



FELHŐ KIRÁLYSÁG

Fent az égen csata készülődik. Négy nemesi család verseng a hataloméért. Minden családnak négy kastélya van, melyeket határozott céljuk összekötni, ezért hát paszulyokat növesztenek közöttük. A kastélyok összekapcsolása egyesíti erejüket, így a család a trónra törhet. Ki ül majd a Felleg Királyság trónján?

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Minden játékos választ egy családot és elveszi mind a nyolc kártyát ebből a színből. A nyolc kártyából hármat vesznek magukhoz a játékosok, ezek lesznek a varázskártyák. Az első játékban minden játékos kapja meg a Nyissz neki, az Inspiráció és a Perzselő kereszteződés kártyákat. Legközelebb már minden játékos ugyanazt a három véletlenszerűen húzott varázskártyát kapja. Tapasztaltabb játékosok esetében minden játékos maga választja ki a három varázskártyáját.

Négy kártya használható kastélykártyaként, melyeket a játékosok számától függően **A** vagy **B** alakban terítsetek ki. Az azonos családba tartozó kastélyok soha nem lehetnek pontosan egymással szemben, vagy a sarkokban egymás mellett. Az utolsó kártyát tartsátok meg emlékeztetőül, hogy mely családhoz tartoztok.



Keverjétek meg az összes útvonalkártyát, alkossatok egy paklit belőlük, és tegyétek azt minden játékos számára elérhető közelségbe. Minden játékos húz egy útvonalkártyát.

Válasszátok ki a kezdőjátékost, és indulhat az égi háború.

A JÁTÉK MENETE

A játékosok körönként egy útvonal- (vagy varázslat) kártyát játszanak ki, amíg a játék véget nem ér azzal, hogy egy család



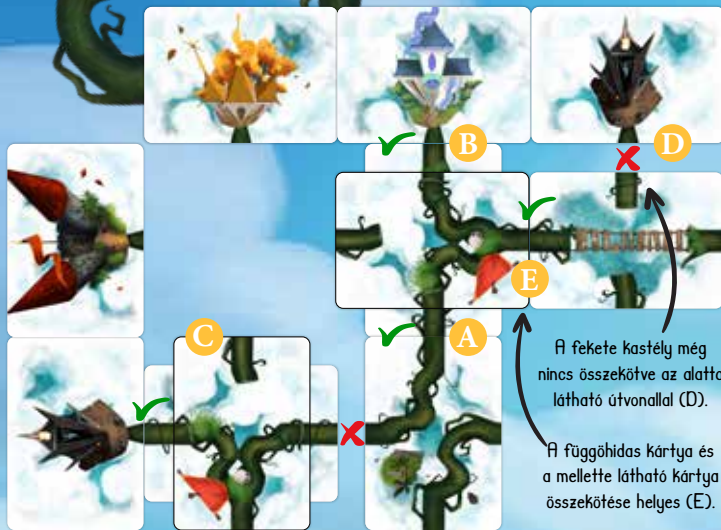
két kastélya összekapcsolódik. Ezeknek a váraknak ellentétes oldalon kell állniuk (észak-déli vagy kelet-nyugati irányban). A játékos ha sorra kerül kijátszhatja az útvonalkártyát a kezéből, vagy eldobja, és helyette egy varázskártyát játszik ki. A fordulója végén a játékos húz egy új útvonalkártyát, az óramutató járásával megegyező irányban következő játékos kerül sorra.

PASZULY SZABÁLYOK

Mikor egy játékos kijátsza az útvonalkártyát a kezéből ezeket a szabályokat kell betartania. Két lehetőség van az útvonalkártyával, amelyek a következő oldalon látható példában is szerepelnek.

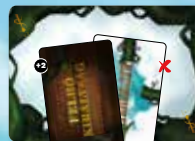
- 1. Útvonalkártya kijátszása egy olyan üres mezőre, amely kapcsolódik egy várkártyához vagy egy másik útvonalkártyához.** Olyan helyre, ahol nem kapcsolódna a kártya semmivel, nem lehetséges kijátszani. Ha az útvonalkártya egy másik útvonalkártyához kapcsolódik, akkor azoknak a rövid oldalaknál kell kapcsolódnuk (**A példa**). Ha az útvonalkártya egy várkártyához csatlakozik, akkor a rövid és hosszú oldalak illeszkednek (**B példa**).
- 2. Útvonalkártya kijátszása merőlegesen (90 fokal szögben) egy másik útvonalkártya tetejére (C példa).** Ez részben elfedi az alatta lévő útvonalkártyát, ezáltal útvonalakat módosít/blokkol/nyit meg. Az egymásra helyezhető útvonalkártyák száma végtelen. Ha egy útvonalkártya, egy másik útvonalkártya tetejére kerül, mindig merőlegesen kell lennie az alatta lévő kártyára.

