

MERLIN

Stefan Feld és Michael Rieneck
játéka

2-4 játékos részére 14 éves kortól

Az alapjáték tartozékai

Közös játékelemek:

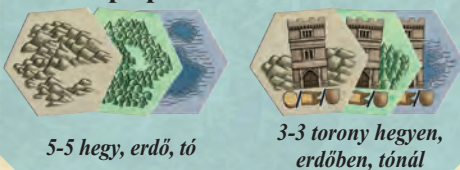
• 1 játéktábla



• 2 terepkeret – 1 felső / 1 alsó



• 24 tereplapka



5-5 hegy, erdő, tó

3-3 torony hegyen,
erdőben, tónál

• 55 küldeteskártya



• 4 kezdőlapka



• 36 pajzs – grófságonként 6



• 36 zászló – grófságonként 6



• 36 építőkö – grófságonként 6



• 24 áruló – grófságonként 4



• 11 alma



• 1 Grál és 1 Excalibur



• 1 Merlin és 4 Merlin-kocka – fehér



• 1 fordulójelző



• 1 kezdőjátékos-jelző



• 1 szabályfüzet

A játékosok játékelemei (a négy játékoszínben: kék, sárga, piros és zöld):

• 1 vártábla



• 7 majorság



• 3 Merlin-bot



• 1 lovag



• 4 csatlósjelző



Az első játék előtt a csatlósmatricákat
ragasztások fel a megfelelő jelzőkre.

udvarhölgy, pajzshordozó, építész, zászlóvivő

• 3 játékoskocka



• 7 befolyásjelző



• 1 pontjelző és

egy 100-as pontlapka



A modul tartozékai

• 4 extra tábla – 1-1 játékoszínenként

• 16 pecsét – 4-4 játékoszínenként





- 8) Képpel lefelé keverjétek meg az áruólapkákat, és tegyétek a játéktábla megjelölt mezőire 3 különböző pakliba.



- 9) A környező vidék: A játéktábla mellé építsétek fel a környező vidéket – a két terepkeret által határolt területre – a következő módon: Képpel lefelé keverjétek meg az összes tereplapkát, majd véletlenszerűen rendezzétek őket 6 elemű, képpel felfelé fordított sorokba, a két terepkerettel lezárva a 2 végén.

Megjegyzés: 2 és 3 játékos esetén a lapkák megkeverése előtt távolítsatok el 1-1 tornyos és torony nélküli hegy-, erdő- és tótereplapkát.

- 10) Válasszatok kezdőjátékost, aki kapja meg a kezdőjátékos-jelzőt.



- B) Keverjétek meg a kezdőlapkákat, és osszatok egyet minden játékosnak. Ezt követően minden játékos tegye a lovagját az akciórondellára, a kezdőlapkán megadott grófság mezőjére. Minden játékos vegye el a játéktábla megadott grófságáról a zászlókat, a pajzsokat és az építőköveket, és tegye azokat a saját vártáblájára. Mindenki tegye egy befolyásjelzőjét a megadott grófságra. A kezdőlapka ezután kerüljön vissza a játék dobozába.

- C) Most minden játékos vegyen el 3 áruólót a játéktábláról, és csatolja a vártáblája megadott mezőjéhez őket. Az azonos színű pajzsral rendelkező áruólók egymás tetejére kerüljenek. Minden játékos húzzon 4 küldeteskártyát a pakliból.

- D) Végül minden játékos dobjon a 4 kockájával, és tegye azokat a vártáblájára. Ha egy játékos 3 vagy 4 azonosat dobna, akkor az összes kockáját újra kell dobja, ha kell többször is, amíg csak maximum 2 egyező kockája nem lesz.

