

Imperial Settlers FAQ

Nem hivatalos

Közös Kártyák

Ruins – Ennek a Helyszínnek nincs építési költsége, tehát ingyen felépíthető, viszont az Építés Akciót kell választanod a fordulóban. A „Ruins” kártyának nincs színe, és nem Rombolható.

Settlers – Aktiválásakor azonnal fel kell építened egy Nemzet Helyszínt. Az építési költséget továbbra is ki kell fizetned, de nem kell Helyszínt eldobnod a Birodalmadból, akkor sem, ha feltétel.

Tavern – A szabályok szerint, ha aktiválsz egy Akció Helyszínt, a kártyára kell tenned a szükséges Árukat. De egy Helyszínt egy másik kártyával letakarni elég kényelmetlen, ezért javasoljuk a kártya eldobását és egy közös készletből vett Munkás lehelyezését a Helyszín aktiválásának jelzésére.

Imperial Messenger – Aktiválásakor, ha a Japán nemzetet irányítod, és van ellenfél Helyszínével kötött Szövetség („Trade Route” által), választhatsz ilyen Szövetséget is.

Hanseatic League – Aktiválásakor, ha a Japán nemzetet irányítod, és van ellenfél Helyszínével kötött Szövetség („Trade Route” által), törölhetsz ilyen Szövetséget ahelyett, hogy a Nemzet táblád alól dobnál el egyet.

Porters – Aktiválásakor választhatsz Közös vagy Nemzet kártyát is.

A Porter kártyán ez olvasható: „1 Étel befizetésével válassz ki egy tetszőleges Termelő Épületet, és vedd magadhoz az általa termelhető Árukat.” Ez győzelmi pontok és kártyák esetén is érvényes?

Az „áruk” kifejezés magába foglal mindent, amit a játékos a játék folyamán gyűjt, így győzelmi pontokat és kártyákat is. A válasz tehát: igen.

Acting Troupe – *Egy munkásod befizetésével aktiváld egy (másik) Akció Helyszíned. Dobd el a Helyszínről a rajta lévő Árukat, így ezt a Helyszínt újra aktiválhatod később. Mikor van a „később”? Azonnal, vagy a következő fordulóban csak? És mi van azokkal a kártyákkal, amik „akcióját kétszer használhatod”, MINDEN Árut el kell dobnod, hogy még kétszer aktiváljam? Vagy csak az egyszeri aktiváláshoz használt nyersanyagokat?*

1. A következő fordulóban csak, mivel egy akcióba kerül az aktiválása. 2. Minden Árut dobj el. Ezután újra kétszer aktiválhatod. Az efféle kombó megengedett, bár nagyon ritka, hiszen mindösszesen 1db Acting Troupe kártya van a 84 Közös Kártya között, és mindemellett még meglehetősen drága is – sok munkás és arany szükséges hozzá. Arról nem is beszélve, hogy egy másik játékos lerombolhatja az Acting Troupe-od, amint látja, mire készülsz.

Joiner – *„... Akció: 1 Munkás és 1 Fa befizetésével 2 GyP-hoz jutsz.” Azonban a kártyán található ábrán egy négyirányú út van, ami a Képesség Helyszínének jellemzője. A kép a rossz, vagy a szöveg? Ez egy Akció Kártya. Az út ábra a hibás.*

Barbár Kártyák

Saboteurs – Képessége nyomán elvehetsz egy Nyersanyagot egy ellenfél készletéből (nem vehetsz el Helyszín aktiválására használt Nyersanyagot), és saját készletedbe teheted azt.

Dark Chapel – Ha a játékos egy Szamuráj vagy Védekezés jelző által védett Helyszínt akar Rombolni, köteles plusz Rombolás jelzőt költenie a kártya aktiválásához.

