

Design: Alice Davis • Illustration: Denis Martynets

THIEVES DEN

fordította: BEÖRN (2018)

lektorálta: HIPSZKI LÁSZLÓ

nem hivatalos és nem
szó szerinti fordítás!



A város megvesztegethetetlen rendőrbírája egy ravasz csellel elcsípte a főnökünket. Így aztán mi mindnyájan, mestertolvajok, most arra hajtunk, hogy melyikünk tud több tekintélyt szerezni a társainál, azaz ki lesz közülünk végül az új főnök. Ehhez ki kell küldenünk a bérenceinket, hogy különböző kincseket lovasítsanak meg, azután el kell adnunk az ebül szerzett zsákmányunkat az alvilági orgazdáknak, és még azzal a szörnyű banyával is üzletelnünk kell néha, hogy növelni tudjuk a tekintélyünket. Bizonyos kincseket pedig szívesen cserél velünk Akazar, a varázsló, nagyhatalmú varázslatokra.



JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1

Tedd a játéktáblát az asztal közepére úgy, hogy mindenki kényelmesen elérje azt.

2

Ossz minden játékosnak 1-1 játékosábrát, a választott színének megfelelő pontjelzőt (tolvaj figurát), valamint 3-3 tolvajjelzőt. Ezután mindenki tegye a pontjelzőjét a játéktábla pontozósávjának nullás mezőjére, a tolvajjelzőit pedig „ültesse” a játékosábrája székeire.

JÁTÉKÖSSZETEVŐK

- 1 játéktábla
- 1 iránylapka
- 12 hatalomlapka
- 10 tervkártya
- 5 játékosábra
- 60 helyszínkártya
- 42 orgazdakártya
- 5 pontjelző
- 30 tolvajjelző
- 55 kincsjelző

Ha hiányzik valamely játékössztevő, kérünk írv a következő címre:
contact@dailymagicgames.com



9

Az a játékos fog kezdeni, aki legutoljára játszott egy játékban tolvajjal. Ez a játékos vegye el az iránylapkát, és tegye az (1, 3) oldalával felfelé a játékosábrája mellé. Ezzel készen is álltok, kezdődhet a játék!



- 3 Keverd meg a tervkártyákat képpel lefelé, és ossz 1-1 kártyát minden játékosnak. A megmaradt lapokat (anélkül, hogy megnéznéd őket) tedd vissza a játék dobozába.



- 4 Keverd meg képpel lefelé a helyszínkártyákat, majd tedd a paklit (továbbra is képpel lefelé) valahová a játéktábla mellé.

Fontos: Kétszemélyes játékban csak azokat a helyszínkártyákat használjátok, aminek  szimbólum van a bal felső sarkában. 3-5 személyes játékban a dobozban lévő összes helyszínkártyát használni kell.

- 5 Keverd meg képpel lefelé az orgazdakártyákat, majd csapj fel a pakliból 6-ot a tábla oldalánál lévő kártyahelyekre. A megmaradt paklit tedd (továbbra is képpel lefelé) a felcsapott lapok mellé.

Fontos: Kétszemélyes játékban csak azokat az orgazdakártyákat használjátok, aminek  szimbólum van a bal felső sarkában. 3-5 személyes játékban a dobozban lévő összes orgazdakártyát használni kell.

- 6 Játékosonként 3-3 tolvajjelzőt tegyél a játéktábla erdő helyszínére, egy közös készletet létrehozva. A megmaradt tolvajjelzőket tedd vissza a játék dobozába. Ezeket nem fogjátok használni ebben a játékban.

- 7 Az alábbi táblázat szerint tegyél a játéktábla város helyszínére kincsjelzőket, egy közös készletet létrehozva. A megmaradt kincsjelzőket tedd vissza a játék dobozába. Ezeket nem fogjátok használni ebben a játékban.

JÁTEKOSOK	KINCSJELZŐK	TOLVAJOK
2	minden típusból 5	6
3	minden típusból 7	9
4	minden típusból 9	12
5	minden típusból 11	15

- 8 Keverd meg képpel lefelé a hatalomlapkákat, és tegyél le a játéktábla jelzett hatalommezőire három, egyenként 3-3 lapkából álló kupacot. A megmaradt hatalomlapkákat (anélkül, hogy megnéznéd őket), tedd vissza a játék dobozába. Ezeket nem fogjátok használni ebben a játékban.

SZIMBÓLUMOK

Ötféle kincstípussal találkozhatasz a játékban: kódex, ékkő, varázstárgy, fosszília és varázsital. Minden egyes kincsjelző az adott típusú kincsből 1-1 darabnak felel meg.



KÓDEX



ÉKKŐ



VARÁZSTÁRGY



FOSSZÍLIA



VARÁZSITAL



Vad: Egy vad-szimbólum mind az ötféle kincstípust képviseli egyszerre. Az ötféle kincs közül bármelyiket választhatod, ha egy vadszimbólum bukkan fel.