A játékötlet és a játékcél

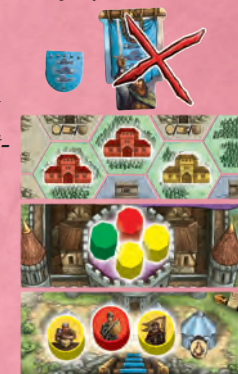
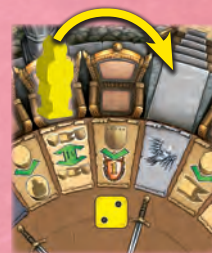
Artúr király a trónjára méltó utódot keres. Merlinnel együtt keresi a Kerekasztal Lovagjai közül a legjobb jelöltet. Minden játékos egy Kerekasztal Lovag szerepét veszi fel, és megpróbálja Artúr kezét elnyerni.

A játékosok a kockáik használatával mozgatják Merlint vagy a saját lovagjuk az akciórondellán. Ahova lépnek, az a mező adja meg a lehetséges akciót. A lovagjuk mozgását a játékosok határozzák meg, míg Merlint minden játékos mozgathatja.

A játék folyamán három értékelésre kerül sor.

A játékosoknak el kell kergetniük az áruólókat, és győzelmi pontokat szerezhetnek a környező vidéken felépített majorságaikért, a grófságokban szerzett befolyásukért, és a játéktáblára tett csatlósáikért.

Valamint a játékosok küldetéseket is teljesíthetnek, hogy további győzelmi pontokat szerezzenek a játék során. A hatodik forduló után az a játékos lesz Artúr király utódja, aki a leghatékonyabban használta fel a kockáit az akciórondellán, a lehető legtöbb küldetést teljesítette, és jól használta ki az időközi értékeléseket, s így összességében a legtöbb győzelmi pontot szerezte.



A játék menete

A Merlin játék 6 fordulóból áll. Minden forduló a kezdőjátékos körével kezdődik, a többi játékos az óramutató járása szerint követi. A köre során az aktív játékos választ egyet a kockáiból, és lép vagy a lovagjával, vagy Merlinnel az akciórondellán a kocka megadta számmal egyező mezőnyit, és végrehajtja a mozgása végén lévő mező akcióját. Majd a következő játékos köre jön, aki ugyanígy végrehajtja azt. A forduló akkor ér véget, amikor minden játékos 4 kört végrehajtott, és felhasználta minden kockáját. A második, negyedik és hatodik forduló után egy értékelés következik. A játékosok plusz győzelmi pontokhoz jutnak ezen értékelések során. A játék a hatodik forduló utáni végső értékeléssel fejeződik be.

Egy forduló részletesen:

Az aktív játékos választ egyet a vártábláján álló kockáiból, és a játéktábla közepére teszi azt, anélkül, hogy a kockaértéket megváltoztatná. A választott kockától függően az alábbiak egyikét végrehajtja:

Az egyik játékoskocka esetén

A játékos a lovagjával annyi mezőt lép előre az akciórondellán az óramutató járása szerint haladva, amennyit a kockája mutat.



A fehér Merlin-kocka esetén

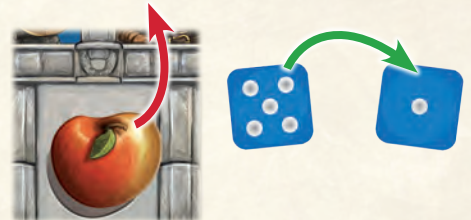
A játékos Merlinnel annyi mezőt lép az akciórondellán a saját választása szerint az óramutató járásával megegyező vagy azzal ellentétes irányba, amennyit a Merlin-kocka mutat.



Megjegyzés: Nincs korlátozva az egy akciómezőn álló bábuk száma.

Az almák

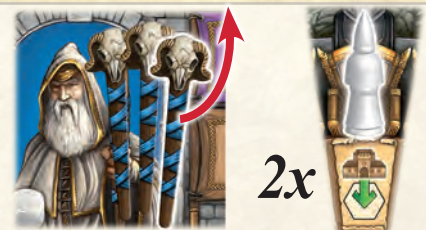
Az aktív játékos a vártáblájáról elvett almával tetszőleges oldalára (1-6) változtathatja a kiválasztott kockát. A megfelelő bábuval az új érték szerinti mezőt léphet, és az almát a játéktábla az általános készletébe teszi.



Ezt követően a játékos végrehajthatja a lépése végén lévő mező akcióját.

