A HENRI KERMARREC GAME

ekö

2 to 4 players
Ages 10 and up
45 minutes

Ez a történet egy sötét korszakban játszódik, ahonnan legendák származnak.

Élt valaha egy erős császár, a tiszteletreméltó Ekö, aki egy hatalmas, virágzó, mágiával és lenyűgöző városokkal teli birodalom felett uralkodott. Tiszteletük jeléül az istenek négy gyermeket adtak az uralkodónak, akik irányíthatták birodalmának területeit.

Majdan, egy olyan hosszú és tartalmas élet végén, amelyet sok ember kívánna, az uralkodó meghalt. A gyermekei, akik közül mind úgy érezte, hogy jogos örököse lehet, felfedték valódi, kapzsi természetüket. Mindegyikük megparancsolta a klánkának, hogy ragadjanak fegyvert a testvérei ellen. Az ország egy véres, tragikus háborúba zuhant. Az egykoron termékeny földeket felégették a csaták lángjai. Ekö, kinek ősi szelleme túlélte a porhüvely halálát, szörnyű átokkal sújtotta gyermekeit: lelküketleláncolta a romok és pusztaságok közé, amivé birodalma változott, és egy véget nem érő háborúra kárhoztatta őket, melyben lelkük soha nem talál megnyugvást.

A négy leszármazott évszázadokon keresztül folytatta háborúját a sivatagi börtönben. Mivel már nem maradtak emberek, akiket irányíthattak volna, ezért megelevenítették a sziklákat, a homokot és a szelet, hogy seregek hiányában ezek hordozzák zászlóikat, újjáépítsék kihalt birodalmukat, és újraéljék a már elvesztetett csatákat.

Egy vagy a négy elátkozott tábornok közül. A történet végén csakis egyikőtök válhat Ekö sivatagának uralkodójává… míg minden újra nem kezdődik, vég nélkül, mindörökké.

TARTOZÉKOK

- 64 korong (játékosonként 16, közülük 1-1 császár)
- 36 épület (játékosonként 1 kastély, 3 torony és 5 tábor)
- 13 nagy hatszögletű lapka az elemekből álló tábla felépítéséhez + 11 kis lapka a játékváltozatokhoz (lásd 6. oldal)
- 4 játékostábla
- Játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

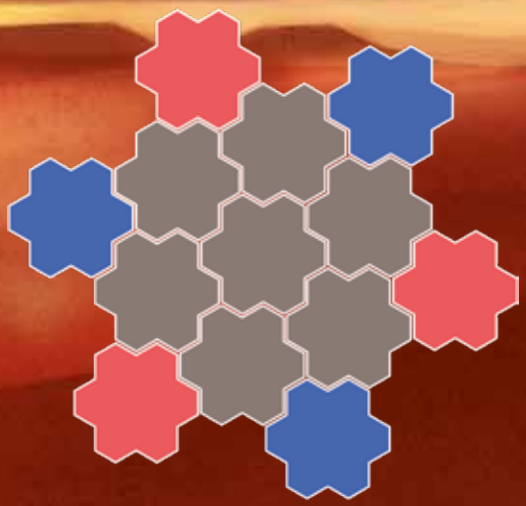
12 győzelmi pont összegyűjtése ( ) és a főváros irányítása, vagy az összes ellenséges korong megsemmisítése.

ELŐKÉSZÜLETEK

Tegyétek vissza a 11 kis lapkát a dobozba; ezekre csak a játékváltozatoknál lesz szükség (lásd 6. oldal).

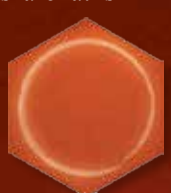
A játékosok számától függően a lenti ábra szerint készítsétek elő a táblát. A lapkák hátlapján jelezzük, mely lapkákat mely játékosszámnál kell használni:

- **2 játékos:** Keverjétek meg és készítsétek elő a megfelelő lapkákat az ábrán látható szürke lapkákat figyelembe véve.
- **3 játékos:** A megfelelő lapkákat keverjétek össze, és helyezzétek le az ábra szürke és kék lapkái szerint.
- **4 játékos:** Keverjétek meg az összes lapkát, és készítsétek elő az ábra szerint (szürke, kék és piros lapkák).



Minden lapkát tetszés szerint fordíthattok, de figyeljetek rá, hogy a mozgás mezők (körökkel jelölve) sorban legyenek.

