

CHRISTIAN MARTINEZ

THIS



Matagot

Mindegyik hősi történet kártya konkrét ír kelta legendákra vonatkozik, amelyek magyarázata itt található:

Diarmuid és Grainne (Diarmuid & Grainne): Grainne-t eljegyezte Fionn mac Cumhaill, egy nagy harcos, de öregebb, mint a nő apja. Az esküvő napján, az ara meggyőzte Diarmuidot, hogy szökjenek el. Fionn állandóan a nyomukban jár.

Eriu: A Tuatha Dé Danann megígérte a milesianoknak, akik nemrég érkeztek meg Írorszába, hogy Eriu után nevezik el a szigetet, cserébe a segítségükért. Ő az Írországot megszemélyesítő istennő.

Harci örvény (Battle Frenzy): Néhány harcosnál, például Cuchulainnál, pécsohramok jelentkezhetnek, amiktől teljesen eltorzul a testük és őrült harci vágyat éreznek.

Kernunos szentélye (Kernunos' Sanctuary): Kernunos a vad emberek, természet, élet, erdők és a termékenység megszemélyesítője. Titokzatos isten, elkülönülve a többi istentől.

A Másik Világ (The Otherworld): Tír na nÓg az istenek, holtak és végtelen örömök földje; az örök fiatalság birodalma, ahová az istenek menekültek. Néhány halandónak néha sikerül rábukkannia...

Balor szeme (Balor's Eye): Balornak, a fomoriak királyának, az északi szigetek démonának volt egy gonosz szem a homlokában, amivel ellenségeire tudott lestjítani.

A moytura-i csata (The Battle of Moytura): A második moytura-i csata, amiben a Tuatha Dé Danann és a fomoriak álltak szemben egymással, pusztító volt. A csata során, Lug megölte nagyapját Balort, ami miatt a fomoriak elhagyták Írországot.

Deirdre szépsége (Deirdre's Beauty): Deirdrét imádtá Conchobar mac Nessa király, és öngyilkossága előtt szépsége sok tragédiát és vérfürdőt okozott.

Cuchulain története (Tale of Cúchulain): Cuchulain, az egyik legnagyobb kelta hős, Lug isten gyermeke. Félkézzel megvédte Ulstert Maeve királynő bajnokától. Valamint visszautasította Morrigan közeledését.

A Dagda botja (The Dagda's Club): Ennek a fegyvernek köszönhetően, a Dagda rendelkezik a gyilkolás és az élet visszaadásának ajándékával egyaránt.

Dagda hárfája (Dagda's Harp): Ez az isteni hárfá minden dalt lejátszik, különösen a szomorúság, nevetés és álom dalait. A Dagda játszik ezen a hárfán, hogy ritmust adjon a természetnek és a négy évszagnak.

Lug lándzsája (Lug's Spear): Lug isten lándzsája győzelmet biztosít birtokosának.

Dagda üstje (Dagda's Cauldron): A bőségen üstje minden klánt folyamatosan táplálni tudna. Ezen kívül a holtakat is visszahozza az életbe.

Tuan emlékei (Tuan's Memory): Tuan egy druida és remete, aki több évszázadot élt túl különféle állatokká változtatva magát. Már Írországból volt a Tuatha Dé Danann és a fomoriak megérkezése előtt is. Tanítja volt az őt hódításnak és beszélgetett Szent Patrickkel. Ő a történelem emlékezője.

A Morrigan (The Morrigan): A háború és szuverenitás istennője, Dagda felesége. Néha egy holló alakjában tűnik fel.

Cathbad szava (Cathbad's Word): Cathbad egy druida, próféta és harcos. Ő volt Conchobar mac Nessa király apja és Cuchulain tanítója.

A bajnok jutalma (The Champion's Share): A lakoma legjobb része, ami a legjobb harcos számára van fenntartva és számos vitához vezethet.

Fal köve (The Stone of Fal): A Tuatha Dé Danann hozta Írorszába. Azt mondják, a kő morajlik, amikor uralkodásra érdemes emberrel kerül kapcsolatba.

Oengus trükkje (Oengus's Ploy): Oengus, Dagda fia, birtokba vette apja kastélyát, azzal, hogy megkérdezte tőle, elhet-e ott "éjjel és nappal", azaz az örökkévalóság hátralévő részében...

Tailtu földje (Tailtu's Land): A fir bolg király lánya, Tailtu beszántotta az erdőt, hogy a talaj megművelésre alkalmas legyen. Fogadott fia, Lug, a tiszteletére megalkotta a Lughnasadh szüreti fesztivált.

Breas zsarnoksága (Breas' Tyranny): Breas "a gyönyörű" lett a Tuatha Dé Danann király, miután Nuada lemondott. De nagyon hitvány és kapzsi király volt, aki nem osztozott gazdagságán és megvetette a bárdokat. Lemondott, mikor egy költő szörnyű gúnyverset írt róla. Ezt követően háborúba vezette a fomoriakat a Tuatha Dé Danann ellen. Egy olyan háborúba, ami a második moytura-i csata után ért véget.

Ogma szónoklata (Ogma's Eloquence): Ogma, a Tuatha Dé Danann tagja, az ékesszólás és tudás mestere. Valamint költő és harcos, aki feltalálta az Oghamot, a szent ábécét.

Streng elszántsága (Streng's Resolve): A fir bolgok bajnokaként, levágtá Nuada kezét az első moytura-i csatában. Még a vereség szelén is, ő és háromszáz túlélő harcos olyan elszántsággal harcolt, hogy a Tuatha Dé Danann, tiszteletből, felajánlotta nekik Connacht-ot, egy régiót Írország északnyugati részén.

A Dagda (The Dagda): A Dagda, a kedves isten, a törzsek védelmezője. Ő egy druida, egy harcos, egy bölcs, az élet és halál hírnöke, az idő és az évszakok mestere.

Manannan lovai (Manannan's Horses): Manannan mac Lir uralkodik a tengerek felett és őrzí a Másik Világ határát. Lovakat teremtett a habokból, amelyek keresztül vágtnak a földek, árnyak és kódok útjain...

Dana gyermekei (Children of Dana): A Tuatha Dé Danann az északi szigetekről érkezett és letelepedett Írországból. Harcoltak a fir bolgok, majd később a fomoriak ellen. Ezután visszavonultak a Másik Világba, helyet adva az embereknek, a milesianoknak (az íreknek).