Merlin botjai

Ha a játékos Merlinnel lép, akkor a vártáblájáról felhasználhat egy Merlin-botot és így megismételheti az akcióját. A felhasznált Merlin-bot visszakerül a játék dobozába. *(Megjegyzés: Ha egy grófságmezőre lépett, akkor a Merlin-bot használata esetén másik csatlóst kell választania, ugyanazt nem tudja kétszer használni.)*



Ezenkívül a játékos körönként egy küldeteskártyáját is teljesítheti. Miután az aktív játékos befejezte az akcióját (vagy kihagyta azt), a köre véget ér, és a következő játékosra kerül sor. Amikor egy játékosnak sem maradt kockája, a forduló véget ér.

Megjegyzés: A játékos a körét nem passzolhatja el; választania kell egy kockát, és a játéktábla közepére kell tennie azt, és lépnie kell a megfelelő bábuval. Azonban a mező akcióját elpasszolhatja.

Az akciórondella akciói:



Grófságmezők: (6 db)

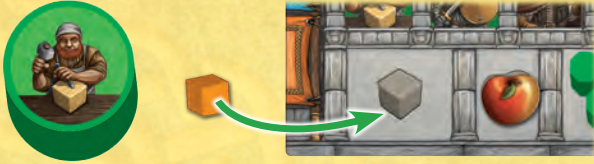
A játékos kiválasztja az egyik csatlóst (az udvarhölgyet, a pajzshordozót, az építészt vagy a zászlóvivőt) a vártáblájáról vagy a másik 5 grófság valamelyikéről, és leteszi őt a megfelelő mezőre azon a grófságon, ahol a lépése véget ért. Ha azon a mezőn már van egy másik játékos csatlósa, akkor az a csatlós visszakerül a tulajdonosa vártáblájára. (Ha a játékos adott csatlósa pont az adott grófságon áll, akkor nem tudja használni.)



Attól függően, hogy melyik csatlósát választotta a játékos, az “teszi a kötelességét”:

Építész: A játékos megszerez egy építőkövet az adott grófságról, ha van ott, és a vártáblájára teszi.

Megjegyzés: Az építőkövek a majorságok építéséhez kellnek a környező vidéken.



Zászlóvivő: A játékos megszerez egy zászlót az adott grófságról, ha van ott, és a vártáblájához illeszti. A zászlók különböző, plusz speciális akciók végrehajtására használhatóak a játékos körében. Ezekről a speciális akciókról részletes leírást a szabályfüzet végén találtak.



Megjegyzés: A zászlók felülírják a játék egyes alapszabályait, így nyújtanak a játékosoknak speciális előnyöket.

Pajzshordozó: A játékos megszerez egy pajzsot az adott grófságról, ha van ott, és a vártáblájára teszi.

Megjegyzés: A pajzsok az árulók elleni küzdelemhez szükségesek.



Udvarhölgy: A játékos elveszi egyik befolyásjelzőjét a vártáblájáról, ha van még, és az adott grófságra teszi. Ha van már ott jelző, akkor azokhoz kell tenni.



Megjegyzés: A befolyásjelzők a játékosoknak több lehetőséget adnak bizonyos akciók végrehajtására, növelhetik az értékeléskori győzelmi pontokat is.



Győzelmipont-mezők: (4 db)

Pajzs, zászló, építőkő: A játékos 1-1 győzelmi pontot kap a mezőtől függően a vártábláján lévő minden zászlóért, pajzsért vagy építőkőért.



Befolyásjelző: A játékos 1-1 győzelmi pontot kap a már a grófságokra tett minden befolyásjelzőjéért.



Befolyásmezők: (4 db)

Zászló, építőkő, pajzs: A mezőtől függően a játékos egy zászlót, egy pajzsot vagy egy építőkövet szerez az **egyik olyan grófságról**, ahol legalább egy befolyásjelzője van, és azt a vártáblájára teszi.



Csatlós: A játékos választ egy **olyan grófságot**, amelyiken legalább egy befolyásjelzője van, és elküldi oda az egyik csatlósát, hogy tegye a kötelességét. A csatlós akár a saját vártábláról, akár a többi 5 grófság bármelyikéről jöhet (lásd fentebb).