A Győzelmi Pontokat a játékszabály az Áruk közé sorolja. Nekem azonban ötletem sincs, hogy dobhatnék el egy Győzelmi Pontot. Ha Lerombolok egy épületet 1 GyP-t és egy Követ biztosítva számomra, a Dark Chapel képességét használva eldobhatok 1 GyP-t, hogy 2-t kapjak (összesen a szokásos 4 GyP-t)?

Igen, ezt lehet.

Pack – Képessége használatakor nem Rombolod le ellenfeled Helyszínét, csupán elveszel annak Rombolás mezőjében jelzett Áruk közül egyet a közös készletből.

Rabble – Saját Birodalmadban (nem kézben) lévő Helyszín Rombolását engedélyezi a képessége. Minden Rombolás mezőjében jelzett Árut megkapsz, a Helyszínből Telek lesz és kapsz 1 Fát, ahogy egy normál Rombolás akciónál.

A kártyán ez olvasható: „Akció: költs el 2 Munkást, hogy lerombolj egyet a Közös Helyszíneidből.” De a játékszabály ennek ellentmondásosan fogalmaz: Az akció nem számít Rombolásnak. Amikor egy Helyszínt Telekre fordítasz át, kapsz 1 Fát. Ez így helyes?

A játékszabályban található mondat, miszerint „Az akció nem számít Rombolásnak” egy elírás. Hagyd figyelmen kívül! (Megjegyzés: a magyar szabályban nincs ilyen hiba) A kártya így működik: Rabble lehetővé teszi, hogy egy saját Helyszíned Rombold le, nem a kezedből, hanem a Birodalmadból (mintha egy ellenfél Épülete lett volna, így minden jutalmát megkapod). A kártyát Telek oldalára fordítod, és kapsz 1 Fát. Ez az akció Rombolásnak tekintendő minden esetben, például akkor is, ha egy kártya bónuszt ad Rombolások után.

Ha Rabble és Gallows is a Birodalmamban vannak, és előbbi használatával lerombolom utóbbit, 2 GyP-t kapok a Gallows miatt (1-et a Rombolásért és egyet a „Minden Rombolásodért 1 GyP-t kapsz” képesség miatt), vagy csak 1-et (a kártya jutalma a Rombolásért), mert a Gallows eltűnik, mielőtt hatását kifejtené?

Csak 1 GyP-t kapsz. Nem használhatod Gallows képességét, ha azt Rombolod.

Mission – Az aktiválásakor húzott lapok lehetnek Közös vagy Nemzet kártyák (akár vegyesen).

Robbers – Aktiválásakor, ha Japán ellenfeled választod, választhatod azon Szövetségét, melyet vagy a te vagy másik játékos Szövetségével kötött („Trade Route” kártya nyomán). Ezen Szövetségeket törölheted ahelyett, hogy eldobnál egy Szövetséget egy ellenfél Nemzet táblája alól.

Raid – Minden romboláskor 1 GyP-t kapsz. Ha kártyát Rombolok a kezemből, miközben 3 Raid lapom is játékban van, 3 GyP-t kapok minden egyes Rombolás akció után?

Igen. Ez egy remek taktika!

A játékaink során a Barbár passzolt utoljára a legtöbb körben. Utolsóként passzolni több előnnyel is jár: zavartalanul építhetsz, az ellenfél épületei rombolásra csábítanak, főleg a Termelő Épületek és Szövetségek. Nem lesz így túl erős a Barbár?

Ha egy játékos már passzolt az akció fázisban, akkor már nem lehet célpontja más játékosok akcióinak az adott körben. Például egy már passzoló játékos egyetlen épületét sem lehet rombolni.

Engineers – Képessége révén egy ellenfél Helyszínét véglegesen eltávolíthatod annak Birodalmából. Nem számít Rombolásnak.

A Japán játékos Nyersanyagokat tesz Shrine lapjára, ami a szabályok szerint épületként nem Rombolható. Az Engineer azonban el tudja távolítani a Shrine-t. Ebben az esetben mi történik a rajta lévő Nyersanyagokkal? Visszakerül a Japán játékoshoz teljesen, vagy csak részben, esetleg mind eldobásra kerülnek?

