

Tartalom

67 db kártya: 10 db atlantisi kártya, 10 db barbár kártya, 10 db japán kártya, 10 db római kártya, 10 db egyiptomi kártya, 13 db közös kártya, 2 db virtuális játékos frakció kártya és 2 db támadás kártya.

Játék formátumok

Az alábbi két formátum írja le a pakliépítés szabályait.

Nyitott

Összekeverhetsz bármennyi közös és frakció lapot bármelyik kiegészítőből és a Birodalmi Telepek alapjátékából származó lappal és jól szórakozhatsz. Készülj fel rá azonban, hogy az ilyen módon összeállított pakli örült és kaotikus lehet.

Standard

Bajnokságokon kizárólag ez a formátum megengedett. Csak a Birodalmi Telepek alapjátékából származó közös lapokat használhatsz. Válassz egy kiegészítőt és úgy építs frakció paklit.

Frakció pakli építés

Minden frakció lapon szereplő kép jobb alsó sarkán megfelelő számú ábra található, ami az adott kártya példányszámát jelöli, mely 3, 2 vagy 1 lehet.



A frakció paklidnak pontosan 30 db 3-szor 3 db egy forma, 6-szor 2 db egyforma és 9 db egyedi lapból kell állnia. Egy adott lap minden egyes példányát használnod kell, tehát, ha például egy olyan kártyát akarsz a paklidhoz adni, ami 3 példányban van jelen a játékban, ahhoz előbb valamely lap mindhárom példányát el kell távolítanod a pakliból.

Közös pakli építés

Keverd egy választott kiegészítő összes közös lapját a Birodalmi Telepek alapjáték közös lapjaihoz.

Frakció pakli építésre vonatkozó tippekért látogass el honlapunkra: WWW.PORTALGAMES.PL.

Új szabályok

Színek

Az új kártya képességek az egyes árukhoz kapcsolják a kártyák színeit. Íme a teljes lista:

BARNA



SZÜRKE



PIROS



RÓZSASZÍN



ARANY



FEKETE



FEHÉR



LILA



KÉK



Amikor egy helyszín kártya azt mondja, hogy húzz egy adott színű lapot, akkor addig húzz a megfelelő pakliból, amíg nem találsz a színnek megfelelőt, majd vedd a kezeden! A többi lapot keverd vissza a pakliba! Ha nincs a kívánt lap a pakliban keverd újra és az akciótaphúzás nélkül fejezd be!

Szett

Egy SZETT három meghatározott színű lapból áll. A SZETT közös és frakció lapokat egyaránt tartalmazhat, függetlenül attól, hogy azok termelés, tulajdonság vagy akció helyszín kártyák.

Példa: Ha azt számolod mennyi PIROS, PIROS, FEHÉR SZETT van a birodalmodban és 4 PIROS és 1 FEHÉR helyszín kártya van előtted, akkor csak 1 PIROS, PIROS, FEHÉR SZETTed van.

Egy kártya több hatás tekintetében is figyelembe vehető:

Példa: Ha azt számolod, hogy mennyi PIROS, PIROS, FEHÉR és PIROS, PIROS, PIROS SZETT van a birodalmodban és az adott pillanatban 4 PIROS és 1 FEHÉR helyszín kártyád van, akkor összességében mindkét SZETTből 1 áll a rendelkezésedre.

Amikor azt számolod hány SZETTed van, akkor azt a kártyád is vedd számításba, ami az alapul fekvő hatást kiváltotta, amennyiben az a megfelelő színnel rendelkezik.

Ha olyan termelés helyszínt építesz, aminek a termelése SZETTek számán alapul, akkor vizsgálj meg mennyi SZETTed van amikor megépítetted, majd minden egyes termelés fázisban újra.

Új Szettek

A tulajdonság helyszín kártyák játékba kerülésük után biztosítanak bónuszokat minden egyes új, 3 lapból kialakított SZETTért. Amikor egy új SZETT megépítesz és ezzel kiváltod a tulajdonság helyszín hatását, akkor ezt úgy jelöld, hogy a közös pakli legfelső lapját fejjel lefelé fordítva a helyszín kártya alá helyezed. Ez jelzi számodra azt, hogy az első SZETT már számításra került. Hogyha a SZETT felbomlik, mert egyik lapját lerombolják, vagy eltávolítják, és ezt követően újjá építed, akkor az első SZETTért járó tulajdonság kártya által biztosított bónuszt nem kapod meg újra. Következésképp a tulajdonság helyszín kártya hatása csak akkor érvényesül, ha az annak megfelelő 3, 6, 9, stb. kártya van játékban.

Ha olyan tulajdonság helyszín kártyát játszol ki, ami az új SZETTek után jutalmaz, és már több SZETTed van játékban, akkor a SZETTek számának megfelelő, közös pakliból származó lapot tegyél fejjel lefelé a tulajdonság helyszín kártya alá anélkül, hogy az ebből eredő bónuszt megkapnád.