Excalibur: (1 db)

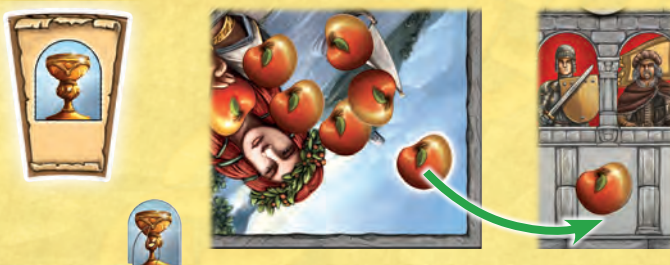
Excalibur: A játékos megszerzi az Excaliburt a játéktábláról vagy attól a játékostól, aki épp birtokolja, és leteszi azt a vártáblája mellé. Majd választ egyet a vártáblájához csatolt áruclókból, és az áruclólapkát a dobópaklira teszi.



Megjegyzés: Az Excalibur plusz győzelmi pontokat érhet az aktuális tulajdonosának értékeléskor.

A Grál: (1 db)

A Grál: A játékos megszerzi a Grált a játéktábláról vagy attól a játékostól, aki épp birtokolja, és leteszi azt a vártáblája mellé. Majd elvesz egy almát a játéktábláról, amit a vártáblájára tesz.



Megjegyzés: A Grál plusz győzelmi pontokat érhet az aktuális tulajdonosának értékeléskor.

Egy csatlós áthelyezése: (x1)

A játékos kiválasztja az egyik csatlósát valamelyik grófságról, és ezt a csatlóst áthelyezi az óramutató járása vagy az óramutató járásával ellentétes irányban következő grófságra. Majd az adott csatlós teszi a dolgát. (lásd az 5. oldalon).



Példa: A piros játékos az építészével az óramutató járásával ellentétesen következő lila grófságra lép. Ott végrehajtja az építész akcióját, és elvesz egy lila építőkövet.

Kivétel: Ha a játékos minden csatlósa a vártábláján van épp, akkor onnan választhat egyet, és elküldi őt egy tetszőleges grófságba, ahol a csatlós teszi a kötelességét.

Cseremezők: (2 db)

A játékos választ egy pajzsot, vagy zászlót, vagy építőkövet a vártáblájáról, és visszateszi azt az eredeti grófságára, majd választ egy pajzsot, vagy zászlót vagy építőkövet egy tetszőleges grófságról, és a vártáblájára teszi azt.



Példa: a játékos az egyik cseremezőt használja, hogy a vártáblájáról a kék építőkövet egy narancs zászlóra cserélje a játéktábláról.

Küldetésmezők: (2 db)

A játékos eldobhatja legfeljebb 2 küldeteskártyáját a dobópaklira, majd ugyanannyit húz helyettük a kínálatból és/vagy a húzópakliból. Ha egy kártyát a kínálatból vett el, akkor azt azonnal újra kell tölteni. Ha a húzópakli elfogy, a dobópaklit keverjétek meg, és az lesz az új húzópakli.



DOBÓPAKLI

Majorság építése: (3 db)



A játékos építhet egy majorságot a környező vidéken. A majorságot olyan tereplapkára lehet építeni, ahol nincs még majorság, feltéve ha a játékos rendelkezik a szükséges építőkövekkel a vártábláján.

A szükséges építőkövek:

Ha bármelyik tereplapkáról mind a 6 irányba húztok egy képzeletbeli egyenes vonalat, akkor legalább az egyik vonal az egyik keretnél ér véget, és az egy építőkövet mutat. Ezen építőkövek egyike szükséges az adott tereplapkán egy majorság építéséhez. A legtöbb esetben a játékosok több építőkövből választhatnak.



Példa: A játékos egy majorságot építene a pirossal kiemelt tereplapkára, ehhez vagy egy szürke vagy egy narancs vagy egy kék építőköre lesz szüksége.

