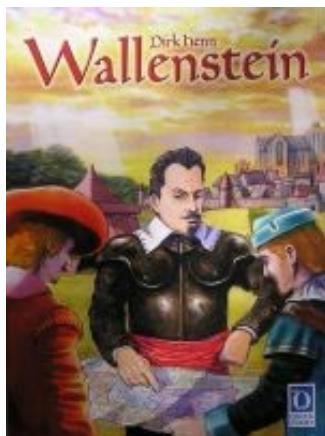


Wallenstein



Tervezte: Dirk Henn

Kiadja: Queen Games
D-53842 Troisdorf, Deutschland
www.queen-games.de

3-5 játékos
12 éves kortól

1618: Elkezdődött a harmincéves háború. A kis német államok két táborra szakadnak: katolikusokra és protestánsokra. Eközben idegen erők vonulnak fel a beavatkozás céljával, bár sokkal inkább hatalmi és politikai érdekből, semmint vallásos meggyőződésből. Wallenstein („des Kaisers General”), Pappenheim grófja és Gustav Adolf svéd király egyaránt kiveszik részüket a konfliktusból. Mindegyikük a legnagyobb haszon érdekében cselekszik pusztán saját érdekeit szem előtt tartva, s eközben teljesen mindegy, hogy melyik tábornot támogatja.

A játék tartalma

1 játéktábla (a térkép öt régiót ábrázol, mindegyikük fel van osztva kilenc tartományra)





5 egyéni játéktábla az akciók megtervezéséhez



45 tartománykártya (mindegyik megfelel a térkép egy tartományának)



25 üres tartománykártya (+2 tartalék)



5 hadvezérkártya



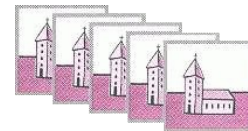
10 akciókártya



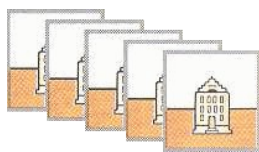
25 eseménykártya



28 palota



26 templom



26 kereskedőház



42 lázadásjelző

62 fakocka minden játékosnak a seregek jelölésére
 20 zöld fakocka a parasztseregek jelölésére
 (A továbbiakban a „sereg” szó mindig egy fakockát jelent.)

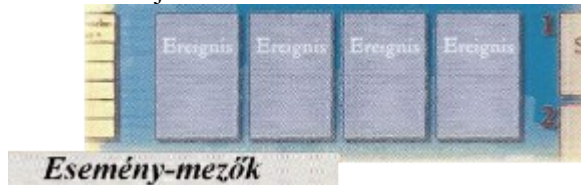
35 aranyláda (natúrszínű) 1 arany jelölésére
 25 aranyláda (narancsszínű) 5 arany jelölésére
 1 kockatorony
 1 műanyag tároló
 1 szabálykönyv

A játékmenet

Egy játékpárt két évet ölel át. Egy év az évkezdetből, a tavasz, a nyár és az őszi akciófázisából és a tél pontozó-fázisából áll.

1. Évkezdet

a. Eseménykártyák: Minden év elején négy kártyát véletlenszerűen ki kell húzni az eseménykártyák paklijából, és felfedve el kell helyezni őket a játéktábla felső szélén e célra kiképzett mezőkre (Ereignis). Az ezeken a kártyákon található szöveges információkat tavasz, nyár és őszi folyamán fogjuk használni, míg a rajtuk lévő gabonaveszteség-érték télen fejt ki hatását.



b. Gabonaszámlálók beállítása: Minden játékos gabonaszámlálóját nulla értékre kell állítani.



2. Tavasz

a. Az akciókártyák kiterítése: A tíz akciókártyát - keverés után - sorban el kell helyezni a játéktáblára, annak alsó szélé mentén. Az első ötöt felfedve, a többi lefordítva - anélkül, hogy bárki látná előlapjukat - kell az elhelyezésükre szolgáló mezőkre rakni.



b. Az akciók megtervezése: A játékosok egyszerre tervezik meg az évszakban végrehajtandó akcióikat. Ennek módja: saját egyéni játéktáblájukra lefordítva ráhelyezik tartománykártyáikat és üres tartománykártyáikat, befedve velük a tíz lehetséges akciómezőt.