A Nyersanyagok elvesznek. Emiatt javasolt a Japán játékosnak, hogy csak az utolsó pár fordulóban tegyen Nyersanyagokat a Shrine-ra.

Trade Colony – Amikor felépült, egyszerre számít barnának, szürkének és pirosnak.

Spies –Képessége nem számít Szövetségkötésnek. Aktiválásakor, ha a Japán ellenfeled választod, nem veheted el azon Szövetségeit, melyeket vagy a tied vagy egy másik játékos Helyszínével kötött („Trade Route” által)- csak ellenfelek Nemzet táblája alól választhatsz Szövetséget.

Warehouses – Ha elveszted ezt a Helyszínt (pl. eldobod, hogy másik Nemzet Helyszínt építs, vagy valaki lerombolja), a képessége miatt tárolt Nyersanyagokat nem veszted el azonnal, a készletedbe kerülnek. Felhasználhatod őket a kör Tisztítási fázisáig.

Administration – Minden Római épület felépítése után kapsz 1 Aranyat vagy 1 GyP-t. Ez csak Nemzet Helyszín építésekor érvényes, Közös Helyszín építésekor nem!

Architect – Ld. Buddha’s Temple.

Golden Bazaar – *Akción: 1 Ételtér cserébe kapsz 1 Aranyat és 1 GyP-t. Mivel az Arany használható Ételtérként is, nem lesz ez egy végtelen akció-kör?*

A képessége fordulónként csak egyszer használható.

Headquarters – *A „Ha építész...” kezdetű képességek azonnal aktiválódnak, amint felépültek? Például a római Headquarters. Felépítésekor ad nekem 1 Aranyat vagy 1 GyP-t? Vagy csak az ezután felépült Római épületekre vonatkozik?*

Saját magára is hat; amikor a Headquarters-t felépítetted, választásodnak megfelelően kapsz 1 Aranyat vagy 1 GyP-t.

Egyiptomi kártyák

Desert – Ez a Helyszín nem rendelkezik építési költséggel. Ugyan felépítése ingyenes, fel kell hozzá használnod Építés Akcióra a fordulód. MEGJEGYZÉS: A szabályok szerint, ha aktiválsz egy Akció Helyszínt, a kártyára kell tenned a szükséges Árut. De egy Helyszínt egy másik kártyával letakarni elég kényelmetlen, ezért javasoljuk a kártya eldobását és egy közös készletből vett Munkás lehelyezését a Helyszín aktiválásának jelzésére.

Chariot Builder – Aktiválása lehetővé teszi, hogy egy ellenfél Helyszínét további Rombolás jelző elköltése nélkül rombold le (csak az akció aktiválásához kellő egy jelző szükséges). Szamuráj és Védekezésjelző által védett terület is Rombolható.

Nemzet Helyszíneket is Rombolhatok a Chariot Builderrel? Azt írja, „egy ellenfél Helyszínét”, itt is érvényes az alapszabály, miszerint csak Közös Helyszín Rombolható (kivéve Japán)?

A Chariot Builder csak csökkenti a Rombolás Akció költségét. Nem teszi lehetővé olyan Helyszín megtámadását, ami nem Rombolható. Ha egy Helyszínen nincsen Rombolás mező, nem Rombolható.

Oasis – Ha egy ellenfél több pár Munkást költ egyszerre, minden pár után 1 Munkást kapsz.

Sanctuary - Képessége nem minősül Helyszín Rombolásnak. Lehetővé teszi, hogy egy kártyát a kezedből Telekként a Birodalmadba tegyél. Emellett 1 Követ kapsz (Fa helyett) egy Helyszín Telekre fordításáért.

Sphinx – Képessége a Termelő Fázisban is aktív.