Tekintély: A szimbólumba írt számnyi tekintélypontot kapsz. Mozdasd a pontjelződet előre a pontozósávon, hogy jelezd a kapott tekintélypontjaidat.



Tolvaj: Tolvajokat fogsz használni, hogy az egyes helyszíneken akciókat hajthass végre, vagy begyűjthess egy kincset. Minden tolvajszimbólum 1-1 tolvajt jelképez.



Helyszín (képpel felfelé): Ez a szimbólum egy képpel felfelé néző helyszínkártyát jelképez, mely jelen pillanatban játékban van (bármelyik játékos előtt).



Helyszínpakli: Ez a szimbólum a helyszínpaklit jelképezi. Vagy húznod kell egy helyszínkártyát a pakliból, vagy el kell dobnod egyet (a pakli aljára tenned), ha ez a szimbólum bukkan fel.



Orgazda (képpel felfelé): Ez a szimbólum egy képpel felfelé néző orgazdakártyát jelképez, amely vagy egy játékos előtt van, vagy a tábla széle mellett felcsapva épp.



Orgazdapakli: Ez a szimbólum az orgazdapaklit jelképezi. Vagy húznod kell egy orgazdakártyát a pakliból, vagy el kell dobnod egyet (a pakli aljába tenned), ha ez a szimbólum bukkan fel.



Akiómező: Egy olyan mező, amelyre egy tolvajjelzőt tehetsz, hogy aktiváld a helyszín-, vagy orgazdakártya képességét.



Azonnali: Ez a szimbólum azt jelenti, hogy azonnal használható egy helyszínkártya képességét.



Tulajdonos bónusz: Ezzel a szimbólummal a kártyák jobb felső sarkában találkozhatasz. Lásd még részletesebben az 5. oldalon lévő „Tulajdonos bónusz” fejezete.



Ellenfél: Kiválaszthatod az egyik ellenfeledet, aki az adott hatás célpontja lesz. „Egy választásod szerinti ellenfeled.”



Fizess: Fizesd be a szimbólum bal oldalán lévő dolgokat a közös készletbe, hogy megkaphasd a szimbólum jobb oldalán szereplő dolgokat.



Vedd el: Vedd el a szimbólum bal oldalán lévő dolgokat, hogy megkaphasd a szimbólum jobb oldalán látható jutalmadat.



Plusz: A szimbólum mindkét oldalán szereplő dolgok együttesen. A bal oldali, plusz a jobb oldali dolgok.



Megsemmisül: Válaszd ki egy másik játékos egyik kincsét a játékosabláján, és tedd vissza a közös készletbe. Más szóval: „semmisíts meg 1 kincset”.

HELYSZÍNKÁRTYÁK ISMERTETÉSE

A helyszínkártyák különböző területeket jelképeznek, ahonnan a tolvajaid kincseket lophatnak.



1 Név

Az adott helyszín neve.

2 Képesség

Minden helyszínkártyának van valamilyen képessége. Ha a  szimbólum szerepel a kártyán, azonnal aktiválható a kártya képességét - erre a helyszínkártyára nem lehet tolvajjelzőt elhelyezni. Ha egy  szimbólum szerepel a kártyán, akkor egy (de csak egy) tolvajt lehet majd elhelyezni ezen a helyszínen, hogy aktiválni lehessen a képességét. Ezt a képesség aktiválására szolgáló  szimbólumot nevezzük **akciómezőnek**.

3 Tulajdonos bónusz

A legtöbb helyszínkártya jobb felső sarkában szerepel valamilyen tulajdonos bónusz. Ezek olyan kincs-, vagy tolvajjelzők, amiket a kártya tulajdonosa (akinek a játékosablója felett képpel felfelé fekszik épp ez a kártya) akkor kap meg jutalmul, amikor egy **másik játékos** tesz egy tolvajjelzőt a helyszínkártyája akciómezőjére.

4 Helyszín típusa

Minden helyszínkártyának van valamilyen típusa, melynek szimbólumát a kártya bal felső sarkában találod. Ötféle helyszíntípussal találkozhatsz a játékban: falu, árny, rom, szent és város.



FALU



ÁRNY



ROM



SZENT



VÁROS

5 Készlet-szimbólum

Minden helyszínkártya kétszer szerepel a pakliban, két külön készletre osztva. Ha ketten játszotok, **csak** a  készlet szimbólummal megjelölt kártyákat fogjátok használni. 3-5 játékos esetén az összes kártyára szükségetek lesz.



ORGAZDAKÁRTYÁK ISMERTETÉSE

A orgazdakártyák azokat az alvilági alakokat jelképezik, akik bizonyos típusú kincseket keresnek.



1 Vágyak

Minden orgazda egyszerre több, de megadott típusba tartozó kincsre vágyik, amelyek felsorolása a kártya bal oldalán szerepel.

