsőség nem az, hogy soha nem vallunk kudarcot, hanem hogy minden bukás után képesek vagyunk felemelkedni.

- Konfuciusz

Katasztrófafázis

A katasztrófafázisok a leggyakoribbak a játékban. Ezek jelképezik a kihívásokat, amelyekkel a hanyatló birodalmaknak szembe kell nézniük. A katasztrófakártyák felépítése a következő:



- A.** A katasztrófa neve. Mindegyik típusból 11 van.
- B.** A célba vett helyszín sorszáma, amely jelzi, hogy a játékosok birodalmában melyik helyszínt fenyegeti veszély. A helyszíneket balról jobbra számoljátok (az ép és elpusztított helyszíneket egyaránt), és a jelzett helyszínre tegyetek magatoknak egy katasztrófajelölőt. Ahogy a játék során a lapkák mozognak, a célba vett helyszínlapka játékosonként eltérhet.



- C.** Azok az erőforrások, amelyek részt vesznek a licitben. Ez lehet búza, kalapács, fejsze vagy ezek kombinációja. Az érmék bármelyik erőforrástípus helyett szabadon felhasználhatók.
- D.** Az ipari fázisban a kártya kézből való kijátszásának kalapácsköltsége. Néhány kártya nem egy, hanem két kalapácsba kerül.

- E.** Az a fázis, amelyikben aktiválódik a fejlesztés képessége.
- F.** A kártya megszerzésével járó fejlesztés képessége.

A katasztrófafázis menete:

1. Fordítsátok fel a katasztrófapakli legfelső kártyáját, és tegyetek a játéktérület közepére.
2. Mindenki tegye a katasztrófajelölőjét a célba vett helyszínre. Így a többiek is jól látják, hogy melyik birodalomban melyik helyszín áll fenyegetés alatt.
3. A kezdőjátékoskal kezdve (az óramutató járásával megegyezően) sorban mindenki dönthet, hogy *passzol* vagy *elviszi* a katasztrófát. A passzoláshoz a felsorolt erőforrások valamelyikét kell beadni a licitbe, és a katasztrófakártya mellé tenni. A licit addig megy körbe-körbe, amíg az egyik játékos úgy nem dönt, hogy elviszi a katasztrófát.

Amint valaki úgy dönt, hogy elviszi a katasztrófát, a licit véget ér.

KATASZTRÓFAFÁZISBAN AKTIVÁLÓDÓ KÉPESSÉGEK

Néhány fejlesztés képességét csak a katasztrófafázisban lehet használni. Ezek a használattól kimerülnek, és nem aktiválhatók újra, amíg fel nem frissültek.



Amikor aktiválsz egy katasztrófafázisos képességet, fogj egy kimerültségjelölőt, és tedd a képességen található négyzetbe. A képesség kimerült.

Megjegyzés: A kimerült képességek nem frissülnek fel maguktól, fel kell frissíteni azokat. Ennek legalapvetőbb módja a két kezdő út képessége (lásd a Kezdő gazdasági képességek részt a 8. oldalon).

A leggyakoribb katasztrófafázisban használható képesség az ingyen licit, ami a képen is látható.

Ezek a képességeken egy  ikon látható, amelyet egy erőforrás követ. A képesség segítségével a licit egyik fordulójában úgy passzolhatod el a katasztrófát, hogy nem szükséges a jelölt erőforrásjelzőt beadnod a licitbe. Ez csak egy erőforrást vált ki, ha újra rád kerül a sor ugyanennél a katasztrófánál, akkor a szokott módon kell licitálnod.

Amikor egy játékos elveszi a katasztrófakártyát, 4 teendője van:

- A.** Elveszi a kezdőjátékos-jelölőt.
- B.** Elveszi az ÖSSZES erőforrást, amivel az adott katasztrófára licitáltak, és a paravánja mögé teszi azokat.
- C.** El kell pusztítani a célba vett helyszínt a birodalmában, azaz át kell fordítani a lapkáját az égő oldalára. Ha a célba vett helyszín már korábban elpusztult, egy azzal szomszédos lapkát kell választani és elpusztítani. Ha már a két szomszédos helyszín sem ép, a legközelebbi ép helyszínt kell elpusztítani.
- D.** Megkapja a katasztrófakártya alján található fejlesztést, amelyet az egyik ép helyszíne alatt kell elhelyeznie. A fejlesztésekről a 11. oldalon találsz további információkat.

Ezek után a katasztrófafázis véget ér.

KEVÉS ERŐFORRÁS

Ha egy játékosnak a katasztrófa megszerzése után összesen kevesebb, mint 5 erőforrása van, dönthet úgy, hogy eltávolítja a paravánját, és megmutatja az erőforrásait. Ezután feláldozhat 2 pontot a pontozósávon, hogy kapjon 1 érmét. Ezt megismételheti addig, amíg összesen legfeljebb 5 erőforrása nem lesz. Ha így tesz, mínuszba is kerülhet a pontozósávon.



