



Rövid
bemutató videó!

Trónviszály

Már állat emlékezet óta dúl a háború, de végre eljött az idő, hogy a családok egyesítsék a birodalmat.
De kinek a fejére kerül először a korona? Ádáz küzdelemre számíthatsz.
Kész vagy mindent megtenni, hogy felülhess a trónra?

Toborozz zsoldosokat, küldj álarcos banditákat a vetélytársaid nyakára,
növeld a befolyásodat, vagy vess be egy csipetnyi mágiát, hogy kicsald az ellenfeleid rubinjait,
és te kerülj ki győztesen a trónért vívott küzdelemből!

TARTOZÉKOK



×55
Zsoldoskártya



×7
Eseménykártya



×32
Kártyavédő*



×7
Kincsesláda



×1
Játéktábla



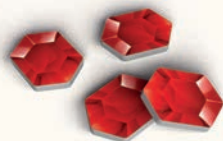
×6
Toborzásiköltség-lapka



×5
Portré



×5
Ereklyelapka



×60
Rubinjelző



×30
Érmejelző



×25
Álarcosbandita-jelző



×1
Mágikus kocka

*Minden kártyavédőből mellékelünk tartalék példányokat a sérülések esetére.



A színtévesztők számára minden játékelemen feltüntettük a hozzá tartozó család címerét.



ELŐKÉSZÜLETEK

EGY JÁTÉKOS ELŐKÉSZÜLETEI

- 1 Válassz egy **családot** , majd tedd magad elé a családodhoz tartozó **kincsesládát** és **5 kártyavédőt**.
- 2 Vedd el a családi **ereklyédet** és **10 rubint**, és tedd a kincsesládádba.
A kincsesládád tartalmát tartsd titokban a játék végéig.

KÖZÖS ELŐKÉSZÜLETEK (A JÁTÉKTÉR ELŐKÉSZÍTÉSE)

- 3 Tegyétek a jelzőtároló ládát az asztal közepére, ez lesz az álarcos banditák, az érmék és a rubinok **készlete**.
- 4 Helyezzétek a **játéktáblát** a láda fölé, és csúsztassátok be az **1, 3 és 5 értékű toborzásiköltség-lapkákat** a toborzássávrá. A **0 értékű toborzásiköltség-lapkát** tegyétek a játéktábla mellé.
- 5 Alakítsátok ki a **királyi negyedet** a játéktábla fölött:
 - ◆ A szintjük alapján (**1, 2, 3, 4 és 5**) rendezzétek 5 külön pakliba a **zsoldoskártyákat**.
 - ◆ **1. szint:** Válogassátok szét a kártyákat a hatásuk szerint, és a 3 paklit tegyétek képpel felfelé az  ikon fölé.
 - ◆ **2., 3., 4. és 5. szintek:** A paklikat külön-külön keverjétek meg, majd tegyétek őket képpel lefelé a , ,  és  ikonok fölé. Ezután fedjétek fel 2 kártyát mindegyik pakliból, és tegyétek a paklik alatt lévő üres kártyahelyekre.
- 6 Tegyétek a **2 kezdő eseménykártyát**  egy képpel lefelé fordított **közös pakliba**.
- 7 Keverjétek meg a többi **eseménykártyát**, és a **paklit** tegyétek képpel lefelé a játéktér mellé.

Az első játék előtt tegyétek a 7 eseménykártyát a családi címerek nélküli semleges kártyavédőkbe, és hagyjátok így őket a következő játékkalkalmakra is.





- 8 A játék során használt családi **portrékat** tegyék a **galériába**, véletlenszerű sorrendben. Az első portrét tegyék a ★-gal jelzett mezőre, majd folytassátok a tőle közvetlenül balra lévő mezőkkel.



BEFOLYÁS

A galéria az egyes játékosok befolyását szimbolizálja. A jobb szélső portré tulajdonosa a legbefolyásosabb játékos, míg a bal szélső portréhoz tartozó játékosnak a legkisebb a befolyása.

- 9 Az alábbi táblázat szerint vegyetek el **érméket** a készletből a befolyásoknak megfelelően, és tegyék a kincsesládátokba.

Legnagyobb befolyás	Legkisebb befolyás	Többi játékos
3 ×	5 ×	4 ×

- 10 Tegyék a **mágikus kockát** a készlet mellé.