2 Képességek

Minden orgazdakártyán van egy  szimbólum, mely a kártya akciómezője. Ha egy tolvajt helyezel a kártyára, és mind ki tudod fizetni a vágyott kincseket, megkapod a feltüntetett számú tekintélypontot.

3 Orgazda típusa

Minden orgazdakártyának van valamilyen típusa, melynek szimbólumát a kártya bal felső sarkában találod. Hétféle orgazdával találkozhatsz a játékban: nemes, ügynök, gyűjtő, ígész, zsoldos, házaló és barkácsoló.



NEMES



ÜGYNÖK



GYŰJTŐ



IGÉSZŐ



ZSOLDOS



HÁZALÓ



BARKÁCSOLÓ

4 Készlet-szimbólum

Minden orgazdakártya kétszer szerepel a pakliban, két külön készletre osztva. Ha ketten játszotok, **csak** a  készlet szimbólummal megjelölt kártyákat fogjátok használni. 3-5 játékos esetén az összes kártyára szükségetek lesz.

HATALOMLAPKÁK

A hatalomlapkák mindegyike egy-egy nagyhatalmú varázslatot jelképez, melyet a varázsló biztosít a számodra, némi kincsért cserébe. Az összes hatalomlapka felsorolását, valamint az egyes lapkák pontos képességét a „Hatalomlapkák ismertetése” fejezetben találod a 14. oldalon.

TERVKÁRTYÁK

A tervkártyák a mestertolvajok számára készültek! Minden tervkártyán 2-2 különböző helyszín szimbóluma szerepel.

Annyiszor kapod meg a tervkártyán szereplő tekintélypontokat a játék végén, ahány feltüntetett típusú helyszínkártya-párt sikerült összegyűjtened a játék során.



JÁTEKOSTÁBLÁK

Minden játékosnak van egy saját játékos táblája, ahol a kincseit, tolvajjelzőit, valamint a terv-, helyszín- és orgazdakártyáit tárolhatja.

1 Kincsesládák

Minden játékos maximum 8 kincset tárolhat a játékos tábláján (praktikusan egyet-egyet minden kincsesládájában). Ha bármikor több kincsjelzőt szerez valaki 8-nál, a többletet azonnal vissza **kell** tennie a közös készletbe.

Például: Dávid egy tolvajjelzőt tesz Alíz egyik helyszínkártyájára.

Alíz emiatt kap 1  kincsjelzőt, mint tulajdonos bónuszt, ám már 8 kincse van a játékos tábláján. Alíznek ekkor azonnal el kell dobnia az egyik kincsjelzőjét a közös készletbe, ami lehet az a kincs is, amit épp most kapott, de lehet egy már korábban nála lévő kincsjelző is. Ez utóbbi esetben a most kapott kincs kerül helyette Alíz megürült kincsesládájába.

2 Székek

Minden játékos maximum 6 tolvajjelzőt tárolhat a játékos tábláján (praktikusan a székekre „ültetve”). Ha bármikor a körében valaki 6-nál több tolvajjelzőre tesz szert, a többlet tolvajokat azonnal vissza **kell** tenni a közös készletbe (a játéktábla erdő területére).

3 Asztal

Minden játékos itt tartja képpel lefelé a saját tervkártyáját a játék során. A saját tervkártyáját mindenki bármikor megnézheti, és a játék legvégéig titokban tarthatja azt a többiek elől.

4 Bal oldal

Minden forduló végén minden olyan helyszínkártyát, mely a játékos tábla felett helyezkedik el, képpel lefelé ezen játékos tábla bal oldala mellé kell helyezni. A saját itt lévő helyszínkártyáit mindenki bármikor megnézheti, és a játék legvégéig titokban tarthatja azt a többiek elől.

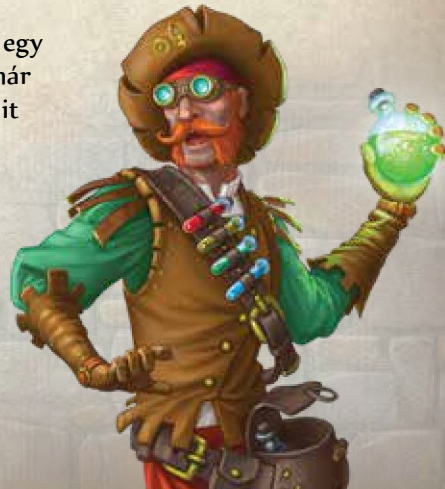
5 Jobb oldal

Minden forduló végén minden olyan orgazdakártyát, mely a játékos tábla felett helyezkedik el, képpel lefelé ezen játékos tábla jobb oldala mellé kell helyezni. A saját itt lévő orgazdakártyáit mindenki bármikor megnézheti, és a játék legvégéig titokban tarthatja azt a többiek elől.

KORLÁTOZOTT KÉSZLETEK

A kincs- és tolvajjelzők száma a játék során korlátozott. Ha bármikor egy bizonyos kincsjelzőt, vagy tolvajjelzőt kapnál, de a közös készletben már nincs ilyen típusú kincs, vagy nincs már tolvajjelző, egyszerűen semmit nem kapsz, vagy legfeljebb csak annyit kaphatsz, amennyi a közös készletben éppen van.