Mikor aktiválódik: ha egy Kártya vagy egy Akció által szerzek 2 Győzelmi Pontot? Például: a Gallows-t felépítettem. Használok a Temple of Ra képességét, hogy ellopjam a Barbároktól a Raid-et. Ezután Rombolok egy Kártyát. Ebben az esetben 2 vagy 3 GyP-t kapok?

2 Győzelmi Pontnak kell lennie, nem 1+1-nek!

Temple of Ra – Ha Termelő Helyszínt vonsz befolyás alá, nem termel Árut a hódítás pillanatában. A befolyás alá vont Helyszínek nem eldobhatóak egy másik építése céljából. Ha olyan Helyszínt hódítasz meg, amelyet tulajdonosa már a megengedett legtöbbszőr aktivált, te már nem aktiválhatsz. A befolyást a speciális Egyiptomi jelzővel, az Akció végrehajtását pedig a közös készletből vett Munkással kell jelezni. Amikor egy meghódított Helyszín kerül lerombolásra és átfordul Telek oldalára, az Egyiptomiakat irányító játékos kapja az 1 Fát, és az Egyiptomi jelző is visszakerül hozzá. A Telek az eredeti tulajdonosnál marad.

Temple of Ra képessége használatakor (ellenfél egy tetszőleges Helyszínét a sajátodnak tekintheted a kör végéig), ha a jelzőt egy Termelő Helyszínre teszem, termel Árut nekem?

Bármelyik Épületet választhatod, de a Termelő Helyszínek nem fognak termelni. Ha Képesség Helyszínt választasz, használhatod passzív képességét. Ez akkor nagyon hasznos, ha van adott színű kártya, amit ki szeretnél játszani. Az aktiválási limit persze érvényes – ha már volt aktiválva, nem aktiválhatsz újra. Emellett az Épület nem eldobható Nemzet Kártya építése céljából, de lerombolható.

Japán Kártyák

A Japán nemzet eltér a többitől. A Japán Nemzet kártyák rendelkeznek Rombolás mezővel, ezért célpontjai lehetnek Rombolás akciónak. Ha lerombolják őket, nem fordulnak át Teleknek, hanem eldobásra kerülnek. A Japánokat irányító játékos dönthet úgy, hogy Munkásait Szamurájnak használja, hogy megvédje Nemzet Helyszíneit.

Szamurájok használata - A Japánokat irányító játékos, ha rákerül a sor, bármennyi Munkását Nemzet Helyszínekre teheti Birodalmában, hogy megvédje őket. Ezekre a Munkásokra a kártyák Szamuráj néven hivatkoznak. Egy Japán Nemzet kártyán sem lehet több mint 1 Szamuráj. MEGJEGYZÉS: Szamurájok védhetnek olyan Nemzet Helyszíneket is, amelyek alapvetően nem lerombolhatóak („Shrine”, „Gate”). Minden Szamuráj a számára kijelölt Helyszínt védi, nem lehet elmozdítani, vagy másra használni. Szamurájokat nem kell eldobni a Tisztítási fázis során. Minden Szamuráj 1-gyel növeli a Helyszín lerombolásához szükséges Rombolás jelzők számát. Ha a Helyszínt lerombolták, a Szamuráj visszakerül a közös készletbe. PÉLDA: A Japánokat irányító játékos egyik Munkását Szamurájként egyik Helyszínére teszi, hogy védje azt. Az ellenfélnek így 3 Rombolás jelzőre van szüksége annak lerombolásához. Az ellenfél 3 Rombolás jelző befizetésével lerombolja a Szamuráj által védett Helyszínt. A Szamuráj visszakerül a közös készletbe, a Helyszín kártyája pedig eldobásra kerül.

Garrison – Aktiválásakor lehetővé teszi, hogy eldobj egy Helyszínt, végleg eltüntetve azt egy ellenfél Birodalmából. Nem Rombolás Akciónak számít.

Gate – A „Gate” alá helyezett kártyáidat már nem tudod visszavenni a kezvedbe, és nem kell eltávolítani őket a Tisztítási fázisban. Ezek a kártyák a játék végéig ott maradnak. A „Gate” nem lerombolható.