A Fianna (The Fianna): Mitikus harcosok egy csoportja. Vezetőjük, Fionn mac Cumhaill, egyike a nagy kelta hősöknek. Harcos, költő és felülmúlhatatlan varázsló.

Maeve gazdagsága (Maeve's Wealth): Maeve, Connacht királynőjeként, megosztotta vagyonát a népével. Háborúba vonult Ulster király, Conchobar mac Nessa ellen, hogy elfogja Cooley Barna Bikáját.

Lug Samildanach: Lug a Tuatha Dé Danann tagja, nagyapján, Baloron keresztül fomori gyökerű. Minden művészet és tudomány mestere. Ennek köszönhetően, Nuada felajánlotta neki a Tuatha Dé Danann vezetését a második moytura-i csatában.

Ezüstkezü Nuada (Nuada Silverhand): A Tuatha Dé Danann király, aki akkor mondott le, amikor elvesztette karját Strengel szemben. Visszanyerte az uralkodáshoz való jogát, mikor Dian Cecht egy ezüst pótkart készített a számára. Balor ölte meg őt a második moytura-i csatában.

Az Inis az ősi kelták idejében játszódik, amikor még a történelem és a legenda ugyanaz volt. A játékosok törzsfőként vezetik klánjaikat Írországból a tengereken túlra, az újonnan felfedezett földekre.

Megtelepedve a földön felfedezik a környező területet, a bányákból erőforrásokat szereznek, majd fellegvárakat és szentélyeket építenek a saját védelmükre. A bárdok az isteneikről és hőseikről regélnek, a druidák tanácsokat adnak és kézműves mesterek teszik halhatatlanná a kelta civilizációt.

Minden törzsfőnök úgy hiszi, hogy őt illeti leginkább az új sziget trónja. Csak az idő fogja megmondani, kiből lesz közülük az Ard-Rí, az új királyság királya!

2 - 4 játékos ; 60 perc

TARTOZÉKOK	
18 épület	16 területlapka
1 főváros	15 jelző és jelölő
8 fellegvár	1 Brenn-jelölő
9 szentély	1 varjúsereg-jelző
67 kártya	4 igénylőjelző
17 akciókártya	8 hősi tett jelző
16 előnykártya	1 fesztiváljelző
30 hősi történet kártya	48 klánfigura
4 segédkártya	(12 minden színből)

TARTALOMJEGYZÉK	
Komponensek.....	3. oldal
Előkészületek	5. oldal
A játék menete.....	6. oldal
Összeapások.....	8. oldal
Győzelmi feltételek.....	10. oldal
A játék vége.....	10. oldal

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok arra törekednek, hogy az új királyságukban őket válasszák Nagykirálynak. Minden körben, a játékosok leellenőrzik, hogy valamelyiküket megválasztották-e. A játékos megválasztásához a legtöbb győzelmi feltételt kell teljesíteni:

- Legyen jelen legalább hat területen.
- Legyen vezetője összesen legalább hat, egymással szemben álló klánnak.
- A területein legalább 6 szentély álljon.

ÁTTEKINTÉS

Minden játékkör két fázisból áll. Az első a gyűlésfázis (Assembly Phase), amely során a játékosok ellenőrzik a győzelmi feltételeket, megnézik, ki a főváros területének törzsfőnöke (Brenn), és az akciókártyákat (Action Cards) elosztják. A következő az évszakfázis (Season Phase), amely során a játékosok kijátszák a kezükben levő kártyákat.

Fontos: Az Inisben, a játékosok csak egyetlen módon hajthatnak végre bármilyen akciót (új klánok lehelyezése, mozgatása, szentélyek építése, stb.), mégpedig kártya kijátszásával. Emiatt kiemelten fontos a győzelem szempontjából, hogy a gyűlésfázisban mely kártyákat szerzik meg.

TERÜLETEK

Egy új területet mindig legalább két másikkal szomszédosan kell lehelyezni. Egy terület lehelyezésekor, a hozzá tartozó előnykártyát ki kell venni az előnypakliból és képpel felfelé a terület mellé helyezni.

KLÁNOK

Mindegyik figura egy klán. Minden játékosnak 12 (egyszínű) figurája van. Többféle formájuk van, de a formák nem befolyásolják a játékmenetet. Ha egy játékosnak már mind a 12 figurája a táblán van, nem tud új klánokat toborozni addig, amíg néhány vissza nem kerül a tartalékba.

ÉPÜLETEK

Az épületeknek két típusa van: fellegrárok (citadels) és szentélyek (sanctuaries). Nincs korlátozva az épületek száma, amelyek egy területen lehetnek. Ha egy játékos megpróbál egy új épületet lehelyezni egy területen, de nincsen több olyan típusú épület a tartalékban, nem tud olyan épülettípust lehelyezni. Az épületek nem tartoznak egyik játékoshoz sem.

Fellegrárok (Citadels)

A fellegrárok lehetővé teszik a játékosoknak, hogy az összecsapásokban megvédjék klánjaikat. Mindegyik fellegráron van egy hely, ahová az összecsapások során egy klán elhelyezhető (lásd: 8. oldal). Az egyik fellegrár nagyobb a többinél: az a főváros (lásd: 5. oldal).

Szentélyek (Sanctuaries)

A szentélyek az egyik győzelmi feltétel elérése miatt szükségesek.

JELZŐK ÉS JELÖLŐK



Brenn

A Brenn egy ideiglenes vezető mindaddig, amíg valakit Nagykirálynak nem neveznek ki. A játék elején véletlenszerűen lesz kiválasztva, majd minden gyűlésfázis során a Brenn-cím a főváros területének törzsfőnökéhez kerül. A Brenn vezeti le a gyűlésfázist, és döntetlen esetén a játék végén előnyt biztosít a többi játékoskal szemben.



Varjúsereg (Flock of crows)

Ez a jelző mutatja, milyen irányban kell lejátszani a fordulót: óramutató járásával megegyezően vagy ellentétesen. A Brenn dobja fel minden gyűlésfázisban (lásd: 6. oldal).