Például: Alíz egy tolvajjelzőt tesz a Bájitalbolt helyszínre, hogy annak képességét használva 3  -hoz jusson. Azonban csak 2  jelző van éppen a közös készletben, így Alíz a 3 helyett csak ezt a kettőt veheti el, és teszi a játékos táblájára.



A játék 3 játékfordulón keresztül tart, minden forduló pedig az alábbi 3 fázisra oszlik:

- ➊ **FELDERÍTÉSFÁZIS** - 3 helyszínkártya eltulajdonítása.
- ➋ **TOLVAJFÁZIS** - a tolvajaidat, vagy a kincseidet használhatod ravasz akciók végrehajtására.
- ➌ **TAKARÍTÁSFÁZIS** - a nyomok eltüntetése, azaz a játéktábla előkészítése a következő fordulóra.

FELDERÍTÉSFÁZIS

- ➊ Ossz képpel lefelé minden játékosnak 4-4 helyszínkártyát a helyszínkártyák paklijából.
- ➋ Minden játékos válasszon ki a kiosztott kártyái közül egyet, tegye azt képpel lefelé maga elé, a megmaradt lapokat pedig adja tovább a kezdőjátékosnál lévő iránylapka szerinti következő játékosnak.
- ➌ Miután mindenki végzett a kártyák átadásával, mindenki egyszerre csapja fel a kiválasztott, és maga elé tett helyszínkártyáját, és fektesse azt képpel felfelé a játékosáblája fölé. Megjegyzés: javasoljuk, hogy ezek a felcsapott kártyák mind a játéktábla felé nézzenek, így minden játékos számára könnyebben olvashatóak lesznek.

Fontos: ha egy olyan helyszínkártyát csapsz fel, amelyen egy ⚡ szimbólum szerepel, akkor **azonnal** aktiváld ezen kártyád képességét (vedd el a jutalmadat), majd helyezd el a lapot képpel lefelé a játékosáblád bal oldalára, ahelyett, hogy a táblád fölé tennéd.

- ➍ Folytassátok a ➋ és ➌ lépéseket egészen addig, amíg minden játékos 3-3 helyszínkártyát ki nem választott, és fel nem csapott. Az utolsóként kezettekben maradt kártyákat mindenki tegye vissza a helyszínpakli aljára. **Kétszemélyes játékban ezt az utolsó kártyát tegyétek képpel felfelé a játékosáblátok bal oldala mellé. Ha ezen a kártyán szerepel a ⚡ szimbólum, azt tegyétek vissza a helyszínpakli aljára (anélkül, hogy aktiválnátok a képességét).**

TOLVAJFÁZIS

Ez a játék főfázisa, amikor mindnyájan elküldhetitek a tolvajaitokat, és eladhatjátok a kincseiteket különböző akciók végrehajtása céljából.

Az aktuális kezdőjátékoskal kezdve, és az iránylapkán jelzett irányba haladva, minden játékos végrehajthat **1-1 akciót**, amikor rá kerül a sor, vagy passzolhat. Minden játékos bármilyen engedélyezett akciót végrehajthat. Az összes akció részletét lásd az „Akciók” fejezetben a 10-12. oldalakon.

- EGY HELYSZÍN KIRABLÁSA
- HATALOMLAPKA HASZNÁLATA
- BETÖRÉS A KINCSTÁRBA
- SEFTELÉS AZ ORGAZDÁVAL
- KINCŚ KÜLDÉSE A BOSZORKÁNYNAK
- ÚJ TOLVAJ TOBORZÁSA

Ha már egyszer valaki passzolt, az ebben a fordulóban már nem hajthat végre több akciót, és ez a játékos már nem lehet célpontja más játékosok akcióinak. Például: senki nem vehet el tőle kincset egy helyszínkártya használatával.

A tolvajfázis során nincs semmilyen módon korlátozva egy játékos által végrehajtható akciók száma, illetve az akciók sorrendje, egészen addig, amíg a játékos minden alkalommal végrehajt 1-1 akciót, amikor sorra kerül, és amíg nem passzol.

A tolvajfázis mindaddig folytatódik, amíg minden játékos nem passzolt.