A játékos visszatesz egyet a szükséges építőkövekből az építőkö eredeti grófságára, és leteszi egyik majorságát a tereplapkára. Ha a lapka tornyot is ábrázol, a játékos még pluszban szerezhethet egy pajzsot vagy zászlót valamelyik grófságról, vagy leteheti az egyik befolyásjelzőjét valamelyik grófságra. Minden játékos legfeljebb 7 majorságot építhet a környező vidékre. A megépített majorságok győzelmi pontokat érnek a játék végén.



Példa: A zöld játékos befizeti a szürke építőkövet, és a tornyos vízlapkára épít egy majorságot. Mivel toronyhoz építkezett, ezután választ egy fekete pajzsot a játéktábláról, és azt a vártáblájára teszi.

Küldeteskártyák:

Az aktív játékos a köre során *bármikor* teljesítheti *egyik* küldeteskártyáját. Minden küldeteskártya a bal oldala felső részén ábrázolja a követelményeket. Ha a játékos egy kártya minden követelményét teljesítette, akkor a kártya jobb oldalának felső részén látható pajzsban megadott győzelmi pontot kapja, a kártyát pedig a dobópaklira kell tegye. A követelmények részletes leírását e szabályfüzet utolsó oldalán találjátok.

KÖVETELMÉNYEK



GYŐZELMI PONTOK

3



Fontos: A játékosnak *csak birtokolnia* kell a küldeteskártya követelményeiben megadott pajzsokat, zászlókat, építőköveket és befolyásjelzőket, *nem* kell ezeket az elemeket "elköltenie", befizetnie.

Példa: A sárga játékos a 3 pontos küldeteskártya minden követelményét teljesítette. Bejelenti, hogy teljesítette a küldetést, a kártyát a dobópaklira teszi, és a pontjelzőjével 3 mezővel előre lép.

Miután teljesítette a játékos egy küldeteskártyáját, húz egy újat a körében helyette. A kártyát elveheti a kínálatból vagy húzhatja a húzópakliról. Ha egy kártyát elvesznek a kínálatból, azonnal újra kell tölteni azt.

Ha a húzópakli elfogy, keverjétek meg a dobópaklit, az lesz az új húzópakli.

Égy forduló vége:

Miután minden játékos végzett a négy körével, a forduló véget ér. Minden kockának a játéktábla közepén kell lennie ekkor. A lejátszott forduló száma meghatározza, hogy mi következik. Az...

első forduló után:

A következő forduló előkészítése

második forduló után:

Értékelés

és **A következő forduló előkészítése**

harmadik forduló után:

A következő forduló előkészítése

negyedik forduló után:

Értékelés

és **A következő forduló előkészítése**

ötödik forduló után:

A következő forduló előkészítése

hatodik forduló után:

Értékelés

és **A játék vége**

A következő forduló előkészítése:

Minden játékos elveszi a 3 játékoskockáját és 1 Merlin-kockát, és dob velük. Ha egy játékos 3 vagy 4 egyformát dob, akkor minden kockáját újra kell dobnia, addig ismételve ezt, amíg legfeljebb 2 azonos érték lesz a kockáin. A dobás után a játékosok a kockáikat a vártáblájukra teszik, figyelve arra, hogy azok értéke ne változzon meg.



A kezdőjátékos a kezdőjátékos-jelzőt balra tovább adja, ezzel a bal szomszédja lesz a következő forduló kezdő játékosa.



Lépjetek a fordulójelzővel a fordulósáv következő mezőjére.



Értékelés:

A játékosok attól függően kapnak győzelmi pontokat, hogy az alább részletezett négy kategóriában, hogy szerepeltek. A győzelmi pontjukat a győzelmipont-sávon a pontjelzőjükkel tartják nyilván. Ha egy jelző olyan mezőre kerül, ahol már van egy másik jelző, akkor annak a tetejére kell tenni. Ha egy játékos pontjelzője átlépi a "100"-as mezőt a győzelmipont-sávon, akkor kap egy 100-as pontlapkát, amit a vártáblája mellé tesz. A játék végén adja hozzá ezt a 100 pontot a pontjaihoz.