Igénylő (Pretender)

Amikor egy játékos teljesít egy győzelmi feltételt, elvesz egy igénylőjelzőt, hogy mutassa, ő a trón várományosa. Csak egy igénylőjelzővel rendelkező játékos követelheti a győzelmet a gyűlésfázis alatt (lásd: 6. oldal).



Hősi tett

Egy hősi tett jelzőt egy akció- vagy egy hősi történet kártyával lehet megszerezni. A hősi tett jelző egy "joker", ami lehetővé teszi egy játékosnak, hogy egy győzelmi feltételt pótoljon vele (lásd: 10. oldal).



Fesztivál

Ezt a jelzőt akkor kell használni, amikor az évszakfázisban a "Fesztivál" akciókártya kijátszásra kerül.



KÁRTYÁK

Minden kártyának meghatározott típusa (akció-, előny- és hősi történet), időzítés ikonja (évszak vagy triskel) és hatása van. A játékosok ellenfeleik előtt titkolva, a kezükben tartják kártyáikat, de azok száma és típusa (ez a kártya hátoldalán látható) nem titok. A játékosok kijátszásuk után eldobják azokat.

• IDŐZÍTÉS (ikon a bal felső sarokban)

Kétféle ikon van, amik azt jelzik, mikor lehet kijátszani egy kártyát. Mindegyik kártyán legalább egy van ezen ikonok közül, néhány kártyán pedig mindkettő megtalálható:

Évszakkártya



Az évszakkártyák a tulajdonosuk fordulójában, az évszakfázis alatt játszhatók ki.

Triskel kártya



A triskel kártyákon egy külön időzítés ikon ⚡ jelzi, mikor lehet kijátszani a kártyát.

• KÁRTYATÍPUS (a kártya színe jelzi)

A kártyák három típusra vannak felosztva: **akció** ■, **előny** ■ és **hősi történet** ■. Minden kártya különbözőképpen szerezhető meg, a típusától függően:

Akciókártyák

Az évszakfázis során, egy akciókártya lehetővé teszi fontos akciók végrehajtását (pld.: új klánok toborzását, új szentélyek lehelyezését) egy játékosnak.

Megszerzés: Ezek a kártyák minden kör kezdetén, a gyűlésfázisban szerezhetők meg.

Megtartás: Az ilyen kártyákat körökön keresztül nem lehet megtartani. Ha az évszakfázis során egy játékos nem játszotta ki az összes akciókártyáját, akkor el kell dobnia azokat, majd összekeverni a többi akciókártyával és így felkészülni a következő körre.

Előnykártyák

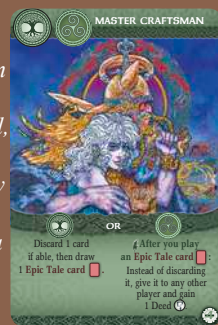
Megszerzés: A gyűlésfázis során, minden terület törzsfőnöke elveszi a megfelelő előnykártyát.

Megtartás: Miután egy előnykártya egy játékos kezébe került, a játékos megtarthatja az egész körben, amíg úgy nem dönt, hogy kijátsza azt. Még ha egy hatás miatt már nem is a törzsfője annak a területnek, a kör végéig a kezében marad a kártya (és ki is tudja játszani). Körökön keresztül nem lehet megtartani ezeket a kártyákat sem, de ugyanaz a játékos megkaphatja ugyanazt az előnykártyát több körön keresztül, amíg ő annak a területnek a törzsfőnöke.

Példa

A "Master Craftsman" akciókártyán mindkét időzítésikon - évszak és triskel - rajta van. Az évszakkonhoz a bal oldali hatás tartozik, a triskel ikonhoz a jobb oldali hatás.

Egy játékos, aki ennek a kártyának a jobb oldali hatását szeretné használni, csak akkor tudja ezt megtenni, amikor a kártyán megadott idő és feltétel is teljesül, ami ebben az esetben az: "Egy hősi történet kártya kijátszása után."

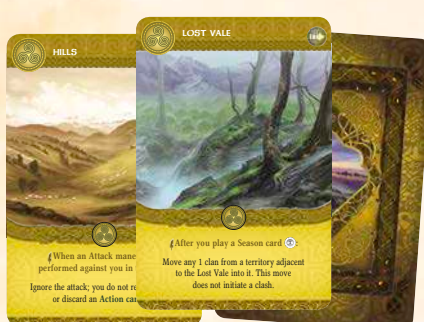


Hősi történet kártyák

Ezek a kártyák a kelta isteneket és hősöket idézik fel, a klánokat legendás tettek végrehajtására inspirálva.

Megszerzés: Ezeket a kártyákat akkor húzzák, amikor bizonyos játékhatalások megtörténnek, mint például a "Bárd" (Bard) akciókártya, vagy egy új szentély lehelyezése.

Megtartás: Ezek a kártyák kijátszásukig, körökön keresztül megtarthatók.



KÁRTYÁK RÉSZLETEI

A kártya hátlapjának színe mutatja a kártya típusát:

Hősi történet kártya

Előnykártya

Akciókártya



Név

Időzítés
(Triskel és/vagy évszak)

Hatás(ok)



Ikon(ok)

Ezek az ikonok jelzik a kártya általános hatását:



Ez az ikon jelzi, hogy a kártya kijátszása összecsapást eredményezhet.

Időzítés emlékeztető

Csak 4 fős játékban használható kártya

ELŐKÉSZÜLETEK

- Egy 2- vagy 3-fős játékban, a jobb alsó sarokban **24**-el jelölt akciókártyákra **1** nem lesz szükség; ezek csak egy 4-fős játékban használatosak.
- Minden játékos válasszon egy szint és a 12 klánfiguráját **2** helyezze maga elé; ez lesz a tartalékuk.
- A hősi tett **3**, az igénylő- **4** és a fesztiváljelzőket **5** rakjátok a játéktér közelébe.
- A hősi történet kártyákból **6** összekeverés után készítsetek egy képpel lefelé lévő paklit.
- A területlapkákat **7** összekeverve helyezzék képpel lefelé egy halomba a játéktér közelébe.
- Húzzatok a játékoszámmal egyenlő területlapkát **8** és képpel felfelé helyezzék le a játéktér közepére, egymással összekapcsolódva. Minden lapkának két másikkal szomszédosnak kell lennie. Keressétek ki a játékban lévő területekhez tartozó előnylapkákat **9** és rakjátok képpel felfelé a játéktér mellé, így mindegyik kártya látható lesz. A többi előnykártyából **10** készítsetek egy képpel lefelé lévő paklit.
- Valaki kapja meg a Brenn-jelölőt **11**.
- A Brenn választ egy területet a főváros számára, ahová lehelyezi a műanyag főváros- **12** és az egyik szentélyfigurát **13**.
- A Brenn feldobja a varjúsereg-jelzőt **14**, mint egy érmét. A képpel felfelé lévő oldal határozza meg a fordulórendet irányát a játék kezdetekor.
- A Brennel kezdve és a varjúsereg-jelző által mutatott irányba folytatva, minden játékos sorban lehelyez egy klánt bármelyik területre, amíg minden játékosnak lesz két klánja valahol a táblán.