Egy kártya akciómezőre helyezésének az a következménye, hogy a lefedett akció a kártya által megjelölt tartományban kell majd végrehajtani. Üres kártya elhelyezése esetén az adott akció ebben a körben a játékos nem hajtja végre.

Egy akciómezőre csak egy tartománykártya helyezhető, és lehetőség szerint minden akciómezőre kell kártyát rakni.



A játékos – saját egyéni játéktábláján – csak akkor hagyhat üresen akciómezőt, ha nincs elég tartománykártyája ezek befedésére. Akiknek nincs elég tartománykártyájuk, azok (az előző évszak játékossorrendjét figyelembe véve) kihirdetik, mely akció(k)ra nem raknak kártyát.

d. Aktuális esemény: Az évkezdetkor kihúzott négy eseménykártya közül egyet véletlenszerűen ki kell választani, és elhelyezni a játéktábla bal oldalán az akciókártyák felett lévő „aktuális esemény” mezőn. A maradék eseménykártyák visszakerülnek az eseménymezőkre (*Ereignis*). A kiválasztott kártyán lévő szöveg meghatározza, hogy ebben az évszakban milyen különleges hatás érvényesül az akciók végrehajtásánál (a lap alján lévő szám érdektelen, az csak a télen számítana).

Nyáron a megmaradt három eseménykártyából kell húzni egyet, ősszel már csak kettőből lesz az aktuális kiválasztva, majd télen a megmaradt negyedik fejt ki hatását (nem a leírt eseménnyel, hanem a gabonaveszteséget jelző számmal).

e. Az akciók végrehajtása: Az akciókat a játéktáblán felsorakoztatott akciókártyák sorrendjében kell végrehajtani. A játékosrendet betartva minden játékos egyenként felcsapja az első akcióhoz társított tartománykártyáját, és a megjelölt tartományban végrehajtja az akciót, majd minden játékos megteszi ezt a második akcióval is, és így tovább. Amikor már minden játékos végrehajtott egy adott akciót, akkor a megfelelő akciókártyát le kell fordítani, és a következő lefordítottat fel kell fedni.

Ha lehetséges, minden megtervezett akciót kötelező végrehajtani. De ha valami miatt (pl. arany v. fakocka hiánya) egy akció nem fejezhető be, akkor azt azonnal vissza kell vonni (mintha a játékos üres kártyát rakott volna rá).

Néhány akciófajtát egyidőben hajthat végre az összes játékos. Így például épületeket vagy hadseregeket egyszerre helyezhetnek fel a táblára (ha elég áll rendelkezésre). A játékosrendet figyelembe kell venni lázadás esetén (lásd arany és gabona begyűjtése) és különösképpen seregek mozgásakor.

Az összes akció végrehajtása után új évszak kezdődik. *Megjegyzés:* a hadvezérkártyák a helyükön maradnak a következő évszak c. pontjáig, amikor majd új játékosrend kerül meghatározásra.

3. Nyár

A tavasz mintájára (kivéve, hogy három eseménykártyából sorsoljuk ki az aktuális eseményt; **d.** pont)



4. Ősz

A tavasz mintájára (kivéve, hogy két eseménykártyából sorsoljuk ki az aktuális eseményt; **d.** pont)



5. Tél

a. Gabonaveszteség: Az év utolsó eseménykártyája megmutatja, hogy hány egységnyi gabonát veszít el minden játékos: ennyivel kell hátrébb léptetni az összes játékos jelzőjét a játéktábla gabonaskáláján.