PÉLDA:

- 1.** A játék második katasztrófafázisában tűzvész csapott le a birodalmakra. Mindkét játékosnak a 3 pontos tanyája található a birodalom 9. helyén. Mindketten elhelyezik a tűzfigurát a tanyán, hogy jelezzék, fenyegetés alatt áll.
- 2.** Bence vitte el az előző katasztrófát, így ő kezd a licitet. Bence egy búzát ad be.
- 3.** Anna nem akarja elveszíteni a tanyát, így egy fejszével licitál – újra Bencén a sor.
- 4.** Bence úgy dönt, hogy fel tudja áldozni a tanyát, megfordítja a lapkát, hogy jelezze, elpusztult.
- 5.** Bence megkapja a licitbe adott erőforrásokat (a saját búzáját és Anna fejszéjét), ÉS elhelyezi a Tűzvész katasztrófakártyát az egyik ép helyszíne alatt úgy, hogy látszódjon a zöld gazdasági fejlesztés rész.

A nagy tettek általában nagy kockázat mellett születnek.

- Hérodotosz

”

”

Dupla katasztrófafázis

A dupla katasztrófafázis csak a 3-4 fős játékokban fordul elő. Ilyenkor két katasztrófakártyát fordítatok fel, és mindenki jelölje meg mindkét célba vett helyszínt a katasztrófajelölőivel.

Ezután a kezdőjátékoskal kezdve, az óramutató járása szerint haladva, mindenkinek döntenie kell mindkét katasztrófa kapcsán, hogy licitál-e, vagy elviszi azt, tetszőleges sorrendben.

Egy játékos licitálhat mindkét kártyára, elviheti mindkettőt, de dönthet úgy is, hogy egyre licitál és egyet elvisz.

Egy játékosnak mindkét katasztrófáról döntenie kell a körében, de az egyik katasztrófa megszerzésével járó erőforrásokat használhatja arra, hogy a másik kártyára licitáljon.

A kezdőjátékos-jelölőt az kapja, aki a második katasztrófát elviszi.

A dupla katasztrófafázisban előfordulhat, hogy mindkét katasztrófa ugyanazt a helyszínt veszi célba. Ha valaki ilyenkor viszi el mindkét katasztrófát, a 7. oldalon részletezett szomszédos helyszín szabályt kell követnie, hogy megállapítsa, melyik helyszínt érinti a második katasztrófa.



Gazdasági fázis

A gazdasági fázisban minden játékos használhatja az összes gazdasági képességét az ép (nem elpusztított) helyszíneken. Ez magába foglalja a kezdőképességeket és a fejlesztések képességeit is.

Minden játékos egymással párhuzamosan aktiválja a gazdasági hatásokat, tetszőleges sorrendben. A következő forduló megkezdésével addig várjatok, amíg mindenki be nem fejezte a gazdasági fázist.

FONTOS: Nem használhatjátok olyan fejlesztések képességeit, amelyek elpusztított helyszínekhez kapcsolódnak, de ezek a fejlesztések nem vesznek el. Továbbra is a helyükön maradnak, és újra használhatók lesznek, ha helyreállítjátok a helyszínt.

A gazdasági fejlesztések különböző képességekkel rendelkeznek, általában erőforrást adnak vagy váltanak át más erőforrásra. A képességek részletes leírását a 16. oldalon találjátok.

KEZDŐ GAZDASÁGI KÉPESSÉGEK



Kapsz 1 búzajelzőt.



Átalakíthatsz 1 búzát 1 kalapáccsá VAGY 1 fejszévé. Ezt az átalakítást legfeljebb kétszer végezheted el. Az átalakítás teljesen opcionális.



Kapsz 1 kalapácsjelzőt.



Frissítsd fel a szomszédos helyszínekhez csatolt kimerült képességeket.



Kapsz 1 fejszejelzőt.

Egyes képességek kimerülhetnek, és nem használhatók, amíg fel nem frissülnek. A kimerültségjelölők jelzik, hogy a képesség kimerült, ez a képesség pedig eltávolítja ezeket a jelölőket.



PÉLDA:

1. A gazdasági fázisban járunk, és Anna aktiválja minden zöld képességét a birodalmában az ép helyszíneken és azok alatt.
2. A példában ez azt jelenti, hogy kap 1 kalapácsot a 11 pontos tanyája miatt és 1 fejszét a 8 pontos tanyája miatt. De a búzát nem kapja meg a 3 pontos tanyából, mert az a helyszín elpusztult.
3. Ezen kívül aktiválhat különböző kereskedelmi képességeket. Például elcserélheti a búzát kalapácsra VAGY fejsszére a 14 pontos útnak köszönhetően (3a), és beválthat búzát kalapácsra ÉS fejsszére a 14 pontos út alatti fejlesztéssel (3b).
4. Mivel nincsenek kimerült képességei fejlesztéseken, a 9 pontos út ezúttal nem csinál semmit.

A felfordulás közepette mindig adódik lehetőség is.

- Szun-ce

”

”

Ipari fázis

Az ipari fázisban minden játékos a következőket teheti, bármilyen sorrendben:

1. Kijátszhat vagy eladhat 2 kártyát a kezéből.

Az ipari fázisban egy játékos kijátszhat legfeljebb 2 katasztrófakártyát a kezében lévő négyből. A legtöbb kártya kijátszásának költsége 1 kalapács (vagy érme), de néhány fejlesztés 2 kalapácsba kerül, amit a megfelelő ikon  is jelöl a képesség felett. A kártya kijátszása azt jelenti, hogy az azon lévő fejlesztést lehelyezi egy ép helyszín alá a birodalmában (lásd Fejlesztések megszerzése és lehelyezése a 11. oldalon). Ahogy mindig, a kalapácsok helyettesíthetők érmeivel.

