

Bastille



Christoph Behre tervezte 3 - 4 játékos részére, 10 éves kortól

Játékelemek

Közös JÁTÉKELEMEK:

• 1 játéktábla

Párizs 7 helyszínét ábrázolja:

- ① Banque de Paris
- ② Notre Dame
- ③ Versailles
- ④ Katakombák
- ⑤ Place Louis
- ⑥ Bastille
- ⑦ Rendi gyűlés



• 2 katakombatábla



• 8 bónuszlapka



hátlap:

• 2 játék végi bónuszlapka



hátlap:

• 8 Versailles-lapka



hátlap:

• 24 fegyverjelző



5 vasvilla

5 puská

5 kard

hátlap

9 fáklya (dzsóker)
elő- és hátlap

• 20 küldeteskártya



12 max-kártya

8 sorozatkártya

hátlap

• 35 karakterkártya



10 földműves

10 katona

10 nemes

5 szerzetes
(dzsóker)

hátlap

• 1 kezdőjátékos-jelző



• 58 érme



22 db 1-es

20 db 2-es

16 db 5-ös

• 1 zsák



• 1 küldetéstábla



Csak a "Titkos küldetés"
verzió esetén kell használni
(lásd a 11. oldalon)

• 1 szabályfüzet + 1 áttekintőlap

JÁTÉKOS JÁTÉKELEMEK (a négy játékoszínben: kék, fehér, piros és fekete):

• 12 befolyáslapka

3 db 1-es:



3 db 3-as:



4 db 2-es:



2 db 4-es:



• 20 apródkocka



• 1 pontjelző és 1 Bastille-jelző



• 1 db 50/100 lapka



előlap

hátlap

Előkészületek - Példa 4 játékos esetére

KÖZÖS JÁTÉKELEMEK:

Tegyétek a játéktáblát az asztal közepére.

Válogassátok szét az érméket értékük szerint, és tegyétek a játéktábla mellé, ez lesz a bankotok.



Képpel lefelé keverjétek meg a Versailles-lapkákat, tegyétek egy pakliba a Versailles részre, és a pakli legfelső lapját csapjátok fel.



Fektessetek a katakombatáblákat az ábrázolt módon a játéktáblára. Tegyétek a zsákot a játéktábla mellé.



Válogassátok szét a karakterkártyákat a rajtuk látható A, B és C betűjelek szerint, és külön-külön keverjétek meg őket. Majd hozzatok létre egy paklit belőlük. Legalulra a "C" kártyák kerüljenek, rájuk a "B" kártyák, majd legfelülre az "A" kártyák.

A paklit tegyétek a játéktábla mellé.

Húzzatok a pakliból és képpel felfelé tegyetek 1-1 kártyát a Place Louis kártya-kínálat mezőire.



A 9 fáklya kerüljön a játéktábla mellé. Az összes megmaradt fegyverjelzőt képpel lefelé keverjétek meg, és ezek is kerüljenek a játéktábla mellé. A játékosok számától függően húzzatok adott számú fegyverjelzőt, amik képpel felfelé kerüljenek a Bastille részre.

játékosok száma:	3	4
fegyverjelzők száma:	5	7



Képpel lefelé keverjétek meg a küldeteskártyákat, és képpel lefelé fordított pakliként tegyétek a Rendi gyűlés részre.



Hátlapjuk szerint válogassátok szét a bónuszlapkákat, és külön-külön keverjétek meg azokat.

bónuszlapkák



játék végi
bónuszlapkák

Megjegyzés: A felfordított bónuszlapkák száma mutatja a játékosoknak, hogy melyik fordulóban járnak.





JÁTÉKOS JÁTÉKELEMEK:

Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost, aki kapja meg a kezdőjátékos-jelzőt.



Minden játékos válasszon egy szintet, és vegye el az adott színű befolyáslapkát, 50/100 lapkát, apródkockákat, Bastille-jelzőt és a pontjelzőt, valamint összesen 8 értékű érmét.

