

AZ ALAPOKTÓL KEZDVE

Alkatrészek

- 1 játéktábla



- 4 várostabló – 2 részből



- 7 licitlapka



- 32 épületlapka



- 10 értékelő-lapka



- 1 körjelző-korong



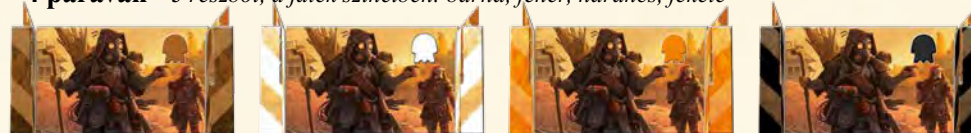
- 4 terjeszkedéslapka



- 4 sebesülésjelző-korong



- 4 paraván – 3 részből, a játék színeiben: barna, fehér, narancs, fekete



- 8 pontlapka



- 60 felszereléskártya



- 28 épületkártya – 14x 1. szint, 14x 2. szint



- 89 túlélő – 20x piros (fosztogató), 45x zöld (munkás), 10x kék (katona), 10x sárga (mérnök), 4x lila (vezér)



- 20 játékos-jelölő – színenként 5, a játék színeiben: barna, fehér, narancs, fekete



- 1 vászonzsák

- 1 játékleírás

A játék története és a célja

A játékosok az Armageddon túlélői, a civilizáció újraépítésén dolgoznak. Mindenki alapít egy várost, és a városa kiépítéséhez megpróbálja a túlélők képességeit a leoptimálisabban kihasználni.

A munkásoknak azonban szállást kell biztosítani, különben a legrosszabb esetben beállnak a fosztogatókhoz, akik az épülő városokat fenyegetik.

Aki a kutatások során szert tesz a megfelelő felszerelésre, a városát új épületekkel bővíti és sikeresen veri vissza a fosztogatókat, az nyeri meg a végén a játékot.

A játéktér – példa 4 játékos esetén

Helyezzétek középre a **játéktáblát**.

A **körjelző-korongot** fektessétek

balra a körjelző mezők elé.



Keverjétek meg lefordítva az **értékelő-lapkákat**, majd húzzatok 2 lapkát. Az első kerüljön a körjelző sávra a 3-as és a 4-es mező közé, a második pedig a körjelző mezők végére.



A lefordítva összekevert **licitlapkákból** alakítsatok ki egy paklit a játéktábla mellett. A pakliból fordítsatok fel egymás után 3 lapkát, amit sorban (balról jobbra), tegyétek a játéktábla licitmezői alá.

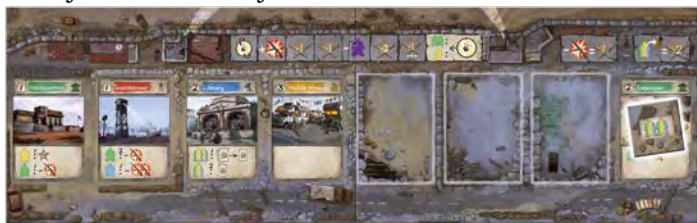


Válogassátok szét a **kártyákat** a hátlapjaik szerint, majd lefordítva, külön-külön keverjétek meg a paklikat. A **felszerelőkártya**-paklit tegyétek a felszerelések helyei mellé. A két **épületkártya**-paklit (1. szint, 2. szint) tegyétek az épületek helyei mellé.



Mindenki vegyen magához egy **várostablet** és egy **terjeszkedéslapkát**.

A várostablet fektessétek magatok elé, a terjeszkedéslapkát pedig tegyétek rá a várostablet jobbszélső mezőjére.

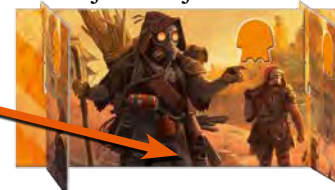


Helyezzétek a sebesüléssávotok 3. mezőjére (-1) a **sebesülésseljelző-korongot** a robbanás oldalával felfelé.



Válasszatok egy szint és vegyétek magatokhoz a színetekben a következőket:

1 paraván, 5 játékos-jelölő, valamint **5 zöld és 1 lila túlélő**. A paravánokat állítsátok fel magatok előtt a várostablet mellett. A játékos-jelölők és a túlélők kerüljenek a paravánjaitok mögé.



Tegyétek az **egyik játékos-jelölőt** a fosztogató-sáv első mezőjére.



A pontozósáv 10. mezőjén, véletlenszerűen kialakított sorrendben tegyetek egymásra mindenkitől **egy játékos-jelölőt**.

Megjegyzés: Aki eléri a pontozósáv végét, az elvesz egy pontlapkát és a 40-es oldalával felfelé maga elé teszi. Akkor, amikor másodszor éri el a pontozósáv végét, átfordítja a pontlapkáját a 80-as oldalára. A harmadik esetben elvesz egy 120-as pontlapkát, és a korábban szerzett pontlapkát visszateszi a bankba. A negyedik alkalommal a 120-as lapkát átfordítja a 160-as oldalára.



Mindenki húzzon lefordítva **két értékelő-lapkát**, amit felfordítva tegyen a paravánja mögé. **Megjegyzés:** 3 játékos esetén megmarad két értékelő-lapka. Ezeket megnézés nélkül be kell dobni a játék dobozába.



A maradék túlélőket szórjátok bele a zsákba és alaposan rázzátok össze, hogy jól összekeveredjenek. **Megjegyzés:** 3 játékos esetén ki kell venni és vissza kell tenni a dobozba 5 munkást (zöld) és 1 vezért (lila).

