

Tartalom

110 db kártya (63 x 88 mm):

- ✦ 60 db azték kártya (AZT001-AZT060),
- ✦ 10 db barbár kártya (BAR061-BAR070),
- ✦ 10 db egyiptomi kártya (EGY061-EGY070),
- ✦ 10 db japán kártya (JAP061-JAP070),
- ✦ 10 db római kártya (ROM061-ROM070),
- ✦ 10 db atlantiszi kártya (ATL051-ATL060),

46 db áldás jelző (5 db-os szettek 9 különböző színben és 1 db háromszínű)

9 db szobor jelző (3 x 3 db-os szettek)

1 frakció tábla

1 frakció jelölő

Amikor a frakció paklidat állítod össze (lásd lentebb) néhány azték lapot kezelj úgy, mintha rendes (alap) frakció lap lenne, míg a többi úgy, mintha a korábbi kiegészítők valamelyikéből származna. A kapcsolatot információ, ami megmutatja számodra, hogy hogy kell kezelni egy adott lapot minden lap alsó részének jobb oldali éle mentén található:

✦: rendes azték lap

🗡️: kezelj úgy, mintha a "Why Can't We Be Friends" kiegészítőből származna

🌀: kezelj úgy, mintha az "Atlanteans" kiegészítőből származna

🌟: kezelj úgy, mintha az "3 Is a Magic Number" kiegészítőből származna

A 🗡️ 🌀 és 🌟 szimbólummal jelölt kártyák egyenértékűek azokkal a lapokkal, amikkel a többi frakció gazdagodott a korábbi kiegészítők során.

Az Aztékok kiegészítő bemutatása

✦ egy új kártya szín: **narancssárga**

✦ új fajta árut: 🌀 áldás jelző



egy szett áldás jelző



narancssárga



1 háromszínű áldás jelző (amit az azték frakció tábla biztosít)

Játék formátumok

Az alábbi két formátum írja le a pakliépítés szabályait.

Nyitott

Összekeverhetsz akármennyi, bármely kiegészítőből származó közös és frakció lapot a Birodalmi Telepek alapjátékából származó megfelelő lapokkal. Jó szórakozást, de ne feledd, hogy az így összeállított pakli kiegyensúlyozatlan játékot eredményezhet.

Standard

Bajnokságokon kizárólag ez a formátummegengedett.

Csak a Birodalmi Telepek alapjátékából származó közös lapokat használhatsz. A frakció pakli építés során a Birodalmi Telepek alapjátékából származó frakció lapokat kizárólag 1 kiegészítőből származó lapokkal keverheted össze.

Frakció pakli építés

Minden egyes kártyáért, amit a választott kiegészítőből a paklihoz adsz el kell távolítanod egy alapjátékából származó lapot. A frakció paklidnak pontosan 30 db – 3-szor 3 db egyforma (összesen 9 db), 6-szor 2 db egyforma (összesen 12 db) és 9 db egyedi – lapból kell állnia. A lapokon szereplő kép jobb alsó sarkán található ikonok mutatják meg, hogy az adott kártyából hány példánynak kell lennie a paklidban.

1 példány: 🗡️ / 🌀 / 🌟 / 🌀 / 🌟 / 🗡️

2 példány: 🗡️🗡️ / 🌀🌀 / 🌟🌟 / 🌀🌀 / 🌟🌟 / 🗡️🗡️

3 példány: 🗡️🗡️🗡️ / 🌀🌀🌀 / 🌟🌟🌟 / 🌀🌀🌀 / 🌟🌟🌟 / 🗡️🗡️🗡️

Például, ha egy olyan kiegészítőből származó lapot szeretnél használni, amin három ikon van, akkor annak mindhárom példányát használnod kell, egyúttal el kell távolítanod a pakliból valamely, az alapjátékban ugyancsak három példányban jelen lévő lap összes példányát.

Az aztékok

Ez a kiegészítő bemutat egy új frakciót, az aztékokat, a hozzájuk tartozó saját játékelemekkel: 1 frakció táblával, 1 frakció jelölővel és frakció lapokkal. Az aztékokkal bővül a játékosok által választható frakciók köre.