Ha van még Nyersanyagom, és úgy döntök nem hajtok végre akciót, passzolhatok azonnal a Gate felöltése után? Vagy a Gate-hez csak olyan fordulóban pakolhatok, amikor nem passzoltam? Habár sem a Gate sem a Shrine nem Rombolható, ha nem passzolhatok, miután feltöltöttem őket, akkor durván nagy célpontjai lehetnek a római Engineer-eknek, feltéve hogy a Rómaiak még nem passzoltak.

Csak akkor helyezhetsz Nyersanyagokat a kártyára, amikor éppen soron vagy. A Passzolással a körödnek vége. Azonban pakolhatsz a Helyszínre azonnal, miután felépítetted. A Passzolás gyakorlatilag egy akció, kártyák Gate-re rakása viszont nem minősül annak és bármikor végrehajtható a fordulóban, tehát akkor is, ha úgy döntesz, hogy Passzolsz.

Negotiator – Aktiválásakor azonnal megépítheted Helyszínnek egyik Szövetségedet a Nemzet táblád alól. Az építési költséget ugyanúgy ki kell fizetni, de Helyszínt nem kell eldobni a Birodalomból akkor sem, ha építési feltétel. Olyan Nemzet Helyszín is felépíthető ily módon, ahol nem szerepel Helyszín a költségben. Ha egy ellenséges Helyszínnel kötöttél szövetséget (a Trade Route kártyának köszönhetően), azt a Helyszínt nem használhatod ennek a kártyának az aktiválásánál.

Ninjas – A Helyszín Bónuszként 2 Szamurájt ad. Ha csak egy Nemzet Helyszíned van, amire Szamurájt tudsz tenni, a másik elveszik.

Shrine – Ne vegyétek le az ezen a Helyszínen lévő Nyersanyagokat a Tisztítási fázissorán. A Nyersanyagok a kártyán maradnak a játék végéig. A „Shrine” nem lerombolható.

Ha van még Nyersanyagom, és úgy döntök nem hajtok végre akciót, passzolhatok azonnal a Shrine felöltése után? Vagy a Shrine-hoz csak olyan fordulóban pakolhatok, amikor nem passzoltam? Habár sem a Gate sem a Shrine nem Rombolható, ha nem passzolhatok, miután feltöltöttem őket, akkor durván nagy célpontjai lehetnek a római Engineer-eknek, feltéve hogy a Rómaiak még nem passzoltak.

Csak akkor helyezhetsz Nyersanyagokat a kártyára, amikor éppen soron vagy. A Passzolással a körödnek vége. Azonban pakolhatsz a Helyszínre azonnal, miután felépítetted. A Passzolás gyakorlatilag egy akció, kártyák Shrine-ra rakása viszont nem minősül annak és bármikor végrehajtható a fordulóban, tehát akkor is, ha úgy döntesz, hogy Passzolsz.

Trade Route – Ha ez a Helyszín elveszik (pl. lerombolja egy ellenfél), az általa biztosított Szövetségek megmaradnak. Az ellenfél Épületével kötsz Szövetséget. Például Szövetségre léphetsz az ellenfél egy olyan Nemzet Helyszínével, amely Szövetség mezejében Arany szerepel. Ez ugyanúgy egy Aranyat biztosít, mint ha a kezedből Szövetkeztél volna. Ez a kártya emiatt jó, hiszen anélkül köthetsz Szövetségeket, hogy a Kártyát dobnál el a kezedből. Amikor használod a kártyát, a pakliból egy saját Nemzet Kártya felhasználásával jelezd a Szövetség létrejöttét. Például: Aktiválsz a Trade Route-ot. Húzz egy Nemzet Kártyát a Nemzet pakliból. Tedd a kihúzott kártyát az ellenfél egyik Nemzet Helyszíne alá. tegyük fel, hogy a kérdéses Helyszín Szövetség mezejében arany látható. Mivel most ezzel Szövetséget kötöttél vele, 1 Arany üti a markod.

