



KEZDŐ KONSTRUKCIÓ

3-4 játékos esetén

3 tetszőleges királyság és 6 lapot osztunk ki

5-6 játékos esetén

4 tetszőleges királyság és 6 lapot osztunk ki

7-8 játékos esetén

5 királyság és 6 lapot osztunk ki

8-10 játékos esetén

5 királyság és 5 lapot osztunk ki

ÜDVÖZÖLLEK KALANDOR!

Erupei világában a béke csak egy kiváló stratégia kezében születhet újjá! Állítsd magad mellé az előljárókat, vitézeket és különleges lényeket, hogy megszerezd a szükséges befolyást. Minden döntésed közelebb visz a harmóniához vagy a káoszhoz. Vajon te leszel az, aki újra egyesíti a birodalmakat?

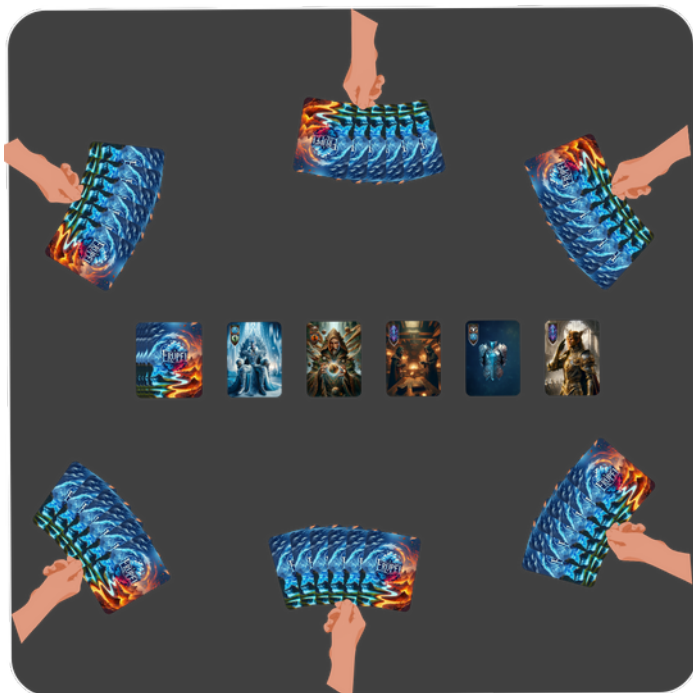
A JÁTÉK KEZDETE

Minden játékos megkapja a kezdőlapokat. Ezután a megmaradt lapokból egy húzópaklit képezünk, amit középre helyezünk, hogy mindenki könnyen elérhesse. A húzópakli tetejéről 5 lapot felfordítunk, és egymás mellé rakjuk őket.

A vízkirály parancsolata szerint az lesz a kezdőjátékos, aki a legtovább képes visszatartani lélegzetét. Az egyes körök a kezdőjátékostól kezdve az óramutató járásának megfelelő irányban zajlanak.

A JÁTÉK MENETE

A játékos a körét mindig legalább 5 lappal kezdi, felső korlát nélkül. Ha kevesebb lapja van, a húzópakliból pótolja, amíg el nem éri az 5 lapot. Ha a húzópakli elfogyott, a hiányzó lapokat az asztalon lévő felfordított lapokból válogathatja össze. Ha egyik lehetőség sem elérhető, akkor a játékos a kezében lévő lapok számától függetlenül folytatja körét.



A kör legelején a játékos dönthet úgy, hogy aktivál egy képességlapot a kezéből. Az aktivált lapot láthatóan maga elé helyezi, mellyel a hatás azonnal érvénybe lép és végrehajtásra kerül, majd pedig a lapot képpel felfelé az asztal közepén kialakított dobópaklira teszi. Egy képességlap csak egyszer használható, melyet követően kikerül a játékból. Az opcionális képességaktiválás után az alábbi két akciólehetőség közül kell kötelező módon választania egyet:

A kérdéses során bármelyik játékostól megkérdezhetjük, van-e lapja egy olyan kollekcióból, amelyből nekünk is van a kezünkben legalább egy. Ilyenkor először a kollekció szimbólumára kérünk rá, majd ha a kapott válasz alapján megtudjuk, a játékosnak van ilyen lapja, megtippeljük a királyságot is. Amennyiben a tipp helyes, megkapjuk az adott lapot, és folytathatjuk a kérdezést. Ellenkező esetben a következő játékos következik.

A kérdés nem választható, ha a játékos kezében nincs több kollekciólap.

KÉRDEZÉS ÉS KOLLEKCIÓGYŰJTÉS

kollekció = egy adott karakter, lény, udvar vagy tárgy teljes gyűjteménye, amely tartalmazza az összes királyságból származó darabot.

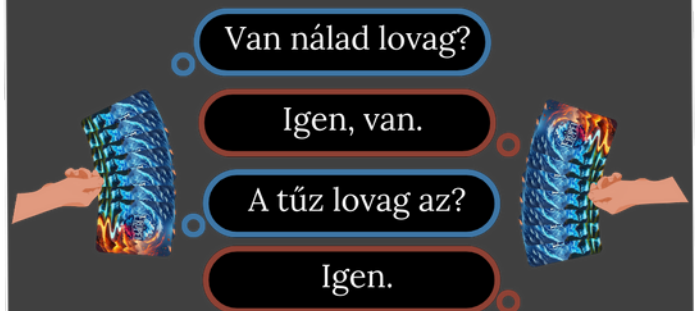
- Amennyiben az előző körben nem történt kollekciókártya-csere a játékosok között, a kezdőjátékos körének megkezdése előtt mindenki egy lapot húz fel a húzópakliból.