Minden ép falu a játékos birodalmában 1 kalapáccsal olcsóbbá teszi 1 kártya kijátszását. Ha mindkét falu ép, mindkét kártya ingyen kijátszható. De nem használható egyszerre a két falu, hogy egy  jelű kártyát teljesen ingyen tegyetek; a falvak hatását különböző kártyákhoz kell felhasználni.

A kijátszás helyett akár el is adhatjátok a kártyákat. Ilyenkor dobjátok el a kártyát, és vegyetek el érte 1 érmét a készletből. Tehát ki lehet játszani 2 kártyát VAGY eladni 2 kártyát VAGY kijátszani 1 kártyát és eladni 1 másikat. A 2 kártya kijátszása vagy eladása után eldobhatjátok a kézben maradt kártyákat.

Ha lapot akartok eldobni, mindkét kártyát el kell dobni, nem lehet csak az egyiket megtartani. Végül mindenki 4 katasztrófakártyára húzza a kezét.

2. Helyreállíthat 1 elpusztított helyszínt a birodalmában.

Az elpusztított helyszín helyreállításának költsége a helyszín neve alatt található. Ki kell fizetni a jelzett mennyiségű kalapácsot és/vagy érmét a készletbe, majd visszafordítani a lapkát az ép oldalára.

FONTOS: A játékosok ipari fázisonként legfeljebb 1 helyszínt állíthatnak helyre. Ha olyan helyszínt állítotok helyre, amin ipari képesség van, már az adott körben használhatjátok a képességet és minden egyéb fejlesztés képességét is, ami alatta található. A többi ép helyszín ipari képességei is használhatók.

3. Aktiválhat ipari képességeket.

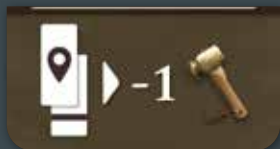
Bizonyos helyszínek és fejlesztések ipari képességgel rendelkeznek. A játék elején csak a városnak van ipari képessége.

Az 1. lépésben kijátszott fejlesztések képességei már a kijátszás körében aktiválhatók.

Az ipari képességek különböző dolgokat csinálnak. A képességek részleteit a szabálykönyv végén találjátok.



KEZDŐ IPARI KÉPESSÉGEK:



Ez a képesség csökkenti az egyik, ebben a fázisban kijátszott fejlesztés költségét 1 kalapáccsal (1. lépés a 10. oldalon).

Ne feledjétek, a játék elején két ilyen képesség áll a rendelkezésetekre, így amíg ezek nem pusztulnak el, a kártyák kijátszása általában ingyenes lesz, kivéve ha a költség .



Cseréld meg két tetszőleges helyszín pozícióját a birodal-madban. Az alattuk lévő összes fejlesztés együtt mozog a helyszínekkel.



FEJLESZTÉSEK MEGSZERZÉSE ÉS LEHELVEZÉSE:

A játékosok két különböző fázisban szerezhettek fejlesztéseket. A katasztrófafázisban az aktuális katasztrófa elvitelével szerezhettek fejlesztést, míg az ipari fázis során a kezetekben lévő 4 kártya közül játszhattok ki fejlesztéseket.

Mindkét esetben a fejlesztés megszerzése után:

1. Helyezzétek a fejlesztést egy ép helyszín alá úgy, hogy csak a kártya alján lévő képesség látszódjon.
2. A fejlesztések nem helyezhetők elpusztított helyszínlapka alá.
3. A fejlesztést olyan ép helyszín alá helyezhetitek, amely (akár holtversenyben) a legkevesebb fejlesztéssel rendelkezik.
4. A játékosok nem helyezhetnek második fejlesztést egy helyszínlapka alá, amíg nincs minden ép helyszín alatt legalább egy fejlesztés, és nem tehetnek harmadikat, amíg nincs minden ép helyszín alatt legalább kettő, stb. Ha egy ép helyszín alatt több fejlesztés is van, mindegyik aktívnak számít.
5. Ha egy fejlesztés felett elpusztul a helyszín, de később helyreállítjátok, a fejlesztés is újra aktiválódik.
6. Minden fejlesztés egy új képességet vagy játék végi hatást ad, amíg a helyszín el nem pusztul felette.
7. A fejlesztések mindig együtt mozognak azzal a helyszínnel, ami alá először kerültek, akkor is, ha a helyszín elpusztult. Tehát ha a város képessége miatt vagy a konfliktus utáni felfordulásban megcseréltek két helyszínt, ügyeljetek rá, hogy a fejlesztéseket is együtt mozgassátok velük. Az egyik ipari képesség lehetővé teszi, hogy egy fejlesztést egy másik helyszín alá helyezzetek - ez kivételt képez ez alól a szabály alól.