Keverjétek meg az összes korongot (a Császárokat is belevéve), majd helyezzétek le találomra a tábla mozgás mezőire, amikor ezzel végeztek, minden ilyen mezőn lesz egy-egy korong. Majd minden játékos vakon húz egy játékostáblát, és elveszi az épületeit. Ezután találomra válasszatok kezdőjátékost.



A játék kezdete előtt a játékosok a forduló sorrendjét követve (a kezdőjátékostól kezdve, majd az óramutató járása szerint) kicserélheti saját Császár korongjukat egy másik saját korongjukkal.

A JÁTÉK ELSŐ PILLANTÁSRA

A JÁTÉK FORDULÓI

A játékosok az óramutató járása szerint következnek egymás után.

A fordulódban sorban mindkét fázist végre **kell** hajtanod : Akció fázis, majd Utánpótlás fázis.

1 AKCIÓ FÁZIS KÖTELEZŐ

MOZGÁS
CSAK EGY AKADÁLLYAL ELŐZHETŐ MEG

MOZGÁS VAGY ÁTCSOPORTOSÍTÓ MOZGÁS (4 KORONG MAXIMUM) VAGY TÁMADÓ MOZGÁS EGY KISEBB KUPAC ELLEN (KIVÉTEL: KAMIKÁZE ÉS CSÁSZÁR; HA SZÜKSÉGES, AZ ELFOGOTT CSÁSZÁR AZONNALI CSERÉJE)

VAGY

ÉPÍTÉS
TÁBOR, MAJD TORONY, MAJD KASTÉLY; AZ ÉPÍTÉS MEZŐK KORLÁTOZOTTAK

ÉPÍTÉS EGY ÜRES MEZŐN VAGY EGY SAJÁT ÉPÜLET FEJLESZTÉSE VAGY EGY ELLENSÉGES ÉPÜLET LECSERÉLÉSE = +1 KORONG
EGY EGYENÉRTÉKŰ ÉPÜLETRE VAGY EGY MAGASABB ÉPÜLETRE

ERÖLTETETT MENET: 3 KORONG FELÁLDOZÁSA = ÚJ AKCIÓ
VÁLASZTHATÓ, FORDULÓNKÉNT MAXIMUM EGYSZER

2 UTÁNPÓTLÁS FÁZIS KÖTELEZŐ

MINIMUM EGY KORONG ISMÉTELT JÁTÉKBA HOZÁSA (A CSÁSZÁRT KELL ELSŐKÉNT)

SOHA NEM ÜRES MEZŐN + NEM SZOMSZÉDOSAN EGY ELLENFÉL ÉPÜLETÉVEL + MINDIG EGYETLEN MEZŐN

EZUTÁN A KÖVETKEZŐ JÁTÉKOS FORDULÓJA JÖN

A JÁTÉK VÉGE ÉS A GYŐZELEM

12 ☼ ÉS A FŐVÁROS ELFOGLALÁSA VAGY AZ UTOLSÓ JÁTÉKOS, AKINEK KORONGJA VAN A TÁBLÁN

Pontosítás: A játék alatt a korongok kupacokba rakhatók.
Az egyszerűség kedvéért a következő leírásban, a “kupac” kifejezés magába foglalja az egyetlen korongokból és a kettő, három vagy négy korongból álló kupacot is.

AKCIÓ FÁZIS KÖTELEZŐ

A FÁZIS ALATT VÉGRE KELL HAJTANOD EGY AKCIÓT: MOZOGSZ VAGY ÉPÍTESZ

MOZGÁS

Egy kupac bármennyi mezőt szabadon léphet a játéktáblán, akár többszöri irányváltoztatással is, amíg a kupac és annak célja közt nincs akadály. Akadály a többi kupac (baráti vagy ellenséges), és valamennyi a mozgás mezőtől eltérő mező.

Egy kupac háromféle mozgást hajthat végre:

- **Mozgás** egy üres mezőre.
- **Átcsoportosító mozgás**: Mozgás egy mezőre, mely saját kupacot tartalmaz, a mozgó az adott mezőn lévő kupachoz hozzáadódik.
  Megjegyzés: Egy kupac soha nem állhat 4-nél több korongból. Ha egy átcsoportosítás ennél nagyobb kupacot eredményez, akkor a mozgás nem hajtható végre.
- **Támadó mozgás:** Mozgás egy ellenséges kupacot tartalmazó mezőre, annak megsemmisítése és helyének átvétele. Csak olyan ellenséges kupac támadható meg, mely a támadó kupacnál kevesebb korongot tartalmaz.
  A megsemmisített kupac korongjai tulajdonosuk készletébe kerülnek; ezek újra használhatók, leghamarabb a következő Utánpótlás fázisban.