A kézben lévő útvonalkártyák forgathatóak, nincs meghatározott tájolásuk.



VARÁZSKÁRTYÁK

A soron lévő játékos az útvonalkártyája kijátszása helyett dönthet úgy, hogy eldobja azt és helyette kijátssza egyik varázskártyáját. Ekkor azonnal felhasználható a varázshatásuk. Minden varázskártya egyszer használható. Ha tehát a kijátszott varázskártya nem kerül a játékmezőre, kijátszás után vissza kell tenni a dobozba. **A játékot nem nyerheti meg az adott körben az a játékos, aki épp kijátszotta az egyik varázskártyáját.**



Nyissz neki: Távolíts el egy útvonalkártyát a játéktérről. Csak a legfelső kártyákat veheted ki a játékból, alulról nem. Dobd el ezt a varázskártyát.

Inspiráció: Húzz két útvonalkártyát. Az egyiket játszd ki a paszuly szabályok szerint, a másikat tedd a dobott pakli tetejére. Dobd el ezt a varázskártyát.

Perzselő kereszteződés: Játssz ki ezt a varázskártyát, mintha egy útvonalkártya lenne (a paszuly szabályoknak megfelelően), merőlegesen egy másik útvonalra. Ez a kártya állandó; nem rakható rá más útvonal- vagy varázskártya, és a varázskártyák nem is hatnak rá.

Megszakított kereszteződés: Játssz ki ezt a varázskártyát, mintha útvonalkártya lenne (a paszuly szabályoknak megfelelően).

Gyorsított növekedés: Húzz egy útvonalkártyát, és játszd ki egy üres mezőre a paszuly szabályok szerint. Ezután húzz még egy útvonalkártyát, és játszd ki merőlegesen az elsőre. Egy fordulóban tehát két útvonalkártyát játszhatasz ki. Dobd el ezt a varázskártyát.



Zöld ujjak: Húzz két útvonalkártyát. A többi játékos most (az óramutató járásával megegyező irányban) eldobhatja a saját útvonalkártyáját, és húzhat egy újat, de nem kötelesek erre. Ezután mindkét útvonalkártyát kijátszhatod a kezedből. Dobd el ezt a varázskártyát.

Visszaültetés: Vedd le a dobott pakli tetejéről a legfelső útvonalkártyát, és játszd ki. Dobd el ezt a varázskártyát.

Csavarás: Forgass el egy már kijátszott útvonalkártyát az óramutató járásával megegyező irányban egy negyed fordulatot. Ez eredményezheti, hogy egy útvonalkártya a paszuly szabályok szerint nem érvényes pozícióban van. Ha az elforgatni kívánt útvonalkártya egy útvonalkártyákból álló kupac része, akkor az egész kupacot fordasd el. Dobd el ezt a varázskártyát.

A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, ha egy játékos kijátssza azt az útvonalkártyát, amely útvonalat hoz létre a játéktér ellentétes oldalán (észak-déli vagy kelet-nyugati irányban) lévő két, egy családhoz tartozó kastély között. Az átlósan összekötött várak nem számítanak. Az útvonal akkor folyamatos, ha nincsenek

megszakítások, lyukak vagy blokádok az úton; a családtagok végigjárhatják az útvonalat. Az a játékos nyeri a játékot, akinek a (helyes) kastélyai először összekötődnek. Ha a kijátszott útvonalkártya több család kastélyait köti össze, több folyamatos útvonalat létrehozva, a kártyát kijátszó játékos nyeri a játékot. Persze csak akkor, ha ez a játékos két saját (ellentétes) kastélyát is összekapcsolta. Ha véletlenül két (vagy három) másik játékos kastélyát köti össze, a többi játékos osztozik a győzelmen. Ne feledd, hogy **nem nyerhetsz abban a körben, amikor te magad használsz varázskártyát.** Ha egy varázskártya kijátszásával helyes, folyamatos útvonalat hozol létre, a következő körödíg kell várnod a győzelemre (feltéve, hogy az akkor még folyamatos). Ha egy másik játékosnak varázskártyával folyamatos útvonalat hozol létre, az a játékos azonnal nyer. A játék akkor is véget ér, ha elfogy a pakli. Minden játékos kijátszhatja az utolsó útvonalkártyáját. Ha ezután nincs győztes, a játék döntetlennel ér véget.

CREDITS

Authors: Wouter Moons & Joeri Hessels
Illustrations: Kris Lauwen
Graphic design: Vicky Trouerbach
Publisher: Jolly Dutch
Version: 2024

KÉRDÉSED VAN A JÁTÉKHOZ?
 KERESS MINKET BÁTÁRAN!