Az eseménykártya szövegének nincs jelentősége a tél folyamán. Ekkor csak a gabonaveszteséget meghatározó szám lényeges.



b. Éhséglázadások: A gabonaveszteség után a játékosoknak rendelkezniük kell legalább annyi gabonával, ahány tartomány a fennhatóságuk alá tartozik, s így biztosítani tudják azt, hogy hadseregük és a lakosság ne nyugtalanodjon a tél miatt. Ellenkező esetben a nyugtalanság lázadásokhoz vezet.



A lázadás leírását lásd itt: [Ütközetek és lázadások](#).

c. Győzelmi pontok elszámolása: A játékosok minden egyes általuk birtokolt tartományért és épületért egy-egy győzelmi pontot kapnak.

Ezután mind az öt nagy régióban meg kell határozni, melyik játékos rendelkezik a legtöbb palotával, templommal illetve kereskedőházzal. Tartományonként a palota-többségért 3, a templom-többségért 2, a kereskedőház-többségért 1 győzelmi pont jár. Ha a többség tekintetében egyenlőség alakul ki a játékosok között, akkor az érintettek mind megkapják a győzelmi pontokat, de csak eggyel kevesebbet (2 a palotákért, 1 a templomokért, 0 a kereskedőházakért).

A tartományokért, az épületekért és a többségekért járó pontokat összegzés után fel kell jegyezni.

Példa: Évi és Jenő egyforma számú – de mindenki másnál több – palotával rendelkezik Brandenburgban. Így ők mindketten két pontot kapnak. Ha Jenő egyedül rendelkezett volna a többséggel, akkor három pontot kapott volna.

Ez azt jelenti, hogy egy megosztott kereskedőház-többség nem hoz pontot az érintetteknek.

d. Lázadásjelzők eltávolítása: A játéktáblán lévő összes lázadásjelzőt (lásd alább) el kell távolítani.

6. Év vége

Az első év után egy új év kezdődik az évkezdettel, majd folytatódik a négy évszakkal, a második év után viszont a játék befejeződik.

ELŐKÉSZÜLETEK

Fektessétek a játéktáblát az asztal közepére, és minden játékos kapjon:

- 5 üres tartománykártyát
- 1 készlet hadsereget (fakockák) a választott színben
- az egyéni akciótervező táblát a választott színben
- aranyládikókat
 - 18 egységnyit 3 játékos esetén
 - 15 egységnyit 4 játékos esetén
 - 13 egységnyit 5 játékos esetén

A ládikókat és a seregeket a játékosok maguk előtt, jól láthatóan tárolják.

Minden játékos egy fakockáját jelzőként elhelyezi a gabonaskála nulla pozíciójára.

A tartománykártyákat megkeverve és színnel lefelé a tábla mellé kell helyezni.

Három játékosal ne használd a következő tartományokat: Bremen, Holstein, Bm. Lüttich, Burgund, Bm. Konstanz, Fm. Bayern, Steiermark és Tirol. A játéktáblán ezek a tartományok felismerhetőek még világos színű határvonalukról is.

Végezetül a kockatornyot fel kell tölteni. E célból minden játékostól 7 sereget, valamint 10 zöld (semleges) sereget kell egyszerre a toronyba dobni. A toronyból a csészébe kieső kockákat vissza kell rakni a játékosok készletébe, illetve a semleges készletbe.

Óvatosan vedd ki a seregeket a csészéből, hogy nehogy meglökd közben a tornyot!

A tartományok szétosztása

Az egyéni játéktáblákon a hadvezér neve alatt kilenc – számmal megjelölt – mező található. Minden játékosnak fel kell töltenie e mezőket a számok által meghatározott darabszámú sereggel, amik így csoportokat alkotnak.

Három játékos esetén kilenc mező van feltöltve 2-5 sereggel, négy játékos esetén nyolc mező és öt játékos esetén csak hét mező.

A tartománykártyák megkevert paklijából a felső kettőt fektessétek felfedve a pakli mellé.

A kezdő játékos most választhat, hogy a két felfedett lap egyikét, vagy pedig a lefordított pakli legfelső lapját veszi-e fel. Ezután el kell helyeznie táblájáról az egyik csoport összes seregét a térképen, a felvett kártya által meghatározott tartományon.

