

DICE FORGE

A SORS KOVÁCSAI

JÁTEKOSSEGÉDLET

Üdv, Halandó!

A hőstetteidet megéneklő legendák eljutottak isteni birodalmunkba. Végtelen nagylelkűségünkben felajánljuk neked a lehetőséget, hogy félistenné válhass, és elfoglalhasd a helyed közöttünk. Ám nem te vagy az egyedüli hős, aki ebben a megtiszteltetésben részesülhet. Nagyszabású viadalt szerveztünk, hogy lássuk, melyikőtök a legméltóbb erre a kegyre – s nem utolsósorban a mulattatásunkra. Mert bizony, istennek lenni időnként halálosan unalmas...

Készülj fel arra, hogy elhagyod a halandók világát, mert a viadal a Mennyei Szigeteken zajlik majd. Minden szigetet mi alkottunk, és látni fogod, hogy mind más és más... Az istenek ízlése is különböző.

A Kockákat is megkapod. Ezek az ereklyék isteni áldásunkat közvetítik feléd, és segítségedre lesznek abban, hogy aranyat és más áldozatokat gyűjthess számunkra. Ha kedvünkben jársz, segítünk a kockákat újrakovácsolni, hogy még gyümölcsözőbb eredményeket érhesz el. Persze a legnagyobb áldozatot kínáló halandókat kedveljük a leginkább...

Alkalmasságodat hőstetteikkel is bizonyítanod kell. Szórakoztató és halálos próbákat állítunk eléd, amelyeken felül kell kerekedned. A szigeteket összekötő kapukon keresztül haladva tudod a küldetéseket teljesíteni, útközben természetesen a megfelelő áldozatokat bemutatva. Eközben isteni ereklyékre és teremtményekre bukkanhatsz, amelyek segítségedre lehetnek, ha időben az uralmad alá tudod hajtani őket...



Itt az idő, hogy a viadal elkezdődjék! Tartsd kéznél ezt az útmutatót, amely segíthet, hogy jobban megérthess mindent, amivel utadon találkozhatasz. A viadal menetéről a Játékszabályból tájékozódhatsz.

Sok szerencsét – már amennyiben hiszel a szerencsében! Mi, istenek, nem hagyatkozunk a kockákra...

A KOVÁCS KALAPÁCSA



Fordítsd meg a kártyát, és tedd a készletedhez. Tegyél egy kalapácsjelölőt az „I” oldalával felfelé a kalapácssáv kezdő mezőjére.

Mostantól valahányszor -at kapsz bármióért, választhatod azt, hogy a kapott részét vagy egészét nem adod hozzá a készletedhez. Helyette annyi mezővel tolhatod előre a kalapácsjelölőt a kalapácssávon, amennyi -ről lemondasz.

Ha a kalapácsjelölő eléri az utolsó mezőt, kapsz 10 -ot, majd fordítsd meg a kalapácsjelölőt a „II” oldalára, és tedd vissza az mezőre. Ezt követően a fentiek szerint mozgathatod ismét a jelölőt. Ha eléri ismét a mezőt, kapsz 15 -ot, a kalapácsjelölőt tedd félre, majd dob a kalapácskártyát a folyamatos hatás nélküli kártyáid közé.

Újabb kalapácskártya elvétele, mielőtt eldobnád a régi(ke)t:

- Tedd ideiglenesen a jelenlegi kalapácskártyá(i)d alá.
- Amikor befejezed a jelenlegi „II” sávját, rögtön elkezdheted a következő kalapácskártya „I” sávját.
- Használd ugyanazt a kalapácsjelölőt a különböző sávokra.

A KOVÁCS KINCESLÁDÁJA



Vegyél el egy kincsesládaplakát, és tedd a készletedhez, ezzel megnövelve a raktározható mennyiséget.

NAGY MEDVE



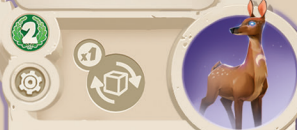
Nincs azonnali hatása.
hatás: kapsz 3 -ot.
Aktiválás feltétele: minden alkalommal, amikor
> elüldözzél egy hőst
> elüldöz egy hős.