Megjegyzés! elméletileg az azték frakcióval együtt lehetővé válik, hogy a játékot 5 játékos játssza. Ezt azonban mi nem ajánljuk, mert a játék hossza 4-nél több játékos esetén számottevően megnő.




Új szabályok

Ez a kiegészítő bemutat egy új kártya színt (**NARANCSSÁRGA**) és két új szabályt: az Áldásokat és az Imákat. Ezeket az alábbiakban részletezzük.

Áldás

Az Áldás egy új fajta árut képez, melyet az Áldás jelzők szimbolizálnak. Ezek a jelzők a kártyákkal összhangban több színben állnak rendelkezésre (kivéve a narancssárgát: a narancssárga jelző ikon az Áldást jelképezi, úgy általában). **Egyik frakciónak sem lehet egyszerre egynél több Áldás jelzője egy adott színből.** Amikor a játékos kap egy Áldás jelzőt, bármilyen színűt választhat azok közül, amilyenell még nem rendelkezik. Egy adott körben megszerzett Áldás jelzők hatásál lehetnek az azonos körben végrehajtott Ima akciókra (lásd lentebb). Hacsak a játékos nem képes elraktározni, az Áldás jelzőket a rendezés fázis során el kell dobni.

Az egyedi háromszínű jelző az azték frakció tábla birtokosát illeti, a többi frakció nem szerezheti azt meg. Az Ima akció során használható **BARNA**, **SZÜRKE** vagy **PIROS** jelzőszín az egyes Ima akciók között változhat, de egy akció alkalmával csak egy szín választható. A háromszínű jelző a jelző limit megítélésekor figyelmen kívül marad, így nem zárja ki, hogy **BARNA**, **SZÜRKE** vagy **PIROS** Áldás jelzőt  vegyél magadhoz.

Imák

Az Imádkozás egy új fajta akció, ami ezen kiegészítő néhány lapján található. Az Imádkozás akció végrehajtásának módja attól függ, hogy van-e épp a játékosnak Áldás jelzője (és ha van, milyen színű).

Imádkozás akció végrehajtása Áldás jelző nélkül

Amikor egy játékos Imádkozás akció hajt végre, akkor meghatározott számú közös lapot húz a pakliból, melyek színe idézheti elő az általuk kiváltott hatást.


Ha egy Imádkozás kártya akként rendelkezik, hogy a játékos "választ" egy színt, akkor erre a laphúzás **után** kerülhet sor.

Ha az Imádkozás kártyán az szerepel, hogy a játékos "bejelent" egy színt, akkor azt a laphúzás **előtt** kell megtennie.

Ha az Imádkozás kártya nem írja elő, hogy a játékos "bejelentsen" vagy "válasszon" egy színt, akkor a játékos vagy több színt is választhat, vagy egyáltalán nincs szükség szín választásra – a kártya majd megmondja, mit kell tenni.

Az ima által kiváltott hatás mindig szerepel a kártyán. Valamennyiszer egy Imádkozás akció tartalmazó lap a "minden egyes lap" kifejezést használja, azt úgy kell érteni, hogy "minden egyes lap azok közül, melyek ezen akció során kerültek felhúzásra" és nem például "a játékban lévő lapok", vagy "a kézben lévő lapok". Az Imádkozás kulcsszó után szereplő szám határozza meg, hogy hány közös lapot kell a játékosnak húznia. Az Imádkozás akció végrehajtása után a felhúzott közös lapok eldobásra kerülnek.

1. Példa: "Áldozati oltár"





Akció: 1  cserébe jelents be egy színt, ami lehet: **BARNA/SZÜRKE/PIROS**. Imádkozz 5-ször és kapsz egy megfelelő nyersanyagot ( /  / ) minden egyes lapért  az adott színből. Kétszer aktiválható.

Mark felhasznál egy munkást, hogy aktiválja az Akciót és bejelenti, hogy a **SZÜRKE** lesz az Imához kapcsolódó színe. Ezt követően 5 lapot húz a közös lapok paklijából (Imádkozz 5-ször), melyek közül kettő **SZÜRKE** színű. Ezért a két megfelelő színű lapért Mark 2 követ kap.