TAKARÍTÁSFÁZIS

- 1 Minden játékos minden olyan tolvajjelzőt, amelyik a játékosablája felett lévő helyszínkártyáin van, tegyen át a játékosablája székeire, de ügyelve arra, hogy maximum 6 tolvajjelző lehet nála. A 6 feletti tolvajjelzők visszakérülnek a közös készletbe. Ezután minden játékosablája felett lévő helyszínkártya átkerül képpel lefelé a játékosablák bal oldala mellé. **Kétszemélyes játéknál a játékosablák bal oldala melletti helyszínkártyákon lévő tolvajjelzők visszakérülnek a közös készletbe, majd ezen képpel felfelé néző helyszínkártyákat vissza kell tenni a helyszínpakli legaljára.**
- 2 Minden játékos minden olyan tolvajjelzőt, és kincsjelzőt, amelyik a játékosablája felett lévő orgazdakártyáin van, tegyen vissza a közös készletbe. Ezután minden játékosablája felett lévő orgazdakártya átkerül képpel lefelé a játékosablák jobb oldala mellé.
- 3 Tegyék vissza a hatalomlapkák használatához elköltött kincsjelzőket a közös készletbe. Tegyék vissza mindhárom hatalomlapka kupac legfelső lapkáját a játék dobozába. Ezután csapjátok fel mindhárom hatalomlapka kupac legfelső lapkáját, hogy képpel felfelé nézzenek.
- 4 A boszorkánynak felajánlott kincsjelzőket tegyék vissza a közös készletbe.
- 5 A kincstárba betörő tolvajjelzőket tegyék vissza a közös készletbe.
- 6 A tolvajok toborzására felhasznált kincsjelzőket tegyék vissza a közös készletbe.
- 7 Ezután a pontozótáblán éppen legkevesebb tekintélyponttal rendelkező játékos megkapja az iránylapkát. Döntetlen esetén a legkevesebb kincs- és tolvajjelzővel rendelkező játékos kapja meg az iránylapkát. Ha még mindig döntetlen, az iránylapka eddigi tulajdonosának kell eldöntenie, hogy melyikük kapja meg közülük az iránylapkát. Ez a játékos átfordítja az iránylapkát a másik oldalára, majd egy új forduló kezdődik.

A JÁTÉK VÉGE

A 3. forduló takarításfázisa végeztével a játék is véget ér. Minden játékos végső pontszámát a következő 2 lépésben kell kiszámolni:

- 1 Minden játékos fedje fel az összes orgazdakártyáját, és számolja össze azokat típusok szerint. Aki az egyes típusokból a legtöbb orgazdakártyával rendelkezik, tekintélyt kap:

legtöbb 		legtöbb 	
legtöbb 		legtöbb 	
legtöbb 		legtöbb 	
legtöbb 		legtöbb 	

Döntetlen esetén **egyik** döntetlent elérő játékos **sem** kapja meg az adott típusért járó tekintélypontokat.

- 2 Minden játékos fedje fel a tervkártyáját, majd mindenki annyiszor megkapja a tervkártyáján szereplő tekintélypontokat, ahány feltüntetett típusú helyszínkártya-párt sikerült összegyűjtenie a játék során.

A tekintélypontok összegyűjtésének végeztével a legtöbb tekintéllyel rendelkező játékos győz!

Döntetlen esetén a legtöbb kincs- és tolvajjelző tulajdonosa győz közülük.

Ha még így is döntetlen, a játékosok osztoznak a győzelemben.

EGY HELYSZÍN KIRABLÁSA

Ha ezt az akciót választod, átteheted egy tolvajjelzõdet egy képpel felfele nézõ helyszínkártya akciómezõjére, hogy használhasd annak képességét. Ezen akció végrehajtása a következõ lépésekben történik:

- 1 Válassz ki egy bármely játékos tábla felett képpel felfele nézõ helyszínkártyán lévõ, üres  szimbólumot (ahol még nincs másik tolvajjelzõ). **Kétszemélyes játéknál a játékos táblák bal oldala mellett képpel felfele nézõ, üres helyszínkártyák közül is választhatod.**
- 2 Tegyd át egy tolvajjelzõt a játékos tábláról a kiválasztott helyszínkártya  szimbólumára. Az áttett tolvajjelzõk a helyszínkártyákon maradnak az adott forduló végéig.
- 3 Aktiváld a helyszínkártya képességét.
- 4 Ha a tolvajjelzõdet egy másik játékos helyszínkártyájának még üres akciómezõjére teszed, ez a játékos megkapja a helyszínkártyáján szereplõ tulajdonos bónuszt (ha van).



Például: Kira szeretne még pár -t. Dávidnak van egy olyan helyszínkártyája, ami 2 -t ad. Kira épp ezért a játékos tábláján lévõ egyik tolvajjelzõt áttesz Dávid helyszínkártyájának még üres akciómezõjére. Elsõként Kira elvesz a közös készletbõl 2 -t, és a játékos táblájára teszi (ha van még elegendõ üres kincsesládája). Mivel Kira Dávid helyszínkártyájára tette a tolvaját, ezért ezután Dávid megkapja a tulajdonos bónuszát: elvesz 2 tolvajjelzõt a közös készletbõl és a játékos táblájára teszi (ha van még elegendõ üres széke). A forduló végén Kira áthelyezett tolvaja majd Dávidé lesz.

SEFTELÉS AZ ORGAZDÁVAL

Ha ezt az akciót választod, eladhatod a nálad lévõ kincseket egy orgazdának.