Ha egy felfedett kártyát választott, akkor a pakli legfelső lapját kell most a helyére tenni, s a következő játékoson a választás és a seregcsoport elhelyezésének sora. Ha egy játékosra úgy kerül a sor, hogy ugyanaz a két lap van felfedve, mint legutóbbi körénél, akkor ezt a két lapot a pakli aljára teheti, és felfedheti helyettük a következő két lapot. Azután ő normális módon választ egyet a felfedett lapok illetve a pakli felső lapja közül. Amikor a játékosok összes seregcsoportjukat elhelyezték a térképen (9 csoport 3 játékosnál, 8 csoport 4-nél és 7 csoport 5-nél), a tartományok szétosztása befejeződik.

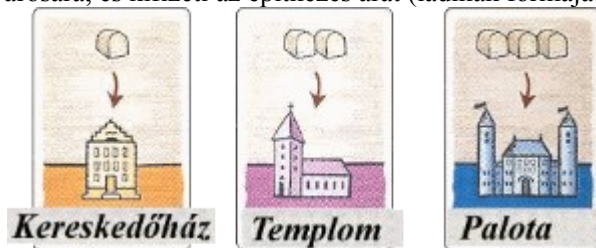


Az első játék alkalmával lehetőség van a játékszabály nyolcadik oldalán megadott tartomány-hozzárendelési táblázatot használni, ha a játékosok még nem tudják, hogy melyik tartományokat érdemes választaniuk.

Akciók

1. Építkezés

Palota, templom vagy kereskedőház építéskor a játékos elhelyez egy megfelelő lapocskát az érintett tartomány egy még szabad városára, és kifizeti az építkezés árát (ládikák formájában) a banknak.



Egy tartományban egy épületfajtából csak egy építhető, s egy városban csak egy épület állhat.

Ha a kívánt épület nem áll rendelkezésre (mert az összes a táblán van), akkor az akciót törölni kell. Ha egy tartományban csak egy város van, akkor abban a tartományban csak egy épület építhető.

Az akciók e típusánál a következő eseménykártyának lehet hatása: „Handelsbonus”.

2. Arany/gabona

A játékos a tartomány lakosságától a tartománykártyán jelzett mennyiségű aranyat illetve gabonát szed be. Ez az adószedés azonban növeli a lakosság elégedetlenségét. A következő sorrendet kell alkalmazni mindkét akció esetén:

1. A játékos felveszi az aranyat a banktól, illetve előretolja a jelzőjét a gabonaskálán.
2. Ha legalább egy lázadásjelző van az érintett tartományban, akkor lázadás tör ki. Ebben a küzdelemben annyi sereg vesz részt a tartományban állomásozók közül, amennyit a játékos jónak lát, és annyi lázadó sereg, ahány lázadásjelző van a tartományban.
3. A tartományra rákerül egy lázadásjelző. *(magyar fordító: egyrészt valószínű, hogy sikeres lázadás esetén nem kerül fel jelző; másrészt, ha már van ott jelző, akkor hozzá kell adni egyet)*

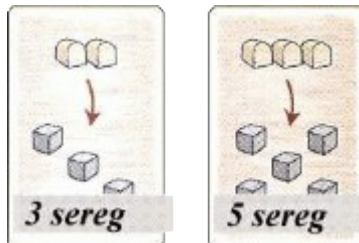


Arany/gabona akció esetén a következő eseménykártyáknak lehet hatása: „Gute Ernte in...”; „Missernte in...”.

A lázadásjelzőket csak az év végén, illetve a tartomány elpusztításakor szabad levenni. A lázadások leírását lásd itt: [Ütközetek és lázadások](#).

2. Toborzás

A jelzett mennyiségű arany befizetése után a játékos elhelyezi egy, három vagy öt seregét az érintett tartományban. Nincs felső korlátja az egy tartományban állomásozó seregek számának. Ha egy játékos nem rendelkezne elég sereggel vagy arannyal az akció végrehajtásához, akkor az akciót törölni kell. (Nincs részleges végrehajtás.)