Megjegyzés! Egyes lapok egyszerre több fajtájúak is lehetnek ebben az esetben a kártya színét meghatározó mező több, különböző színű részre van osztva. Ha a játékos az Imádkozás akció során ilyen lapot húz, akkor a kártyán szereplő összes színnek megfelelő hatás érvényesül. (pl.: **ARANY** és **SZÜRKE**, nem **ARANY** vagy **SZÜRKE**).

2. Példa: "A felkelő nap temploma"

Akció: 1  cserébe Imádkozz 5-ször: minden egyes **BARNA/SZÜRKE/PIROS** színű lapért  elkölthetsz egy megfelelő nyersanyagot. 1 győzelmi pontot  kapsz minden egyes elkölthött nyersanyagért és 1 győzelmi pontot  minden különböző fajta nyersanyagért. Kétszer aktiválható.

Josh felhasznál egy munkást, hogy aktiválja az Akciót. 5 lapot húz (Imádkozz 5-ször): 1 **KÉK**, 1 **PIROS**, 2 **SZÜRKE** és egy 1 **FEKETE** színű. Joshnak 3 köve és 1 élmezisere van. Úgydönt, hogy elkölty egy követ és egy élmezisert azaz két, különböző fajta nyersanyagot, tehát 2+2=4 győzelmi pontot kap.

Megjegyzés! A fenti példában Josh számára nem írta elő a kártya, hogy egy színt "válasszon" vagy "bejelentsen", ezért dönthetett úgy, hogy több különböző színnek megfelelő nyersanyagot is felhasznál.

Ima akció végrehajtása Áldás jelzővel

Ha a játékos rendelkezik egy olyan színű Áldás jelzővel, amelyet az Imádkozás akció során egyébként választott vagy bejelentett volna, akkor az Imádkozás akció az alábbiak szerint másképpen is végrehajtható:

A játékos Áldás jelző birtokában dönthet úgy, hogy nem húz lapot, hanem az Áldás jelzőt úgy tekintjük, mintha a színének megfelelő közös lapot húzott volna. Az Áldás jelzők ezt követően is a játékosnál maradnak. Egy Imádkozás akció során akár több Áldás jelző is használható.



3. Példa: "Az istenek hangja"

Akció: 1 élelmiszerért 🍎 cserébe kapsz egy győzelmi pontot ✨. Imádkozz 5-ször: minden egyes **PIROS** színű lapért 📄 1 győzelmi pontot ✨ és minden egyes **ROZSASZÍN** lapért 1 munkást 🧑 kapsz. Wendynek van egy **ROZSASZÍN**, **PIROS** és egy **HÁROMSZÍNŰ** Áldás jelzője, amiket a forduló során korábban szerzett.



Amikor rá kerül a sor "Az istenek hangja" helyszínhez kapcsolódó Imádkozás akciót választja. Még egy munkásra van szüksége, és mivel biztosra akar menni, hogy az imái válasza találjanak, úgy dönt, hogy 5 lap húzása helyett az Áldás jelzőit használja. A **ROZSASZÍN** jelzőt használva olyan, mintha egy **ROZSASZÍN** közös lapot húzott volna, a **PIROS** és a **HÁROMSZÍNŰ** Áldás jelzők pedig 1-1 győzelmi pontot ✨ érnek számára. Így tehát Wendy ezért az akcióért 1 munkást és 2 győzelmi pontot ✨ kap. Az Áldás jelzők nem kerülnek oly módon elköltésre, mint a többi áru: annak ellenére, hogy Wendy használta őket, a forduló végéig megtarthatja és a további körök során akár újra is használhatja azokat.