SZÍVÓS VARACSKOS DISZNÓ



hatás: vedd el a templomkertből a varacskos disznó kártyáddal megegyező kockaoldalt. Válassz ki egy másik játékost, ő lesz az „oldalhordozó”. Ennek a játékosnak azonnal rá kell kovácsolnia ezt az oldalt az egyik kockájára (ő dönti el, melyikre, és hogy melyik oldalát akarja lecserélni a kockának). Ez a kockaoldal nem vehető le a játék hátralévő részében.
hatás: kapsz 1 -ot, 1 -ot vagy 3 -ot.
Aktiválás feltétele: minden alkalommal, amikor a oldal hatását felhasználják.
Megjegyzés: a Minótauros kártya hatása nem érvényesül a hatásra.

AZ EZÜST ÜNŐ



Nincs azonnali hatása.
hatás: kaphatsz egy kisebb áldást.

SZATÍROK



A többi játékos dob a kockáival, és visszahelyezi azokat a készletébe, de a dobások hatását nem érvényesítik. Ezt követően válassz 2-t az így dobott oldalak közül, és megkapod a hatásukat, mintha isteni áldás lenne.

A BÖLCS



Nincs azonnali hatása.
hatás: elkölthetsz 3 -at, hogy kapj 4 -ot.

KÓBORLÓ LELKEK



Kapsz 3 -at és 3 -ot.

AZ ÓRZÓ BAGLYA



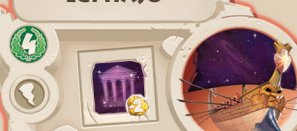
Nincs azonnali hatása.
hatás: kapsz 1 -at, 1 -ot vagy 1 -ot.

MINÓTAUROSZ



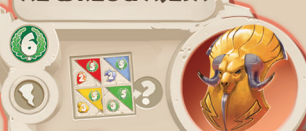
Az összes többi játékos dob a kockáival, visszatesszi a készletére és megkapja a hatásait, ám egy kicsi módosítással:
> Minden kockaoldalért, ami nyersanyagot (és -ot) adna, helyette ugyanannyit veszít a játékos.
> Az égi hajó oldalnak nincs hatása.
Megjegyzés: ha bármelyik készletjelző eléri a 0-t vagy már eleve 0 volt, minden további nyersanyagvesztést hagyjatok figyelmen kívül.
2. megjegyzés: ha egy játékos választhat, hogy milyen nyersanyagot veszítsen, választhatja azt a nyersanyagot is, amiből kevés van vagy egyáltalán nincs neki.

ÉGI HAJÓ



Vegyél el egy kockaoldalt a templomkertből, és azonnal kovácsolj rá egy kockára.

AZ ÓRZÓPAJZA



Válassz egy kockaoldalt a templomkertből, és azonnal kovácsolj rá az egyik kockára.

SZIGETEK TÉRKÉPE – KÁRTYÁK HATÁSA



CERBERUS



Vegyd magadhoz egy egyszer használatos Cerberus jelzőt, és tedd magad elé.

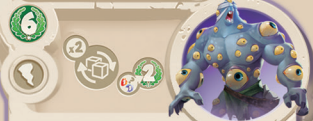
Egy **istení áldás** vagy **kisebb áldás** után eldobhatod a Cerberus jelzőt, hogy még egyszer megkapd a dobott kockák eredményeit.

Amikor eldobod, tedd a Cerberus jelzőt képpel lefelé a kártyád közelébe.

Megjegyzés: ha a kockadobás eredményeként lehetőség van több dologból választani, másodjára választhatsz mást, mint elsőre.

2. megjegyzés: kockadobásonként csak egy Cerberus jelzőt használhatsz.

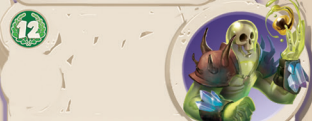
ÖRSZEM



Kapsz 2 **istení áldást** egymás után.

Minden alkalommal, amikor -ot vagy -ot kapnál, dönthetsz úgy, hogy nem adod hozzá a készletedhez. Ebben az esetben kapsz 2 -ot minden egyes vagy helyett.

RÉVÉSZ



Nincs hatása, csak .