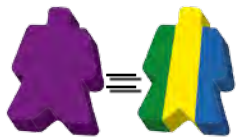


A TÚLÉLŐK ÁTTEKINTÉSE:

piros = fosztoगतó zöld = munkás sárga = mérnök kék = katona



lila = vezér



A vezér joker, bármelyik túlélő színét fel tudja venni.



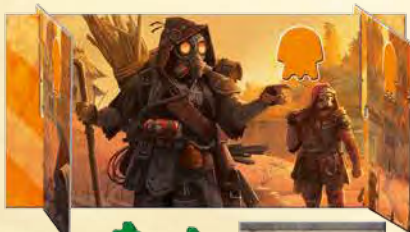
ÉPÜLETEK
2. SZINT



ÉPÜLETEK
1. SZINT



KÖRJELZŐ-
KORONG



TÚLÉLŐK

JÁTÉKOS-JELŐLŐ

ÉRTÉKELŐ-LAPKÁK

A FELSZERELÉSEK HELYEI

AZ ÉPÜLETEK HELYEI

ÉPÜLETLAPKÁK

LICITLAPKÁK

LICITMEZŐK

FOSZTOGATÓ-SÁV

KÖRJELZŐ-SÁV

ÉRTÉKELŐ-LAPKÁK

PONTLAPKÁK

★40	★120
★	40★
2	39
3	38
PONTOZÓSÁV	
5★	36
6	35★
7	34
8	33
9	32
10	STARTMEZŐ 10
11	30★
12	29
13	28
14	27
15★	26
16	25★
17	24
18	23
19	22
20★	21

SEBESÜLÉSSÁV

SEBESÜLÉSJELZŐ-KORONG

TERJESZKEDÉSLAPKA

Hogyan kell játszani

Az Armageddon játékot 6 körön át játsszátok. A 3. kör végén van egy köztes értékelés, a 6. kör után pedig a végső értékelés következik.

Egy kör a következő 4 fázisból áll:

1. Előkészületek

2. Licitálás

3. Kiértékelés

4. Lezárás

A körök lefolyása

1. Előkészületek

Mindenki helyezze a játékos-jelölőjét a fosztogató-sávon annyi mezővel jobbra, amennyit a körjelző-sáv aktuális mezője megad. Ezután helyezzék a körjelző-korongot a körjelző-sávon az aktuális körnek megfelelő mezőre. Mindenki értékelje ki a sebesüléssávját a várostablóján. Akinek a sebesülésjelző-korongja a sebesüléssávja első mezőjén van, az kap 2 pontot, amit a játékos-jelölőjével a pontozósávon jelölhet. Akinek a sebesülésjelző-korongja a sebesüléssávja második mezőjén van, azzal nem történik semmi. Akinek a sebesülésjelző-korongja a sebesüléssávja bármelyik másik mezőjén van, az aktiválja a mezőket. Az első mező kivételével a sávon az összes olyan mező hatását érvényesítenie kell, ami a játékos-jelölőjétől balra van.

A mezők hatásai



+ **Fosztogató:** a játékos a játékos-jelölőjét egyel jobbra helyezi a fosztogató-sávon.



-1 / -2: a játékos a játékos-jelölőjét a mező számnak megfelelően visszahelyezi a pontozósávon.



-**Lila:** A játékos a vezérét a sebesüléssáv mellé fekteti. A játékos akkor kapja vissza a vezérét, ha a sebesülésjelző-korongja ismét ezen a mezőn, vagy ettől a mezőtől balra lesz.

Fordítsatok fel egymás után annyi **felszereléskártyát**, ahányan játszatok és tegyétek le balról jobbra, sorban a felszerelések helyeire. Húzzatok a zsákból annyi túlélőt, amennyit a felszerelések feletti egyes mezők megadnak, és a kihúzott túlélőket tegyétek rá a mezőkön fekvő felszereléskártyákra.

!!!Fontos! Az első körben minden egyes felszereléskártyán csak maximum egy piros fosztogató lehet. Ha egy második piros túlélőt húztok ki egy kártyára, akkor azt dobjátok vissza a zsákba, és egészen addig folytassátok a húzást, míg különböző színű túlélők lesznek a kártyán.

Ezek után fordítsatok fel egymás után annyi **épületkártyát**, ahányan játszatok és tegyétek le balról jobbra, sorban az épületek helyeire. Az 1-3 körökben az 1. szint, a 4-6 körökben pedig a 2. szint épületkártyáit használjátok. Minden épületkártyára tegyetek felfordítva egy épületlapkát.



Példa: a második kör kezdetekor mindenki áthelyezi két mezővel jobbra a játékos-jelölőjét a fosztogató-sávon, ahogy a körjelző-sáv mutatja.

1. mező

2. mező



Példa: Tamás (fehér) kiértékeli a sebesüléssávját, és egy mezővel jobbra helyezi a játékos-jelölőjét a fosztogató-sávon. Ugyanakkor 2 pontot is elveszt.



2. Licitálás

A túlélőkkel licitáltak a felszerelésekért, az új épületekért és azokért az akciókért, amiket a városaitokban szeretnétek megcsinálni.

Az kezd, akinek a legtöbb pontja van. Egyezőség esetén az kezd, akinek a játékos-jelölője a pontozósávon legfelül fekszik.

A játékos licitálással kezdi a kört. Őt követően az óramutató járásával megegyező irányban, sorban a többi játékos is megteszi a licitjét.