A játékos abban az esetben is dönthet úgy, hogy lapokat húz, ha egyébként rendelkezik a megfelelő színű Áldás jelzővel. Ha legalább egy lapot húz a választott színből, akkor minden egyes, az Imádkozás akciónak megfelelő Áldás jelzőért egy bónuszt kap (a háromszínű jelző is adhat bónuszt egy kiválasztott szín után). Ha azonban egyetlen megfelelő színű lapot sem húz, akkor az Áldás jelzők nem adnak bónuszt – nem sikerült megnyerni az isteneket.

4. Példa: "Mars kápolnája"

Akció: 1 aranyért 🍌 cserébe Imádkozz 5-ször: minden egyes **FEKETE/ROZSASZÍN/ARANY** színű lapért 📄 1 🧑/🧑/🍌 kapsz. Sue-nak van egy **FEKETE**, egy **BARNA** és egy **ARANY** Áldás jelzője, de ennek ellenére úgy dönt, hogy lapot 📄 húz. Miután egy aranyat felhasznált, hogy aktiválja az akciót Sue 5 közös lapot húz (Imádkozz 5-ször): 1 **ROZSASZÍN**, 1 **KÉK**, 1 **ARANY**, 1 **ROZSASZÍN**, 1 **SZÜRKE**. Ez az Ima tehát 2 munkást jelent a számára, mert 2 **ROZSASZÍN** lapot húzott; 2 aranyat, mert 1 **ARANY** színű lapot húzott, melyhez az **ARANY** színű Áldás jelzője +1 bónuszt adott hozzá; és 1 rombolás jelzőt, mert hiába nem húzott egyetlen **FEKETE** színű lapot sem, volt legalább egy olyan színű a lapok között, ami szükséges ahhoz, hogy az Ima válasza találjon (tehát az Ima akció nem veszett kárba), ezért a **FEKETE** Áldás jelző által biztosított +1 bónuszt érvényesült. A **BARNA** Áldás jelző nem ért semmit, mert ez az adott Imádkozás akció nem említi a **BARNA** színt.



A példa szerinti esetben, ha Sue nem húzott volna az Imádkozás akció által megkívánt egyetlen **FEKETE**, **ROZSASZÍN**, vagy **ARANY** színű lapot sem, akkor az Áldás jelzői révén nem jutott volna bónuszhoz. A felhúzott közös lapok eldobásra kerülnek, de Sue a forduló végéig megtarthatja az összes Áldás jelzőt.

Az Imádkozás akciók időzítése

Az Imádkozz kulcszót mindig megelőzi egy másik kulcszó, ami megmutatja, hogy az adott Imádkozás akció mikor hajtható végre. Az általános szabályok az alábbiak szerint alkalmazandók:

- Termelés, Imádkozz: ezt az Imádkozás akciót a Termelés fázis során hajthatod végre. A felhúzott lapok színe határozza meg, hogy az Imádkozás eredményeképp termelt-e extra árut.
- Tulajdonság, Imádkozz: ezt az Imádkozás akciót a kártya által meghatározott feltétel bekövetkezése váltja ki.
- Akció, Imádkozz: ki kell fizetnek az Akció költségét, hogy az Imádkozás akciót végrehajthasd.

5. Példa: „Vándor pap”

Tulajdonság: minden egyes alkalommal, amikor üzletet kötsz Imádkozz 5-ször: minden egyes, az üzlet által biztosított áru színének megfelelő lapért 📄 1 győzelmi pontot kapsz ✨. Nathan a „Fuji alma fesztivál” kártya felhasználásával akar üzletet kötni. Elkölt egy élelmiszert, hogy üzletet kössön és megkapja az általa biztosított fát. Ez kiváltja a „Vándor pap” kártya Tulajdonságát („minden egyes alkalommal, amikor üzletet kötsz...”). Nathan 5 közös lapot húz (Imádkozz 5-ször), melyek közül kettő **BARNA** színű. Ezért a két kártyáért 2 győzelmi pontot kap. Habár a „Fuji alma fesztivál” kártya **PIROS** színű Nathan nem kapott volna pontot, ha **PIROS** színű lapokat húzott volna, ugyanis nem annak a kártyának megfelelő színű lapokat kell keresni, amellyel az üzletet kötötte, hanem annak az árúnak megfelelőt, amelyet az adott üzlet biztosít.



