

## Egy forduló

- Egy kártya kijátszása a városnegyedbe (választható)
- Pontosan egy akció végrehajtása (kötelező):
  - 1 - Húzz egy kártyát
  - 2 - Aktiváld az egyik épületet a városnegyedben
  - 3 - Küzdj meg egy eseménykártyával (1 polgár + 1 dénár + 1 dénár a kártyán lévő érmék darabjért VAGY 2 polgár)
  - 4 - Gyűjts pénárokat (2-t az azonos színű polgárokért)
  - 5 - Gyűjtsd össze polgáraidat a főterkért
  - 6 - Egy polgár toborzása - Haladó szabályok)

**Megjegyzés:** Ellenfeleid polgáraiért 2 dénárt kell fizetned.

## Az alapkártyákon látható ikonok

	Sárga épület		Fehér karakter		Vörös köztisztletben álló épület
	A sötét szürke szín azt jelenti: „bármilyen színű”		Sárga épület vagy karakter		

Pénzt kapsz a bankból.

**Toborzás:** Vegyél el egy sárga polgárt a közös készletből és helyezd azt saját főterkértre. Ez 3 dénárba kerül.

**Aktiválj egy szabad sárga kártyát egyik ellenfeled városnegyedében** (a kártya szabad marad). Egy ilyen II. szintű kártya segítségével olyan kártyát is aktiválhatsz, amelyet már egy polgár elfoglalt. Sérült kártyát nem választhatsz. Egy ilyen akció nem aktiválja ellenfeled karaktereit.

**Húzz az ábrán lévő pakliból** a rendes húzási szabályok szerint.

**Vegyél 2 kártyát a kezvedbe az ábrán lévő pakliból** (függetlenül attól, hogy látható-e vagy sem). Ha Kisbíró húz, húzz egy másik kártyát, mielőtt az esemény kifejtene a hatását.

**Küzdj meg a sor egyik olyan eseményével, melyen van legalább egy érme** és vedd a kezvedbe (II. szintű kártya esetén elveheted a rajta lévő érméket is). Az eseménykártyát pótoljuk az események paklijának legfelső kártyájával.

**Küzdj meg a sor egyik olyan eseményével, melyen nincs egy érme sem** és vedd a kezvedbe. Az eseménykártyát pótoljuk az események paklijának legfelső kártyájával.

**Válassz 1-3 eseményt, melyek annyiszor fejtik ki hatásukat ellenfeidre, ahány érme van rajtuk** (miután mindegyikre helyeztél egy érmét a rajtuk lévő üres mezőkre). A játékosok bástyákat építhetnek, hogy megvédjék magukat. Pozitív eseményt is aktiválhatsz (ez az alapesetben hasonlóan mindenkire hatással lesz).

**Gyűjtsd össze a főtered mellett fekvő polgáraidat** (az épületeiden lévőeket ne).

**Egy dénárt kapsz a városnegyedben lévő minden üres/ foglalt mezőért.**

**Az azonos sorban vagy oszlopban lévő és az ábra színének megfelelő kártyák egy helyett kétszer aktiválhatóak.** Ezeket két külön akciót hajthatjuk végre, egymástól független fordulókban.

**Az azonos sorban vagy oszlopban lévő és az ábra színének megfelelő kártyák aktiválásának hatására életbe lép a karakter képessége.** Először ki kell fizetnünk az új kártya elhelyezésének költségeit és csak ezután használhatjuk ki a karakter képességét.

**Az ábra színének megfelelő kártyák azonos sorba vagy oszlopba történő elhelyezésének hatására életbe lép a karakter képessége.** Először ki kell fizetnünk az új kártya elhelyezésének költségeit és csak ezután használhatjuk ki a karakter képességét.

## Eseménykártyák

**Minden játékosnak el kell vennie egy polgárt az ábrán látható színből a főterérről és mellé kell azt fektetnie.** A polgár akkor lesz újra elérhető, ha a játékos a „Gyűjtsd össze polgáraidat a főterkértre” nevű akciót használja. Ha egy játékosnak nincs megfelelő színű polgára a főterén, semmit sem kell beadnia. A Keresztes hadjárat (Kreuzzug) nevű esemény esetében minden játékos kiválaszthatja, hogy milyen színű polgárját támadják meg, de ha lehetséges, olyan színűt kell választania, amelyen van a főterén.

**Ez az esemény pozitív, de nem mindenkinek!** Akinek az ábrán látható színből a legtöbb látható épülete és polgára van, 2 dénárt kap. A játékos minden tulajdonában lévő polgára beleszámít. Döntetlen esetén minden érintett játékos megkapja a jutalmat.

**Minden játékos 1 dénárt veszít.** Ha egy játékosnak nincs pénze, semmit sem veszít.

**Minden játékosnak egy sérülésjelzőt kell helyeznie városnegyedének egyik szabad, I. vagy II. szintű kártyájára (épületre vagy karakterre) az ábrán látható színből.**

A sérülésjelző a kártyát használhatatlanná teszi a játékos legközelebbi „Gyűjtsd össze polgáraidat a főterkértre” nevű akciójáig. Ha egy játékosnak nincs ilyen színű kártyája, nem történik semmi. A Támadnak a normannok esemény esetében minden játékos kiválaszthatja, hogy milyen színű kártyáját támadják meg, de ha lehetséges, olyan színűt kell választania, amelyen van a városnegyedében.

## Köztisztletben álló épületek

**Lehelyezésük költsége:**

= 5 dénár

= 2 dénár és egy I., II. vagy III. szintű kártya a kezvedből vagy a városnegyedéből (akár lyuk is keletkezhet a városnegyedben). A kártyát tegyük vissza saját paklijába.

= 1 sárga polgár bárhol (városnegyedből, főterérről vagy a közös készletbe).

<b>Belfried</b> : 4PP/2PP a városnegyedben látható I. és II. szintű kártyáid után (épületek és/vagy karakterek): sárga + fehér + vörös
<b>Tuchhalle</b> : 2PP/1PP a városnegyedben látható I. és II. szintű sárga kártyák után (épület és/vagy karakter)
<b>Münzamt</b> : 2PP/1PP minden 4 dénár után
<b>Rathaus</b> : 2PP/1PP saját sárga polgáraid száma után
<b>Tour des Six</b> : 2PP/1PP a látható karakterkártyák után
<b>Kathedrale</b> : Az azt megépítő játékosnak 8 PP-t hoz
<b>Saint-Quentin</b> : 2PP/1PP saját fehér polgáraid darabszáma után
<b>La Madeleine</b> : 2PP/1PP a városnegyedben látható köztisztletben álló épületek után (ezt is beleértve)
<b>Saint-Brice</b> : 2PP/1PP a látható I. és/vagy II. szintű kártyáid szettjei után (épületek és/vagy karakterek): sárga + fehér + vörös
<b>Saint-Nicolas</b> : 3PP/1PP saját polgáraid szettjei után: sárga + fehér + vörös
<b>Saint-Jacques</b> : 2PP/1PP a látható I. és II. szintű fehér kártyák után (épületek és karakterek)
<b>Pont des Troux</b> : 3PP/1PP saját polgáraid szettjei után: sárga + fehér + vörös
<b>Porte de la Vigne</b> : 2PP/1PP saját vörös polgáraid száma után
<b>Tour d'Arras</b> : 2PP/1PP a városnegyedben látható I. és II. szintű fehér és sárga épületek után
<b>Tour Henry VIII</b> : 2PP/1PP a megépített bástyáid száma után
<b>Tour Saint-Georges</b> : 2PP/1PP a látható I. és II. szintű vörös kártyák után (épületek és karakterek)