Felfedezés



Itt licitáltak a felszerelés-kártyákért és a túlélőkért.

Építés



Itt licitáltak az épületkártyákért és az épületlapkákért.

Város



Az itt elhelyezett túlélőkkel tudtok a városaitokban akciókat végrehajtani.

Licitlapkák



Ezek a lapkák megmutatják, hogy milyen bónuszt kap a licit nyertese és milyen kárt szenved el a vesztes.

Ahhoz, hogy licitálhass, vedd fel az egyik játékos-jelölődet a paravánod mögül és tedd le annak a licitterületnek a legfelső üres mezőjére, amelyikre licitálni akarsz, majd annyi túlélőt tégy a mezőre a jelölőd mellé, amennyivel licitálni akarsz. Ezzel adod meg a licitálásod nagyságát. Dönthetsz úgy is, hogy nem teszel egy túlélőt sem a jelölőd mellé. A licitálást a bal oldali szomszédod folytatja. Licitjét megteheti ugyanazon a licitterületen (a legfelső üres mezőn), vagy másikon. A licitálást addig folytassátok, míg minden licitterületre mindenki **pontosan egy** licitet tett.



Példa: Niki (narancssárga) utolsóként a harmadik licitjét teszi meg. A felfedezés licitterületen kell licitálnia, mert a másik 2 területen már licitált. Úgy dönt, hogy nem tesz túlélőt a jelölője mellé.

A licitálásnak vége. Mielőtt elkezdték a kiértékelést, adjátok ki minden licitterületen a licitlapkának megfelelően a bónuszt és a káreseményt. A bónuszokat és a káreseményeket a licitterületek sorrendjében érvényesítsétek: felfedezés, építés és város. A lapkák a helyükön maradnak, csak a bónuszokat és a káreseményeket osszátok ki.

A bónuszt az kapja, aki az adott licitterületen a legtöbb túlélővel licitált – a legnagyobb licitet adta. Egyezőség esetén az érintettek közül az kapja meg, aki korábban tette meg a licitjét (a felsőbb mezőn állnak a túlélői).

A káreseményt az kapja, aki a legkevesebb túlélővel licitált. Ha itt egyezőség van, akkor az érintettek közül az kapja meg, aki később tette meg a licitjét (a túlélői a lejjebb fekvő mezőn állnak).

A bónuszt és a káreseményt azonnal érvényesíteni kell. Erről részletesen a 10. oldalon olvashattok.



Példa: Niki (narancssárga) és Anna (fekete) tette a legnagyobb licitet. Mivel Niki korábban tette meg a licitjét, mint Anna, ezért ő kapja a bónuszt, amiért elvesz egy felszereléskártyát a pakliból. Feri tette a legalacsonyabb licitet, őt érinti a káresemény, amiért a sebesüléscsúszóját egy mezővel jobbra kell csúsztatnia.

3. Kiértékelés

Értékeljétek ki a licitálásokat a licitterületek sorrendjében: felfedezés, építés és város

Felfedezés

A licitálás sorrendjében a legnagyobbtól a legalacsonyabbig válasszatok egy-egy felszereléskártyát, és vegyétek el a rajtuk lévő túlélőkkel együtt. Az elvett felszereléskártyát mindenki a kezében tartott lapok közé illeszti, a túlélőket a piros (fosztogató) kivételével a paravánja mögé teszi.

Aki fosztogatót vett el, az minden fosztogatóért 1 mezővel jobbra helyezi a játékos-jelölőjét a fosztogató-sávon. Akinek a játékos-jelölője a fosztogató-sáv 9. mezőjén áll, az nem helyezi át a játékos-jelölőjét, de minden további fosztogató után elveszít 1 pontot.

A fosztogatókat ezután tegyétek vissza a zsákba.

A felszerelésekről részletesen a 11. oldalon olvashattok.

Építés

A licitálás sorrendjében a legnagyobbtól a legalacsonyabbig válasszatok egy-egy épületkártyát. Vegyétek el a rajtuk lévő épületlapkákkal együtt.

Az elvett épületet azonnal felépíthetitek a városaitokban, de le is mondhattok az épület felépítéséről. Aki nem akarja az épületet felépíteni, az tegye be azt a játék dobozába.

4 különböző épületfajta van: főhadiszállás, civil épület, katonai objektum és kutatóbázis. Az új épületeket a várostablók 8 épülethelye közül bármelyikre felépíthetitek, kivétel ez alól az első két hely, mert ezekre csak a főhadiszállás, valamint őrtorony kerülhet. Az új épületeket ráépíthetitek a már meglévő, régi épületekre (kivéve a főhadiszállás és az őrtorony), a ráépítéstől kezdve, csak az új épület számít.

A főhadiszállásra és az őrtoronyra nem építhettek rá újabb épületet, de a megfelelő kártyával felértékelhetitek őket. Az új épületek között vannak a főhadiszállást és a az őrtornyot felértékelő kártyák. Ezeket csak a nekik megfelelő épületre építhetitek rá.

A különböző épületlapkáknak eltérő hatásai vannak, amiket azonnal érvényesítenetek kell. Ezután az épületlapkát be kell dobni a játék dobozába. Az épületlapkákról részletesen a 10. oldalon olvashattok.

Város

A városban azokat a túlélőket használhatjátok, akiket a város licitterületre tettetek. A túlélőket különböző akciókra használhatjátok: fosztogatók elleni küzdelem, pontszerzés, felszerelések megszerzése és a károk csökkentése. A különböző túlélők bizonyos akcióknál különböző előnyöket élveznek.