Kamikáze: Egy 4 korongból álló kupacot (és csak a 4 korongból állót) megtámadhatja és megsemmisítheti egyetlen korong (1 korongból álló kupac). Ezt a magányos támadót nevezzük Kamikázénak. A megtámadott kupac 4 korongja és a Kamikáze visszakerül tulajdonosa készletébe. *A 4-es kupac a legerősebb, de óvakodjon a Kamikázétól.*

Soha nem választhatsz szét egy kupacot, hogy csak egy része mozogjon, és soha nem támadhatod meg saját kupacodat.

Példa a lehetséges (zöld) és a tiltott (piros) mozgásokra:

Cián az A kupaccal szeretne mozogni.
Ezeket teheti:

- *A B mezők egyikére mozog,*
- *Átcsoportosít a C kupacra, mellyel 3 korongos kupacot képez,*
- *Átcsoportosít a D kupacra, mellyel 4 korongos kupacot képez,*
- *Megtámadja az E kupacot, melynek így átveszi a helyét.*

Ezeket nem teheti:

- *Megtámadja az F kupacot, mert ez vele egyenlő vagy nála több korongból áll,*
- *Átcsoportosít a G kupacra, mert tilos 4-nél több korongból álló kupacot létrehozni,*
- *A H mezők egyikére mozog, mert ezek nem mozgás mezők.*

HENRI KERMARREC, THE DESIGNER

Henri Kermarrec is a game designer raised on role-playing games, Magic: The Gathering, Talisman, and Valley of the Mammoths. With time, he developed an appetite for refined mechanisms and simply ingenious games, whether family games or more "gamer's" games. As a result, he has rather eclectic ludography, from Wiraqocha to Sushi Dice, without limiting himself to a single audience or theme. **Henri Kermarrec** thanks Fayçal Lalmi for having faith in the game even in its larval stages; the Anti of Mordelles, and the furry Atemporels for their helpful playtests; Erwan Berthou, as well as the entire team of CNJ and the jury of the Boulogne design competition for having judged this game worthy of winning the prize.

LUKY, THE ILLUSTRATOR

Luky is a freelance comic book illustrator and author. Parallel to her work in the publishing industry, she also works on commissions, notably for the Nucleus Gallery of Los Angeles, as well as for individuals, magazines, and advertising agencies. Just a few of her works: *Poèmes Érotiques* (*Erotic Poems*) (Petit à Petit), *La Danseuse Papillon* (*Butterfly Dancer*) with Alwett (Soleil), *Le Petit Prince, tome 3* (*The Little Prince, Book 3*) with Elyum (Glénat), *Les Dieux de l'Olympe* (*The Gods of Olympus*) with Béatrice Bottet (Casterman), *Communardes!, tome 1* (*Communards!, Book 1*) with Wilfrid Lupano (Glénat/Vents d'Ouest). **Luky** would like to thank Zed for his infinite patience.

A JÁTÉK FORDULÓI

AKCIÓ FÁZIS KÖTELEZŐ

A FÁZIS ALATT VÉGRE KELL HAJTANOD EGY AKCIÓT: MOZOGSZ VAGY ÉPÍTESZ

ÉPÍTÉS

Az épületeket építés mezőkre kell építeni — kősivatagokba*, kanyonokba, hegyekbe vagy városokba — hogy -t érjenek a játék végén. Mezőnként egy épületet építhettek; ugyanazon a mezőn egy későbbi építkezés során a meglévő épület lecserélődik, ez visszakerül tulajdonosához.

Ha egy bizonyos épülettípus nincs a készletedben, akkor egészen addig nem építhetsz ilyen épületet, amíg egyet le nem cseréltek, mely így visszakerül készletedbe.

Minden mezőtípust egyéni építkezés jellemez:

- A **Szakadékok** átjárhatatlanok, és **nem építhettek itt**,
- A **Kősivatagok** csak **tábornak** alkalmasak,
- A **Kanyonok** és a **Fővárosok** **tábornak** és aztán **toronynak** alkalmasak,
- A **Hegyek** **tábornak**, majd **toronynak**, majd **kastélynak** alkalmasak.