Toborzás akció esetén a következő eseménykártyának lehet hatása: „Truppenmangel in...”.

A „fizess egy aranyat egy sereg elhelyezéséért” toborzáskártya feljárnál egy választási lehetőséget: a játékos felhelyezhet egy sereget és/vagy mozgathat seregeket az érintett tartományból egy szomszédos tartományba, amely szintén az ő fennhatósága alá tartozik. Tehát lehetőség van az egyik vagy mindkettő akció végrehajtására.



Két tartomány akkor szomszédos, ha van közös határuk. Például Bm. Konstanz szomszédai: Breisgau, Württemberg és Augsburg.



4. Hadmozdulatok/Csaták

Mind egyik hadmozdulat esetén legalább egy seregnek a kiindulási tartományban kell maradnia.

A hadmozdulat akció lehetőséget nyújt a játékosnak arra, hogy seregeket mozgasson az érintett tartományból egy szomszédos saját, ellenséges vagy semleges tartományba.

Ha egy hadmozdulat akció be lett tervezve, akkor (ha lehetséges) legalább egy sereggel el kell hagyni a kiindulási tartományt. Ha a céltartomány nem a játékosé, akkor ütközetre kerül sor.



Az A hadmozdulat és a B hadmozdulat akciók egyformák, de egymással nem felcserélhetőek. Az A hadmozdulat akció felfedésekor az ehhez az akcióhoz társított kártya által megjelölt tartományból kell a csapatmozgást indítani. Ugyanez vonatkozik a B hadmozdulat akcióra is.

Hadmozdulat akció nem lehetséges olyan tartományból, amelyben csak egy sereg (egyetlen kocka) található.

Hadmozdulat akció esetén a következő eseménykártyáknak lehet hatásuk: „Kirchenfrieden”, „Wütende Bauern”, „Kampfesmüde Bauern”, „Palastwachen”.

Ütközetek és lázadások

Csatára kerül sor, ha:

- egy játékos sereg(ek)et mozgat egy másik játékos tartományába
- egy játékos sereg(ek)et mozgat egy szabad, semleges tartományba
- lázadás tör ki

1. A küzdelem végeredménye: Egy ütközet mindig pontosan két fél között zajlik: vagy két játékos, vagy egy játékos és a parasztok között. Némelykor a parasztok az egyik játékos oldalán avatkoznak be az ütközetbe.

A harcoló seregeket és a csészében található összes sereget egyszerre be kell dobni a kockatoronyba. Az összes olyan, a torony alján a csészébe kieső sereg, mely nem tartozik a küzdő felekhez, továbbra is a csészében marad.



A csata kimenetelét viszont a csészébe kieső olyan seregek száma határozza meg, melyek a harcoló felekhez tartoznak. A csészében kevesebb sereggel rendelkező fél vereséget szenvedett, és minden serege visszakerül a készletbe. A másik fél lett az ütközet győztese, de veszteségei megegyeznek a legyőzött fél által elvesztett seregek számával. Az ő veszteségei is visszakerülnek a készletbe, majd a győztes megmaradt seregei visszakerülnek a megtámadott tartományba.

Ha parasztek is harcoltak a győztes oldalán, akkor azokat kell először visszatenni a készletbe, és csak akkor, ha ezek nem fedezték a veszteségeket, kell a győztes játékos seregeiből is visszatenni a készletbe. *(magyar fordító: valószínű, hogy ha a győztes veszteségei után is marad parasztsereg a csészében, az is visszakerül a készletbe.)*

Példa: Kék támad. Négy kék és három vörös sereget dobnak a toronyba. Három kék, négy vörös (egy a toronyból) és egy zöld (a toronyból) kocka esik ki belőle. Az eredmény: a vörös játékos öt serege (amennyiben a parasztek mellette harcolnak) a kék játékos három serege ellen. Így a vörös játékos két sereget helyez vissza a megtámadott tartományba, és három kék, két vörös és egy zöld kocka a csészéből a készletbe kerül.