A Bastille-jelzőket a körsorrend szerint tegyék a Bastille-sáv kezdőmezőjére, a kezdőjátékoskal kezdve, és az óramutató járása szerint haladva.

A pontjelzőjét mindenki tegye a pontozósáv 0-s mezőjére.

Az 50/100-as lapkák kerüljenek a játéktábla mellé.

A játékosok számától függően minden játékos a következő befolyáslapkát tegye maga elé:

játékosok száma:	3	4
befolyáslapkák:	1,1,1,2	1,1,2

A játékosok megmaradt befolyáslapkáiból lesz a személyes készletük, amik kerüljenek a játéktábla mellé. Ezekre csak később lesz szükség a játékban. A befolyáslapkákat a játék során nyílt információként kell tartani.

Végül minden játékos húzzon egy küldeteskártyát a küldetés-kártya-pakliból, amit tartson titokban a többi játékos előtt.

4 játékos esetén egy játékos játékelemei:



A játékötlet és a játék célja

Közeleg a **Forradalom** – már csak idő kérdése! Párizsban vagyunk, néhány héttel a hatalmas esemény előtt, amikor a különböző forradalmi frakciók felkészülnek az elkerülhetetlenre.

A város egész területén meg kell erősíteniük a befolyásukat: követőket kell szerezniük, és fegyvereket kell gyűjteniük.

Az a játékos, aki a legjobban használja fel a befolyását, hogy előkészítse a Bastille-t, a Katakombákat, és aki összegyűjt és teljesít küldeteskártyákat, az fogja nyerni a Francia forradalomra épült játékot.

Párizs hét helyszínén próbálják meg a játékosok növelni a befolyásukat a befolyáslapkáik használatával.



Minden helyszín nyújt valamilyen bónuszt, például érméket, fegyvereket, szövetségest vagy küldeteskártyát, amikre a végén mind szükség lesz a győzelemhez.

A befolyáslapkák értéke 1-től 4-ig terjed. Minél magasabb az érték, a játékos annál hamarabb hajítja végre az akcióját, és annál több bónuszhoz juthat a helyszínen.




2. 4. 3. 1.

A játékosok feladata, hogy bölcsen használják fel a befolyásukat, miközben szemmel tartják az ellenfeleiket is.

A játék menete

A Bastille játék 8 fordulón át tart. Minden fordulóban a kezdőjátékos kezd, és a többiek az óramutató járása szerint követik. A 4. forduló végén egy közbenső értékelés következik, amit majd a végső értékelés követ a 8. forduló végén. Amelyik játékos a legtöbb ponttal rendelkezik a játék végén, az lesz a győztes. Egy forduló 3 fázisból áll:

■ 1. Befolyáslapkák lerakása | □ 2. Helyszínek kiértékelése | ■ 3. Zászlóértékelés  és a forduló előkészítése

Egy forduló részletesen:

■ 1. Befolyáslapkák lerakása

Az aktív játékos kiválasztja az egyik elérhető befolyáslapkáját, és leteszi azt a játéktábla 7 helyszínének valamelyikére.

A befolyáslapkának mindig a bal szélső első üres mezőre kell kerülnie.



Ha egy helyszín minden befolyásmezője foglalt, akkor több befolyáslapka nem tehető oda. A játékosnak egy másik, üres befolyásmezővel rendelkező helyszínt kell választania.



A játékos tehet olyan helyszínre befolyáslapkát, ahova előtte már tett befolyáslapkát, feltéve, hogy legalább egy szabad befolyásmező van ott.



Miután az aktív játékos letette egy befolyáslapkáját, az óramutató járása szerint következő játékos teszi le az egyik befolyáslapkáját. Ezt a folyamatot addig kell ismételni, amíg minden játékos az összes befolyáslapkáját letette; a játékosok nem passzolhatnak a körükben.

□ 2. Helyszínek kiértékelése

Miután az összes játékos letette minden befolyáslapkáját, az egyes helyszínek értékelése következik 1-től 7-ig haladva. Az egyes helyszíneken a játékosok különféle bónuszokat szerezhetnek az adott helyszínre tett minden befolyáslapjukért.