Hogy épületet építhess egy adott mezőre (egy üres mezőre vagy egy épülettel már rendelkező mezőre), **fel kell áldoznod egy vagy több korongot** az adott építés mezővel **szomszédosan lévő egyik kupacból**. Fel kell áldoznod…

- 1 korongot egy **tábor** építésénél,
- 2 egy **torony** építésénél,
- 3 korongot egy **kastély** építésénél.

Az építésnél feláldozott korongok visszakerülnek készletedbe, és az Utánpótlás fázisodban fel is használhatod ezeket.

Egy üres mezőre első épületként **mindig tábort kell építeni**. Ezután, ha le akarsz cserélni egy s**aját színű épületet egy másikra**, akkor csak annál egy **pontosan eggyel nagyobb értékű** épületet építhetsz. Ha **egy ellenséges épületet** szeretnél egy saját színűre cserélni, akkor csak **egy vele azonos értékűt, vagy annál pontosan eggyel nagyobbat** építhetsz.

Eldöntheted, hogy egy kupac melyik vagy egy kupac összes korongját használod-e egy épület megépítéséhez.

Hogy kicserélhess egy ellenséges épületet egy saját színűre, ahhoz a normál korongszükségletnél **1-gyel több korongot** kell feláldoznod az új épület felépítéséhez, és ezt a plusz korongot is ugyanabból, az ellenséges épületet tartalmazó mezővel szomszédosan lévő kupacból kell elvenned.

Példák:

- ***A bal oldalon lévő példában**, Cián feláldozhat egy korongot az A kupacból, hogy tábort építsen a B, C vagy D mezőre. Mivel ezek üresek, nem építhet egyből tornyot a C vagy a D mezőre, és nem építhet kastélyt a D mezőre.*
- ***A középső példában,** Cián feláldozhat 2 korongot az A kupacból, hogy lecserélje a C vagy a D mezőn lévő tábort egy toronyra. Nem cserélheti le a B tábort, mert azon a terepen nem állhat nagyobb épület. Nem cserélheti le a D tábort egyből egy kastélyra.*
- ***A jobb oldalon lévő példában:***
  - *Cián kicserélheti a C mezőn lévő barna tábort egy cián táborra, feláldozva két korongot az A kupacból. Nem cserélheti le a barna tábort egy toronyra, mert a terep ezt nem teszi lehetővé.*
  - *Cián kicserélheti a D mezőn lévő kék tábort egy cián táborra, feláldozva két korongot az A kupacból, vagy kicserélheti egy cián toronyra, feláldozva az A kupac mindhárom korongját.*
  - *Cián kicserélheti az E mezőn lévő cián tornyot egy cián kastélyra, feláldozva három korongot az A kupacból. Nem teheti ezt meg úgy, hogy úgy, hogy egy korongot a B, és pluszban két korongot az A kupacból áldoz fel, mivel a feláldozott korongoknak mindig ugyanabból az egy kupacból kell származniuk.*
  - *Cián kicserélheti az F mezőn lévő fehér tornyot egy cián toronyra, elköltve 3 korongot az A kupacból. Noha F tereptípusa lehetővé teszi, hogy a tornyot kastélyra cserélje, ezt mégsem teheti, mivel ehhez egy ezzel szomszédos 4 korongból álló kupacra lenne szüksége (a B kupac nem segíthet).*

ERŐLTETETT MENET VÁLASZTHATÓ

Fordulónként egyszer, az Utánpótlás fázis előtt, végrehajthatsz egy plusz Mozgás vagy Építés akciót. Ehhez a készletedből fel kell áldoznod 3 korongot (de nem a Császárt). Ezeket a korongokat tedd vissza a dobozba; a játék hátralévő részében nem használhatod őket.

* Stony deserts

A CSÁSZÁR

Minden játékosnak van egy Császár korongja. Ez a korong jobbára követi a többiekre is vonatkozó szabályokat; de van néhány különbség…

- Ezt a korongot mindig láthatóan kell elhelyezni a kupac tetején.
- A Császárt tartalmazó kupac **még akkor is** megtámadhat egy ellenséges kupacot, **ha az azonos számú korongból áll**, és ha az egy másik Császárt tartalmaz. Tehát egy Császár egymaga legyőzhet egy 1-es kupacot, még akkor is, ha az egy másik Császár.
- Amikor egy Császárt tartalmazó kupacot megtámad egy másik kupac, a megtámadott kupac korongjai visszakerülnek tulajdonosukhoz, **kivéve a Császárt**, akit "elfognak", ezt a támadó játékos fogságban tartja. **Minden egyes fogságban lévő ellenséges Császár 3 -ot ér.**

Egy Császárt tartalmazó kupacot megtámadhat:

— Bármelyik nála több korongot tartalmazó kupac,

— Egy vele azonos számú korongot tartalmazó kupac, ha van benne Császár,

— Egy Kamikáze, ha a Császár kupaca 4 korongból áll.