A játék hátralévő részében minden körben 1 Aranyhoz juttat ez a Szövetség egészen addig, amíg az Épület, vagy a Szövetség eldobásra nem kerül.

Légy szíves, magyarázzátok el a Trade Route pontos működését. Furcsának találom a szóhasználatot, és nem tudtam megfejtetni.

1. Tegyéél (fizess) egy almát a Trade Route lapra, ezzel jelezve, hogy már aktiváltad.
2. Válaszd ki egy ellenfeled Nemzet Helyszínét.
3. Helyezd a saját (Japán) Nemzet paklijának legfelső Kártyáját az ellenfél kiszemelt Helyszíné alá, jelezvén, hogy Szövetséget kötsz vele.
4. Minden „Szövetségkötéskor” életbe lépő hatás érvényesül, köztük a „Dojos” pontjai, és az Áruk, amik a Szövetségre lépésért járnak.
5. A Szövetséges Helyszín minden körben biztosítja a Szövetség mezőjében található Árut, ugyanúgy, ahogy egy normál Szövetségkötés esetén történik.
6. Ha egyedül játszol, nincs hatása a kártya képességének, hiszen a Virtuális Játékosnak sosincs Nemzet Helyszíné, csak Közös.

Buddha's Temple – *Ma a Japánokat irányítottam egy játék során. Felépítettem a Buddha's Temple-t. Termelő Fázis során, húzok két Nemzet Kártyát, egyet kiválasztok és megtartok, a másikat pedig visszakeverem a pakliba. Azonban 3 Watchtowers-om is játékban volt (igen, 3... szeretek minden szemmel tartani!). A kérdésem pedig a következő: mi a kártyák húzási rendje ebben az esetben? Dönthetek úgy, hogy a Buddha's Temple képességét a Watchtowers kártyáinak felhúzása után használom? (Ugyanez érvényes a Római Architect kártya esetében.)*

Én balról jobbra gyűjtök, Nemzet Termelő Helyszínek, Szövetségek, Nemzet Tábla, Közös Termelő Helyszínek. A begyűjtés rendje véleményem szerint nem számít, mindössze játékos rend szempontjából. A játékos sorrend pedig csak a Közös Pakliból való húzásnál számít.

A Japánok irányításakor, mi lesz a Szamurájokkal a kör végén? Eldobásra kerülnek, mint minden más, amit nem raktározol, vagy a kártyákon maradnak a körök között?

Játékban maradnak.

Ha már lehelyeztem, felvehetem a Szamurájom, hogy munkásként használjam, vagy őrzi az Épületet az idők végezetéig, illetve amíg le nem rombolja valaki azt?

Lehelyezés után a Szamurájt már nem lehet elmozdítani, a játék végéig ott marad, ahol van (vagy amíg el nem pusztítják).

Szóló játék

A Szóló játék végén csak a Nemzet Helyszíneket hasonlítom össze a Virtuális Játékos összegyűjtött paklijával, vagy a Közös Helyszíneket is?

Csak a Nemzet Helyszíneket.

Hány Épületet rombolhat le a Virtuális játékos? A szabály körönként egyre utal.

A Virtuális Játékos körönként 2 Épületet Rombolhat. Az „egyszerre egyet” kifejezés félrevezető lehet, azt jelenti, hogy Támadásonként rombolhat egyet.

Szabályok szerint Szóló játék esetén a Virtuális Játékos Épületeit nem lehet Telek oldalukra fordítani. Ettől függetlenül jár Nyersanyag Romboláskor?

Igen.

Többször átolvastam a szabályt, de sehol nem találtam utalást a Védekezés jelzők használatára Szóló játék esetén.

Sem a Védekezés jelzők, sem a Szamurájok nem védik meg Helyszíneid a Virtuális Játékos támadásaitól. Ettől függetlenül használhatsz Szamurájokat pontgyűjtésre a Daimyo's Castle révén.