A narancssárga szín

A **NARANCSSÁRGA** kártyák és jelzők az Áldásokat 🍌 jelképezik, ezért **NARANCSSÁRGA** színű Áldás jelző nincs a játékban. A **NARANCSSÁRGA** színű ikon vagy egy bármilyen más színt, vagy az összes más színt jelentheti, attól függően, hogy a kártya miként utasítja a játékosot.

“Megfelelő szín”

A megfelelő színű kártya olyan színű, amelyet a játékos az Imádkozás akció végrehajtása során választott vagy bejelentett.

A kártyának megfelelő áru az, aminek a színe megegyezik a kártya színével:

BARNA	
SZÜRKE	
PIROS	
RÓZSASZÍN	
ARANY	
FEKETE	
FEHÉR	
LILA	
KÉK	
NARANCSÁRGA	

A korábbi kiegészítők által bemutatott szabályok

A kiegészítő néhány lapja korábbi kiegészítők által bemutatott szabályokat alkalmaz.

Nyitott termelés

A nyitott termelést biztosító helyszínek a **Why Can't We Be Friends** kiegészítőben kerültek bemutatásra.

A részletekért nézd meg a kiegészítő szabálykönyvét

Technológia

A technológia az **Atlanteans** kiegészítőben került bemutatásra. A részletekért nézd meg a kiegészítő szabálykönyvét

Szettek

A szettek **3 Is** a **Magic Number** kiegészítőben kerültek bemutatásra. A részletekért nézd meg a kiegészítő szabálykönyvét

Magyarázatok

Kártyák, amik a “jövőbeli Imádkozás akciók” során használhatók

Néhány helyszín kártya lehetővé teszi, hogy a játékos elraktározzon lapokat, amik a jövőbeli Imádkozás akciók során használhatók. A helyszín kártya mindig meghatározza, hogy a játékos ezeket a lapokat a forduló, vagy a játék végéig tarthatja-e meg. Ettől függetlenül, amikor egy ilyen kártya kerül felhasználásra az Imádkozás akció során, azt követően a lapot el kell dobni.

Egy adott Imádkozás akció végrehajtásakor az elraktározott lapok közül az Akció általános szabályai szerint meghatározott lapok számán felül bármennyi felhasználható.

Kártyák, amiknek nincs színe

A “Romok”-nak nincs színe, tehát amikor valamilyen színre van szükség egy Imádkozás akció során a Romok” nem használhatók.

Az Imádkozás akcióval összefüggő célok tekintetében a “Friss házások” közös lapnak nincs színe (csak akkor kap színt, amikor a helyszín megépítésre került).

Kártya magyarázatok

Segítő Markus – ha bármely olyan hatás célozza ezt a helyszínt kártyát, amely egy játékos számára lehetővé teszi, hogy az eltávolítsa az aktiválására fordított árukat, az ezen kártya alá helyezett lap is eldobásra kerül.

Erős alap – 2 győzelmi pont jár minden egyes, a megfelelő színű közös lap alá helyezett kártyáért azon felül, amit az adott helyszín kártya maga biztosít.

Thot szentélye – amikor a játékos a megfelelő színű helyszín révén pontot szerez, akkor az extra pontot “Thot szentélye” maga biztosítja és nem a megfelelő színű helyszín. Tehát például, ha a játékos egy győzelmi pontot szerez, ami kiváltja “Thot szentélye”-nek hatását további egy pontot jelent számára, ez nem aktiválja a “Sphinx” Tulajdonságát (“Minden egyes alkalommal, amikor legalább 2 győzelmi pontot szerzel...”).

GAME DESIGN: Ignacy Trzewiczek

ARTWORK: Roman Kucharski, Maria “Mary Art” Pekina, Aga Jakimiec

GRAPHIC DESIGN: Rafał Szyma, Aga Jakimiec

GAME MANUAL: Piotr Wiśniewski, Paul Grogan

GAMING RULES!

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.



© 2016 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
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: Merry, Cierń, Marek, Asia, Kamil, Chevee, Aga, and Jeff.