1. kategória: Árulók

a) Először a játékosoknak el kell kergetniük az árulókat. Egy árulót akkor lehet elkergetni, ha a megfelelő pajzsot (ami az árulónál ábrázolva van) a játékos a vártáblájáról visszateszi a megfelelő grófságra. Az áruló a dobópaklira kerül. A játékos minden el nem kergetett áruló miatt 3 győzelmi pontot veszít. Ezt követően ezek az árulók is a dobópaklira kerülnek.



Excalibur: Ha egy játékos az összes árulót elkergeti, és épp ő az Excalibur tulajdonosa is, akkor 3 plusz győzelmi ponthoz jut.



Példa: A sárga játékos a pajzsaival csak 2 árulót tud elkergetni. A kék árulót nem sikerült, ezért a pontjelzőjét 3 mezővel visszafelé kell léptetnie.

Megjegyzés: Ha a játékosnak több ugyanolyan pajzsot használó árulót kell elkergetnie, akkor minden egyes árulóra el kell költenie egy pajzsot.

b) Ezt követően minden játékos 3 új árulót húz a pakliból. Az árulók a játékosok vártáblájához csatlakoznak. Ha az árulópaklik elfogynának, keverjétek meg a dobópaklit, és alakítsatok ki 3 új árulópaklit.

2. kategória: Környező vidék

A környező vidék területekre van osztva. A terület az egy, vagy több, kapcsolódó, azonos típusú tereplapkák egy csoportja. Minden területért győzelmi pont jár annak a játékosnak, akinek az adott területen a legtöbb majorsága van (több, mint bármelyik másik játékosnak). Az egyes területekért annyi győzelmi pont jár, amennyi lapkából áll az adott terület. Holtverseny esetén a pontokat egyenlően kell elosztani a holtversenyben állók közt (lefelé kerekítve). Amelyik területen nem áll majorság, azért senki nem kap pontot.



Példa: A kék és a zöld játékos az összes pontját megkapja az területének, mivel csak ők építettek oda majorságot. 2 GyP jár a kék játékosnak, és 1 GyP a zöld játékosnak. A piros és a sárga játékos is 1 majorságot épített a legnagyobb erdő területre, így megosztottnak a győzelmi pontokon. Mindketten 2 GyP-t kapnak. ($5 \div 2 = 2$ lefelé kerekítve).

3. kategória: Befolyás

Mind a hat grófságban a legnagyobb befolyással rendelkező játékos(ok) kap(nak) győzelmi pontot. A Sárkány grófsággal (fekete) kezdve, az óramutató járása szerint haladva, egymás után osszátok ki a grófságokért járó győzelmi pontokat. Annyi győzelmi pont jár egy grófságért, amennyi befolyásjelző áll azon a grófságon. Ha egy játékosnak több befolyásjelzője van egy grófságon, mint bármelyik másik játékosnak, akkor az összes győzelmi pont neki jár ott. Ha kettő vagy több játékos holtversenyben áll, akkor a holtversenyben állók közt egyformán kell elosztani a győzelmi pontokat (lefelé kerekítve). Miután egy grófság kiértékelése megtörtént, minden olyan játékosnak, akinek ott 1-nél több befolyásjelzője van, 1 kivételével vissza kell vegye az összes befolyásjelzőjét az adott grófságról a vártáblájára, azaz egy grófságon minden játékosnak legfeljebb 1 befolyásjelzője maradhat.



Példa: A sárga, a kék, és a piros játékosnak is 1 befolyásjelzője van a fekete grófságon. Így 1-1 GyPt kapnak. ($3 \div 3 = 1$).



Példa: A piros játékosnak nagyobb a befolyása, mint a zöld és a kék játékosnak. Ezért ő kapja mind a 6 GyP-t.

4. kategória: Csatlósok

Minden játékos 1-1 győzelmi pontot kap minden olyan csatlósáért, aki valamelyik grófságon áll. A vártáblán álló csatlósért nem jár győzelmi pont.