- 1 Válassz egyet a játékos tábla oldala mellé felcsapott orgazdakártyák közül.
- 2 Vedd el a kiválasztott orgazdakártyát, tedd képpel felfele a játékos táblád fölé, majd tedd át rá a játékos tábláról az egyik tolvajjelzõdet a kártya  szimbólumára. Tegyd át rá a játékos tábláról pont annyi és olyan kincsjelzõt, mint amik az orgazdakártya bal oldalán szerepelnek felsorolva. A kincsjelzõk és a tolvajjelzõ az adott forduló végéig az orgazdakártyán fognak maradni.
- 3 Ha minden kívánt kincset sikerült az orgazdakártyára tenned, akkor azonnal megkapod a kártyán szereplõ tekintélypontokat, melyet jelezz a pontozósávon lévõ pontjelzõd előre léptetésével. Ha nem, csináld vissza ezt az akciót, és válassz egy másik orgazdát, vagy egy másik akciót.



- 4 Csapd fel az orgazdapakli legfelső kártyáját az általad elvett orgazdakártya helyére, a játéktábla mellé. Ha már nincs több kártya a pakliban, hagyd ki ezt a lépést.



Például: Kira egy  típusú orgazdakártyát szeretne majd a játékosátlája jobb oldala mellé tenni, ezért kiválaszt egy olyat, amelyik 2 -re vág, és 7 -ot ad. Elveszi a játéktábla mellől a kiválasztott orgazdakártyát, és a saját játékosátlája fölé helyezi. Ezután az egyik tolvajjelzőjét átteszi a játékosátlájáról a kártya  szimbólumára, és 2 -jét pedig a kártyán szereplő kincs-szimbólumokra. Ezzel teljesítette az orgazda minden kívánságát, így megkapja a 7 -ot, amit lelép a pontjelzőjével a pontozósávon.

HATALOMLAPKA HASZNÁLATA

Ha ezt az akciót választod, végrehajthatod az egyik hatalomlapka képességét.

- 1 Válassz ki egy olyan hatalomlapkát a játékosátlá hatalomlapka kupacainak tetején lévő felcsapott 3 lapka közül, amely mellett **még nincs** kincsjelző.
- 2 Tegyd a játékosátládról egy tetszőleges kincsjelzőt a hatalomlapka bal oldala mellé. A hatalomlapka mellé tett kincsjelző az adott forduló legvégéig a játékosátlán marad.
- 3 Hajtsd végre a választott hatalomlapka képességét. A hatalomlapkák felsorolását, és az egyes lapkák képességét lásd a „Hatalomlapkák ismertetése” fejezetben a 14. oldalon.



Például: Dávid szeretné azt a hatalomlapkát használni, amelyik -ot ad neki. Ennek a hatalomlapkának a bal széle mellett jelenleg nincs kincsjelző, így még használható. Dávid átteszi egy  kincsjelzőjét a játékosátlájáról a kiválasztott hatalomlapka bal oldala mellé, majd azonnal kap -ot, amit lelép a pontjelzőjével a pontozósávon

KINCSEKÜLDÉSE A BOSZORKÁNYNAK

Ha ezt az akciót választod, fizetsz egy kincset a boszorkánynak némi tekintélyért cserébe.

- 1 Válassz ki egy olyan kincsmezőt a játéktábla jobb alsó sarkában lévő öt közül, amelyiken még nincs kincsjelző.
- 2 Tedd át a kiválasztott kincsmező szimbólumának megfelelő kincsjelződet a játékoslábról a kincsmezőre. Ez a kincsjelző az adott forduló legvégéig a játéktáblán marad.
- 3 Azonnal megkapod a kincsmező mellett szereplő tekintélypontot, melyet lépj le a pontozósávon.



Például: Kira kincset szeretne küldeni a boszorkánynak. Látja, hogy a mező még üres, így a játékoslábrájáról egy kincsjelzőt áttesz erre a kincsmezőre. Jutalmul -ot kap, amit a pontjelzőjével lelép a pontozósávon.

BETÖRÉS A KINCSTÁRBA

Ha ezt az akciót választod, akkor 2 tolvajjelződet kicserélheted 1 tetszőleges kincsjelzőre. Az akció végrehajtásához kövesd az alábbi lépéseket:

- 1 Tegyd át 2 tolvajjelzőt a játékoslábrádól a játéktábla szimbólummal megjelölt mezőjére (lehet már itt tolvajjelző). Az ide tett tolvajjelzők az adott forduló legvégéig a játéktáblán maradnak.
- 2 Vegyd el egy tetszőleges kincsjelzőt a közös készletből, és tedd a játékoslábrádra.



Például: Dávid 2 tolvajjelzőjét áttesz a játékoslábrájáról a játéktábla szimbólummal megjelölt mezőjére, majd elvesz 1 -et a közös készletből, és a játékoslábrájára teszi.