Példa: ebben a sorrendben választhatnak a játékosok:

Tamás, Niki, Feri és Anna.

Tamás (fehér) kezd. Elveszi a fegyvert a rajta álló mérnökkel és katonával együtt. A fosztogatót visszateszi a zsákba, amiért a játékos-jelölőjét egy mezővel jobbra helyezi a fosztogató-sávon.

A 4 épületfajta:



A 2 felértékelő kártya:



A főhadiszállás és az őrtorony felértékelésére.



Példa: Niki (narancssárga) a főhadiszállás felértékelést választja, amit rátesz a régi főhadiszállására. Az épületlapkéért a játékos-jelölőjét a fosztogató-sávon egy mezővel balra helyezi, és ezért 1 pontot kap.

Zöld =
Munkás

Sárga =
Mérnök

Kék =
Katona

Lila = Vezér
A vezér joker, bármelyik túlélő színét fel tudja venni.



Vegyétek le a város licitterületéről a túlélőiteket és állítsátok fel őket a várostablóitok elé. Mindenki gondolja végig, hogy melyik akcióhoz szeretné a túlélőit felhasználni. A kezdő játékkal kezdve, sorban egymás után csináljátok meg az akciókat. Ebben a körben nem használhatjátok azokat a túlélőket, akiket ebben a körben felfedezéskor szereztek.

Három különböző akciót csinálhattok: A) Terjeszkedés, B) Gyógyítás és C) Különleges akció

A) Terjeszkedés:

A játékban egy alkalommal tehetek két tetszészetek szerinti túlélőt a terjeszkedéslap-
kátokra azért, hogy eltávolítsátok, és ezzel kiépítsétek a „Terjeszkedés” mezőtöket.
Ez a mező ettől kezdve 2 szálláshelypontot és egy különleges akciót biztosít.

Megjegyzés: A terjeszkedés mezőt először ki kell építeni, csak azután tudtok egy másik épületet ráépíteni.

B) Gyógyítás:

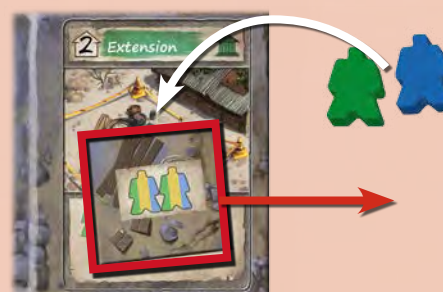
A játék folyamán minden erre felhasznált mérnökért (sárga) és/vagy két munkásért (zöld) a sebesüléssávon egy mezővel balra helyezhetitek a sebesülésjelzőtöket. Akinek a sebesülésjelzője eléri az első mezőt, az átfordítja azt, hogy a 2 pontos oldala legyen látható. Ezt az akciót bármennyiszer megcsinálhatjátok, míg a rendelkezésekre állnak a megfelelő túlélők.

C) Különleges akció:

A felépített épületek különleges akciókat tesznek lehetővé, amiknek különböző hatásaik vannak. A különleges akciókról részletesen a 12. oldalon olvashattok.



Példa: Anna (fekete) 4 túlélőjével licitált a város licitterületen. Ezeket tudja a városában különböző akciókra felhasználni.



Példa: Tamás (fehér) egy munkást és egy katonát használ a terjeszkedésmező kiépítéséhez. Az terjeszkedéslapját bedobja a játék dobozába.



Példa: Tamás (fehér) két mérnököt használ arra, hogy a sebesülésjelzőjét két mezővel balra áthelyezze.



Példa: Tamás (fehér) arra használja a túlélőit, hogy 2 pontot szerezzen és összesen 4 fosztogatót legyőzzön, amiért további pontokat kap.

A kártya felépítése

Szálláshelypont: Mindenkinek legalább annyi szálláshelyponttal kell rendelkeznie, amennyi túlélője van. Különben ezeknek a kör végén el kell hagyniuk a várost.

Épülettípus: a 4 épületfajta: főhadiszállás, civil épület, katonai objektum, kutatóbázis

Egyes értékelő-lapok és különleges akciók pontot adnak bizonyos épületfajtákért az épület tulajdonosának.

Különleges akciók: Majdnem minden épületnek van valamilyen különleges akciója, amit a túlélőitek bevetésével kihasználhattok. Ezek az akciók főleg a következőkre irányulnak: fosztogatók visszaverése, pontok megszerzése, felszerelések gyűjtése és a sebesülések gyógyítása.



Főhadiszállás



Civil épület



Katonai objektum



Kutatóbázis

Az egyik legfontosabb különleges akció a fosztogatók visszaverése

Aki ezt a különleges akciót használja, az a játékos-jelölőjét a fosztogató-sávon a megadott szám szerinti mezőt balra helyezheti.

Minden egyes mező után, amelyiken a játékos a jelölőjét balra mozgatja, 1 pontot kap. Ezt a játékos a pontozósávon jelöli.

Miután mindenki megcsinálta az akcióját, a **4. Lezárás** fázissal folytatassátok a játékot.



Példa: Niki (narancssárga) egy munkást és egy katonát használ 3 fosztogató visszaveréséhez. 3 mezővel balra helyezi a játékos-jelölőjét a fosztogató-sávon és kap 3 pontot.

4. Lezárás

Most ellenőrzitek le azt, hogy sikerült-e minden fosztogatót visszaverni és van-e elegendő szálláspontotok minden túlélőnek a városban.