Egész pontosan hogy működik a Virtuális Játékos Támadása?

A játék kezdése előtt fordíts fel egy Támadás kártyát.

Az első kör végén a Virtuális Játékos 2-szer támad:

Először húzz egy másik Támadás kártyát. Ha az ezen és a kezdés előtt felcsapott kártyán található ikonok együtt megegyeznek az egyik Közös Helyszíned Rombolás mezőjében lévő 2 ikonnal, akkor a Virtuális Játékos ellopja tőled az adott Közös Kártyát. Ha több ilyen Közös kártya is van, akkor elsősorban Akció kártyát vesztesz el, aztán Képesség vagy Termelő kártyát. Ha Képesség és Termelő Helyszínek közül kell választani, akkor előbb a Képesség kártya veszik el. A sorrend tehát: előbb Akció, aztán Képesség, és végül Termelő kártyák.

Ha a Virtuális Játékos sikeresen elrabolta egy Közös Kártyád, az ehhez használt Támadás kártyáit tedd a kupac aljára (a játék előtt felcsapott támadás kártya alá).

A második Támadáskor húzol egy újabb Támadás Kártyát (összesen a harmadikat). Az újonnan felcsapott kártya ikonját ezúttal a másodjára húzott Támadás kártya ikonjával kell összepárosítani, és ha nem találsz sehol egyezést a te kártyáiddal, akkor a legelső Támadás kártyával kell párban vizsgálni az új lapot. Mindig az új lapot rakjuk párba, sosem keresünk másik kombinációt!

A Virtuális Játékos körönként tehát 0, 1 vagy 2 Helyszínt rabolhat el tőled a Támadás végkimenetelétől függően.

A második kör végéig húzz egy újabb Támadás kártyát (összesen a negyediket), és rakd párba a 3 korábban felcsapottal. A kör második támadásához egy új, immáron ötödik kártyát kell húzni, és azt megvizsgálni a korábbi négyel párban.

Rick Royal az alábbiakat ajánlja a Szóló játék Draftjához:

Első kártyád a 4 felcsapott Közös Kártyából válaszd.

Ezután a maradék 3-ból nevezd ki az egyik kártyát a következő „kiszemelt” kártyának. Majd számozd meg a kártyákat (1-3-ig), és dobj egy 4 oldalú dobókockával. A Virtuális Játékos 1-3 dobáseredmény esetén elveszi a megfelelő kártyát, ha 4-et dobtál, akkor pedig az általad „kiszemeltet”.

Amikor a második kártyádat választod, köteles vagy elvenni a „kiszemelt” kártyát, ha még lehetséges. Ha már nem, akkor választasz egyet a maradék kettőből.

Általános Kérdések & Válaszok:

Ha lerombolom egy ellenfél Helyszínét, mi történik a rajta lévő Nyersanyagokkal? (például egy Akció kártya esetében, amit korábban aktivált az ellenfél, a Nyersanyagot pedig a kártyán hagyta)

Minden kártyán lévő Nyersanyag elköltöttnek tekintendő, tehát visszakerülnek a készletbe.

Amikor több akciót hajtok végre, egyszerre kell megtennem? Vagy végrehajthatom őket egyesével addig, amíg úgy nem döntök, hogy elég? Például: felépítettem a Castle-t. Egy Munkást teszek rá, hogy húzhassak egy Közös Kártyát. Viszont szeretnék húzni még egyet. Megnézhetem az éppen felhúzott kártyát, mielőtt egy újabb Munkást elköltenék?

El kell döntened, hogy alapvetően 1 vagy 2 Munkásod áldozod be erre a célra. Nem tehetsz le 1 Munkást (mint akciód), majd dönthetsz később arról, hogy szeretnél e még egyet.

Mi történik, ha kifogy a Nemzet Paklim?