A fejlesztések hatásai

Az azonos típusú katasztrófákon hasonló hatású fejlesztések vannak, így könnyen megállapítható, hogy melyik lenne a leghasznosabb a birodalomnak.



A **TŰZVÉSZ** elpusztítja az épületeket és leégeti a tanyákat, de ezáltal új építkezésre is sarkall. A Tűzvész fejlesztések segítenek, hogy újjáépítsétek, megújítsátok és átrendezétek a helyszíneiteket az ipari fázis során. Segítségükkel megőrizhetők a kalapácsok, így felhasználhatjátok azokat a helyreállításhoz.



A **LÁZADÁSOK** megdönthetnek egy rezsimit, de arra is ösztönözhetik a lojalistákat, hogy megvédjék a birodalmat. A katonai erő egyre növekszik, ahogy a fiatalok követik a hazaszeretet hívását, és csatlakoznak a hadsereghez. A Láadások fejlesztései növelik a katonai erőt a konfliktusfázisban, és segítségükkel a fejszék a játék végén győzelmi pontokat érnek.



Az **ÉHÍNSÉGET** sok szenvedés követi, de akik túlélnek, azok megerősödnek. A nép megtanul takarékoskodni az étellel, és kihozni a legtöbbet abból, ami van. Az Éhínség fejlesztései pontot érnek a játék végén megmaradt búzáért, és lehetővé teszik, hogy kihagyjatok egy licitet a katasztrófafázisban.



Az **ÁRADÁSOK** elpusztítják a falvakat és a városokat, de a vízben található ásványoktól és üledékektől a talaj termékenyebb lesz, mint valaha. Az Áradások fejlesztései segítenek, hogy több erőforrást termelhessetek a gazdasági fázisban.



A **RAGÁLY** megöli az állampolgárokat, megtizedeli a jószágokat és elpusztítja a terményeket. A borzalommal szemben új vallások bukkannak fel, és az elpusztult falvak és tanyák emléket állítanak a múltnak. A Ragály fejlesztései győzelmi pontokat adnak vagy az ipari és a gazdasági fázisok során, vagy a játék végén.



A **BARBÁROK** háborút hoznak magukkal, de külföldi kereskedelmet, szövetségeket és technológiákat is. A Barbárok fejlesztései képességek széles skáláját sorakoztatják fel. Megismételhetitek velük a gazdasági hatásokat, kereskedhettek a búzával, lecserélhetitek az aktuális katasztrófát egy újra, és takarékoskodhattok a fejszékkel.



A **PESTIS** egész városokat töröl el a föld színéről, de a közösség megerősödik, ahogy a szomszédok kénytelenek egymásra támaszkodni. A Pestis fejlesztései nagyban függenek a helyüktől a birodalmon belül, hiszen pontokat, katonai erőt és játék végi jutalmakat adnak a szomszédos helyszínektől függően.



A **FÖLDRENGÉSEK** lerombolják a falakat, emlékműveket és egész városokat. De ahogy elvesznek, úgy adnak is. Felbecsülhetetlen értékű kincsek és ősi civilizációk maradványai bukkanhatnak elő a földrengés nyomán, új útra terelve a népeket. A Földrengések fejlesztései akkor adnak bónuszokat, ha a felettük lévő helyszín elpusztul.

**A büszkeség szégyent hoz magával,
de a szerénység bölcsességhez vezet.**

- Salamon

”

”

Konfliktusfázis

A konfliktusfázisban az alábbi lépéseket hajtsátok végre sorrendben:

1. Fordítsátok fel a konfliktuspakli legfelső lapját, és tegyétek a játéktérület közepére.
2. Számítsátok ki minden játékos kezdő katonai erejét az ép helyszínekből és a fejlesztésekből. Minden piros képesség, ami **X**-t ad, hozzájárul a játékos kezdő katonai erejéhez (például a hadsereg helyszíne 2-2 katonai erőt biztosítanak).
3. Ezután minden játékos titkosan a kezébe vesz tetszőleges számú fejszét (és/vagy érmét), és kitartja az ökölbe zárt kezét. Amikor mindenki kész, felfeditek, hogy ki mennyi fejszét/érmét tart a kezében. A felfedett fejszék/érmék számát hozzáadva a kezdő katonai erőhöz megkapjátok a végleges katonai erőt.
4. Ezután minden játékos összeveti a végleges katonai erejét a konfliktuskártyával, és ennek megfelelően szerez (vagy veszít) győzelmi pontokat és egyéb jutalmakat. (A szerzett pontokat a játéktábla szélén futó pontozósávon tudjátok számon tartani). A legnagyobb katonai erőt birtokló játékos a győzelmi bónuszt is megkapja (döntetlen esetén minden érintett játékos megkapja).
5. Végül minden játékos, aki nem a legnagyobb katonai erőt birtokolja kötelezően elvégzi a konfliktuskártya alján jelzett helyszíncserét. Ilyenkor az 1., 2. vagy 3. legtöbb győzelmi pontot érő ép helyszínüket kell a megadott pozícióban lévő helyszínlapkával kicserélniük.
6. A titkos licitben felfedett fejszéket és érméket tegyétek vissza a készletbe. A felfedett konfliktuskártyát tegyétek a dobópaklira. Ezzel véget ért a konfliktusfázis.