Mindenekelőtt vegyék vissza a játékos-jelölőket és a túlélőket a három licitterületről, majd tegyék a paravánjaitok mögé. A várostablóitokon álló túlélőket is vegyék le, és tegyék vissza a paravánjaitok mögé.

Aki nem tudta ebben a körben az összes fosztogatót visszaverni, az minden fosztogatóért a sebesülésjelző-korongját a várostábláján egy mezővel jobbra helyezi.

Akinek a sebesülésjelző-korongja a 9. mezőn van, az egy pontot veszít minden további fosztogatóért, akit nem tud visszaverni. Ha a sebesülésjelző-korongja az első mezőn van, akkor a második mezőre történő áthelyezéskor át kell fordítani a robbanás oldalára.

A játékos-jelölőt nem kell a fosztogató-sávon áthelyezni, a helyén marad.

Mindenki számolja össze a szálláspontjait, a várostablóján, az épületkártyáin és az esetlegesen szerzett épületlapkáin.

Akinek az eredménye nagyobb vagy egyenlő, mint a városában lakó túlélők, az minden túlélőt sikeresen elszállásolt, vele nem történik semmi.

Akinek az eredménye kisebb lett, mint a városában lakó túlélők, az addig tesz vissza a zsákba túlélőt, míg a szálláspontja megegyezik a túlélők számával. Szabadon dönthet arról, hogy melyik túlélőt teszi vissza a zsákba. Minden túlélő után, akit visszatesz, 2 pontot veszít.

Akinek van egy vagy több olyan épületkártyája, amelyik pontot ad, az most kapja meg a kártyán álló pontot. Ezeket az épületkártyákat könnyen megismeritek, mert a jobb alsó sarkukban egy csillag van. Jelöljétek a kapott pontokat a pontozósávon.

Kezdődik a következő kör.

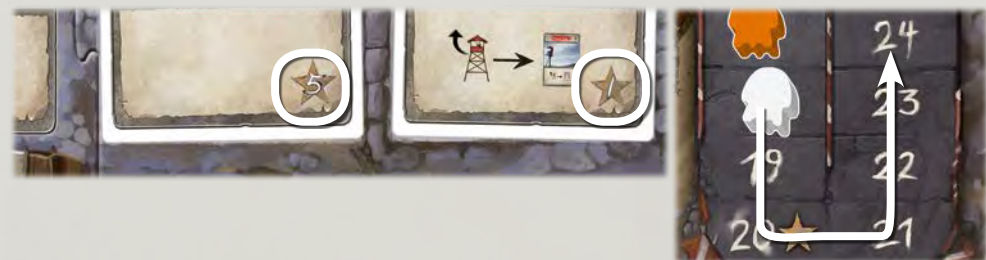
Ha a 3. forduló végén vagytok, akkor végezzetek egy köztes értékelést, mielőtt elkezditek a 4. fordulót.



Példa: Anna (fekete) 3 fosztogatót nem tudott visszaverni, ezért a sebesülésjelző-korongját 3 mezővel jobbra helyezi.



Példa: Feri (barna) 9 szállásponttal rendelkezik és 10 túlélővel. Úgy dönt, hogy egy zöld munkást tesz vissza a zsákba. 2 pontot veszít.



Példa: Tamás (fehér) 6 pontot kap a két épületkártyáján álló csillagokba írt számok szerint (5+1).

Köztes értékelés a 3. forduló után:

Azok a játékosok, akik a körjelző-sáv 3. mezője után álló nyilvános értékelő-lapka elvárásait teljesítették, megkapják az értékelő-lapkán álló pontot.

Értékeljétek a nyilvános értékelő-lapkát. Mindenki összegezze, és mondja be, hogy a nyilvános értékelő-lapkán álló elvárásokat mennyiszor tudta kielégíteni a tulajdonában lévő felszerelésekkel, túlélőkkel valamint épülettípusokkal. A kapott pontokat mindenki jelölje a pontozósávon. Az értékelés után az értékelő-lapkát tegyétek vissza a játék dobozába. Az értékelő-lapokról részletesen a 10. oldalon olvashattok.

Vegyétek le a játéktábláról a 3 licitlapkát és szintén tegyétek vissza a dobozba. Majd húzzatok 3 új licitlapkát és sorban balról jobbra fektessétek a licitterületek alá.

Mindenki elveszít annyi pontot, ahányas mezőn a játékos-jelölője fekszik a fosztogató-sávon. Ezután tegyétek vissza a játékos-jelölőket az első mezőre. Akinek az első mezőn fekszik a játékos-jelölője, az nem veszít el pontot.

Kezdődik a negyedik kör.



Példa: Nikinek (narancssárga) két mérnöke van, ezekért összesen 8 pontot (4+4) kap. Mivel elérte a pontozósáv végét, így magához veszi a +40 pontlapkát. Anna (fekete) 4 pontot kap, és szintén elvesz egy +40 pontlapkát. Ferinek és Tamásnak nincsen mérnöke, így ők nem kapnak az értékelő-lapka után pontot.



A játék vége és a végső értékelés

A 6. kör után a játéknak vége, kezdjétek el a végső értékelést.

Sorban egymás után értékeljétek a második nyilvános értékelő-lapkát, és jelöljétek a pontjaitokat a pontozósávon.

Ezután mindenki válasszon ki egyet a két saját értékelő-lapkáiból, és értékelje azt, majd jelölje a pontjait a pontozósávon. Mindenki csak a saját (értékelt) értékelő-lapkája után kap pontot. A másik értékelő-lapkát nem értékelitek.