A dobópakli megkeverésével alkoss egy új húzópaklit. Ha nincs kártya a dobópaklidban sem, akkor nem tudsz Nemzet Kártyát húzni.

Van egy kérdésem a Szövetségekötéssel kapcsolatban. Úgy működik, mint egy Termelő épület, azaz Árut biztosít azonnal és minden következő körben, vagy csak egyszeri hatása van?

Úgy működik, mint egy Termelő épület. Nem csak egyszerit juttatást biztosít.

Azt tudom, hogy minden egyes Termelő Fázisban egy Védekezés jelzőhöz jutok. Azt viszont nem értem, hogy pontosan mikor használhatom. A Szabálykönyv erre csak így tér ki a 7. oldalon: „Az Akció fázis során bármikor, amikor sorra kerül a játékos, elhelyezheti a Védekezés jelzőjét Birodalmának egyik Közös Helyszínén, hogy megvédje azt.” Jól értem tehát, hogy ha utolsó vagyok a játékos sorrendben egy 4 fős játék során, akkor elméletileg már 3 épületemet is lerombolhatják ellenfeleim, mielőtt sorra kerülnék, és Védekezés jelzőt használhatnék. Ez így van, vagy figyelmen kívül hagytam valamit?

Védekezés jelző elhelyezése nem minősül akciónak, mindösszesen rendelkezned kell a jelzővel a készletedben. Emellett nagyon valószínűtlen, hogy 3 Épületed is lerombolják, mielőtt először sorra kerülsz.

Védekezés jelzőt csak a saját fordulómban, Akció Fázis során lehet kijátszani, igaz? Gyakorlatilag a kezdőjátékos bármelyik épületet megtámadhatja, mielőtt cselekedhetnél, igaz?

Igaz. Minden játékos 1 Védekezés Jelzőt termel körönként. Használhatod, ha szeretnéd, ez egyéni döntés kérdése. A Tisztítási Fázisban visszakerül a közös készletbe, így tehát lehetetlen, hogy 1-nél több Védekezés Jelződ legyen egy Helyszínén.

Van valami különleges feladat kezdéskor? Az Előkészületek után az első fázis normál módon zajlik? Úgy emlékszem olvastam valamit arról, hogy az első körben valamit nem tudsz cselekedni.

Semmi különleges teendő nincsen az első körben.

Egyes Nemzet Kártyák megépítéséhez Helyszín eldobására van szükség. Ha jól értelmezem, bármelyik Helyszínt eldobhatom függetlenül a felépíteni kívánt Nemzet Helyszíntől. Azonban Helyszín helyett eldobhatunk Telket is. A szabály szerint az eldobott lap helyére épül az új (Megjegyzés: én nem találtam ilyen jellegű utalást. A magyar szabály pedig már pontosan fogalmaz). Mivel csak Közös Helyszín Rombolható (kivéve Japánok), ezért Telek is csak abból lehet, hogy építke a helyére Nemzet Helyszínt? A Közös és a Nemzet Helyszínek nem egy helyre épülnek a Birodalomban.

Ez csak színesítő szöveg. Oda pakolsz kártyákat a Birodalmadban, úgy mozgatod őket, ahogy tetszik. Ha Telket használsz az építéshez, csak dobd el a kártyát, és ha szeretnél, csúsztass a helyére egy másikat a sorba.

Képpel felfelé fordított (nem Telek) Helyszíneket eldobhatok olyan Nemzet Helyszínek építése céljából, amely ez költségként megjelöli (kis ház ikon)?

Gyakran fogsz képpel felfelé fordított kártyákat eldobni, akár még ugyanabban a körben, amikor épültek. Ne felejtse el, bármelyik kártya használható erre a célra, köztük Nemzet Kártyák is.

A Telkek is számítanak a játék végi pontozáskor?

A Telkeken nem található csillag (mivel a kártya meg lett fordítva). Tehát nem adnak semmilyen pontot a játék végén.

Magyar fordítás: NagyDagy

Lektorálás: Artax