Sikeres parasztlázadás vagy döntetlen ütközet kivételével a tartomány épületeit nem érinti a csata kimenetele. Ha a csatában döntetlen eredmény születik, akkor a megtámadott tartomány teljesen elpusztul: az épületlapocskákat és lázadásjelzőket le kell szedni róla, és a tartománykártya visszakerül a tulajdonos nélküli tartományok paklijába.

2. Játékos játékos ellen: Ha egy játékos a seregeit egy másik játékos által birtokolt tartományba irányítja, akkor egyszerre a toronyba kell dobni az összes támadó, és a megtámadott által meghatározott számú védekező sereget.

A támadónak a toronyba kell dobnia összes mozzgatott seregét, de a védő a megtámadott tartományból annyit dob bele, amennyit akar.

Miért ne akarná a védő használni az összes rendelkezésre álló seregét? Egy győzelem esetén fennáll a veszélye annak, hogy túl sok sereg marad benn a toronyban, és egy későbbi, az adott tartományból kiinduló hadmozdulat akciót nehéz lesz végrehajtani.

Ha a megtámadott tartományban nincs egynél több lázadásjelző, akkor a toronyból kieső parasztseregek a védő oldalán harcolnak. Kettő vagy több lázadásjelző esetén azonban a parasztek semlegesek maradnak, egyik fél oldalán sem vesznek részt az ütközetben, és a toronyból kieső zöld kockák a csata után a csészében maradnak.

Ha a védőnek esik ki több serege a toronyból (esetlegesen beleértve a parasztokat is), akkor a tartomány védelme sikeres volt, a támadás elbukott.

Ha a támadó győzött, meghódítja a tartományt, és azonnal átveszi a védőtől a tartománykártyát, még akkor is, ha azt a védő felhasználta egy még nem végrehajtott akció tervezéséhez. (A tartományhoz tervezett akció ilyen esetben törölve lesz.)

Megjegyzés: Ütközetek esetén - minden esetben - a csészében található összes kockát is be kell dobni a toronyba a megütköző felek kockáival együtt.

Példa: Vörös támadja kéket. A toronyból kiesik 4 vörös és 6 kék sereg. Mivel a kék a védő, visszahelyez két sereget a tartományába. Ha kettővel kevesebb kék sereg pottyant volna ki a toronyból, a tartomány le lett volna tarolva.

**Megjegyzés: Ha a védő nem használja összes seregét, és elveszti a csatát, a tartományon maradt összes serege szintén a készletbe kerül. (az angol fordító)*

3. Játékos üres tartomány ellen: Egy üres tartományt egyetlen parasztsereg véd. Ha egy játékos egy üres tartományt támad meg, akkor az összes támadó sereget és egy parasztsereget (valamint a csésze teljes tartalmát) kell a toronyba dobni. A támadó és a parasztseregeken kívül nem kell más kieső sereget figyelembe venni.

Ha a támadó elfoglalja a tartományt, akkor megkapja a tartománykártyát, és egy lázadásjelző kerül a tartományra.

4. Lázadások/Éhséglázadások: Az éhséglázadások sorrendje az őszi játékosrendet követi. A játéktábla tetején lévő táblázat mutatja minden játékos számára a lázadások számát és erősségét. Az aktív játékos hiányzó gabonájának mennyiségét a bal oldali oszlopban meg kell keresni, majd a megfelelő számú kártyát (középső oszlop) véletlenszerűen ki kell húzni a játékos tartománykártyái közül (kihagyva az üres kártyákat). Ezek a kártyák határozzák meg, hogy hol törnek ki az éhséglázadások. A táblázat jobb oldali oszlopa pedig jelzi, hogy hány további parasztsereget kell a lázadás folyamán a toronyba dobni.

A lázadás idején a játékos a tartományban fellázadt parasztseregek ellenében kell, hogy megvédje magát. Ők annyi sereggel támadnak, ahány lázadásjelző van a tartományban, valamint a táblázatnak megfelelően további seregek csatlakoznak a lázadókhöz a gabonahiány miatt. Mivel a játékos a védő, eldöntheti, hány sereggel védekezik.