Ez segít nyomon követni, mennyi SZETTnek kell játékban lennie, mielőtt megszerezhetnéd a tulajdonság helyszín kártya által biztosított bónuszt.



Példa: A rómaiakkal vagy és Cézár élelscamrája játékban van egy teljes PIROS SZETT, melyet egy alá helyezett közös lap jelöl. Ezt követően egy PIROS helyszín kártyát lerombolják. Amikor a következő PIROS lapot kijátszod nem részesülsz a „Cézár élelscamrája” által biztosított előnyökből. Ahhoz, hogy ez bekövetkezzen egy hatodik PIROS helyszín kártyát kell kijátszandó, hogy kijöjjön a második SZETT.



Példa: Kijátszod „Cézár élelscamráját”, amikor már 3 PIROS helyszín kártya van előtted. Ezért a SZETT-et nem kapsz semmit, mert „Cézár élelscamrája” csak az új SZETT-ek után jutalmaz. Egyúttal meg kell jelölnöd „Cézár élelscamráját” egy fejjel lefelé fordított közös lappal, hogy ez mutassa számodra, még egy SZETT-re van szükséged, hogy „Cézár élelscamráját” hasznosíthasd.

Éz segít nyomon követni mennyi SZETT-nek kell játékban lennie mielőtt megszerezhetéd a tulajdonság helyszín kártya által biztosított bónuszt.

A japánok – A támadás kártya felfedése után vizsgál meg, hogy van-e olyan üzlet, ami az adott árut biztosítja számodra. Ha van, akkor távolítsd el azt és tedd a virtuális játékos lapjához. Ezt követően az általános támadási szabályok szerint haladj tovább!

A támadás kártya elhelyezését nem befolyásolja az eldobott üzlet kártya, az mindig legfelülre kerül. A játék végén a virtuális játékoshoz kerül üzlet kártyák két helyszín kártyának számítanak.

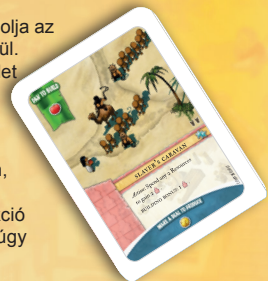
Az egyiptomiak – A támadás kártya felfedése után ellenőrizd van-e megfelelő színű frakció kártyád lehelyezve. Ha van, helyezz rá egy blokádot szimbolizáló Rombolás jelzőt. A blokádot alatt álló frakció helyszín kártya a következő fordulóban úgy tekintendő, mintha nem lenne játékban. Ezt követően az általános támadási szabályok szerint haladj tovább!

Egy blokádot alatt álló helyszín nem termel, nem ad tulajdonság bónuszt és nem biztosít akciót. Nem használható alapként, a színe nem vehető számításba, és az utolsó fordulóban nem ér győzelmi pontot, mintha egyáltalán nem lenne jelen a birodalomban.

A támadás kártya elhelyezését nem befolyásolja a blokádot, az mindig legfelülre kerül.

Ha több megfelelő színű helyszín kártyád is van – az általános támadási szabályok szerint – te választod ki, melyik kerüljön blokádot alá.

A Rombolás jelző a virtuális játékoshoz kerül a rendezés fázis során. A játék végén egy Rombolás jelző két helyszín kártyának számít.



Kártya magyarázatok

Üdvözlő expedíció nem kapsz fát a kártyáért, amit alaként lehelyezel.

Vallató mester nem kapsz fát a kártyáért, amit alaként lehelyezel.

Cseresznyés kert Példa: ha az akció használatkor 3 RÓZSASZÍN és 6 PIROS helyszín kártya van a birodalomban, 3 győzelmi pontot kapsz értük.

Egyjátékos mód

Éz a kiegészítő 2 új virtuális játékos frakció kártyát biztosít a virtuális játékos számára. A szóló játék előkészítése során húzz véletlenszerűen egy virtuális játékos frakció kártyát a virtuális játékosnak. Éz a kártya megváltoztatja a szóló játék szabályait.

Megjegyzés: Ha a Birodalmi Telepesek egyjátékos változatában a virtuális játékos egyiptomi, vagy japán, akkor adj 2 Rombolás szimbólummal ellátott támadás kártyát a paklihoz.



Nézd meg a Birodalmi Telepesek mechanikáján alapuló új játékunkat!



GAME DESIGN: Ignacy Trzwickiewicz
SINGLE PLAYER RULES: Maciej Obszański
ARTWORK: Tomasz Jędruszek, Denis Martynets, Rafał Szyma
GRAPHIC DESIGN: Rafał Szyma
GAME MANUAL: Yiannis Strigkos, Chevee Dodd

Dear Customer, our games are assembled with the greatest care. However, if your copy lacks anything we apologize for it. Please, let us know: portal@portalgames.pl.



© 2014 PORTAL GAMES
 ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, Poland
portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Imperial Settlers & Portal Games (publisher). All rights reserved. Reproduction of any part of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden.

Many thanks to: Maciej Obszański, Chevee Dodd, Marek, Jeff Patino, Yiannis, Asia, Merry, Romek, Szymon.