Ezt követi a felszerelés értékelése a következő sorrendben: sör, benzin, fegyver, gyógyszer, járműrészlet, végül a térkép.

Még egyszer mindenkinél értékeljétek a sebesüléssávokat.

Minden megmaradt fosztogató után vonjatok le a fosztogató-sávon egy pontot.

Mindenki összesítse a megszerzett pontlapkáit azzal a pontszámmal, amelyiken a pontjelzője a pontozósávon áll. A játéknak az a győztese, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Egyezőség esetén az érintettek közül az nyer, akinek több felszerelése van. Ha még itt is egyezőség mutatkozik, akkor a játéknak több nyertese van.

16 pont

10 pont

összesen 12 pont

8 pont **3 pont** **0 pont** **1 pont**

2 pont

- 3 pont

Példa: Tamás (fehér) a következőképpen összesíti a pontjait: 16 pont a nyilvános értékelő-lapkáért + 10 pont a saját értékelő-lapkáért + 12 pont a felszereléskártyákért + 2 pont a sebesüléssávért - 3 pont a fosztogató-sávért. Az eddig megszerzett pontjaihoz (90) 37 pontot szerzett, a végső pontállása 127.

Áttekintés: Licitlapkák

BÓNUSZOK:



- **Fosztogató:** Az érintett játékos a játékos-jelölőjét egy mezővel balra helyezi a fosztogató-sávon és kap 1 pontot. Ha már az első mezőn van, akkor nem történik semmi.



+2: Az érintett játékos a játékos-jelölőjét két mezővel előrébb helyezi a pontozósávon.

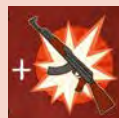


- **Sebesülés:** Az érintett játékos a sebesülésjelző-korongját egy mezővel balra helyezi a sebesülés-sávon. Ha már az első mezőn van a sebesülésjelző-korongja, akkor nem történik semmi.

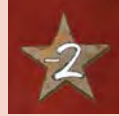


+ **Felszerelés:** Az érintett játékos húz egy lapot a felszerelésekártyákból a kezébe.

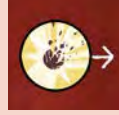
KÁRESEMÉNYEK:



+ **Fosztogató:** Az érintett játékos a játékos-jelölőjét egy mezővel jobbra helyezi a fosztogató-sávon. Ha már az utolsó mezőn van, akkor nem történik semmi.



- 2: Az érintett játékos a játékos-jelölőjét két mezővel hátrébb helyezi a pontozósávon.



+ **Sebesülés:** Az érintett játékos a sebesülésjelző-korongját egy mezővel jobbra helyezi a sebesülés-sávon. Ha már az utolsó mezőn van a sebesülésjelző-korongja, akkor nem történik semmi.



- **Felszerelés:** Az érintett játékos kiválaszt egy lapot a kezében tartott felszerelésekártyákból, és visszateszi a játék dobozába. Ha ebben a pillanatban nincs egy felszerelésekártyája sem, akkor nem történik semmi.

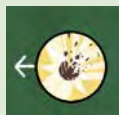
Áttekintés: Épületlapkák



- **Fosztogató:** Az érintett játékos a játékos-jelölőjét egy mezővel balra helyezi a fosztogató-sávon és kap 1 pontot. Ha már az első mezőn van, akkor nem történik semmi.



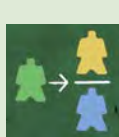
+ **Felszerelés:** Az érintett játékos húz egy lapot a felszerelésekártyákból a kezébe.



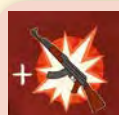
- **Sebesülés:** Az érintett játékos a sebesülésjelző-korongját egy mezővel balra helyezi a sebesülés-sávon. Ha már az első mezőn van a sebesülésjelző-korongja, akkor nem történik semmi.



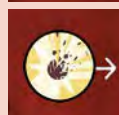
+ 2 **Ház:** A lapka tulajdonosának erre a fordulóra +2 szálláspontja van. A következő kör kezdetekor elveszíti ezt a +2 szálláspontot, a lapkát vissza kell tennie a játék dobozába.



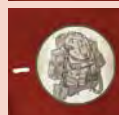
Csere: Az érintett játékos fogja az egyik munkását és beteszi a zsákba, majd kivesz a zsákból vagy egy katonát, vagy egy mérnököt. A kiválasztott túlélőt arra a helyre teszi, ahonnan a munkást elvette.



+ **Fosztogató:** Az érintett játékos a játékos-jelölőjét egy mezővel jobbra helyezi a fosztogató-sávon. Ha már az utolsó mezőn van, akkor nem történik semmi.



+ **Sebesülés:** Az érintett játékos a sebesülésjelző-korongját egy mezővel jobbra helyezi a sebesülés-sávon. Ha már az utolsó mezőn van a sebesülésjelző-korongja, akkor nem történik semmi.



- **Felszerelés:** Az érintett játékos kiválaszt egy lapot a kezében tartott felszerelésekártyákból, és visszateszi a játék dobozába. Ha ebben a pillanatban nincs egy felszerelésekártyája sem, akkor nem történik semmi.

Áttekintés: Értékelő-lapkák

Az értékelő-lapkák extra pontokhoz juttatnak titeket. A lapkák baloldalán áll az, hogy az értékelés pillanatában milyen dolgokkal kell rendelkeznetek a lapka jobb oldalán álló pont megszerzéséhez. Aki többször is rendelkezik az adott feltétellel, az a pontokat is többször kapja meg.