Példa:

Te vagy a Nyúl grófnő. Mivel a portréd jobbról a legszélső a galériában, a te családod a legbefolyásosabb, ezért 3 érmevel kezd a játékot.

JÁTÉKMENET

A játék **4 fordulóból** áll, és minden forduló **3 fázisra** oszlik: **Toborzás**, **Felfedés** és **A forduló vége**.

Az a játékos győz, akinek a 4 fordulót követően a **legtöbb rubin** van a kincsesládájában.

1. Toborzás

A befolyás sorrendjében – a legbefolyásosabb játékoskal kezdve – minden játékos toboroz egy zsoldost a királyi negyedből az alábbiak szerint:

- 1 Válassz egy zsoldost **egy olyan oszlopból, aminek van toborzási költsége**. Elveheted az egyik képpel felfelé lévő kártyát vagy egy képpel lefelé fordított pakli legfelső lapját.
- 2 Fizesd ki a kiválasztott zsoldos toborzási költségét a kincsesládádban lévő **érmékkel** (és/vagy rubinokkal). A fizetés során bármikor beadhatsz **1 rubint 1 érme helyett**.
- 3 Ezután csúsztasd a toborzott zsoldost az egyik kártyavédődbe, aki mostantól viselni fogja a családod címerét. Tedd a zsoldost képpel lefelé a közös paklira. Ha az egyik pakli legfelső lapját választottad, nézd meg titokban, mielőtt a kártyavédőbe, majd a közös paklira helyeznéd.

Amint **minden játékos** toborzott egy zsoldost, töltsétek fel a királyi negyedet. Ha egy pakli kifogyott, és nem tudjátok feltölteni az oszlopát, hagyjátok üresen ezeket a kártyahelyeket.

FONTOS: AZ ELSŐ FORDULÓBAN EZT A FÁZIST KÉTSZER HAJTSÁTOK VÉGRE!

Példa:

- 1 Az első fordulóban úgy döntesz, hogy egy 5 érme költségű zsoldost toborzol.



- 2 Mivel nincs 5 érme, 3 érmét és 2 rubint fizetsz be a készletbe, hogy kifizessz a zsoldost.



- 3 A toborzott zsoldoskártyát becsúsztatod az egyik kártyavédődbe, majd képpel lefelé a közös paklira helyezed.



2. Felfedés

Keverjétek meg a közös paklit, majd fedjétek fel a legfelső kártyát, és azonnal aktiváljátok a hatását. Ezután egyesével fedjétek fel az összes többi kártyát, és hajtsátok végre a hatásukat.

- Amikor egy **zsoldost** fedtek fel, a kártyát toborzó játékosnak kell végrehajtania a hatását.
- Amikor egy **eseményt** fedtek fel, minden érintett játékosnak végre kell hajtania a hatását.

A zsoldosok és a mágikus kocka hatásai



Kapsz 1 rubint a készletből, és tedd a kincsesládádba.



Válassz egy másik játékost. Ez a játékos **elvesz 1 álarcos banditát** a készletből, és maga elé teszi.



Válassz egy másik játékost. Ez a játékos **elveszít 1 rubint** a kincsesládájából, és visszatesszi a készletbe.



Dobj a **mágikus kockával** és aktiváld a hatását.



Kapsz 1 érmét a készletből, és tedd a kincsesládádba.



Mozgass egy portrét a következő szabad mezőre, tetszőleges irányban (lásd az alábbi példát).

Az 1. szintű kártyáknak két hatásuk van, egy /-lel elválasztva. Minden fordulóban választhatsz, hogy melyiket aktiválod.

Példa:

① A felfedett zsoldosod hatására végrehajthatsz 2 mozgást a galériában.

② Az első lépésben balra mozgatód a Pingvin vikomt portréját.

③ A második lépésben jobbra mozgatód a saját portrédat, ezzel te leszel a legbefolyásosabb játékos.



Az események hatásai

Betörés



A legtöbb álarcos banditával rendelkező játékos(ok) **2 rubint** veszítenek, majd az összes álarcos banditájukat visszateszik a közös készletbe.

Vesztegetés



A befolyás sorrendjében minden játékos befizethet **tetszőleges számú érmét** (és/vagy rubint), hogy visszategyen ugyanennyi álarcos banditát a készletbe.