Példa: zöld = 4GyP | Kék = 3GyP | Piros = 3GyP | Sárga = 1GyP

A Grál: A Grál tulajdonosa felhasználhatja azt egy grófságon, hogy megnövelje eggyel a befolyását ott, ahol más játékosokkal holtversenyben áll. Leteszi a Grált az adott grófságra, és minden pontot ő kap, a többiek pedig semmit. A 6 grófság értékelése után a tulajdonosának vissza kell adnia a Grált.



Példa: A sárga játékos a Szent Grált a narancs grófságra teszi, így ő nyeri a holtversenyt. Így ő most 2 helyett 4 győzelmi pontot kap.

És ezzel vége az értékelésnek.

A játék vége

A játék a hatodik forduló után véget ér. A játékosok plusz győzelmi pontokhoz juthatnak a következőkért:

Almák:

Minden alma 1 győzelmi pontot ér a tulajdonosának.



Merlin-botok:

Minden fel nem használt Merlin-bot 2 győzelmi pontot ér a tulajdonosának.



Játékelemek:

A játékos vártábláján található minden fel nem használt 3 játékelem (pajzs, zászló, és/vagy építőkő) 1 győzelmi pontot hoz a játékosának.



Példa: A sárga játékos 1 győzelmi pontot kap a megmaradt 5 játékeleméért. (2 zászló, 2 építőkő és 1 pajzs)

A legtöbb győzelmi pontot szerző játékos nyeri a játékot! Holtverseny esetén megosztóznak a győzelmen.

A zászlók speciális akciói, a küldeteskártyák részletes leírása a szabályfüzet végén található.

Modul: A király kegye

Amikor egy küldeteskártyát szerez a játékos, eldöntheti, hogy a szokásos módon győzelmi pontot kapjon érte, vagy a győzelmi pont helyett inkább egy új, állandó képességhez jusson. A játékos legfeljebb 4 képességet tud ily módon szerezni.

Változás a játék előkészületeiben:

Minden játékos kap pluszban egy extra táblát, és 4 pecsétet a színében. Az extra tábla kerüljön a játékos vártáblája alá, a pecsétek pedig az extra tábla mellé.



Változás a játékmenetben:

Minden alkalommal amikor a játékos teljesít egy küldetést, 2 lehetőségből választhat:

Győzelmipont-szerzés:

A játékos a szokásos módon megkapja a küldeteskártyán látható győzelmi pontokat.



VAGY

A játékos a kártyától függően megtanul egy képességet:

A kártya bal alsó sarkában látható csatlós megadja azt az oszlopot az extra táblán, ahonnan a játékos plusz képességhez juthat, a kártyán látható győzelmi pont pedig a sort adja meg. Egy 1-es értékű kártyával csak a felső sort lehet használni. Egy 2-es értékű kártyával a felső sorból és a második sorból választhat a játékos képességet, míg egy 3-as értékű kártyával a játékos a teljes oszlopból választhat egy képességet.



Miután a játékos választott egy képességet, ráteszi az egyik pecsétjét. Ez mutatja, hogy az adott képesség a játék hátralévő részében aktív. Ha a játékos 4 képességet aktivált az extra tábláján, akkor többet már nem aktiválhat. A már lerakott pecséteteket nem lehet áttenni máshova.



A képességek részletesen

+1 győzelmi pont (4 db, a csatlósok 1. sora)

Ha a játékos egy, az adott csatlósos küldeteskártyát teljesít, akkor egy plusz győzelmi pontot kap, mindegy, hogy a kártya győzelmi pontját választja a játékos vagy új képességet szerez vele.



Példa: A játékos teljesít egy küldeteskártyát, és 3GyP-t kap. 2GyP a kártya miatt, és 1GyP-t, mert az építész első képességét már megszerezte.

Tetszőleges grófságba küldés (4 db, a csatlósok 2. sora)

Ha a játékos a lovagjával vagy Merlinnel a 6 grófság egyikére lép, és kiválaszt egy csatlóst, az adott csatlóst tetszőleges grófságra elküldheti. Azonban ha a csatlós már egy grófságon van, akkor nem tehető újra erre a grófságra ezzel a képességgel.