A KONFLIKTUSKÁRTYA FELÉPÍTÉSE



- A. Győzelem:** Ezeket a pontokat és erőforrásokat az a játékos (vagy játékosok) kapja, akinek a legnagyobb a katonai ereje. Ezeket a pontokat a játékosok a B pontban leírt pontokon túl szerzik meg.
- B.** A három ponthatár jelzi, hogy a különböző katonai erők birtoklása milyen következményekkel és/vagy jutalmakkal jár. Egy játékos csak az egyik pontsávba kerülhet. A negatív pontokkal mínuszba is a kerülhetnek játéktábla pontozósávján.
- C.** Az egyes eredményekért kapott vagy elveszített pontok.
- D.** Az egyes eredményekért járó erőforrások. A konfliktuskártyák kimerült képességeket is felfrissíthetnek, ezt egy  szimbólum jelzi. Ezzel az akcióval csak egy kimerültségjelölőt távolíthattok el.
- E.** A felfordulás mező írja le, hogy mi a teendője azoknak a játékosoknak, akik nem a legnagyobb katonai erővel bírnak. Az ő büntetésük az, hogy meg kell cserélniük két helyszínlapját (és a kapcsolódó fejlesztéseket).



PÉLDA KONFLIKTUSFÁZISRA:

1. Anna kezdő katonai ereje a hadseregei és egy fejlesztése alapján 5, míg Bence kezdő katonai ereje 3.
2. Ezzel már mindkét játékos elkerülte, hogy pontot veszítsen a 2 vagy annál kisebb katonai erő miatt, tehát a titkos licit csak azt határozza meg, hogy milyen jutalmakat szereznek.
3. Anna 2 fejszével licitál, így a végleges katonai ereje 7. A 7+ pontsáv jutalmait kapja meg: 7 pontot és 2 búzajelzőt.
4. Bence egy ideje gyűjti a fejszéket, így 4 fejszével és 1 érmével licitál, így a végleges katonai ereje 8. Megkapja a 7+ pontsáv jutalmait ÉS 3 további pontot és 1 érmét a győzelemért.
5. Anna birodalmát felfordulás sújtja. Ebben az esetben a legértékesebb ép helyszínét kell kicserélnie a 11. helyen álló helyszínnel. Így a városát és tanyáját cseréli meg, ezáltal különösebb károk nélkül.
6. Végül minden licitben részt vevő erőforrás visszakérül a készletbe, és a játék a következő fázissal folytatódik.

Ipari/gazdasági fázis

A 3-4 fős játékban az előrehaladási sáv vége felé van egy fázis, ami egyszerre ipari és gazdasági fázis is. Minden játékos egyénileg eldöntheti, hogy melyik fázist hajtja végre először és melyiket másodjára. Az elsőnek végrehajtott fázist teljesen be kell fejezni, mielőtt továbblépnének a másodikra, tehát nem keverhetitek a gazdasági fázis egyes részeit az ipari fázis lépéseivel.

A játék vége

Amikor a fordulójelölő eléri a „VÉGE” mezőt, a játék véget ér, a játékosok pedig a játéktábla szélén található pontozósávon vezetve kiszámítják a végső pontszámukat.

Először hozzáadják a birodalmukban lévő ép helyszínek pontértékét az aktuális pontszámukhoz.