Túlélők:



Minden túlélőért az adott színben a túlélő tulajdonosa megkapja a lapkán álló pontot.

Épülettípusok:



Minden a játékos várostablóján **látható épületért**, az adott típusban a játékos megkapja a lapkán álló pontot.

Felszerelésekártyák:



Minden a játékos tulajdonában lévő felszerelésekártyáért, az adott típusban a játékos megkapja a lapkán álló pontot.
Megjegyzés: minden járműrészlet számít.

Felszerelésekártyák-hátlapja:



Minden a játékos tulajdonában lévő **felszerelésekártyáért** a játékos 1 pontot kap.

Áttekintés: Felszereléskártyák

A felszereléskártyák extra pontokhoz juttatnak titeket a játék végén.

Sör, Benzin, Gyógyszer, Fegyver

A sör- és a benzinkártyák annál több pontot hoznak a játék végén a tulajdonosának, minél többet gyűjtött össze belőlük. A kártyán álló maximum pontnál viszont nem hoznak többet, akkor sem, ha a játékosnál több van az adott lapból.

A fegyverből kettőt, a gyógyszerből pedig hármat kell gyűjteni ahhoz, hogy pontot hozzanak. Ezekből több szett is összegyűjthető.



Megjegyzés: a kártyák jobb felső sarkában látható szám azt mutatja, hogy az adott kártyatípusból mennyi van.

Térkép

Az a játékos, aki a játék végén a legtöbb térképet gyűjtötte, 8 pontot kap. Aki a második legtöbbet gyűjtötte, az 4 pontot kap. Ha az első helyen egyezőség alakul ki, az érintettek mind megkapják a 8 pontot. Második helyezéért nem kaptok pontot. Ha a második helyen alakul ki egyezőség, akkor az érintettek 4-4 pontot kapnak.



Példa:

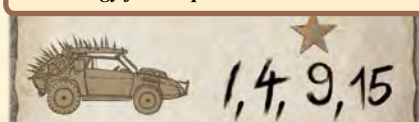
a játék végén Nikinek (narancssárga) 2, Ferinek (barna) 5, Annának (fekete) 1 térképe van.

A pontok alakulása: Feri (barna) 8 pont. Niki (narancssárga) 4 pont. Anna (fekete) 0 pont.

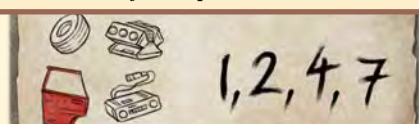
Járműrészlet (Autó, Busz, Truck)

A leghasznosabb, ha valaki egy jármű különböző alkatrészeit gyűjti össze, de a különböző járművek különböző alkatrészeinek kombinációja is hoz pontot.

Pontok: egy járműtípus különböző alkatrészeiért



Pontok: különböző járműtípusok különböző alkatrészeiért



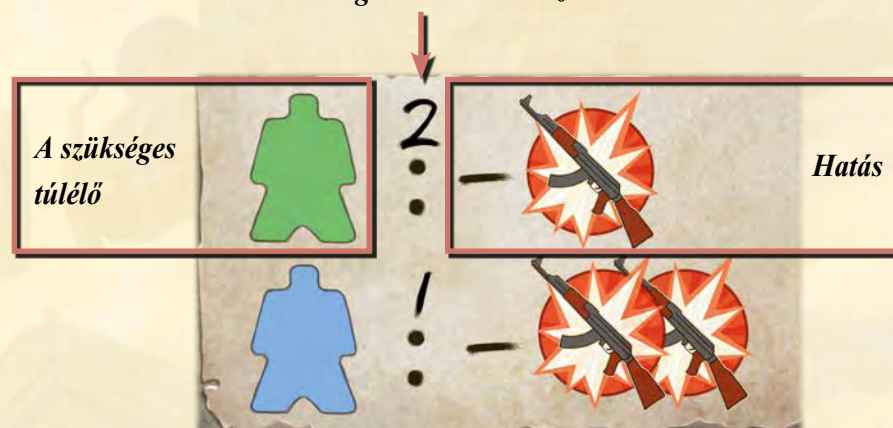
Példa: Tamás (fehér) 5 járműrészletet gyűjtött. Az autót majdnem teljesen össze tudja állítani, így a 3 autórészletért 9 pontot kap. A másik két kártyáján két különböző jármű (busz, truck) különböző részei vannak, ezekért 2 pontot kap.

Az épületek különleges akciói

Majdnem minden épületnek van valamilyen különleges akciója, amit a város licitterületre állított túlélőitekkal kihasználhattok.

A kettőspont bal oldalán látható az a túlélő típus, amelyik az akció aktiválásához kell. A kettőspont jobb oldalán látható a kártya hatása. Aki egy épület akcióját aktiválja, az ráállítja az épületre a megfelelő túlélőt. Ezt a túlélőt ebbena körben már nem használhatja további akció aktiválására. A kettőspont feletti szám megadja azt, hogy egy különleges akciót egy körön belül hány alkalommal aktiválhattok. Minden aktiváláshoz egy újabb túlélőt kell használni. Ha egy kártyának két akciója van, akkor mindkét akciót aktiválhatjátok egy körön belül.

A lehetséges aktiválások száma



Az aktiváláshoz szükséges túlélők:



Egy adott színű túlélő kell.



Vagy mérnök (sárga), vagy katona (kék) kell az aktiváláshoz.



A túlélő színe nincs megadva.



Két túlélő kell egy akció aktiválásához.