Amikor a Császárod fogságba ejtette egy másik játékos, az egyetlen lehetőséged, hogy visszaszerezd, ha elcseréled egy másik Császárra (bármelyik játékoséra). Ha a Császárod fogságban van, akkor amint fogságba ejted valaki más Császárát (nem számít kiét), el kell azt cserélned, hogy kiszabadítsd saját Császárod. Az ellenfeled nem utasíthatja vissza a cserét, és azonnal ét kell adnia saját Császárod. A Császárok cseréje nem számít akciónak.

Feláldozhatod a Császárod épület építésénél. Ilyenkor a Császár ugyanolyan, mint az összes többi korong (az építés költsége ugyanaz, ahogy azt fent leírtuk; lásd "Építés"). A tény, hogy Császárod a kupac tetején van, még nem jelenti azt, hogy a Császárod kell elsőként elköltened.

Egy Császár önmagában használható Kamikázénak.

UTÁNPÓTLÁS FÁZIS KÖTELEZŐ

Erre a fázisra minden fordulóban sor kerül, közvetlenül az Akció fázis után; de ha nincs korongod a készletedben, ugord át az Utánpótlás fázist.

Ha van korongod a készletedben, legalább 1-et le **kell** tenned utánpótlásként, a következő szabályok szerint:

- **Minden korongot egyetlen**, saját színű, táblán lévő **kupacodhoz** kell tenned; ezeket s**oha nem teheted üres mezőre.**
- **Nem adhatsz utánpótlást egy ellenséges épülettel szomszédos kupachoz.** Ez a megszorítás mindig érvényes, még akkor is, ha a kupac egy saját épületeddel is szomszédos. **Kivétel**: Csak a Császár szegheti meg ezt a lehelyezési szabályt. Ha az utánpótlásnál választható helyek ellenséges épülettel szomszédosak, csak akkor teheted a Császárod egy ellenséges épülettel szomszédos kupacra, de soha nem teheted egy ellenséges épület melletti üres mezőre.

***Emlékeztető**: Egy kupacban soha nem lehet 4 korongnál több!*

Ha ezeket a szabályokat nem tudod betartani, nem hozhatod korongjaidat újra játékba; ki kell hagynod az Utánpótlás fázist.

Ha a Császárod a készletedben van (egy fogolycsere után, vagy egy építés következtében), akkor a Császárod **újra játékba kell léptetned** az Utánpótlás fázisban, ha ez egyáltalán lehetséges.

A JÁTÉK VÉGE

KÉT LEHETŐSÉG VAN A JÁTÉK MEGNYERÉSÉRE

- Minden tábor 1 -ot ér.
- Minden torony 2 -ot ér.
- A kastély 3 -ot ér.
- Minden elfogott Császár 3 -ot ér.

A játék **azonnal** véget ér, amikor egy játékos összegyűjt 12 -ot, a táblán lévő épületeinek értékét és a fogságában lévő Császárt számolva, valamint **van legalább 1 épülete egy fővárosban.** Ő lesz a győztes.

VAGY

Ha csak egy játékosnak maradnak korongjai a táblán, akkor ő nyeri meg a játékot.

JÁTÉKVARIÁNSOK

Az Ekö doboza tartalmaz még 11 kis lapkát, melyek új lehetőségeket és hatásokat visznek a játékba. Szabadon eldönthetitek, hogy hozzáadjátok valamelyiket, vagy akár az összeset a játékhoz. Fontos, hogy vannak további lapkák, és ha úgy adódik, akkor a későbbiekben is lesznek még újabbak. Látogassatok el a www.sitdown-games.com oldalra.

Először vegyétek a nagy, 7-mezős lapkákat a játékosszámtól függően (lásd "Előkészületek", 1. oldal), és tegyétek hozzá a választott játékmódnak megfelelő lapkákat, ahogy azt lent részletezzük. Ezután készítsétek elő a játéktáblát, ahogy szeretnétek, azzal az egy kikötéssel, hogy mozgásmezők vagy mozgásmezők csoportja nem lehet teljesen elválasztva a többi mozgásmezőtől. Ezután folytassátok az előkészületeket a szokásos módon.