Minden helyszínen először meg kell határozni a sorrendet, ami szerint a játékosok választhatnak az adott helyszín bónuszaiból. A játékosrendet a befolyáslapkák értéke határozza meg, a legértékesebbtől a legkevésbé értékes befolyáslapka felé haladva, holtverseny esetén az dönt, hogy melyik lapka került le hamarabb (azaz melyik van "balrább").

A sorrend szerint minden játékos megkapja a megfelelő bónuszt, és visszaveszi a befolyáslapkáját maga elé. Egyes helyszíneken az első játékos extra bónuszhoz jut.

A helyszínek üres befolyásmezőit senkinek nem jár pont.



Példa: Eszti (fekete) az első, aki megkapja a bónuszát, mivel ő tette le a legértékesebb lapkát. Benedek (kék) és Ákos (piros) is egyes értékű befolyáslapkát tett le. Mivel Benedek előbb tette le a lapkáját a helyszínre, mint Ákos, ő lesz a második, és Ákos a harmadik.

Helyszínek

① Banque de Paris

Érméket szerezhetek, amire a szövetségesek toborzásához lesz szükség.

A játékos szorozza meg a befolyáslapkájának az értékét 2-vel, és ennyi érmét kap összesen a bankból.

Valamint az első játékos megkapja a kezdőjátékos-jelzőt, és ezzel rögtön ő lesz az új kezdőjátékos.



Példa: Benedek (kék) áll az első helyen, összesen 8 értékben kap érméket, valamint megkapja a kezdőjátékos-jelzőt is. Eszti (fekete) összesen 4 értékű érméhez jut, míg Vivi (fehér) 2 értékű érméhez.

② Notre Dame

Növelhetitek a befolyásotokat a következő fordulókra.

A játékos leveszi a befolyáslapkáját és elcseréli azt egy 1-gyel nagyobb értékű befolyáslapkára a személyes készletéből. Ezt az új lapkát elveszi, és maga elé teszi, a másikat pedig visszateszi a játék dobozába.

Az első játékos ezen felül még 1 győzelmi pontot is kap, amit a pontozósávon lelép.

Fontos: Ha a játékosnak a készletében nincs pont 1 értékkel nagyobb lapkája, akkor a kijátszott lapkát kapja vissza.



Példa: Vivi (fehér) az első, és a 2-es értékű befolyáslapkáját egy 3-asra cseréli a személyes készletéből. Valamint kap 1 GyP-t is. Ákos (piros) az 1-es befolyáslapkáját egy 2-esre cseréli.

③ Versailles

Itt fáklyákat, dzsóker fegyvereket és egyéb bónuszokat szerezhetek.

Az első játékos választ, és elveszi a Versailles-lapkán látható két bónusz közül az egyiket. A második játékos a megmaradt bónuszt kapja.



Példa:
Benedek (kék) választ először, és elveszi a fáklyát.
Eszti (fekete) kapja az érméket.

A VERSAILLES-LAPKÁK BÓNUSZAI:



1 vagy 2 fáklyát kapsz a készletből.



A Bastille-jelzővel 2 vagy 3 mezőt lépj a Bastille-sávon.



3 vagy 4 értékben vegyél el érméket a bankból.



1 vagy 2 apródkockádat tedd be a zsákba.



3 vagy 4 győzelmi ponthoz jutsz, amit lépj le a pontozósávon.

④ Katakombák

Küldjétek az apródokat a katakombákba, hogy erős bónuszokat szerezzetek a közbenső és a végső értékelés alatt. Azonban némi szerencsére is szükségetek lesz, hogy megszerezzétek ezeket a bónuszokat.

Az első játékos 2 apródkockáját teszi a zsákba, a második csak 1-et.



Példa: Mivel Benedek (kék) két befolyáslapkát tett a Katakombákra, így 3 apródot tesz a zsákba.

