

# Királyságok

REINER KNIZIA



SZABÁLYFÜZET

# Királyságok™

REINER KNIZIA

## ÁTTEKINTÉS

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

## A JÁTÉK CÉLJA

A játék három fordulójában a lehető legtöbb pénzt próbáljátok összegyűjteni úgy, hogy várakat le rakjátok 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-as értékkel
  - fordulójelzőt
- 23 lapkát, köztük:
  - 12 erőforráslapkát
  - 6 veszélylapkát
  - 2 hegylapkát
  - sárkánymunkálólapkát
  - aranybányalapkát
  - varázslólapkát
- 1 szabályfüzetet.

## A TARTOZÉKOK ÁTTEKINTÉSE

Az alábbiakban a játék tartozékait ismertetjük.

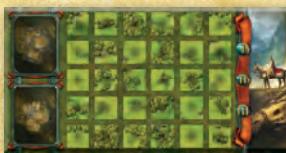
### MŰANYAG VÁRAK

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



### JÁTÉKTÁBLA

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



### ERŐFORRÁS-LAPKÁK

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



### VESZÉLYLAPKÁK

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



### HEGYLAPKÁK

Ez a két lapka áthágthatlan hegyláncokat jelképezi.



### SÁRKÁNYLAPKA

Ez a lapka egy bősz sárkányt jelképezi, amely minden elpusztít és romba dönt maga körül.



### ARANYBÁNYALAPKA

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



### VARÁZSLÓLAPKA

Ez a lapka egy hatalmas varázslót jelképezi, aki bőségvarázslatot bocsát a közelí várakra.



### FORDULÓJELZŐ

A játék három fordulóból áll. A fordulójelző segítségével jelzíték a fordulósávon, hogy éppen melyik fordulóban vagytok.



### ÉRMÉK

Ezek révén tartjátok számon, mennyi pénzletek van.



# ELŐKÉSZÜLETEK

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

## VÁRAK SZÁMA A JÁTÉKOSSZÁM ALAPJÁN

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

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

## A JÁTÉK MENETE

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

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

- Vár lerakása:** a játékos egyik várát lerakja a játéktábla egy üres mezőjére.
- Lapka felhúzása és lerakása:** a játékos húz egyet a játéktábla készletrészén képpel lefelé lévő lapkák közül, megnézi, majd képpel felfelé lerakja a játéktábla egyik üres mezőjére.
- 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 mindenki kiértékelitek a tábla sorait és oszlopait; kezdve a legfelső sortól, majd pedig a bal szélső oszloptól.

A sort úgy értékelitek ki, hogy összeadják a sorban lévő erőforráslapkák értékét, amit lecsökkent az ott lévő veszélylapkák összértéke. Az összeget befolyásolhatják a sorban lévő különleges lapkák (lásd lentebb). Ezután minden külön adjátok össze a sorban lévő várakat 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).

Ugyaniggyi járjatok el az oszlopoknál is. Fontos, hogy minden lapka és minden vár kétszer lesz számlavá fordulónként: egyszer a sor, egyszer az oszlop kiértékelésénél.

Egyes lapkák különleges képességekkel bírnak a kiértékelésnél:

- Hegylapka:** a hely saját sorát két sorra, ugyaniggyi 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 (erőforráslapkák) vagy negatív (veszélylapkák).
- Varázsló:** a varázsló minden vele szomszédos (általában nincs szomszédság!) vár szintjét eggyel megöveszi.
- 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:

- Vegyétek le az összes várat a játéktábláról. Az 1. szintűeket adjátok vissza tulajdonosaiknak (ezek újra felhasználhatóak), a többöt rakjátok vissza a dobozba.
- Vegyétek le a játéktábláról az összes lapkát, keverjétek meg őket, és rakjátok a játéktábla készletrészére.
- Minden húzzatok egy-egy lapkát, nézzétek meg, majd rakjátok le azt magatok elé képpel lefelé.
- 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 gyűjtött össze.

## JÁTÉKVÁLTOZATOK

E játékvariánsokkal megváltoztathatjátok a játék élénnyét.

## AZ UTOLSÓ VÁRIG

A játékszabály az alábbiak szerint változik meg:

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

A játékosszamtól függetlenül minden megkapjátok összes várakat a játék elején.

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

A játék azzal a fordulóval ér véget, amelyben legalább egyikötök lerakja utolsó várát a játéktáblára. Az adott fordulót még befejezítik (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 kényszerül.

## LE A SZERENCSÉVEL!

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-egyet 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 fordulóvági állapotára láthatók egy példát. Az összes sor és oszlop értéke leolvasható, de részletes magyarázatokat is találtok a bonyolultabb sorok és oszlopok értékének kiszámítására.

# PÉLDA AZ ÉRTÉKELÉSRE



## 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 várát rakott le ide, így a sor miatt mindenketen 3 pénzt beadnak a bankba.

A sárga játékos egy 4. és egy 1. szintű várát 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 várát van a sorban, ami miatt 18 pénzt kell visszaraknia a bankba.

## 4. SOR

A hegy két félSORRA osztja a sort.

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

## 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 alábbi táblázat megmutatja, hogy a játékosok mennyi pénzt gyűjtötték 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 Vízion, 2012

Minden jog fenntartva

© 2011 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved. Úgy a termék egészé, 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 cége telefonon a 651-639-1905 számon érhető el. Kérjük, őrizze meg ezeket az információkat célszerű hivatalos céljából! A játék apró, lehelytőleg vagy belélegezhető tartozékok miatt háromévesnél (36 hónaposnál) fiatalabb gyermekeknek nem adható! A tényleges tartozékok különösenhetnek az ábrákon láthatóaktól. Made in China. A KIRÁLYSÁGOK NEM GYERMEKJÁTÉK, 13 ÉVSENÉL FIATALABBAK SZÁMÁRA NEM AJÁNLOTT!