A LÁTHATATLANSÁG SISAKJA



Vegyd el egy kockaoldalt a templomkertből, és azonnal **kovácsold rá** az egyik kockádra!

RÁK



Kapsz 2 **istení áldást** egymás után.

GORGÓ



Nincs hatása, csak .

A MÉLYSÉG TÜKRE



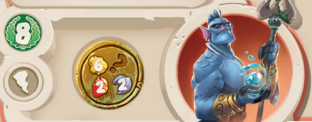
Vegyd el egy kockaoldalt a templomkertből, és azonnal **kovácsold rá** az egyik kockádra!

SZFINXŐ



Kapsz 4 **kisebb áldást** egymás után.
(Ugyanazt a kockát használnd mind a 4 áldáshoz.)

TRITON



Vegyd el egy egyszer használatos Triton jelzőt:

Amikor te vagy az aktív játékos, a körödben bármikor eldobhatod, és kapsz 2 -ot, 2 -ot vagy 6 -at.

Amikor eldobtd, rakd a Triton jelzőt képpel lefelé a kártyalapjaid közelébe.

KÜKLÖPSZ



Kapsz 4 **kisebb áldást** egymás után.
Minden egyes alkalommal, amikor -at kapnál, dönthetsz úgy, hogy nem adod hozzá a készletedhez. Ebben az esetben 1 -ot kapsz minden -ért.
(Ugyanazt a kockát használnd mind a 4 áldáshoz.)

HATÁSOK TÍPUSAI



AZONNALI HATÁSOK

Amikor a kártyát magadhoz veszed:

- 1) Hajtsd végre a hatást azonnal.
- 2) Rakd a kártyát képpel lefelé azokhoz a kártyákhoz, amelyeknek nincs folyamatos hatása.



MEGERŐSÍTŐ HATÁSOK

Amikor a kártyát magadhoz veszed:

Tedd a lapot képpel lefelé a többi lapodhoz.

Folyamatos hatás:

Hajtsd végre a hatást (kártyánként egyszer) a lépésben, amikor te vagy az aktív játékos.

HÜDRA



Nincs hatása, csak .

TÜPHÓN



Kapsz 1 -ot minden egyes olyan kockaoldalért, amit a játék kezdete óta **kovácsoltál**.
(Ezt a számot az előttd heverő, eldobott kockaoldalakból könnyen megtudhatod.)



AUTOMATIKUS HATÁSOK

Amikor a kártyát magadhoz veszed:

Tedd képpel lefelé a többi lapodhoz.

Folyamatos hatás:

Hajtsd végre a hatást minden alkalommal, amikor a lapon feltüntetett feltételek teljesülnek.

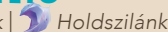
EMLEKEZTETŐ



Arany |



Napszilánk |



Holdszilánk



Győzelmi pont

ÖSSZEFOGLALÓ – AZ AKTÍV JÁTEKOS KÖRE



1 – Minden játékos egyszerre kap **istení áldást**.
(Vita esetén körsorrendben haladjatok)



2 – Az aktív játékos használhatja bármennyi kártyájának megerősítő hatását, amilyen sorrendben szeretné.



3 – Az aktív játékos végrehajthat EGYET az alábbi akciók közül:
Áldozat bemutatása az isteneknek (kockaoldal elvétele a szentélyből)
Hőstett végrehajtása (Egy kártya elvétele egy szigetről)



4 – Az aktív játékos elkölthet 2-ot, hogy végrehajtsa még egy akciót (körönként csak egyszer).

EMLÉKEZTETŐ

Arany | Napszilánk | Holdszilánk
Győzelmi pont

JELMAGYARÁZAT

Ha ez a hatás párosul egy kockaoddallal
Amikor ezt az oldalt dobod kisebb áldásnál

ALAP KOCKAOLDALAK HATÁSAI

ÁLTALÁNOS KOCKAOLDALAK



Kapsz 1|3|4|6-at.



Kapsz 1|2-ot.



Kapsz 1|2-ot.



Kapsz 2|3|4-ot.

KEVERT KOCKAOLDALAK



Válassz a , és között, és kapsz 1|2-t abból a nyersanyagból.



Kapsz 2-at és 1-ot.