Minden harmadik sori képességet **legfeljebb 3x lehet** használni a játékban (értékelésenként egyszer). Azért, hogy jelezze a játékos, hogy használta az adott képességet, a pecsétet használat után fordítsa képpel lefelé. Ezt a képességet nem lehet a következő értékelésig használni. Minden értékelés után a pecsétet képpel felfelé kell fordítani, újra használható a képesség.

Építész: Építs két majorságot

Ha a játékos a lovagjával vagy Merlinnel olyan mezőre lép, ami egy majorság építését teszi lehetővé, akkor a játékos kétszer végrehajthatja az akciót.



Fontos: A játékos nem használhatja Merlin-botját ezzel a képességgel.

Pajzshordozó: Áruló elkergetése

A játékos elkergetheti az egyik árulót a vártáblájáról, anélkül, hogy rendelkezne (és elköljené) a megfelelő pajzzsal. Az áruló a dobópaklira kerül. Valamint a játékos 1 plusz győzelmi pontot is kap.



Zászlóvivő: Győzelmi pontok bármilyen játékelemért

Ha a játékos a lovagjával vagy Merlinnel egy győzelmipont-mezőre lép, akkor tetszőleges elemet pontozhat – befolyásjelzőt, pajzsot, zászlót vagy az építőköveit, nem számít, hogy milyen jel van az adott mezőn. Valamint a játékos 1 plusz győzelmi pontot is kap.



Udvarhölgy: Két akció

Ha a játékos a lovagjával vagy Merlinnel egy befolyásmezőre lép, akkor ezt a képességet használhatja helyette. A játékos kiválaszt 1 olyan grófságot, ahol legalább 1 befolyásjelzője van, és leteszi rá az egyik csatlósát, aki teszi a kötelességét. Majd ezt a folyamatot megismétli.



Fontos: A játékos nem használhatja Merlin-botját ezzel a képességgel.

A zászlók speciális akciói

A zászlókat különböző időpontokban lehet speciális akciók végrehajtására használni. Minden zászló 1 speciális akciót ad, de a játékos annyit zászlót használhat fel a körében, amennyit akar. A felhasználása után a zászló az eredeti grófságára kerül.



Árulók elkergetése

A játékos egy pajzstípus minden árulóját elkergetheti a vártáblájáról, anélkül, hogy birtokolná (és elköltené) az adott pajzsokat. A játékos egy vagy több árulót is elkergethet ezzel a zászlóval. Az árulók a dobópaklira kerülnek.



Küldetések

A játékos 2 küldeteskártyát teljesíthet a körében. Ha így tesz, akkor 2 plusz győzelmi ponthoz jut. A játékos a köre végén ekkor 2 új küldeteskártyát húz.



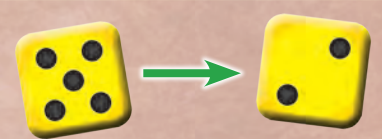
Visszafelé

A játékos a lovagjával az akciórondellán az **az óramutató járásával ellentétes** irányba léphet.



Egy kocka átfordítása

A játékos az egyik kockáját a **túloldalára** fordíthatja a bábu lépése előtt.



Másik akció

Miután a játékos lépett egy bábuval, bármelyik másik mezőn álló másik játékos lovagjának az akcióját végrehajthatja ahelyett az akció helyett, ahova a bábuval lépett.



Tükröződés

Miután a játékos lépett a lovagjával, a lovagot átteheti az akciórondella szemben lévő mezőjére, és annak a mezőnek az akcióját hajtja végre. A lovag ezen a mezőn marad, és legközelebb innen halad tovább.



A küldeteskártyák feltételei:

Adott zászló, építőkö, pajzs:



Tetszőleges zászló, építőkö, pajzs:



Befolyásjelző egy adott grófságban:



Befolyásjelző tetszőleges grófságban:



Adott csatlós egy megadott grófságban:



Két tetszőleges csatlós egy megadott grófságban:



Két megadott csatlós egy tetszőleges grófságban:

