ROYALS

Egy cselszövéssel teli játék 2-5 játékos részére, 10 éves kortól.

A JÁTÉKELEMEK

1 játéktábla, ami Európa térképét ábrázolja a 17. század közepén

99 országkártya
(31x Franciaország, 26x Német államok, 22x Britannia, 20x Spanyolország)

24 cselszövéskártya
(4-4 mindből Franciaország/Német államok, Franciaország/Britannia, Franciaország/Spanyolország, Német államok/Britannia, Német államok/Spanyolország, Britannia/Spanyolország)

16 hatszögletű városbónuszjelző
(5x Franciaország, 4x Német államok, 3x Britannia, 4x Spanyolország)

8 pajzs alakú országbónuszjelző
(2-2 mindből Franciaország, Német államok, Britannia, Spanyolország)

3 kerek Nemesi ház bónuszjelző

24 négyzet alakú korszakpontjelző
(6-6 mindből Franciaország, Német államok, Britannia, Spanyolország)

7 téglalap alakú címpontjelző, mindegyik két, kirakósszerűen összerakható félből áll.

Marsall Báró Grófnő Herceg Bíboros Hercegnő Király

200 fakocka 5 különböző játékos színben
(46x **fekete**, 46x fehér, 36x szürke, 36x lila, 36x narancs)

utasításkészlet

A JÁTÉK LEÍRÁSA

A játékosok az európai hatalomért harcoló 17. századi nagy nemesi házak szerepébe bújnak.

A játékosok a megfelelő országkártyák segítségével befolyásos pozíciókat foglalnak el, így bónuszokhoz jutnak győzelmi pontok formájában. A magasabb címmel járó pozícióhoz több országkártya szükséges. A már elfoglalt pozíciókért cselszövéskártyák kijátszásával lehet küzdeni. A játék 3 korszakon át tart, mindegyik után pontozás következik. A pontozás során az egyes országokban a legnagyobb befolyással rendelkező játékosok győzelmi pontot kapnak. A harmadik korszak pontozása után a játék az egyéni címek pontozásával véget ér. A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos nyer.

ELŐKÉSZÜLETEK

- Minden játékos választ egy játékos színt, és a hozzá tartozó fakockákat maga elé teszi saját készletnek.

  Két fős játékban a fekete és a fehér, színt kell választani, mivel több játékelemre van szükség. Kettőnél több játékosnál a játékosok bármelyik színt választhatják.
- Tegyétek a **játéktáblát** az asztal közepére, mindenki számára könnyen elérhető helyre.

Jelzők

Az összes jelzőn viaszpecsét formájú győzelmi pont van. A játéktábla mezőin, amikre a játék kezdete előtt a játékosok lerakják a jelzőket, látható a megfelelő jelző győzelmi pontszáma, és az alakja.

- Tegyétek a hatszögletű **városbónuszjelzőket** a hozzájuk tartozó városok melletti mezőkre.

- Tegyétek a pajzs alakú **országbónuszjelzőket** a hozzájuk tartozó ország címerének bal és jobb oldalán lévő mezőkre.

- Tegyétek a kerek **nemesi ház bónuszjelzőket** a játéktábla bal szélén lévő mezőkre.
  Két fős játékban a 12 és 16 győzelmi pontot mutató jelzők nem kerülnek játékba, és visszakerülnek a dobozba.

- Tegyétek a négyzet alakú **korszakpontjelzőket** a játéktábla jobb alsó mezőire. Ezek 3 csoportra oszlanak, a három egymást követő korszaknak megfelelően (1648, 1680 és 1714).

- Illesszétek össze a téglalap alakú **címpontjelző** két kirakós darabját, majd tegyétek a tábla bal oldala mellé a nagyobb arcképpel felfelé. A címek rangsorát a növekvő győzelmi pontok száma határozza meg, lentről felfelé:

  Marsall, Báró, Grófnő, Herceg, Bíboros, Hercegnő, Király

Kártyák

- A játékosok a játékos számtól függően vegyék ki a következő országkártyákat, és tegyék vissza a dobozba:

	Franciaország	Német államok	Britannia	Spanyolország
2 játékos	11	9	8	6
3 játékos	9	8	7	6
4 játékos	6	5	5	4
5 játékos	0	0	0	0

  Keverjétek meg a megmaradt országkártyákat, és tegyétek képpel lefelé húzópaklinak a játéktábla mellé. Húzzátok fel a felső 3 kártyát, és tegyétek ezeket képpel felfelé kínálatként a húzópakli mellé.
- Keverjétek meg az **cselszövéskártyákat** és tegyétek őket egy másik, képpel lefelé néző húzópaklinak a játéktábla mellé.
- A legfiatalabb játékos lesz a **kezdőjátékos,** és kezdi a játékot.

A JÁTÉK MENETE

A játék az óramutató járása szerint halad. A játékos a körében a következő akciókat hajtja végre adott sorrendben:

1. KÁRTYAHÚZÁS

Ez az akció kötelező.

Az első kör

A játékosnak az első körében ennél az akciónál a következő számú országkártyát kell felhúznia, és a kezébe vennie:

Az óramutató járása szerinti sorrendben

	kezdőjátékos	2. játékos	3. játékos	4. játékos	5. játékos
2 játékos	2	3			
3 játékos	1	2	3		
4 játékos	1	1	2	3	
5 játékos	1	1	2	2	3

A játékos - bármilyen sorrendben - húzhat a húzópakliból képpel lefelé fordított kártyát, és/vagy elvehet kártyát a képpel felfelé fordított kínálatból.

Figyelem: a képpel felfelé lévő kínálat kártyái csak a játékos köre végén lesznek újratöltve.

A második körtől

A játékosnak a második körétől kezdve ennél az akciónál mindig pontosan egyet kell választania a következő két lehetőség közül:

a) 3 országkártya húzása

A játékos húz 3 országkártyát, amiket a kezébe vesz. A játékos - bármilyen sorrendben - húzhat a húzópakliból, és/vagy elvehet kártyát a képpel felfelé fordított kínálatból.

b) 1 országkártya és 1 cselszövéskártya húzása

A játékos - bármilyen sorrendben - felhúz 1 országkártyát és 1 cselszövéskártyát a kezébe. Országkártyát húzhat a húzópakliból, vagy elveheti a képpel felfelé fordított kínálatból. A játékos a képpel lefelé fordított cselszövés húzópakliból húz cselszövéskártyát.

Ha a cselszövés húzópakli elfogy, akkor a játékosok keverjék meg a megfelelő dobópaklit, és használják új húzópakliként.

A kézben lévő kártyák korlátozása

A játékosnak a köre végén maximum 12 országkártya és 4 cselszövéskártya lehet a kezében. A játékos a köre során túllépheti ezt a korlátot, ha több kártyát húz; csak a köre végén el kell dobnia az általa választott többletkártyákat.

2. KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

Ez egy választható akció.

Ha a játékos kártyák kijátszása mellett dönt, akkor a következő lehetséges akciókat bármilyen sorrendben és bármennyiszer végrehajthatja:

a) Egy szabad pozíció elfoglalása

A játékos egy pozíció elfoglalásához mindig 2 fakockát kell letegyen: az egyik a játéktáblán a pozíciót, és a másik a hozzá tartozó címpontjelzőjét jelöli.

Egy vagy két befolyásos pozíció érhető el minden városban. Egy városban minden pozícióhoz egy bizonyos cím van rendelve, amit a megfelelő arckép képvisel.

Az arcképtől balra lévő szám mutatja a pozíció elfoglalásához szükséges adott ország országkártyáinak számát. Egy adott címhez szükséges kártyák száma mindig ugyanannyi.

A portré jobb oldalán, a tekercsen lévő szám mutatja a befolyáspontok számát, amit az adott pozíció ad a játékosnak a hozzá tartozó országnál a korszakpontozáskor.

A játékos választ egy szabad pozíciót a játéktáblán, vagyis egy olyan mezőt, amin még nincs fakocka. A játékos a kezéből a dobópaklira teszi az adott országnál előírt számú országkártyát. Ezután a játékos a saját készletéből lerak egy fakockát a játéktábla megfelelő arcképére. Ezzel jelzi a játékos, hogy ezt a pozíciót jelenleg ő foglalja el.

Figyelem: Egyik pozíción sem lehet egynél több fakocka.

Továbbá a játékos a készletéből lerak egy második fakockát a játéktábla bal oldalán lévő megfelelő címpontjelzőre. Az ide lerakott fakockák mutatják, hogy a játékosok a játék során milyen gyakran foglalják el az adott címmel járó pozíciót.

Megjegyzés: Bármennyi játékos bármennyi fakockája lehet egy címpontjelzőn.

Dzsókerkártyaszabály az országkártyákhoz

Ha egy játékosnak nincs meg egy országhoz a szükséges számú országkártya, akkor a játékos kijátszhat bármilyen 3 országkártyát, ami megfelel egy, a játékos által választott országkártyának.

b) Egy foglalt pozíció átvétele

A játékos átvehet egy már másik játékos fakockájával elfoglalt pozíciót, ha kijátssza az adott ország egyik cselszövéskártyáját. Továbbá a játékosnak ki kell játszania a most már szabad pozíció elfoglalásához szükséges országkártyákat. Ha a játékos ezt nem tudja megtenni, akkor nem választhatja ezt az akciót.

Figyelem: A játékos nem vehet át a már saját maga által elfoglalt pozíciót.

A játékos a cselszövéskártyákat a kártyán jelzett két címerhez tartozó országok egyikében használhatja fel.

A játékos kiválaszt a játéktáblán egy, az ellenfél fakockája által már elfoglalt pozíciót. A játékos kijátssza kezéből a dobópaklira az adott ország cselszövéskártyáját (ami az országkártyák dobópaklijától külön álló másik dobópaklit alkot).

Figyelem: A király egy különleges pozíció. A játékosnak az adott országhoz tartozó 2 cselszövéskártyára van szüksége, hogy átvegye a királyi címmel járó pozíciót.

Ezután az ellenfél fakockáját az adott várostól balra lévő, kereszt szimbólummal jelölt hatszögletű városmezőre száműzik. Ezzel a fakocka tulajdonosa elveszti pozícióját. Egy városmezőn bármennyi játékos bármennyi fakockája jelen lehet.

Figyelem: Amikor a játékos átvesz egy pozíciót, nem veheti le az ellenfél fakockáját a megfelelő címpontjelzőről. A kocka a játék végéig ott marad, és beszámít a végső címpontozásba.

A városmezőkön lévő fakockák a továbbiakban sorra kerülő korszakpontozásban nem adnak befolyáspontokat a játékosoknak. De az országbónuszoknál még számítani fognak.

Ezután a játékosnak az „a) Egy szabad pozíció elfoglalása” szerint el kell foglalnia a most már szabad pozíciót.

Dzsókerkártyaszabály a cselszövéskártyákhoz

Ha a játékosnak nincs meg a szükséges cselszövéskártya(k), akkor kijátszhatja bármelyik 2 cselszövéskártyáját 1 általa választott cselszövéskártyaként.

EGY KÖR VÉGE

Amikor a játékos végrehajtotta akcióit, a köre véget ér. A játékos ellenőrzi, hogy nem lépte-e túl a kézlimitet, ha szükséges, akkor eldobja az általa választott többletkártyákat.

Amennyiben szükséges, a játékosok feltöltik a képpel felfelé néző kártyakínálatot 3 országkártyára. Ezután az eddigi aktív játékos bal oldali szomszédjának köre jön.