ÚJ TOLVAJ TOBORZÁSA

Ha ezt az akciót választod, akkor 2 tetszőleges kincsjelzőt kicserélheted egy tolvajjelzőre.

- 1 Tegyd át 2 tetszőleges kincsjelzőt a játékoslábról a játéktábla  szimbólummal megjelölt mezőjére (lehet már itt jelző). Az ide tett kincsjelzők az adott forduló legvégéig a játéktáblán maradnak.
- 2 Vegyd el egy tetszőleges kincsjelzőt a közös készletből, és tedd a játékoslábrára.



Például: Kira 1  és 1  kincsjelzőjét a játékoslábról áttesz a játéktábla  szimbólummal megjelölt mezőjére, majd elvesz egy tolvajjelzőt a közös készletből, és a játékoslábrára teszi.





Vegyél el egy tolvajjelzőt bármelyik helyszínkártyáról, és tedd át a játékosábládra. Ezután tedd vissza az adott helyszínkártyát a helyszínpakli legtetejére, képpel lefelé.



Vegyél el egy tolvajjelzőt a közös készletből, tedd le egy olyan  akciómezőre, ahol már van egy tolvajjelző, majd hajtsd végre az adott kártyán szereplő „egy helyszín kirablása”, vagy „seftelés az orgazdával” akciót. Ha a tolvajjelzőt egy ellenfeled előtt fekvő orgazdakártyára teszed, azzal nem veszed el ezt az orgazdakártyát az ellenfeled elől.



Hajts végre „egy helyszín kirablása”, vagy „seftelés az orgazdával” akciót. Ezután hajts végre egy másik „egy helyszín kirablása”, vagy „seftelés az orgazdával” akciót is.



Tegyél vissza a játéktábla mellé felcsapott orgazdakártyák közül tetszőleges hármat az orgazdapakli aljára, majd csapj fel helyettük új kártyákat a játéktábla üres kártyahelyeire az orgazdapakli tetejéről. Ezután hajts végre „egy helyszín kirablása”, vagy „seftelés az orgazdával” akciót.



Kapsz 3 tekintélypontot.



Kapsz 1 tetszőleges kincs-jelzőt a közös készletből.



Csapd fel a helyszínpakli legfelső helyszínkártyáját a játékosáblád fölé. Ezután, végrehajthatsz „egy helyszín kirablása”, vagy „seftelés az orgazdával” akciót is, ha akarsz.



Tegyél vissza 2 tolvajjelzőt a játékosábládról a közös készletbe, majd vegyél el 2 tetszőleges kincs-jelzőt a közös készletből.



Tegyél át 1 helyszínkártyán lévő tolvajjelzőt egy másik, épp üres helyszínkártya akciómezőjére, majd aktiváld annak a kártyának a képességét. Ezután az áttett tolvajfigurát tedd át a saját játékosábládra.



Cseréld ki 1 helyszínkártyát egy másik játékos helyszínkártyájával. Ha bármelyik kártyán volt tolvajjelző, az továbbra is azon a helyszínkártyán marad.



Hajts végre „egy helyszín kirablása” akciót. Ha ez a helyszín egy másik játékos előtt van, te kapod meg helyette a tulajdonos bónuszt. Ha ez a helyszínkártya előtted van, megkapod a kártyádon szereplő tulajdonos bónuszt is.



Kapsz 3 tolvajjelzőt a közös készletből.



Witch Hut: vegyél el 1 tetszőleges kincsjelzőt egy általad választott ellenfeled játékos-táblájáról, és tedd vissza azt a közös készletbe.



Laborium: tegyél vissza 1 tetszőleges kincsjelzőt a játékos-tábládról a közös készletbe, majd vegyél el maximum 2 tetszőleges kincsjelzőt a közös készletből, és tedd őket a játékos-tábládra.



Guild: vegyél el 1 tolvajjelzőt egy általad választott ellenfeled játékos-táblájáról, és tedd át azt a saját játékos-tábládra.



Custom House: vegyél el 1 tetszőleges kincsjelzőt egy általad választott ellenfeled játékos-táblájáról, és tedd a saját játékos-tábládra.

KÉSZÍTŐK

Tervezte: Alice Davis
 Illusztrálta: Denis Martynets
 Játékfejlesztő: Daily Magic Games
 Grafikai tervező: Dylan Aldaine
 Szerkesztő: Sarah Sharp
 Vezető játékesztelő: Matt Jacobs



JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Tedd a játéktáblát az asztal közepére. Tegyél minden játékos után 3-3 tolvajjelzőt a játéktábla erdő területére. Tegyél minden kincstípusból a játékosok számától függő mennyiségű kincsjelzőt a játéktábla város területére (lásd a 3. oldal táblázatát). Keverd össze képpel lefelé a hatalomlapkákat. Tegyél a játéktábla mindhárom hatalommezőjére (képpel lefelé) egy 3-3 hatalomlapkából álló kupacot. Csapd fel a kupacok felső lapkait. A kimaradt lapkákat megnézés nélkül tedd vissza a játék dobozába.