5 Place Louis

A Place Louis-ban gyűjts szövetségeket az ügyed mellé.

A játékos kiválaszt egy karakterkártyát a kínálatból, és befizeti a bankba a kártyán látható **érmeérték** és a **letett befolyáslapkája** értékének a különbségét. A játékos a megszerzett kártyát képpel felfelé maga elé teszi. Ekkor nem kell újra tölteni a kínálatot.

A játékos elpasszolhatja az akciót, ha nincs elég pénze, vagy az elérhető kártyákból egyik sem kell neki.

Megjegyzés: Ha a befolyáslapka értéke egyenlő vagy nagyobb mint a karakterkártya érmeértéke, akkor a játékos érme befizetése nélkül kapja meg a kártyát.



Példa: Ákos (piros) az első, ő a nemeset választja. 6 érmet kell fizetnie, mivel a letett befolyáslapkjának az értéke 4 ($10-4=6$). Ezt követően Benedek (kék), majd Eszti (fekete) választ egy-egy karakterkártyát. Végül Ákos (piros) elveszi az utolsó kártyát a kínálatból.

A KARAKTEREK HÁROM TÍPUSA:

Földműves



Katona



Nemes



Minden kártyán látható egy érmeérték, egy győzelmipont-érték, és a fegyver, ami a karakter felszerelése lehet. Néhány karakternek már van fegyvere, másoknak még fegyvert kell szerezniük. Ez utóbbiak kártyáján az adott fegyver **fehér sziluettje van ábrázolva piros háttéren**.

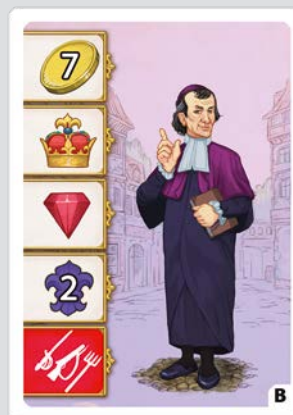
A karaktereknek még lehetnek egyéb felszereléseik is: **korona, drágakő vagy zászló**. Ezek különböző bónuszokat adnak, amik a fordulók végén, a közbenső és játék végi értékeléskor különösen hasznosak.

Ezen felül van még egy **dzsóker karakter** is, a szerzetes.

A szerzetes bármelyik csoporthoz csatlakozhat.

A játékosnak a játék végén, a végső értékelés előtt kell eldöntenie, hogy melyik csoporthoz csatlakozik a szerzetese.

A szerzetes által használt fegyver attól a csoporttól függ, amihez csatlakozik.



Tanács: A jobb átláthatóság kedvéért a játékosok az azonos csoporthoz tartozó kártyáikat egymást félig lefedve tárolják.



3. Zászlóértékelés és a forduló előkészítése

Zászlóértékelés

Miután az összes helyszín értékelése megtörtént, az **aktív bónuszlapka** bónuszai kerülnek kiosztásra.

A játékosok számolják meg a karakterkártyáikon található zászlókat. A legtöbb zászlóval rendelkező játékos kapja a nagyobb bónuszt (a lapka bal oldalán látható), a második legtöbb zászlót birtokló játékos kapja a kisebb bónuszt (a lapka jobb oldalán ábrázoltat).

A holtversenyt a kezdőjátékos nyeri, ha szerepel benne. Ha nem érintett, akkor aki az óramutató járása szerint közelebb van hozzá.

Forduló előkészítés

A következő forduló előkészítéseként a következő sor bónuszlapkáját fordítsátok képpel felfelé, ez lesz az aktív bónuszlapka.

A legfelső Versailles-lapkát tegyék vissza a játék dobozába, és a következő lapkát fordítsátok fel.

A Place Louis helyszínen megmaradt minden karakterkártyát szintén tegyék vissza a játék dobozába, majd húzzatok újakat a pakliból, és tegyék le a kínálatra.

Most kezdődhet az új forduló.