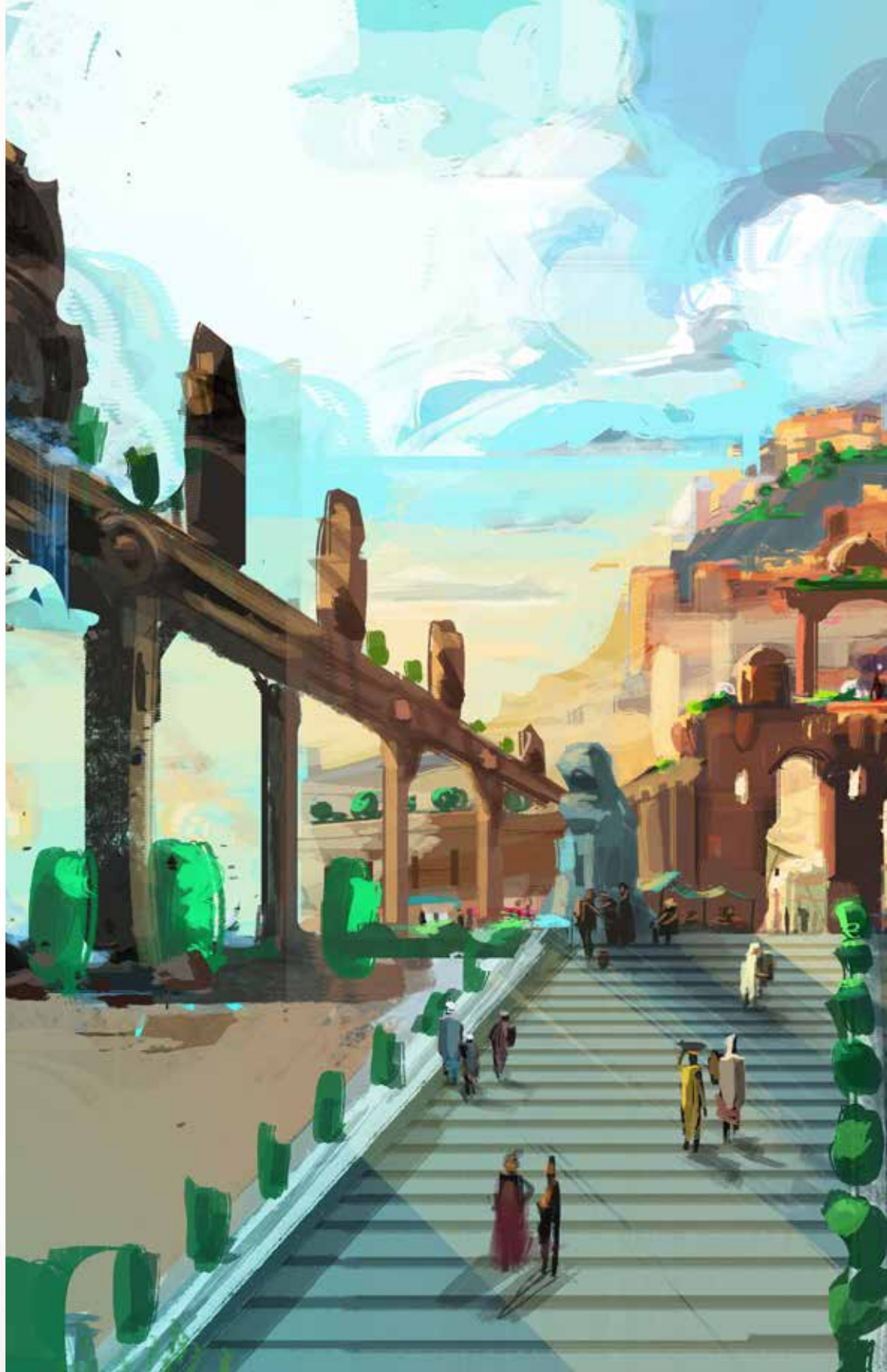
Majd hozzáadnak minden pontot az ép helyszínekhez kapcsolódó fejlesztések játék végi képességeiből.

Ez jelenti a végső győzelmi pontszámukat.

A legtöbb pontot elérő játékos győz.

Döntetlen

Döntetlen esetén az a játékos győz, akinek több ép helyszín maradt a birodalmában. Ha így is döntetlen az állás, a játékosok osztoznak a győzelmen.



Képességek jegyzéke és GYIK

VÁLTS ÁT 1 BÚZÁT 1 ÉRMÉRE



Ezt az átváltást minden gazdasági fázis során legfeljebb háromszor hajthatod végre.

Vannak hasonlóan működő képességek, ahol egy erőforrást (mindig érmét vagy búzát) átválthatsz más erőforrásokra, mindig jelezve, hogy ezt hányszor teheted meg fázisonként. Ha + jel szerepel a képességben, akkor mindkét erőforrást megkapod.

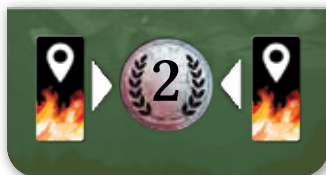


GAZDASÁGI KÉPESSÉG MEGISMÉTLÉSE

Ismételd meg egy másik gazdasági képességedet.

Válaszd ki bármelyik másik gazdasági képességet, és hajtsd végre még egyszer. Választhatsz fejlesztést vagy kezdő képességet is.

PONT A SZOMSZÉDOS ELPUSTÍTOTT HELYSZÍNEKÉRT



A gazdasági fázis során megkapod a kártyán jelzett pontokat minden szomszédos elpusztított helyszíneért.

KAPSZ 1 ERŐFORRÁST



Kapsz 1 búzajelzőt, ha van egy ép tanya közvetlenül balra, és 1 másikat, ha jobbra is van egy ép tanya a közvetlen szomszédban. Tehát a képesség elhelyezkedésétől függően 0, 1 vagy 2 búzajelzőt szerezhetsz minden gazdasági fázisban.

A hasonló képességek a különböző ép helyszínek alapján szintén erőforrásokat vagy pontokat adnak.

Megjegyzés: Ennél a képességnél szükség van rá, hogy a szomszédos helyszínek épek legyenek, de továbbra is igaz az, hogy a képesség helyszínének is épnek kell lennie.



SZEREZZ PONTOKAT



Megkapod a kártyán jelzett pontokat a gazdasági fázisban. Lépj ennyit előre a pontozósávon.

OLCSÓBB HELYREÁLLÍTÁS A SZOMSZÉDBAN



Az ipari fázis alatt a szomszédos helyszínek helyreállítási költsége 1 kalapáccsal kevesebb.

FEJLESZTÉS MOZGATÁSA



Válassz egy fejlesztést bármelyik helyszín alól, és mozgasd át bármelyik másik helyszín alá. A lehelyezésnek követnie kell a fejlesztés lehelyezésére vonatkozó szabályokat. Ez nem egy helycseré, kizárólag egy fejlesztés mozgog.