Kapsz 1-ot és 1-ot.



Kapsz 3-at vagy 2-ot.



Kapsz 1-ot, 1-ot, 1-ot és 1-ot.



Kapsz 2-ot és 2-ot.

KOCKAOLDALAK HATÁSA A KÁRTYÁKRA

KÜLÖNLEGES KOCKAOLDALAK



Ez a kockaoldal nem termel nyersanyagot, de megnöveli az értékét annak a kockaoddallal, amivel együtt használod. Szorozd meg a másik kockád eredményét hárommal. Megjegyzés: ha a szorzás hatása olyan kockára hat, amelyiken választani kell, akkor először választanunk kell, és csak utána szorzunk.

Példa

$$3 + 3 = 3 \text{ vagy } 3 \text{ vagy } 3$$



Nem kapsz semmit.



Nem kapsz semmit.



Másold le az ellenfél egyik kockájának (a dobott értéknek) hatását vagy hatásait.



Először válaszd ki, melyik dobott kockaoddalt másolod, majd ezt követően szorozd meg.

Példa



KOCKAOLDAL HATÁSAI MÁS KÁRTYÁKKAL



Elvehetsz és azonnal **kovácsolhatsz** egy kockaoddalt a szentélyből, a szükséges -nál 2-vel kevesebbet fizetve.

Megjegyzés: ha kettő vagy több játékos hajtja végre a kockaoldal hatását az „Minden játékos **istení áldást** kap” lépésben, játékosok sorrendben értékeljétek ki a hatásokat, kezdve a kezdőjátékoskal.

Magadhoz vehetsz és **kovácsolhatsz** egy kockaoddalt a szentélyből 6-tal kevesebb -ért.



Minden egyes szívós varacskos disznó oldalhoz tartozik egy kártya. Kétféle hatás jön létre, amely két különböző játékosra van hatással: az egyik az oldal hordozója, a másik a kártya tulajdonosa.

1. hatás: te (a kockaoldal hordozója) kapsz 1-ot vagy 1-ot.
2. hatás: a kártya tulajdonosa végrehajtja a szívós varacskos disznó kártya hatását.

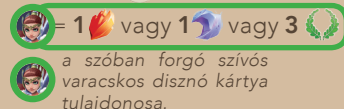
Különleges helyzet: ha a kockaoddalt arra használod, hogy lemásold a kockaoddalt egy ellenfél kockáján, kapsz 1-ot vagy 1-ot. A kártya tulajdonosa megkapja a vonatkozó varacskos disznó kártya hatását.

Példa

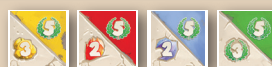
1. hatás:



2. hatás:



Te (a hordozó) 3-mal szorozd a választott nyersanyagot (3 vagy 3). A kártya tulajdonosa a varacskos disznó kártya hatását háromszor kapja meg.



Négy különböző Az őrző pajzsa kockaoldal van, egy minden egyes nyersanyaghoz. Mindegyik 2 különböző **bónuszt mutat (A és B).**

Az őrző pajzsa nem mindig ugyanazt a dolgot adja – hogy mit ad, attól függ, hogy mi található a vele párosított másik kockán.

> Ha kapsz olyan nyersanyagot, amely megegyezik a kockaoddalon láthatóval, kapsz 5-öt. (**A bónusz**)

> Ha olyan nyersanyagot kapsz, amely különbözik a kockaoddalon láthatóval, olyan nyersanyagot kapsz, amit mutat. (**B bónusz**)

Példa

$$\text{A bónusz: } 4 + 5 = 9$$

$$\text{B bónusz: } 1 + 3 = 4$$

Megjegyzés: ha a másik kockán választanod kell, hogy milyen nyersanyagot kérsz, akkor előbb választanod kell, mert az határozza meg, hogy mit kapsz a kockaoldal révén.

Példa



> Ha a játékos azt választja, hogy kap 1-at: $5 = 5$ (**A**)

> Ha a játékos azt választja, hogy kap 1-ot vagy 1-ot: $3 = 3$ (**B**)



a B bónuszt szorozza hárommal. pl. $3 + 3 = 9$



B bónuszt kapsz.