Mágikus segítség



A legkisebb befolyással rendelkező játékos dob a mágikus kockával és aktiválja a hatását.

Zsoldos mágusok



A befolyás sorrendjében minden játékos befizethet **1 érmét** (vagy 1 rubint), hogy dobjon a mágikus kockával, és azonnal aktiválja a hatását.

Botrány



Minden játékos **2, 1 vagy 0 rubint** veszít, attól függően, hogy a portréja a galéria melyik termében helyezkedik el (lásd az alábbi példát).

Bármikor befizethetsz rubint érme helyett, de visszafelé ez nem igaz!



Példa:

① A botrány eseményt fedték fel.



② Csimpánz báró és Flamingó herceg portréja a galéria bal oldali termében van, ezért mindketten 2 rubint veszítenek.



③ Pingvin vikomt a galéria középső termében van, ezért 1 rubint veszít.



④ Aligátor márkiné és Nyúl grófnő portréja a galéria jobb oldali termében van, ezért nem veszítenek semmit.



Az elvesztett rubinok száma

Ereklyék

Ha egy vagy több rubint kellene befizetned a készletbe, de **már egyetlen rubin sincs a kincsesládádban**, az alábbi két eset lehetséges:

MÉG MEGVAN A CSALÁDI EREKLYÉD

Jelentsd be a többi játékosnak, hogy **eladod a családi ereklyédet**, majd emlékeztetőül tedd magad elé (a játék végéig ott marad).

Vegyél el 10 rubint a készletből, és tedd a kincsesládádba. Fizesd be a hiányzó rubinokat, majd folytasd a játékot a szokásos módon.

MÁR ELADTAD A CSALÁDI EREKLYÉDET

Azonnal kiesel a játékból.

Jelentsd be a többi játékosnak, hogy kiestél, majd vedd le a portrédat a galériából, és az álarcos banditáidat tedd vissza a készletbe.

A többi játékos még befejezi az aktuális fordulót, ezt követően a játék véget ér. Ha a családod egyik kártyáját feditek fel, ne hajtsd végre a hatását.



Példa:

- ① 1 rubint kell fizetned, de már nincs több a kincsesládádban.



- ② Bejelentet, hogy eladod a családi ereklyédet, és beteszel 10 rubint a kincsesládádba.



- ③ Befizeted a szükséges rubint, és 9 rubinnal folytatod a játékot.



3. A forduló vége

A következő forduló előkészítéséhez végezzétek el az alábbi lépéseket:

- Kezdjétek egy új közös paklit úgy, hogy képpel lefelé fordítjátok az előző fordulóban felfedett összes kártyát.
- Húzzatok egy **új eseménykártyát**, és tegyétek a közös pakli tetejére, anélkül, hogy megnéznétek.
- Csúsztassatok egy **0 értékű toborzásiköltség-lapkát** a toborzássávra, jobbra eltolva a többi lapkát. Ezzel megváltoznak a toborzási költségek, és új zsoldosok válnak elérhetővé.

A 4. forduló végén ugorjátok át ezt a fázist, és folytassátok a játék vége résszel.



A JÁTÉK VÉGE

A játék a 4. fordulót követően véget ér, vagy korábban, ha egy játékos kiesett a játékból.

Ellenőrizzétek a játék végi bevételeket és kiadásokat a megadott sorrendben:

- A **legbefolyásosabb** játékos 1 rubint kap.
- A **legtöbb érmével** rendelkező játékos(ok) 1 rubint kap(nak).
- A **legtöbb álarcos banditával** rendelkező játékos(ok) 1 rubint veszít(enek).

Ezután számoljátok meg a kincsesládátokban lévő rubinokat. A családi ereklve 10 rubinnak számít.

A **legtöbb rubinnal** rendelkező játékos győz, és ő viselheti először a királyság koronáját.

Döntetlen esetén a nagyobb befolyással rendelkező játékos győz.

Példa:

- ① Az 1. forduló végén becsúsztattok egy 0 értékű lapkát a toborzássávra.



- ② Ezzel megváltoztak a toborzási költségek a 2. fordulóra.



Tervező: Maxime Rambourg

Illusztrátor: Paul Mafayon

Készítők és köszönetnyilvánítás: www.rprod.com/en/for-a-crown/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussels – Belgium • www.rprod.com

A játéki kizárólag magáncélra használható.