TÁVOLÍTS EL 1 SZOMSZÉDOS KIMERÜLTSGJELÖLŐT



Ez a képesség megegyezik a gazdasági fázis felfrissítés képességével, csak az ipari fázisban aktiválódik.

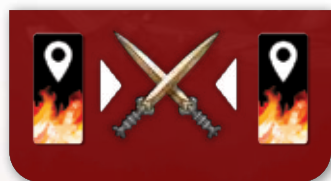
INGYENES LICIT



A képesség kimerítésével ingyen elpasszolhatsz egy kört egy fejszét igénylő licit során. A képesség részletes leírását a 6. oldalon találod. Hasonló képességekkel a búzát vagy kalapácsot megkívánó licitekben tudsz ingyen passzolni.

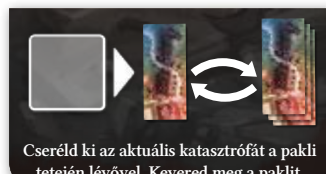


KATONAI ERŐ SZOMSZÉDOS ELPUSTÍTOTT HELYSZÍNEKÉRT



A konfliktusfázis során 1 -t kapsz minden szomszédos elpusztított helyszínért.

AKTUÁLIS KATASTRÓFA KICSERÉLÉSE



A katasztrófafázis során bármikor (akár több fordulónyi licitálás után is), kimerítheted ezt a képességet, hogy eldobd az aktuális katasztrófakártyát (vagy az egyik kártyát dupla katasztrófafázis esetén), és húzz helyette egy újat a katasztrófapakli tetejéről.

A korábban licitált erőforrások megmaradnak, de a célba vett helyszín megváltozhat.

Ezzel a képességgel nem hagyhatod ki a köröd a licitálásban. A katasztrófa kicserélése előtt vagy után muszáj passzolnod vagy elvenned a kártyát.

KATONAI ERŐT KAPSZ



A konfliktusfázis során minden helyszín és fejlesztés annyit ad a kezdő katonai erődhöz, amennyi ikon van rajta.

ELPUSTÍTOTT HELYSZÍN PONTOZÁSA



A játék végén 2 pontot kapsz minden elpusztított helyszínért a birodalmadban. A többi játékos birodalmában lévő helyszínekért nem jár pont.

JÁTÉK VÉGI KÉPESSÉG MEGISMÉTLÉSE

Ismételd meg bármelyik helyszíned játék végi képességét.

A játék végén pontozd le még egyszer a birodalmad egy másik játék végi képességét.

JÁTÉK VÉGI PONTOK A SZOMSZÉDOS ELPUSTÍTOTT HELYSZÍNEKÉRT



A játék végén a kártyán jelzett pontot kapod minden, a fejlesztéssel szomszédos elpusztított helyszínért.

A nehézségek úgy erősítik az elmét, ahogy a munka a testet.

- Seneca

”

”

JÁTÉK VÉGI ERŐFORRÁS PONTOZÁS



A játék végén megkapod a kártyán jelzett győzelmi pontot minden megmaradt jelző után az adott erőforrásból. A játék végi pontozásnál az érmék csak érmének számítanak, semmi másnak.

JÁTÉK VÉGI PONTOK A SZOMSZÉDOS HELYSZÍNEKÉRT



A játék végén megkapod a kártyán jelzett pontszámot minden jelzett típusú szomszédos helyszínért.

PONT A LEGTÖBB ELPUSTÍTOTT HELYSZÍNÉRT



A játék végén 13 pontot kapsz, ha (akár holtversenyben) neked van a legtöbb elpusztított helyszíned.

AKTIVÁLD, HA A FEJLESZTÉSHEZ TARTOZÓ HELYSZÍN ELPUSTULT



Minden Földrengéshez tartozó fejlesztésnek olyan képessége van, ami a hozzá tartozó helyszín elpusztításakor aktiválódik. Ha a helyszínt helyreállítod, a képesség ismét aktiválódhat, ha ismét elpusztul a helyszín egy későbbi fázisban. A legtöbb nagy mennyiségű erőforrást ad, míg néhány felfrissíti az összes kimerültségjelölős kártyát a birodalmadban, amikor a helyszín elpusztításakor aktiválódik.



Halálom után inkább azt kérdeznék,
miért nincs emlékművem, mint hogy
miért van.

– Marcus Porcius Cato

”

”

VILLÁM JÁTÉKVÁLTOZAT

ELŐKÉSZÜLETEK



1. Ahelyett, hogy a fordulójelölőt a „START” mezőre helyeznétek, tegyétek a villámikonnal jelölt mezőre.
2. Osszatok 4 katasztrófkártyát minden játékosnak.
3. Minden játékosnak egyénileg ki kell választania 2 katasztrófkártyát, amelyet végrehajt a birodalmán.
4. Minden játékos eldobhatja egyszer a 4 kártyáját és újakat húzhat. Ha így tesz, mindkét katasztrófát a második húzásból kell végrehajtania a birodalmán.
 - A katasztrófkártya végrehajtásához pusztítsátok el a kártyán jelzett sorszámú helyszínt, majd helyezzétek le a fejlesztést egy ép helyszín alá. Mindkét katasztrófát egyszerre hajtsátok végre.
5. Miután mindenki végzett a 2 katasztrófkártya végrehajtásával, minden játékosnak 2 elpusztított helyszíne lesz és 2 fejlesztése ép helyszínek alatt. A játékosok kezdő felállása így nem egyezik.
6. Minden játékosnak el kell dobnia a maradék 2 kártyát, de 4 helyett csak 2 kártyára kell felhúzniuk a kezüket.