Ha sikeres a parasztlázadás, a játékos elveszti a tartományt, mely teljesen elpusztul (épületlapocskák és lázadásjelzők lekerülnek róla), és a tartománykártya visszakerül a készletbe.

Getreide- mangel	Anzahl Länder mit Unruhen	Unruhestärke: Marker +
1	1	1
2	1	2
3-4	2	2
5-6	2	3
7+	3	3

Példa: Jenőnek két egységnyi gabonával kevesebb van, mint ahány tartománya van. A tartománykártyáiból egy olyat sorsolnak ki, amelyiken egy lázadás-jelző van. Ezután kitör a lázadás. A fellázadó parasztseregek száma három. Egy a tartományon lévő lázadásjelző miatt, valamint a két egységnyi gabonahiány miatt (ahogy az a táblázatból látható) két további parasztsereg csatlakozik a lázadáshoz.

Megjegyzés: Amikor parasztseregek is részt vesznek egy ütközetben vagy lázadásban, akkor az összes kieső zöld kocka visszakerül a készletbe. (az angol fordító)

5. Semleges seregek: Ha csata folyamán olyan seregek esnek ki a toronyból, melyek nem tartoznak a küzdő felek egyikéhez sem, ezek a csészében maradnak a következő csatáig, amikor is újból a toronyba kell dobni őket. Ugyanez történik, ha egy kocka véletlenül esik ki a toronyból a csészébe (pl. valaki meglöki az asztalt).

A játék vége

A második tél befejeztével a játék is véget ér. A játék győztese az lesz, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze a két év alatt. Egyenlőség esetén a győztes az a játékos, akinek a legtöbb palotája, aztán temploma, végül kereskedőháza van. Ha még ekkor is egyenlőség áll fenn, akkor megosztóznak a győzelmen.

Áttekintés/Összefoglaló

Előkészületek:

1. Játékosonként:

- 5 üres tartománykártya
- 1 készlet hadsereg (fa kockák) a választott színben
- az egyéni akciótervező tábla a választott színben
- aranyládikók
 - 18 egység 3 játékos esetén
 - 15 egység 4 játékos esetén
 - 13 egység 5 játékos esetén

2. A tartományok szétosztása:

Lásd [itt](#), vagy pedig használd az első játékban az alanti táblázatot.

3. A kockatorony kezdeti feltöltése:

- 10 zöld sereg
- 7 sereg minden játékostól

A játék egy éve a következőkből áll:

1. Évkezdés

- a. Eseménykártyák
- b. Gabonaszámláló nullázása

2. Tavasz

- a. Az akciókártyák kiterítése
- b. Az akciók megtervezése
- c. A játékosok sorrendjének kisorsolása
- d. Aktuális esemény kisorsolása
- e. Az akciók végrehajtása

3. Nyár

A tavasz mintájára

4. Ősz

A tavasz mintájára

5. Tél

- a. Gabonaveszteség
- b. Éhséglázadások
- c. Győzelmi pontok elszámolása
- d. Lázadásjelzők eltávolítása

6. Év vége

A második év végével a játék is véget ér.

A tartományok szétosztása

A játékosok a felsorolt tartománykártyákat megkapják, és a játéktáblára, az adott tartományokba leraknak a zárójelben megadott számú seregeket.

Játék 3 játékosal:

„**A**” játékos: Gft. Mark (5), Osnabrück (4), Oberösterreich (4), Passau (3), Erzbm. Trier (3), Erzbm. Köln (2), Niederösterreich (2), Sächs. Lande (2), Vogtland (2).

„**B**” játékos: Strassburg (5), Mittelmark (4), Paderborn (4), Baden (3), Breisgau (3), Lothringen (2), Hessen-Kassel (2), Neumark (2), Vorpommern (2).

„**C**” játékos: Augsburg (5), Böhmen (4), Lüneburg (4), Salzburg (3), Würzburg (3), Kärnten (2), Lausitz (2), Mecklenburg (2), Schlesien (2).