KEZDŐ FORGATÓKÖNYV

Az első játékokot alkalmával a kezdő forgatókönyvet ajánljuk. A szabályok változatlanok, de az előkészület a következőképp zajlik:

1. Ahelyett, hogy a kezdő területlapkákat kihúznátok, használjátok a következőket:
- 2 játékos: völgy (Valley) és öböl (Cove)
- 3 játékos: völgy (Valley), öböl (Cove) és síkság (Plains)
- 4 játékos: völgy (Valley), öböl (Cove), síkság (Plains) és dombvidék (Hills).
2. Mielőtt a többi területlapkából egy halmot készítenétek, keressétek ki ezeket a lapkákat: Meadows (mezők), Misty Lands (ködös vidék), Forest (erdő), Gates of Tír Na Nóg (Tír Na Nóg kapui), Highlands (felföld) és Mountains (hegység). Keverjétek meg őket és képpel lefelé tegyétek a halom aljára.
3. A többi keverjétek meg és tegyétek a halom tetejére.



A TERÜLET TÖRZSFŐNÖKE

A törzsfőnök egy fontos fogalom, amit számos játékbeli hatás használ. A legtöbb klánnal rendelkező játékos a terület törzsfőnöke. Döntetlen esetén a területnek nincs törzsfőnöke.



Példa: Az ingoványon (Moor) 4 zöld, 3 kék, és 2 fehér klán van. A zöld játékosnak van ott a legtöbb klánja, így ő az ingovány törzsfőnöke.

A JÁTÉK MENETE

A játékot körökön keresztül játszuk, és minden kör két fázisból áll:

- 1. Gyűlésfázis:** A Brenn kijelölése, győzelmi feltételek ellenőrzése, forduló irányának megállapítása, az előnykártyák kiosztása a törzsfőnököknek, és az akciókártyák megszerzése (draft).
- 2. Évszakfázis:** Ez a játék lényege, amelynek során a játékosok különféle akciókat és hatásokat hajtanak végre a kezükben tartott kártyákat kijátssza.

1. FÁZIS: A GYŰLÉS

Sorrendben hajtsátok végre a következő hat lépést:

Törzsfőnöki teendők (Chieftains' Business)

1. A Brenn kijelölése

A főváros területének törzsfőnöke lesz a Brenn, és a játékos magához veszi a Brenn-jelzőt. Ha a főváros területének nincsen törzsfőnöke, a Brenn személye nem változik. Akkor **sem**, ha a jelenlegi Brenn klánjai nincsenek jelen a főváros területén. A Brenn csak ilyenkor változhat, az évszakfázisban nem.

2. Győzelem ellenőrzése

Ellenőrizze le, hogy nyert-e egy játékos. A győzelmi feltételeket a 10. oldalon részletesebben ismertetjük. A játékosok - ha van nekik - visszateszik az összes igénylőjelzőt a készletbe.

3. Előnykártyák elvétele

Minden terület törzsfőnöke elveszi a területéhez tartozó előnykártyát. Ha egy területnek nincs törzsfőnöke, az előnykártya képpel felfelé a játéktér mellett marad.

A jóslatok

4. A varjúsereg-jelző feldobása

Fontos: Minden olyan játékhatalás, amely a "következő játékosra" vagy "fordulósorrendre" utal, a varjúsereg-jelző képpel felfelé lévő oldalán látható sorrendet használja.

Felkészülés az évszakra

5. Akciókártyák kiosztása

Négyfős játék esetén a Brenn elveszi mind a 17 akciókártyát, megkeveri, egyet véletlenszerűen félrerak képpel lefelé, majd mindegyik játékosnak kioszt négy kártyát. Háromfős játék esetén ugyanez történik, de csak 13 kártyával, mivel azok a kártyák, amelyek jobb alsó sarkában a  játékos jelölő volt, az előkészítés során vissza lettek rakva a dobozba. Kétfős játék esetén a részletes szabályok a 11. oldalon vannak részletezve.

6. Akciókártyák megszerzése (draftolás) (3-4 játékos)

- Mindegyik játékos megnézi a négy akciókártyáját, kiválaszt **egy**et amit megtart, és a maradék **hárm**at továbbadja a következő játékosnak, a varjúsereg-jelző által jelzett irányba.
- Majd, minden játékos hozzáteszi az **egy** megtartott kártyáját a most kapott másik **három** mellé. Megnézi mind a **négy** akciókártyát, kiválaszt **kettő**t amit megtart, a másik **kettő**t továbbadja a következő játékosnak.
- Végül, minden játékos hozzáteszi a megtartott **két** kártyáját a most kapott másik **kettő** mellé. Megnézi mind a **négy** akciókártyát, kiválaszt **hárm**at amit megtart, a maradék **egy**et pedig átadja a következő játékosnak.

A gyűlésfázis végén, minden játékosnak lesz négy akciókártya a kezében, és - esetleg - néhány előny- és hősi történet kártya.

Példa

A főváros területén 1 narancs és 1 fehér klán van. Mivel egyenlő számban vannak jelen ezen a területen, így itt nincs törzsfőnök. Annak ellenére, hogy egy klánnal sincs jelen a főváros területén, a kék játékos marad a Brenn.



Óramutató
járásával megegyező



Óramutató járásával
ellentétes

Megjegyzés: Az Inis a draftolást máshogy használja, mint a többi, hasonló mechanizmust használó játékok. Például, az Inisben előfordul, hogy egy játékos az első lépésben megtartott kártyáját a második lépésében továbbadja a szomszédjának. Ez lehetővé teszi a játékosok számára, hogy alkalmazkodjanak és lehetőségük legyen a vonzóbbnak tűnő, de a körben csak később hozzájuk kerülő kártyákat megszerezni.