A JÁTÉK MENETE:

A játék nagyjából a hagyományos változattal azonosan folyik, csak kevesebb fordulóig. A játékosok kezében mindig 2 kártya lesz 4 helyett. Az ipari fázis alatt továbbra is kijátszhatnak vagy eladhatnak 2 kártyát a kezükből, csak nem lesz maradék.

KÉSZÍTŐK

Tervezés

John D Clair

Fejlesztés

Hayden Dillard

Illusztrációk

Kwanchai Moriya

Grafikai tervezés

Matt Paquette & Co.

Fejlesztőcsapat

Andy Myers, Daniel Chance, James Ayres, David Lueders, Ethan Reid, Giovanni Di Rauso, Matt Chapman, Jacob Gaines, Wade Bates, Alesandra Bell, Christopher Spenner, Jacob De Hoyos, John Mistretta, Brad Weiler, Jaison Binu, Noah Bemont.

A birodalom alkonya – Első kiadás

Minden jog fenntartva! Kínában gyártva. A szabálykönyv sokszorosítása bármilyen formában csak egyéni felhasználásra engedélyezett.

A birodalom alkonya (Empire's End) cím és logó a Brotherwise Games, LLC tulajdona, 2023.

© 2023 Brotherwise Games, LLC.

Gyártó: 2023 Brotherwise Games, LLC;
Redondo Beach, CA.

www.brotherwisegames.com



A BIRODALOM ALKONYA

ELŐKÉSZÜLETEK (3. OLDAL)

1. Keverjétek meg a katasztrófa- és a konfliktus-paklikat, és tegyétek félre azokat. Tegyetek a játékosok számának megfelelő pontjelölőt a pontozósáv 0 mezőjére. Tegyetek a homokórát a „START” mezőre. Adjátok a templomot (kezdőjátékos-jelölő) egy véletlenszerűen választott játékosnak.



2. Minden játékos kap 11 helyszínlapát, 2-t minden erőforrásjelzőből (amit a paravánja mögé rejt), 2 katasztrófajelölőt és 4 véletlenszerűen osztott katasztrófakártyát.

3. A kezdőjátékos véletlenszerűen elrendezi a helyszínlapkait, majd mindenki lemásolja ezt a sorrendet.

A JÁTÉK MENETE

A játék fázisok sorából áll, amelyeket a játéktábla jelöl. A játék kezdetén lépjétek a „START” mezőről az első fázis mezőjére. A fázisok vége után mindig lépjétek tovább a homokórával a következő fázisra.



KATASZTRÓFAFÁZIS (6. OLDAL)

1. A katasztrófafázisok során fordítsatok fel egy katasztrófakártyát. A jobb felső sarokban lévő szám jelzi, hogy a birodalom melyik helyszínét fenyegeti veszély (balról számolva). A kezdő-játékoskal kezdve minden játékos fizethet 1 erőforrást (a kártyán jelzett típusból), hogy ne az ő birodalmát érje a katasztrófa. A licit addig folytatódik körsorrendben, mindig befizetve az erőforrásokat, amíg valaki úgy nem dönt, hogy nem fizet.



2. Ha egy játékos nem fizet, akkor a katasztrófa az ő birodalmában fogja elpusztítani a jelzett helyszínt.



3. ...de megkapja az erőforrást, amivel a katasztrófa elkerülésére licitáltak, és a katasztrófa fejlesztését is hozzáadja egy ép helyszínhez a birodalmában!



GAZDASÁGI FÁZIS (8. OLDAL)

1. A gazdasági fázis során aktiváljátok a zöld képességeket, hogy erőforrásokat kapjatok és felfrissítsétek a fejlesztéseiteket.



IPARI FÁZIS (10. OLDAL)

1. Az ipari fázis során a barna képességeket használhatjátok, és fejlesztéseket játszhattok ki a kezetekből.



2. A megadott mennyiségű kalapács elköltsévével 1 elpusztított helyszínt is helyreállíthattok.
3. Kártyánként 1-2 kalapácsért kijátszhattok legfeljebb két fejlesztést ép helyszínek alá. Minden ép falu a városotokban 1 kalapáccsal olcsóbbá teszi ezt a lehetőséget.



KONFLIKTUSFÁZIS (13. OLDAL)

1. A konfliktusfázis során húzzatok egy konfliktuskártyát, és licitáljatok titokban -vel és -vel.
2. Ezt az értéket adjátok hozzá a birodalmatokban lévő ikonok számához.
3. A konfliktuskártya alapján osszátok ki a jutalmakat és következményeket.



JÁTÉK VÉGE (15. OLDAL)

1. Adjátok össze az ép helyszínek pontértékét.
2. Adjátok hozzá a játék végi fejlesztések pontszámát, és a pontozósávon eddig szerzett pontjaitokat.
3. A legtöbb ponttal rendelkező birodalom győz!