Példa: Ákosnak (piros) és Esztinek (fekete) van a legtöbb zászlója. Ez esetben Ákos (piros) kapja a nagyobb bónuszt, mert ő ül közelebb Vivihez (fehér), akinél a kezdőjátékos-jelző van. Ákos (piros) két apródkockát tesz a zsákba, míg Eszti (fekete) csak egy kockát.

Közbenső és végső értékelés

A 4. forduló után egy közbenső értékelés következik, a végső értékelésre pedig a 8. forduló után kerül sor.

Közbenső értékelés:

Az értékelés a következő sorrendben zajlik:



Drágakövek:

Minden játékos annyi mezővel viszi előrébb a pontjelzőjét a pontozósávon, amennyi drágakő van összesen a karakterkártyáin.



4

Példa: A játékosnak 4 drágakője van összesen a karakterkártyáin, így 4 GyP-t kap.



MAX korona:

Az a játékos (vagy játékosok) aki(k)nek a legtöbb korona van összesen a karakterkártyáin a pontjelzőjével 3 mezőt előre lép.



3

Példa: Két játékosnak holtversenyt legyőzött koronája van, így mindkettő 3 GyP-t kapnak.




Katakombák:


1: A játékosok egyike egyesével húzzon ki 5 apródkockát a zsákból. Minden húzás után a kocka tulajdonosa döntse el, hogy melyik még szabad bónuszt szeretné elvenni a katakombatáblákról. Tegye az adott bónuszra a kihúzott apródkockáját, és megkapja a bónuszt. Csak ez után húzzátok ki a következő kockát a zsákból. Amelyik bónuszon már van apródkocka, azt nem lehet választani.



Példa: Először Benedek (kék) választhat egy bónuszt, ráteszi a jelzőjét, és ezzel ezt a bónuszt blokkolja a többi apródkocka számára. Majd Ákos (piros) választhat egy bónuszt, és elveszi a fáklyát.

2: Miután az 5 bónusz kiosztásra került, a táblán lévő apródkockákkal a következő történik:

 Az apródkockák visszakerülnek a játékos készletébe.

 Az apródkockák a zsákba kerülnek vissza.

Ezt követően a két katakombatáblát vegyék le a tábláról, és tegyék vissza a játék dobozába. A végső értékeléshez a játékosok a játéktáblán magán ábrázolt bónuszokból választhatnak.



Példa: A bal oldali tábláról a 3 kocka a készletbe kerül vissza, míg a jobb oldali táblán lévő 2 a zsákba.



A KATAKOMBÁK BÓNUSZAI



3 vagy 6 értékben kapsz érmét a bankból.



2, 3 vagy 4 győzelmi pontot kapsz, amit lépj le a pontozósávon.



Lépj a Bastille-jelzővel legfeljebb 1, 2 vagy 3 mezőt a Bastille-sávon.



Vegyél el egy fáklyát az általános készletből.



Az egyik befolyáslapkádát eggyel fejleszd.



Vedd el a karakterpakli legfelső lapját, és tedd a karaktereidhez.



Válassz egy küldeteskártyát a pakliból.



Bastille:

Minden játékos annyi pontot szerez, amennyi az értéke a Bastille-jelzője által elhagyott utolsó pontértékvonalnak.

Ezt követően a játékosok fegyverjelzőket szereznek.

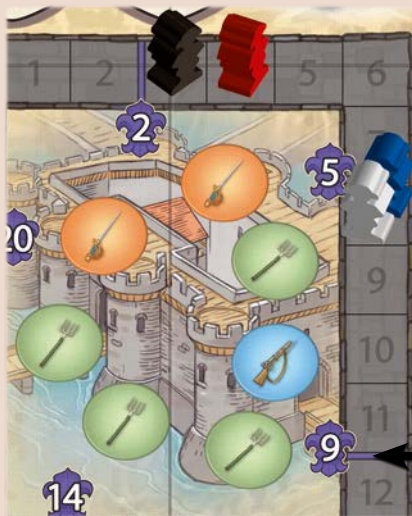
A Bastille-sávon legelől álló kezd, majd a második helyezett jön, stb..