BÓNUSZOK

Ha egy játékos teljesítette egy bónusz feltételeit, akkor azonnal megkapja a megfelelő győzelmi pontot mutató jelzőt, amit a játék végéig megtart. A játékos az összes megszerzett jelzőt képpel lefelé maga elé fekteti, így titokban tartja a játék alatt a győzelmi pontjait.

Városbónuszok

Az első játékos, aki egy városban valamelyik pozíciót elfoglalja, azonnal megkapja ennek a városnak a városbónuszjelzőjét.

Országbónuszok

Ha a játékosnak van legalább egy fakockája egy ország összes városában, akkor azonnal megkapja ennek a országnak a legmagasabb, még elérhető országbónuszjelzőjét.

Figyelem: Itt a város városmezőin lévő száműzött fakockák is számítanak.

Országonként minden játékos csak egy országbónuszjelzőt kaphat. Ha egy ország összes országbónuszjelzőjét elvették már, akkor a továbbiakban a feltételeket később teljesítő játékosok üres kézzel távoznak.

Nemesi ház bónusz

Ha a játékosnak van legalább egy fakockája minden címpontlapkán, akkor azonnal megkapja a még elérhető legmagasabb nemesi ház bónuszjelzőt.

Minden játékos csak egy nemesi ház bónuszjelzőt kaphat. Ha az összes nemesi ház bónuszjelzőt elvették már, akkor a továbbiakban a feltételeket később teljesítő játékosok üres kézzel távoznak.

EGY KORSZAK VÉGE

Egy korszak azonnal véget ér, amint a képpel felfelé fordított kínálatot nem lehet 3 kártyára feltölteni egy játékos köre után. Ez esetben a játékosok amennyire lehetséges a húzópakli megmaradt kártyáival feltöltik a kínálatot. A játékosok alaposan megkeverik a dobópakli országkártyáit, és új húzópakliként használják ezeket. Ezután feltöltik a képpel felfelé lévő kínálatot 3 országkártyára.

A következő játékos köre előtt a játék egy rövid időre megszakad egy pontozási résszel.

Figyelem: A 3. korszak után a játékosok még befejezik az aktuális fordulót, hogy az összes játékosnak ugyanannyi köre legyen. A korszakpontozás a kezdőjátékostól jobbra ülő játékos köre után következik.

Korszakpontozás

A korszak végén a négy ország mindegyikében a két legbefolyásosabb játékos kap győzelmi pontokat. Ehhez az összes játékos összeadja az adott országban általa elfoglalt pozíciókhoz tartozó befolyáspontjait. A legtöbb befolyásponttal rendelkező játékos megkapja az ország adott korszakhoz tartozó legmagasabb korszakpontjelzőjét. A második legtöbb befolyásponttal rendelkező játékos az alacsonyabb korszakpontjelzőt kapja meg. Holtverseny esetén a holtversenyben álló játékosok közül az abban az országban a magasabb rangú címmel járó pozíciót elfoglaló játékoshoz kerül a jelző.

Abban a ritka esetben, ha még mindig holtverseny van, a holtversenyben álló játékosok közül a magasabb városbónusszal rendelkező városban lévő címhez tartozó pozíciót elfoglaló játékoshoz kerül a jelző (lásd a városmezőn lévő győzelmi pontok számát).

Figyelem: Ha egy országban csak egy játékosnak van befolyáspontja, akkor a játékosok a korszak második jelzőjét nem használják, az kikerül a játékból.

A játék a pontozás után azzal a játékossal folytatódik, akinek a köre következett volna a pontozás előtt.

A JÁTÉK VÉGE

A 3. korszakpontozás után az egyéni címek kerülnek pontozásra. Ezután a játék véget ér.