A KAPUK

A két különleges lapka egy új mezőtípust ad a játékhoz: a kaput. Innen teleportálhatsz egy kupacot a játéktáblán lévő bármelyik kapuhoz.

Amikor az előkészületek alatt a játéktáblát építitek, tegyétek a kapu lapkákat a többi lapkához, és helyezzétek ezeket tetszőleges helyre. Egy kapuhoz belépni vagy kilépni csak egy mezőn át lehet; a Kapu "hátának" elérését szakadék akadályozza meg.

A Kapu bejárat/kijárat mezőjének mindig mozgásmezőnek kell lennie.

A játék alatt, ha egy kupac egy kapura lép, akkor az azonnal megjelenik egy másik kapunál, az ezzel a kapuval szomszédos mezőn, és folytathatja mozgását egy üres mezőre vagy átcsoportosíthat vagy támadhat.

Egy kupac soha nem állhat meg egy Kapu mezőn; de ha egy kapuval szomszédos kijárat mező foglalt, akkor is átléphetsz az adott kapun: Ha ellenséges kupac foglalja el, megtámadhatod a kapun keresztül, ha baráti kupac foglalja el, átcsoportosíthatsz a kapun keresztül.

A Kapu mező nem építés mező.

A PIRAMISOK

A piramis lapka mezői viharmezők (lásd "A Viharok Labirintusa"). A közepükön ábrázolt piramis nem befolyásolja a mozgásod.

Minden egyes piramis 2 -ot ér a körülötte lévő három mező többségét elfoglaló játékosnak. Holtverseny esetén ezeket a -okat senki sem kapja meg.

Javasoljuk, hogy 2 fős játéknál csak egy piramist használjatok, 3 és 4 fős játéknál pedig az összeset.

A SZÉL TEMPLOMA

Amikor az előkészületek alatt a játéktáblát építitek, tegyétek a Szél Temploma lapkát a többi lapkához, és helyezzétek ezt tetszőleges helyre.

A Szél Temploma mező építés mező, a megszorítások azonosak a Kősivatagéval.

Ha van épületed a Szél Templomán, akkor az Utánpótlás fázis alatt, amikor korongokat hozol játékba, akkor ahelyett, hogy egyetlen kupacodhoz tennéd, több kupacod közt szétoszthatod ezeket. Az Utánpótlás fázis többi szabálya továbbra is érvényes.

A VIHAROK LABIRINTUSA

Az előkészületek alatt ne helyezzetek korongokat a vihar mezőkre. A vihar mezők nem szokásos mozgás mezők, a játék alatt a következő szabályok szerint lehet ezeket használni:

- A mozgás alatt egy kupac egy korongot veszt (az aktív játékos választ — lehet a Császárod) minden viharzónában, melyen áthalad (több egymás utáni viharmező egyetlen viharzónát alkot), vagyis átmegy vagy megáll rajta a mozgása során. Egy fordulóban, ha egyetlen viharzónába többször is belépsz, összesen csak egy korongot vesztesz az adott zónában. Az így elvesztett korongok a készletedbe kerülnek.
- A viharmezőről induló kupacok a mozgás elején vesztenek egy korongot.
- Ha belépsz egy viharzónába, hogy megtámadj egy ellenséges kupacot, akkor még a támadás kezdete előtt vesztesz a viharban egy korongot.
- Nem rakhatsz utánpótlás korongot egy viharmezőn lévő kupacra.

SIT DOWN! welcome on board

rue de Labie 39, 5310 Leuze, Belgium
info@sitdown-games.com
www.sitdown-games.com
© 2015 Sit Down!

Designer .**Henri Kermarrec**
Artist.**Luky**
Infographics .**Marie Ooms**
Translation.**Nathan Morse**

All rights reserved, under exclusive license to Sit Down!/ Megalopole sprl. This game can only be used for private recreational purposes.
WARNING: Not suitable for children under 3 years of age. This game contains small parts which can be ingested or inhaled. Retain this information. Visuals are non-binding. Shapes and colors may change. Any reproduction of this game, in whole or in part, in any medium, physical or electronic, is strictly forbidden without written permission from Sit Down!/Megalopole sprl. Made in Spain.