Az utolsó játékos kivételével minden játékos kettőt vesz el az elérhető fegyverjelzőkből, az utolsó helyezettnek a maradék egy jut.

A karaktereket csak a játék végén kell felszerelni a fegyverekkel.

Végül húzzatok új fegyverjelzőket, és képpel felfelé tegyék a Bastille-ra.

A játékosok száma:	3	4
Fegyverjelzők száma:	5	7



Példa:

Vivi (fehér) és Benedek (kék) is 5 GyP-t kap, Ákos (piros) és Eszti (fekete) csak 2 GyP-t.



Példa:

Vivi (fehér) jutott legmesszebb a Bastille-sávon, így ő választ először magának 2 fegyverjelzőt.

Eszti (fekete) áll leghátrább a sávon, így neki az az egy fegyverjelző jut, ami megmaradt.

Végő értékelés:



Először is fordított játékos sorrendben minden játékos hozzárendeli

a dzsóker karaktereit egy-egy karaktercsoporthoz (a kezdőjátékos jobbján ülő kezd, és óramutató járásával ellentétesen kell folytatni). Dzsóker karaktert olyan karaktercsoporthoz is lehet rendelni, amiből nincs a játékosnak.



Példa: A játékos úgy dönt, hogy egyik szerzetesét a nemesekhez, a másikat a katonákhoz teszi.

Most már jöhet a végő értékelés:

A végő értékelés ugyanazzal a 4 kategóriával kezdődik, mint a közbenő értékelés, az alábbi módosításokkal:



Drágakövek: Nincs változás.



MAX korona: Az a játékos(ok) aki(k)nek a legtöbb korona van összesen a karakterkártyáin a pontjelzőjével 5 mezőt lép előre (a 3 helyett).



Katakombák: A játékosok a katakombatáblákról minden apródkockát a készletükbe tesznek vissza.



Bastille: Nem kell új fegyverjelzőket húzni a Bastille-ra.

Ez után a következőkért kapnak még pontot a játékosok:



Karakterkártyák

A játékosok adják össze a karakterkártyáikon látható győzelmi pontokat, majd ennek megfelelően lépjenek a jelzőjükkel előre.



→ 12



Küldeteskártyák

Minden játékos fedje fel a küldeteskártyáit, és a teljesítettekért a rajtuk látható pontokat kapják. (A küldeteskártyákat lásd a szabályfüzet utolsó oldalán.)

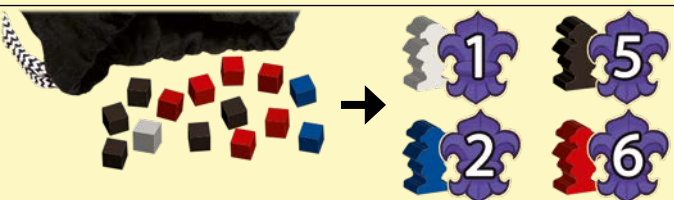


→ 14



Apródok:

A zsákban maradt minden apródkocka 1-1 pontot ér a tulajdonosának.



Érmék:

A játékosok a pénzükért 3 egységenként kapnak 1 pontot.



→ 2



Fegyverek:

Végül a játékosoknak fel kell szerelniük a karaktereiket fegyverjelzőkkel.

Adott fegyverjelzőt csak a megfelelő karakterhez lehet hozzá tenni.