A JÁTÉK VÉGE

A játék addig tart, amíg már nincs lehetőség több kollekció gyűjtésére.

A győztes a legtöbb befolyáspontot szerző játékos lesz. Egyenlő pontszám esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.

Példa a kérdezésre



Mivel a kérdező eltalálta a lapot, így továbbra is ő kérdezhet bárkitől bármely szimbólumra mindaddig, amíg a rákérdezett kollekcióból nála is van legalább egy kártya.

- Miután kigyúlt egy kollekció, azt magunk elé tesszük az asztalra képpel lefelé és összezsukva — onnantól kezdve azok így már nem lévén a kéz része, nem rabolhatók.
- A kigyúlt kollekciókat a játékos csakis a saját köre során rakhatja le. Amennyiben a köre legelején rakja le, és így kevesebb lesz 5 kártyánál a kezében, úgy érvényes a lapok kör eleji pótlása.
- A kérdezett játékos mindig igazat kell mondjon.
- Képességlapokra nem lehet kérdezni.

A JÁTÉK VÉGE

A játék addig tart, amíg már nincs lehetőség több kollekció gyűjtésére.

A győztes a legtöbb befolyáspontot szerző játékos lesz. Egyenlő pontszám esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.

KATEGÓRIÁK

Karakter



Király



Királynő



Lovag



Mágus

Lény



Óriás



Sárkány

Udvar



Kastély



Ló



Hintó



Ágyú

Tárgy



Korona



Sisak



Páncél



Pajzs



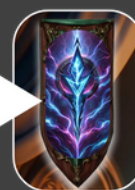
Kard

JELÖLÉSEK

Királyság

Kollekció

Képesség



KIRÁLYSÁGOK



Föld



Víz



Tűz



Jég



Levegő

KOMBINÁCIÓK

Bizonyos kollekciók együttes kigyűjtése extra befolyáspontot ér. Egy kollekció önmagában vagy kombináció részeként számítható.



Király Korona
6 befolyáspont



Királynő Korona
6 befolyáspont



Királynő Király Korona
12 befolyáspont



Mágus Óriás
8 befolyáspont



Mágus Sárkány
8 befolyáspont



Mágus Óriás Sárkány
12 befolyáspont



Óriás Sárkány
8 befolyáspont



Ló Hintó
6 befolyáspont



Kastély Ágyú
6 befolyáspont



Lovag Pajzs
6 befolyáspont



Lovag Kard
6 befolyáspont



Lovag Sisak
6 befolyáspont



Lovag Páncél
6 befolyáspont

Egy lovagkollekció birtoklása megduplázza a kard-, pajzs-, sisak-, ill. páncélkollekció pontértékét. Ha több ilyen tárgykollekciónk is van, mindegyikük dupla pontot ér, de a lovag pontértéke csak egyszer számít.

KOLLEKCIÓK ÉRTÉKEI

Karakterkollekció értéke:

4 befolyáspont

Lénykollekció értéke:

3 befolyáspont

Udvarkollekció értéke:

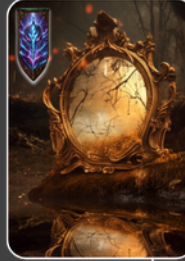
2 befolyáspont

Tárgykollekció értéke:

1 befolyáspont

KÉPESSÉGEK

Varázstükör



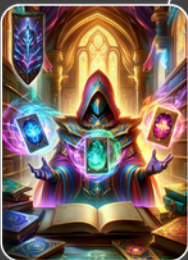
Az egyetlen képesség, amelyet szükség esetén tudunk aktiválni. Amikor valaki eltalálta egy lapunkat, akkor ezt felmutatva, nem kell odaadnunk az eltalált lapot. A kérdező számára így véget ér a kör.

Behívó



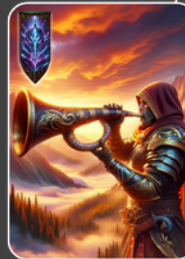
Aktiváláskor megkapjuk az összes olyan kártyát a megnevezett karakterkollekcióból, ami jelenleg a játékosok kezében van.

Bűvös lapvadász



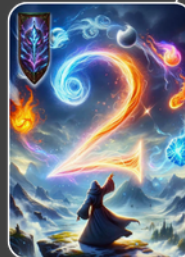
Aktiváláskor a játékos „vakon” húz 1-1 kártyát a jobb és bal oldali társától, majd visszaad nekik egy-egy tetszőleges lapot a sajátjaiból.

Misztikus kürt



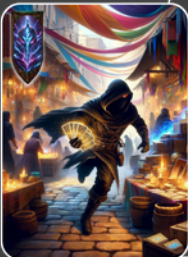
Aktiválás során a játékos megkapja az általa megnevezett összes LÉNY kártyát, ami akkor a játékosok kezében van.

Kettes varázs



Aktiválás során a játékos felveheti a húzópakli legfelső két lapját.

Tolvaj



Aktiválás során a játékos megkapja az általa megnevezett összes TÁRGY kártyát, ami akkor a játékosok kezében van.

Kényszercsere



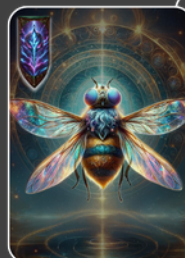
Aktiváláskor a játékos kicseréli a kezében lévő összes kártyát bármely másik játékoséival.

Szalutálás



Aktiváláskor minden játékos szalutál. A leghatározottabban reagáló kimarad a következő körből, azaz nem választhatja egyik akciót sem.

Mágikus bogár



Aktiváláskor mindenki az asztalra csap. A leghatározottabban játékos kezéből a képességet aktiváló játékos „vakon” húzhat egy kártyát.