Címpontozás

A játékosok a legalacsonyabb rangú címmel kezdve összeszámolják az egyes játékosok adott címpontjelzőn lévő fakockáit. A jelzőn a legtöbb fakockával rendelkező játékos kapja a teljes arckép előlapján látható összes győzelmi pontot.

Ha két játékos van holtversenyben, akkor mindkét játékos a jelző felét szerzi meg. Mindkét fél a győzelmi pontok felét kapja; az adott győzelmi pontok a jelző felek hátulján vannak. Ha kettőnél több játékos van holtversenyben, akkor a jelző nem ad jutalmat, kikerül a játékból.

A győztes

Végül minden játékos összeadja az összes jelzőjén lévő győzelmi pontot. A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos győz. Holtverseny esetén a nagyobb saját jelzővel rendelkező játékos győz. Ha még mindig holtverseny van, akkor a játékosok osztoznak a győzelmen.

Szerző:
Peter Hawes

Illusztrátor:
Michael Menzel

Magyar fordítás:
Trew és Dunda

Distribution Switzerland:
Carletto AG,
Moosacherstr. 14,
CH-8820 Wädenswil

All rights reserved. Made in Germany.
© 2014 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG,
Frankfurter Str. 121,
D-63303 Dreieich

A SZABÁLYOK RÖVIDEN

1. KÁRTYAHÚZÁS (kötelező)

Az első kör

A játékosok húzzanak adott számú országkártyát

Az óramutató járása szerint haladva

	kezdőjátékos	3. játékos	3. játékos	4. játékos	5. játékos
2 játékos	2	3			
3 játékos	1	2	3		
4 játékos	1	1	2	3	
5 játékos	1	1	2	2	3

A második körtől

a) A játékos 3 országkártyát húz

vagy

b) 1 országkártyát és 1 cselszövéskártyát húz

2. KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA (választható)

Bármilyen sorrendben és bármennyiszer

a) Egy szabad pozíció elfoglalása

- A játékos kijátssza a jelzett számú országkártyát
- Dzsókerkártyaszabály: bármelyik 3 országkártya → tetszőleges 1 országkártya
- A játékos lerak 1 fakockát a pozícióra
- A játékos lerak 1 fakockát a címpontjelzőre

b) Egy foglalt pozíció átvétele

- A játékos kijátszik 1 cselszövéskártyát (2 cselszövéskártyát a királyért)
- Dzsókerkártyaszabály: bármelyik 2 cselszövéskártya → A játékos az a) pontban leírtak szerint elfoglalja a most már szabad pozíciót
- A játékos száműzi az ellenfél fakockáját
- A játékos az a) pontban leírtak szerint elfoglalja a most már szabad pozíciót

EGY KÖR VÉGE

Kézlimit ellenőrzése

- Maximum 12 országkártya és 4 cselszövéskártya

A képpel felfelé néző kínálat újratöltése

BÓNUSZ ÁTTEKINTŐ

Városbónusz

- Feltétel: Egy városban elsőként elfoglalni egy pozíciót

Országbónusz

- Feltétel: Legalább 1 saját színű fakocka az ország összes városában (a városmezőkön lévő kockák beleszámítanak)

Nemesi ház bónusz

- Feltétel: Legalább 1 saját színű fakocka az összes címpontjelzőn

PONTOZÁS ÁTTEKINTŐ

Korszakpontozás

- Akkor kerül rá sor, amikor a képpel felfelé néző kínálat a továbbiakban nem tölthető fel
- Egy országban a legtöbb, és a második legtöbb befolyásponttal rendelkező játékosok mindegyike kap egy korszakpontjelzőt

Címpontozás

- A 3. korszakpontozás után kerül rá sor
- A címpontjelzőn legtöbb fakockával rendelkező játékos megszerzi a jelzőt
- Ha 2 játékos közt holtverseny van, akkor megosztoznak a jelzőn, mindegyikük kap egy felet
- Ha 2-nél több játékos van holtversenyben, akkor a jelző kikerül a játékból