Áttekintés: Különleges akciók



A játékos visszaveri az adott számú fosztogatót, és a játékos-jelölőjét a megadott mértékben balra lépteti a fosztogató-sávon. Minden visszavert fosztogatóért 1 pontot kap.



A játékos megkapja a feltüntetett pontokat.



A játékos a várostablóján látható épületért, az adott típusban 2 pontot kap.



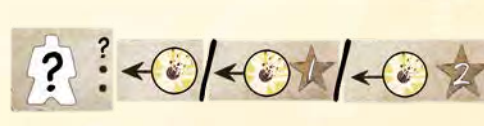
A játékos húz 1/2 lapot a felszereléskártyákból a kezébe.



A játékos húz 3 lapot a felszereléskártyákból. Megnézi a felhúzott lapokat, majd kiválaszt 1-et, amit megtart. A másik két lapot becsúsztatja a felszereléskártya pakli aljára.



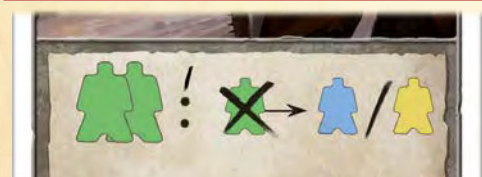
A játékos kiválaszt egy lapot a kezében tartott felszereléskártyákból, és visszateszi a játék dobozába. Ezután átnézi a húzópakli lapjait, és kiválaszt 1 lapot, amit megtart a kezében. Miután végzett, átkeveri a húzópakli lapjait.



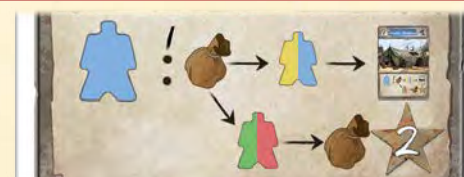
A játékos a sebesülésjelző-korongját egy mezővel balra helyezi, amiért esetenként 1 vagy 2 pontot kap. Ha az első mezőn van a sebesülésjelző-korongja, akkor nem használhatja ezt az akciót.



A játékos a játékos-jelölőjét egy vagy két mezővel balra helyezi a fosztogató-sávon. Ezért nem kap pontot.



A kártya aktiválásra használt két munkás közül a játékos az egyiket visszateszi a zsákba, amiért vagy egy mérnököt (sárga) vagy egy katonát (kék) vesz ki a zsákból. Ha nincsen már a zsákban sem mérnök, sem pedig katona, akkor a játékos ezt az akciót nem választhatja. Munkásait más helyen kell bevetnie.



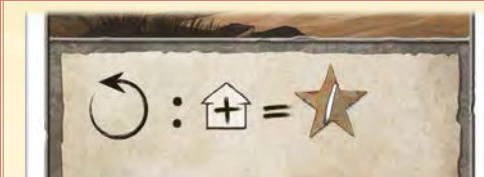
A játékos kihúzza a zsákból egy túlélőt. Akkor, ha a kihúzott túlélő egy munkás vagy egy fosztogató, akkor dobja vissza a zsákba és kap 2 pontot. Ha viszont a kihúzott túlélő egy katona, vagy egy mérnök, akkor azt rá kell tennie a kártyára. A játékos ezt az akciót újra aktiválhatja, ha erre lehetősége van (kék túlélőt húzott).



Attól a pillanattól, hogy egy játékos megépítette a Training Center - „Edzőterem” épületet, munkásai a katonákkal és a mérnökökkel egyenrangúvá válnak.



Példa: a játékos megépítette a Training Center-t. A munkásait (zöld) ettől kezdve használja olyan akcióra, amikhez mérnök (sárga), vagy katona (kék) szükséges.

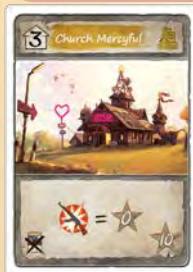


Akkor, ha a játékos a kör végén kihasználatlan szállásponttal rendelkezik, minden kihasználatlan szálláspontért 1 pontot kap.



Példa: a játékosnak 2 többlet szálláspontja van, amiért 2 pontot kap.

Figyelem: egy játékos nem építheti fel egyszerre a várostablójára Church Merciful - „Irgalmas templom”-ot és a Church Vengeful - „Bosszúálló templom”-ot.



A játékos nem kap több pontot a visszavert fosztogatókért. Ezért a kártyáért viszont minden körben kap 10 pontot.



A játékos minden körben az első 5 fosztogató után, akiket visszavert 2 pontot kap. Ha további fosztogatókat ver vissza, akkor azokért a megszokottak szerint 1 pontot kap.



A játékos egy Tower Site - „Torony hely” kártyára építhet Watchtower - „Őrtorony” felértékelés kártyát. Ezáltal 2 Watchtower - „Őrtorony” is lehet a városában.



Minden tudományos épület (kék) ami a játékos várostablóján láthatóan áll egy szállásponttal több helyet kínál. Ez érvényes magára a Builder's Yard - „Útépitő” kártyára is.

"Thanks to all our playtesters, but especially Chris' Sunday group (Andrew Rice, Carl Rayment, James Howard & Matthew George); David's main team (Joe Kutner, Jon Scafile, Michael Meister, Brent Hall, Paul Hennekes, Roger Tankersley & Ryan Leeson) and all at the Cambridge Playtest Meetup Group."

- Chris Marling & David Thompson

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu, www.piatnik.hu



© Copyright 2016 Queen Games,
D-53842 Troisdorf, Germany.
All rights reserved