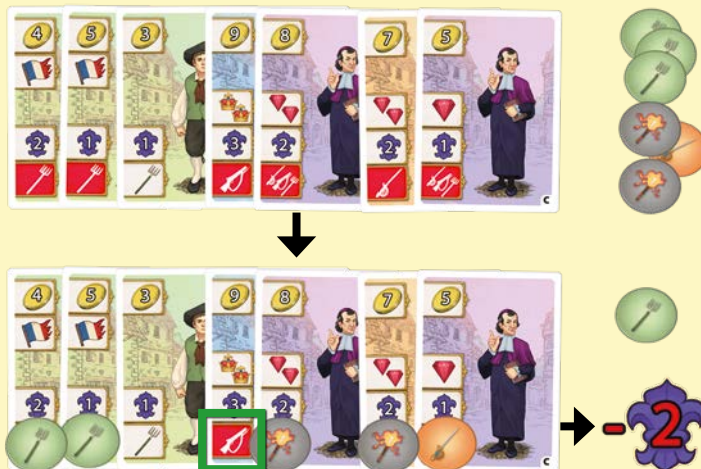
A dzsóker karakterek csak a választott csoportjuknak megfelelő fegyvereket hordhatnak.

A fákyla dzsókernek számít, és bármelyik karakterhez hozzárendelhető.

Minden játékos a fegyvertelen karakterei számának megfelelően veszít pontokat az alábbi táblázat alapján:

Fegyvertelen karakterek száma:		1	2	3	4	5+
Mínuszpont:		-2	-5	-9	-14	-20

A pontozósávon le kel lépni ezeket a pontokat is.



Példa:

Miután minden fegyvert a neki megfelelő karakterhez társított, egy katonája fegyver nélkül maradt a játékosnak.

Maradt egy fegyverjelzője (vasvilla), de ezt nem tudja felhasználni, mivel a katonák csak puskát hordanak. Így a játékos 2 GyP-t veszít.

A játék vége

A végső értékelés után a legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos készítette fel a frakcióját a legjobban a hamarosan bekövetkező forradalomra, és nyeri meg a játékot! Holtverseny esetén, a holtversenyben állók közt az dönt, hogy melyiküknek van összesítve több értékben érdeme. Ha még mindig holtverseny állna fenn, megosztottnak a győzelmen.

Variáció: Titkos küldetés

Változások az előkészületekben:

A küldetéstáblát tegyék az ábrázolt módon a játéktáblára.

A küldeteskártyákat képpel lefelé keverjék meg, és osszátok két egyforma méretű paklira. Képpel lefelé tegyék ezeket a küldetéstáblára.

A játékosok nem kapnak küldeteskártyát a játék elején.

Változások a játékmenetben:

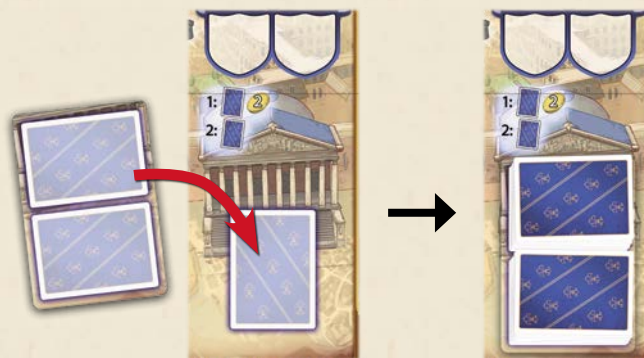
A rendi gyűlés értékelése megváltozik:

Az első játékos 2 érmét kap és elveszi az egyik küldeteskártyapaklit. Átnézi az adott paklit, és kiválaszt belőle egy tetszőleges küldeteskártyát, amit képpel lefelé maga elé tesz.

Végül visszateszi a paklit a helyére.

A második játékos a másik paklit veszi el, kiválaszt egy küldeteskártyát, majd visszateszi a paklit a küldetéstáblára.

Ha egy játékos a küldetésbónuszt választja a közbenső vagy a végső értékeléskor, akkor elveheti az egyik paklit, és abból választ egy küldeteskártyát.



Példa:

Eszi (fekete) az alsó paklit választja, így Benedeknek (kék) a felső paklit kell elvennie.

Miután mindketten választottak egy kártyát, visszateszik oda a paklijait, ahonnan elvették azokat.