Játék 4 játékosal:

„**A**” játékos: Lüneburg (5), Holstein (4), Württemberg (4), Mecklenburg (3), Wolfenbüttel (3), Anhalt (2), Baden (2), Mittelmark (2).

„**B**” játékos: Oberösterreich (5), Grafschaft Mark (4), Schlesien (4), Kärnten (3), Tirol (3), Erzbm. Trier (2), Lausitz (2), Niederösterreich (2).

„**C**” játékos: Bm. Zweibrücken (5), Böhmen (4), Hm. Paderborn (4), Erzbm. Köln (3), Strassburg (3), Hessen-Darmstadt (2), Lothringen (2), Passau (2).

„**D**” játékos: Augsburg (5), Oberpfalz (4), Osnabrück (4), Kursachsen (3), Salzburg (3), Bremen (2), Fm. Bayern (2), Vogtland (2).

Játék 5 játékosal:

„**A**” játékos: Gft. Mark (5), Böhmen (4), Schlesien (4), Erzbm. Köln (3), Lausitz (3), Mähren (2), Vogtland (2).

„**B**” játékos: Augsburg (5), Mecklenburg (4), Würzburg (4), Bremen (3), Hessen-Darmstadt(3), Holstein (2), Regensburg (2).

„**C**” játékos: Altmark (5), Erzbm. Trier (4), Neumark (4), Bm. Lüttich (3), Kursachsen (3), Anhalt (2), Mittelmark (2),

„**D**” játékos: Lothringen (5), Bm. Zweibrücken (4), Kärnten (4), Baden (3), Niederösterreich (3), Burgund (2), Steiermark (2).

„**E**” játékos: Hm. Paderborn (5), Oberösterreich (4), Osnabrück (4), Salzburg (3), Wolfenbüttel (3), Hessen-Kassel (2), Passau (2).

Rövidítések:

Bm. = Bistum (püspökség)

Gft. = Grafschaft (grófság)

Erzbm. = Erzbistum (érsekség)

Hm. = Herzogtum (hercegség)

Fm. = Fürstentum (fejedelemség)

Sächs. = sächsische (szász)



(A magyar fordító által csatolt mellékletek: Kártyaleírások és változat 2 játékos számára)

Kártyaleírások

szöveg	mennyiség (25 db)	leírás
Handelsbonus - Kereskedelmi nyereség	2 db	Kereskedőház építése esetén nem kell fizetni, sőt az építő még kap is 1 aranyat.
Gute Ernte in... – Jó termés...	5 db (1 db/régió)	Az adott régióban gabonából 2 egységgel több a termés.
Missernte in... – Rossz termés...	5 db (1 db/régió)	Az adott régióban gabonából 2 egységgel kevesebb a termés.
Truppenmangel in... – Csapathiány...	5 db (1 db/régió)	Az adott régióban nehéz toborozni: 3 aranyért 3 sereg, 2 aranyért 2 sereg állítható csak fel.
Kirchenfrieden – Egyházi béke	3 db	Templomot tartalmazó tartomány nem támadható.
Wütende Bauern – Dühös parasztok	2 db	Üres tartomány megtámadásakor a toronyba 1 helyett 2 paraszsereget kell bedobni.
Kampfes müde Bauern – Megfáradt parasztok	2 db	Üres tartomány megtámadásakor nem kell bedobni a toronyba paraszsereget.
Palastwachen – Palotaőrség	1 db	Palotát tartalmazó tartomány megtámadásakor a toronyba +1 paraszsereget kell bedobni.

Játékváltozat 2 játékos részére

Brandenburg és Kurpfalz régiókat a játékosok nem használják, a hozzájuk tartozó kártyákat a játékból ki kell vonni.

A játékosok 18 arannyal kezdik a játékot.

A kezdeti letelepedéshez 9 tartományba raknak fel seregeket.

Minden más az alapjáték szabályai szerint történik.

Halga

2005.04.19.