2. FÁZIS: AZ ÉVSZAK

A Brenn kezdi az évszakot az első kártya kijátszásával, melynek évszakkártyának kell lennie. Utána a következő játékos választhat, hogy:

- Kijátszik egy évszakkártyát
- Passzol
- Elvesz egy igénylőjelzőt

Ez folytatódik a játékosok sorrendjében, a három lehetőség egyikének a végrehajtásával, amíg az összes játékos egymás után nem passzol, ami az évszakkfázis végét jelenti. Ezután egy új kör kezdődik a gyűlésfázissal.

Egy évszakkártya kijátszása

Egy évszakkártya lehet akció-, előny- vagy hősi történet kártya. A játékosok kijátszák a kártyát, alkalmazzák a hatását, majd eldobják a kártyát:

- Az akciókártyák egy képpel lefelé lévő dobópakliba kerülnek. A játékosok csak akkor láthatják a dobópakliban lévő kártyákat, ha ezt egy kártya hatása lehetővé teszi, például a "Druida" (Druid) akciókártya.
- Minden kijátszott előnykártya is képpel lefelé kerül a játéktér mellé, látható hátlappal.
- A hősi történet kártyákat képpel felfelé kell eldobni egy dobópakliba. A játékosok bármikor ellenőrizhetik az ebben a dobópakliban lévő kártyákat.

Passz

A játékosnak nem kell kártyát kijátszania, passzolhat is. Amennyiben a passzolás után ismét rá kerül a sor, újra játszhat ki kártyákat.

Egy igénylőjelző elvétele

A játékosnak legalább egy győzelmi feltételnek meg kell felelnie, és még nem lehet igénylőjelzője. Elvesz egy igénylőjelzőt a készletből és maga elé helyezi. Ez a jelző a gyűlésfázisig nála marad, még akkor is, ha később a játékos már nem felel meg egyik győzelmi feltételnek sem.

KÜLÖNLEGES HELYZET

HA EGY JÁTÉKOSNAK NINCSENEK KLÁNJAI SEMELYIK TERÜLETEN

Ha egy játékosnak nincsenek klánjai egyetlen területen sem, a fordulója kezdetén el kell dobnia egy hősi tett jelzőt, ha van neki. Aztán, függetlenül attól, hogy eldobott-e egy hősi tett jelzőt, vagy sem, felhelyez összesen két klánt bármelyik területre. Ezután a szokásos módon lejátsza fordulóját: kijátszik egy évszakkártyát, passzol, vagy elvesz egy igénylőjelzőt.

Az évszak vége

Mikor minden játékos egymás után passzolt, az évszak véget ér. A játékosok megtartják a kezükben lévő összes hősi történet kártyát, de az akciókártyákat el kell dobniuk. Ha egy játékos kezében maradt előnykártya, de már nem törzsfőnöke az ahhoz tartozó területnek, képpel felfelé lehelyezi az előnykártyát a játéktér mellé.

Megjegyzés: A passzolás egy hasznos opció, ami lehetővé teszi, hogy késleltessd döntésid és későbbre tartalékdold kártyáidat - de rizikós is lehet. Ha a passzod után az összes többi játékos is passzol, az évszak véget ér, és az összes játékosnak el kell dobni a kezében maradt akciókártyáit.

Emlékeztető: Triskel kártyák csak a kártyán feltüntetett konkrét időzítés alatt játszhatók ki. Amikor a kártya kijátszásra kerül, az egy akcióra adott válasz lesz. A triskel kártyákat a típusuk szerint kell eldobni, ahogy az évszakkártyákat is (lásd bal oldalt az "Egy évszakkártya kijátszása" részt).

Fontos!

- Egy vagy több triskel kártya is játszható válaszul ugyanarra az akcióra.
- Az "Átok" (Geis) triskel kártya, amely figyelmen kívül hagyja egy akciókártya hatását, csak azután játszható ki, miután a jelenlegi játékos teljes mértékben bejelentette az akcióját (melyik klánt célozza, melyik területről mozog, stb.).
- Egy triskel kártyát, amin a "Miután kijátszottál egy évszakkártyát..." látható, nem lehet addig kijátszani, amíg az évszakkártya teljes hatása meg nem történik, beleértve a miatta kezdeményezett összecsapásokat is.



Példa

A fordulójában a narancs játékos elvesz egy igénylőjelzőt, mert elérte egy győzelmi feltételt (három területen van jelen, amelyeken összesen hat szentély van). A következő gyűlésfázis során a narancs játékos azok között a játékosok között lesz, akiknek a győzelmét leellenőrizik.

Emlékeztető: Tegyel egy klánt. Amikor egy játékos olyan kártyát játszik ki, amin a "tegyél 1 klánt" szerepel, akkor a saját tartalékából veszi el a klánt, nem más játékos tartalékából.



Emlékeztető: Ha a fesztiváljelző egy évszak végén az egyik területen van, el kell távolítani és a játéktér mellé tenni.

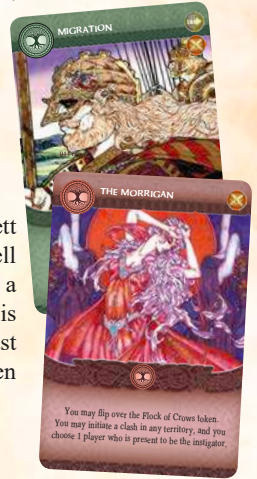


ÖSSZECSAPÁSOK

Összecsapás akkor történik, amikor egy vagy több klán olyan területre mozog, ahol már vannak ellenséges klánok. Valamint, néhány kártyahatás a klánok mozgása nélkül is okozhat összecsapásokat. Egy klán, amelyik "lehelyezve" lett egy területre (például az "Új klánok" (New Clans) akciókártya), nem indít el összecsapást.

Emlékeztetőül, azok a kártyák, amelyek összecsapást eredményezhetnek, ezzel a szimbólummal  vannak megjelölve, ami a jobb felső sarokban látható.