Ossz minden játékosnak 1-1 játékosláblát, 1-1 választott színű pontjelzőt (amit tegyetek a játéktábla pontozósávjának nullás mezőjére), és 3-3 tolvajjelzőt (amit tegyetek a saját játékosláblátok székeire). Keverd meg képpel lefelé a tervkártyákat, és ossz 1-1 kártyát mindenkinek (amit tegyetek képpel lefelé a játékosláblátok asztalára), a többi kártyát megnézés nélkül tedd vissza a játék dobozába.

Keverd meg képpel lefelé a helyszínkártyákat, és tedd a paklit (képpel lefelé) a játéktábla mellé. Keverd meg képpel lefelé az orgazdakártyákat, és tedd a paklit (képpel lefelé) a játéktábla mellé. Csapd fel a 6 legfelső orgazdakártyát a játéktábla mellé, a jelzett kártyahelyekre. Két játékos esetén csak a  szimbólummal megjelölt helyszín- és orgazdakártyákat használjátok, 3-5 játékos esetén az összes.

Válasszatok kezdőjátékost, aki vegye el az iránylapkát, és tegye azt maga elé az (1, 3) oldalával felfele.

JÁTÉK MENET: a játék 3 játékfordulón keresztül tart, minden forduló pedig az alábbi 3 fázisra oszlik.

1 FELDERÍTÉS FÁZIS: Ossz minden játékosnak 4-4 helyszínkártyát. Mindenki egyet válasszon ki közülük, a többi pedig adja tovább az iránylapka szerinti következő játékosnak. Minden játékos csapja fel a kiválasztott helyszínkártyáját. Ha van rajta egy  szimbólum, azonnal aktiválja a kártya képességét, majd képpel lefelé tegye a játékosláblája bal oldala mellé. Egyébként tegye képpel fölfelé a játékosláblája fölé. Ezt folytassátok addig, amíg mindenki 3 kártyát nem csapott fel. Az utolsónak megmaradt helyszínkártyát tegyék vissza a helyszínpakli aljára.

2 TOLVAJ FÁZIS: Az iránylapka aktuális tulajdonosa kezd, és a lapkán szereplő irányban követik egymást sorban a játékosok. Amikor valaki sorra kerül, az alábbi hat lehetséges akció közül végrehajthat egyetlen tetszőleges akciót (amit végre tud hajtani, és amihez van elegendő kincse és/vagy tolvaja), vagy passzolnia kell:

- EGY HELYSZÍN KIRABLÁSA
- HATALOMLAPKA HASZNÁLATA
- BETÖRÉS A KINCSTÁRBA
- SEFTELÉS AZ ORGAZDAVAL
- KINCSE KÜLDÉSE A BOSZORKÁNYNAK
- ÚJ TOLVAJ TOBORZÁSA

Ha már egyszer valaki passzolt, az ebben a fordulóban már nem hajthat végre több akciót, és ez a játékos már nem lehet célpontja más játékosok akcióinak. A tolvajfázis mindaddig folytatódik, amíg minden játékos nem passzolt.

3 TAKARÍTÁS FÁZIS: A játékosláblák felett lévő helyszínkártyák tolvajjelzői az adott játékosláblákra kerülnek, a helyszínkártyák pedig képpel lefelé a játékosláblák bal oldala mellé. A játékosláblák felett lévő orgazdakártyák tolvajjelzői és kincsjelzői a közös készletbe kerülnek, az orgazdakártyák pedig képpel lefelé a játékosláblák jobb oldala mellé. A játéktábla különböző mezőire került összes tolvajjelző és kincsjelző visszakerül a közös készletbe. Az aktuálisan legkevesebb tekintélyponttal rendelkező játékos megkapja az iránylapkát, amit fordítson át a másik oldalára.

JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS: A 3. forduló takarításfázisa végeztével a játék is véget ér. Minden játékos végső pontszámát a következő 2 lépésben kell kiszámolni.

1 Minden játékos fedje fel az összes orgazdakártyáját, és számolja össze azokat típusok szerint. Aki az egyes típusokból a legtöbb orgazdakártyával rendelkezik, az a 9. oldalon (és a játéktáblán) szereplő táblázatnak megfelelő tekintélyt kap. Döntetlen esetén egyik döntetlent elérő játékos sem kapja meg az adott típusért járó tekintélypontokat.

2 Minden játékos fedje fel a tervkártyáját, majd mindenki annyiszor megkapja a tervkártyáján szereplő tekintélypontokat, ahány feltüntetett típusú helyszínkártya-párt sikerült összegyűjtenie a játék során.

A tekintélypontok összegyűjtésének végeztével a legtöbb tekintéllyel rendelkező játékos győz!

Döntetlen esetén a legtöbb kincs- és tolvajjelző tulajdonosa győz közülük.

Ha még így is döntetlen, a játékosok osztoznak a győzelemben.