A küldeteskártyák

Minden küldeteskártya egy célt határoz meg, amit a játékosnak a játék végére kell teljesítenie, hogy a megadott győzelmi pontot megkapja érte. Egy játékosnak sem lehet két azonos küldeteskártyája. A küldeteskártyák két kategóriára vannak osztva: max-kártyák és sorozatkártyák. **Megjegyzés:** A karaktereknek nem kell fegyverrel rendelkezniük ahhoz, hogy egy cél teljesüljön. Valamint egy kártyát több kártya céljaként is fel lehet használni. **Fontos:** A célt csak a játék végére kell teljesíteni.

MAX kártyák: Minden max-kártyánál az összes játékos eredményét kell összehasonlítani. Ha a kártya tulajdonosának van a legtöbb, vagy második legtöbb az ábrázolt célból, akkor győzelmi pontot kap. Akinek nincs ilyen kártyája, annak nem jár pont. Mivel minden max-kártyából két példány van, legfeljebb két játékos kaphat pontot ugyanazért a célért. Ha két játékos holtversenyben áll egymással vagy mással, akkor mindketten megkaphatják a teljes összeget, persze ha van kártyájuk. A következő kártyákért akkor jár pont, ha a játékosnak a legtöbb vagy második legtöbb van...

Karaktercsoportok:

... a megfelelő karaktercsoport kártyáiból; az adott csoporthoz rendelt dzsóker karakterek is a csoport karakterének számítanak.



Példa: Vivinek (fehér) és Benedeknek (kék) van a legtöbb nemes. Benedek (kék) mindkét szerzetesét a nemes csoporthoz tette, nemeseknek számítanak. Mivel mindkettőjüknek van max nemes kártyájuk, így mindketten megkapják a 6 GyP-t.

Koronák:

...koronája az összes karakterkártyáját figyelembe véve.



Példa: Benedeknek (kék) van a legtöbb koronája, a max korona kártyája 6 GyP-t ad. Ákos (piros) és Eszti (fekete) 2 koronával áll a második helyen. De csak Esztinek van max korona kártyája, így csak ő kap 2 GyP-t a második helyért.

Sorozatkártyák: Ahhoz, hogy egy sorozatkártya célját teljesítse egy játékos, a játékosnak a megfelelő karaktercsoport megfelelő pénzértékű kártyáival kell rendelkeznie. Az adott csoporthoz rendelt dzsóker karakterek, az adott csoport karakterének számítanak.

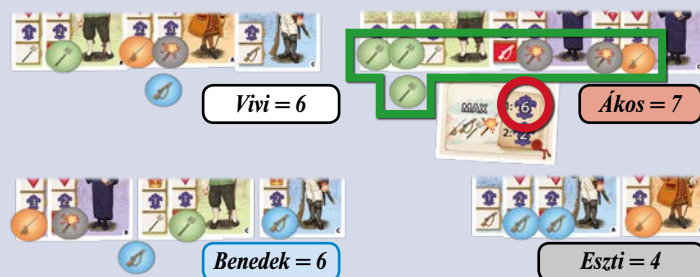
Egy karaktercsoport:

A játékosnak mind a három, megadott értékű és típusú karakterkártyával rendelkeznie kell.



Fegyverek:

...fegyverekből; fegyverjelzők, fáklyák, előre nyomtatott fegyverek is beleszámítanak az összegbe.



Példa: Ákosnak (piros) 4 fegyverjelzője, 2 fáklyája, és egy olyan földművese van, akinek már van fegyvere. Mivel a játékosok közül neki van a legtöbb fegyvere, és van egy max fegyver kártyája is, így 7 GyP-t kap.

Drágakövek:

...drágaköve az összes karakterkártyáját figyelembe véve.



Példa: Vivinek (fehér) és Ákosnak (piros) van a legtöbb drágaköve. Mivel csak Vivinek van közülük max drágakő kártyája, így ő kap 6 GyP-t. Eszti (fekete) áll a második helyen, és neki is van max drágakő kártyája. Ő ezért 2 GyP-t kap.

Minden karaktercsoportból 2:

A játékosnak minden karaktercsoportból legalább 2 karakterrel kell rendelkeznie. A kártyák pénzértéke nem számít.