Amikor egy összecsapás kezdődik, a benyomuló klán tulajdonosa lesz a "kezdeményező". Amikor egy kártyával lett kezdeményezve az összecsapás, a kártyán jelzett játékos a kezdeményező. Ezután a területen lévő klánoknak el kell dönteni, hogyan rendezzék le nézeteltéréseiket - agresszíven vagy akár békésen is. Amint összecsapás történik, a játékosok azonnal lejátsszák az összecsapást, mielőtt folytatnák a fordulót. Ha egyetlen hatás több összecsapást is eredményez (például az "Elvándorlás" (Migration) akciókártya), a kezdeményező választja ki, melyik összecsapást játszzák le előbb. Az első összecsapás megtörténte után kiválasztja, melyik összecsapás legyen a következő, egészen addig, amíg az összeset le nem játszották.



ÖSSZECSAPÁSOK LEJÁTSZÁSA

Egy összecsapás lejátsszása két lépésből áll:

1. Fellegvárak
2. Döntés

1- FELLEGVÁRAK

E lépés során a klánok menedéket találhatnak az összecsapás területén lévő fellegvárakban. Egy fellegvárban lévő klán védett és semmilyen módon nem vesz részt az összecsapásban. Miután az összecsapás véget ért, a klán elhagyja a fellegvárat.

A kezdeményező után következő játékoskal kezdve és a fordulórendet követve, minden játékos (a kezdeményező kivételével) el tudja helyezni az összecsapás területén lévő egyik klánját egy még üresen álló fellegvárban. Ez több fordulót is igénybe vehet. Amikor az összes fellegvár foglalt lett, vagy a többi játékos nem akarja elfoglalni azokat, akkor a második lépés, a **döntés** következik.

Minden fellegvár csakis egyetlen klánt védhet.

Védetlen klánok

Egy összecsapás során, az összecsapás területén lévő klánok közül amelyek nincsenek egy fellegvárban, "védtelennek" számítanak.

2- DÖNTÉS

A kezdeményezővel kezdve és fordulórendben haladva, minden játékos, aki egy vagy több védetlen klánnal rendelkezik, végrehajt egy manővert. A manőverek végrehajtásával a fordulók addig folytatódnak, amíg az összecsapás véget nem ér.

Nagyon fontos! Minden manőver előtt, a védetlen klánokkal rendelkező játékosok megállapodhatnak abban, hogy azonnal véget vetnek az összecsapásnak.

Manőverek

Ha nincs vége az összecsapásnak, a játékosoknak végre kell hajtaniuk egy manővert. Három lehetséges manőver van:

- Támadás
- Visszavonulás
- Hősi történet manőver

Minden manőver végrehajtása után, beleértve az esetleg válaszul használt triskel kártyákat, ellenőrizni kell, hogy az összecsapásnak vége van-e. Ha nincsenek védetlen klánok az összecsapás területén, az összecsapás véget ér. Ha van legalább egy védetlen klán, az összecsapás folytatódik. A következő játékos, akinek van egy vagy több védetlen klánja, végrehajt egy manővert, egészen addig, amíg az összecsapás véget nem ér.

Emlékeztető:

Ha a fesztiváljelző az összecsapás területén van, az összecsapást kezdeményező játékos azonnal elveszt egy klánt, még az első, a "fellegvárak" lépés előtt.

Példa

A forduló sorrendje: zöld, kék, narancs és fehér. Három fellegvár van a területen. A zöld játékos a kezdeményező. A kék játékos azt választja, hogy egy klánját megvédi egy fellegvárban. A narancs játékos ugyanezt teszi. A fehér játékos úgy dönt, hogy nem küldi egy klánját sem a fellegvárba. Most újra a kék játékos következik, aki úgy dönt, hogy az utolsó szabad fellegvárral megvédi még egy klánját. Így is tesz, majd az összecsapás lejátsszásával folytatják.

Megjegyzés: A főváros ugyanúgy működik, mint a többi fellegvár.

Megjegyzés: Annak a játékosnak, akinek egy vagy több védetlen klánja van, végre kell hajtania az egyik manővert. Még ha inkább kívárná is, hogyan alakul a helyzet, passzolni nem lehetséges egy összecsapásban.

Támadás

A játékos kiválaszt egy ellenfelet, akinek van egy vagy több védtelen klánja az összecsapás területén. A megtámadott játékos eldönti:

Eldob egy akciókártyát: A megtámadott játékos választ egy akciókártyát a kezéből, és hatás nélkül eldobja.

Eltávolít egy védtelen klánt: A megtámadott játékos a védtelen klánjai közül visszarak egyet a tartalékába.

Ha a megtámadott játékosnak nincsenek akciókártyái, akkor nem választhat, mindenképpen le kell vennie egy védtelen klánját.

Visszavonulás

A játékos egy vagy több védtelen klánját átmozgathatja szomszédos területekre, ahol ő a törzsfőnök. A visszavonulás manőver nem eredményez újabb összecsapást. Ha egy játékos nem törzsfőnök egyetlen szomszédos területen sem, akkor nem dönthet úgy, hogy végrehajtja ezt a manővert.

EGY KLÁN LEVÉTELE

Amikor egy játékos eltávolít egy klánt, akkor leveszi a területről és visszarakja a tartalékába. A játék későbbi szakaszában ezt a klánt újra felhasználhatja.

Fontos: Ha egy játékos visszavonuláskor több lehetséges terület közül is tud választani, szabadon megválaszthatja, hogy melyik klánjával melyik területre vonul vissza.

Hősi történet manőver

Néhány triskel szimbólumos  hősi történet kártya kijátszható **“manőverként.”** A többi triskel kártyához  hasonlóan, ezek a kártyák is csak a kártyán feltüntetett idő és feltétel teljesültekor játszhatók ki.

3- AZ ÖSSZECsapás VÉGE

Egy összecsapás akkor ér véget, ha a résztvevő játékosok ebben megegyeznek, vagy nem maradnak védtelen klánok az összecsapás területén.

Vegyétek figyelembe, hogy abban az esetben, amikor csak egyetlen játékosnak vannak védtelen klánjai a területen, döntenie kell, hogy vagy befejezi az összecsapást (erről egyedül dönt), vagy végrehajthat egy manővert, például a visszavonulást. Ha a visszavonulást választja, de nem az összes védtelen klánjával, újra az ő fordulója jön, mivel ő az egyetlen akinek védtelen klánjai vannak az összecsapás területén. Ezen a ponton már tényleg véget kellene vetnie az összecsapásnak.

Amikor az összecsapásnak vége, minden klán kijön a fellegrákból, és visszakérülnek a területre.

Példa

A forduló sorrendje: zöld, kék, narancs és fehér. A kék játékos a támadás manővert választja és a narancs játékos támadja meg.

A narancs játékosnak nincs több akciókártya a kezében, ezért levesz egyet a védtelen klánjai közül.

Ezután, a narancs játékos a visszavonulás manővert választja. Fogja az ezen a területen lévő három védtelen klánját és átmozgatja a síkságra (Plains), ami egy olyan szomszédos terület, ahol ő a törzsfőnök.

A fehér játékos megkérdezi a manővere előtt a többi játékos, hogy beleegyeznek-e az összecsapás azonnali befelyezésébe.

A zöld játékos elfogadja, viszont a kék visszautasítja, így az összecsapás folytatódik, és a fehérnek végre kell hajtania egy manővert. A fehér a támadás manővert választja és a kék játékosat célozza, aki azt választja, hogy eldob egy akciókártyát a kezéből.

Újra a zöld játékos fordulója következik.

Manőverként kijátssza az “Ogma szónoklata” (Ogma’s Eloquence) hősi történet kártyát, ami egyből véget vet az összecsapásnak. Az összes fellegrában lévő klán kijön belőlük, és visszakérülnek a területre.

Tisztázások

- Egy játékos bármelyik szomszédos területre visszavonulhat, ahol ő a törzsfőnök, beleértve azt a területet is, ahonnan a kezdeményező érkezett.
- Amennyiben egy játékos egyetlen hatást használva mozog klánjaival több különböző területre (például az “Elvándorlás” (Migration) akciókártyával), és ennek hatására több összecsapás történik, kialakulhat a következő helyzet: Azokon a területeken, ahol a további összecsapások várnak a jelenlegi összecsapás lezárására, előfordulhat, hogy a kezdeményezőnek több klánja van azokon a területeken, mint a többieknek. Amíg ezen területek összecsapásának lezárása meg nem történik, a kezdeményező számít azon területek törzsfőnökének, így használhatja a visszavonulás manővert, hogy a klánjait odamozgassa, ám a többi játékos nem.



GYŐZELMI FELTÉTELEK

Három győzelmi feltétel van. Minden játékos több győzelmi feltételt is elérhet. A gyűlésfázis 2. lépésekor (győzelem ellenőrzése) a játékosok ellenőrzik, hogy az igénylőjelzővel rendelkező játékosok jelenleg mennyi győzelmi feltételnek felelnek meg.

A győzelmi feltételek:

- **Hat vagy több ellenséges klán törzsfőnöke:** Össze kell adni az összes klán számát azokon a területeken, ahol a játékos a törzsfőnök. Ha ez hat vagy több, akkor a játékos teljesített egy győzelmi feltételt.
- **Összesen hat vagy több szentélyt tartalmazó területen van jelen:** Össze kell adni azoknak a szentélyeknek a számát, ahol a játékos egy vagy több klánjával jelen van (akkor is, ha nem ő a törzsfőnök). Ha ez hat vagy több, akkor a játékos teljesített egy győzelmi feltételt.
- **Hat vagy több területen van jelen:** Össze kell adni azoknak a területeknek a számát, ahol a játékos egy vagy több klánjával jelen van (akkor is, ha nem ő a törzsfőnök). Ha ez hat vagy több, akkor a játékos teljesített egy győzelmi feltételt.

Nem számít, hogy a játékosok mennyi klánnal teljesítik a győzelmi feltételt, csak a teljesített győzelmi feltételek száma számít. Például, ha két játékos teljesíti a "területek" győzelmi feltételt (egy játékos hat területen van jelen, a másik nyolcon), mind a ketten teljesítették a győzelmi feltételt.



Példa

A kék játékos négy területen van jelen, ahol összesen öt szentély található. Rendelkezik két hősi tett jelzővel is. Csak egy győzelmi feltételnek tud megfelelni: vagy jelen van a területeken (4 + 2 hősi tett jelző), vagy a szentélyek összessége az adott területeken (5 + 1 hősi tett jelző). Azonban, ha három hősi tett jelzője lenne, két győzelmi feltételt is el tudna érni.

HŐSI TETTEK

A játékosok hősi tett jelzőket kártyák használatával szerezhetnek, mint a "Bárd" (Bard) vagy a "Kézműves mester" (Master Craftsman). A játékosok mindig tartásuk maguk előtt jól láthatóan a hősi tett jelzőiket. Minden hősi tett jelző egy "joker", ami jelzőként "+1"-et jelent bármelyik győzelmi feltétel teljesítésénél. Minden hősi tett jelző csak egyszer használható fel, egyetlen győzelmi feltétel teljesítéséhez.

A JÁTÉK VÉGE

Minden gyűlésfázis 2. lépése során - győzelem ellenőrzése - (és csakis ilyenkor), a játékosok ellenőrzik, hogy győzött-e valaki. Ha egyik játékosnál sincsen igénylőjelző, nem lesz győztes - még akkor sem, ha a játékosok egy vagy több győzelmi feltételt teljesítenek.

Egyébként, az igénylőjelzővel rendelkező játékosoknál ellenőrizni kell a győzelmi feltételeket: Az a játékos, aki a legtöbb győzelmi feltételt teljesítette, nyert! (Legalább egy győzelmi feltételt teljesíteni kell a győzelemhez.)

Döntetlen esetén két lehetőség van:

- Ha a Brenn a döntetlent elérők között van, ő nyert.
- Ha a Brenn **nincs** a döntetlent elérők között, a játék folytatódik.

Ha nincs győztes, az összes igénylőjelző visszakerül a készletbe, és a játék új köre folytatódik, a gyűlésfázis következő lépésével.

Példa

• A narancs, kék és zöld játékosoknak is van egy igénylőjelzője. A narancs és a kék játékos két győzelmi feltételt ért el. A zöld játékos a Brenn, és ő egy győzelmi feltételt ért el. A narancs és a kék játékos döntetlenre állnak, de mivel egyikőjük sem a Brenn, a döntetlen továbbra is fennáll, így nincs győztes, és a játék új körrel folytatódik.

• Az újabb kör gyűlésfázisában a narancs és a zöld játékosnak is van egy igénylőjelzője. Mindketten egy győzelmi feltételt értek el, de a zöld játékos a Brenn, így ebben az esetben nincs döntetlen, hanem a zöld játékos nyeri a játékot.

KÉTFŐS SZABÁLYOK

Egy kétfős játékban a varjúsereg-jelző nem lesz használva, kivéve a "Tír Na Nóg kapui" (Gates of Tír Na Nóg) terület hatásához. Ne felejtétek el kivenni a jobb alsó sarokban -el jelölt akciókártyákat, mivel azok nem kellenek egy kétfős játékhoz.

A gyűlésfázis során, az 5. és a 6. lépések (a draftolás) a következőképpen változnak:

- Keverjétek meg az összes akciókártyát és véletlenszerűen egyet tegyetek képpel lefelé félre.
- A Brenn kioszt három kártyát képpel lefelé minden játékosnak.
- Mindkét játékos megnézi a három akciókártyáját, **egy**et kiválaszt, amit megtart, a másik **kettőt** továbbadja az ellenfelének.
- Mindkét játékos megnézi a három akciókártyáját, **kettőt** kiválaszt, amit megtart, és **egy**et továbbad az ellenfelének.
- Mindkét játékos lerakja a kártyáit képpel lefelé maga elé.
- A Brenn még egyszer kioszt három kártyát képpel lefelé mindkét játékosnak.
- Mint előzőleg, a játékosok ugyanúgy draftolják az új akciókártyákat, ahogy fentebb részleteztük.

A draftolás végén, mindkét játékosnak összesen hat akciókártyája lesz, amik két draftolás során lettek kiválasztva.



FONTOS KIFEJEZÉSEK

Klán (Clan): Egy figura.

Törzsfőnök (Chieftain): Az a játékos, akinek a legtöbb klánja van egy területen. Döntetlen esetén nincs a területnek törzsfőnöke. Egy terület törzsfőnöke megkapja a területhez tartozó előnykártyát a gyűlésfázis során.

Gyűlés (Assembly): Minden évszak kezdetén, a törzsfőnökök összehívják egy gyűlést, ahol felosztják azokat a feladatokat, amiket a következő évszak során teljesíteniük kell.

Brenn: A Brenn egy törzsi vezető, aki arra lett kiválasztva, hogy a törzseket a szigetre vezesse. Amíg a Nagykirályt meg nem választják, ő a legnagyobb hatalom. A Brenn vezeti le a gyűlésfázist, elsőként cselekszik az évszakfázisban, és nagy előnye van döntetlen esetén a győzelmi feltételek teljesülésekor. A játék elején véletlenszerűen lesz kiválasztva, és a játék során a cím átkerülhet más játékosokhoz.

Főváros (Capital): A játék kezdetén a Brenn által választott terület. Minden gyűlésfázis kezdetén, a főváros területének törzsfőnöke lesz a Brenn.

Fellegvár (Citadel): Egy megerősített falu. A fellegvárak lehetővé teszik a játékosoknak, hogy az összecsapások alatt klánjaiknak menedéket keressenek és megvédjék azokat.

Szentély (Sanctuary): Az imádat helye. A jelenlét az olyan területeken, ahol szentélyek találhatóak, a három győzelmi feltétel egyike, valamint egy területre új szentélyek felhelyezése lehetővé teszi egy játékosnak, hogy húzzon egy hősi történet kártyát.

Jelenlét egy területen (Present in a Territory): Egy játékos akkor van jelen egy területen, ha van ott egy vagy több klánja.

Támadás (Attack): Egyike a manővereknek, amit egy játékos kiválaszthat egy összecsapás során.

Kezdeményező (Instigator): Az a játékos, aki egy összecsapást kezdeményezett, általában miután néhány klánjával bemozgott egy területre.

KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS

Szeretnék mindenkinek köszönetet mondani, akik segítettek és támogattak engem az egész hosszú és gyönyörű projekt során.

Köszönöm mindenkinek, akik az *Inis* egyik vagy másik formájával játszottak az elmúlt nyolc év alatt, akár egy estén, egy hétvégén vagy egy találkozón.

Köszönet az összes barátomnak Lyonban, Villeurbanne-ben és környékén, az úttörőknek, és különösen Stephane Frénot-nak értékes támogatásáért.

Köszönet: Thierry Ubeda, Thierry Gislette, Bertrand Lévêque, Stephane Ubeda, Christophe Vaginay, Frédérique Laforest, Peter Wolfslayer, Sabine és Jean-Jacques.

Köszönet az összes bretagne-i barátomnak: Jean Paul és Nath az álomfejtő, Yann Kalon Stout, Etienne a Cromlech Skyclad és Valérie, valamint Jean-Luc.

Óriási köszönet és egészség (sláinte) Gwenael de Montfauconnak azokért a felemelő vitákért, és a kelta stílusért!

Köszönet a montpellier-i és máshová valósi barátaimnak: François, Petit Pierre, Stephane Arthemix, Bonhomme és Christophe Viking, az *Inis* tűzkeresztségéért.

Köszönet barátaimnak a grenoble-i Clés du Royaume-ban, Bruno, Michel, Eric, Patrice és a többiek.

Köszönet Bruno Catalanak minden konstruktív beszélgetésért. A játék biztosan "epikus" lett!

Köszönet az egész Matagot csapatnak, egy álom valóra váltásáért.

Köszönet Jimnek, amiért elfogadta, hogy részt vesz ebben a kalandban. Még mindig nem tudom elhinni!

Köszönöm neked, Pierre, bárhol is légy. Újra játszani fogunk, mikor Tír-Na-Nóg kapui kitarulnak...

És köszönöm Domie-nak és Ewennek támogatásukat és szeretetüket, minden alkalommal, amikor Dagda kerek fordul.

KÉSZÍTŐK

Christian Martinez

Játéktervezés: Christian Martinez

Borító és belső grafikák: Jim Fitzpatrick - Terület grafikák: Dimitri Bielak

Grafikai tervezés: Camille Durand-Kriegel, Sabrina Tobal

Szerkesztés: Steven Kimball

