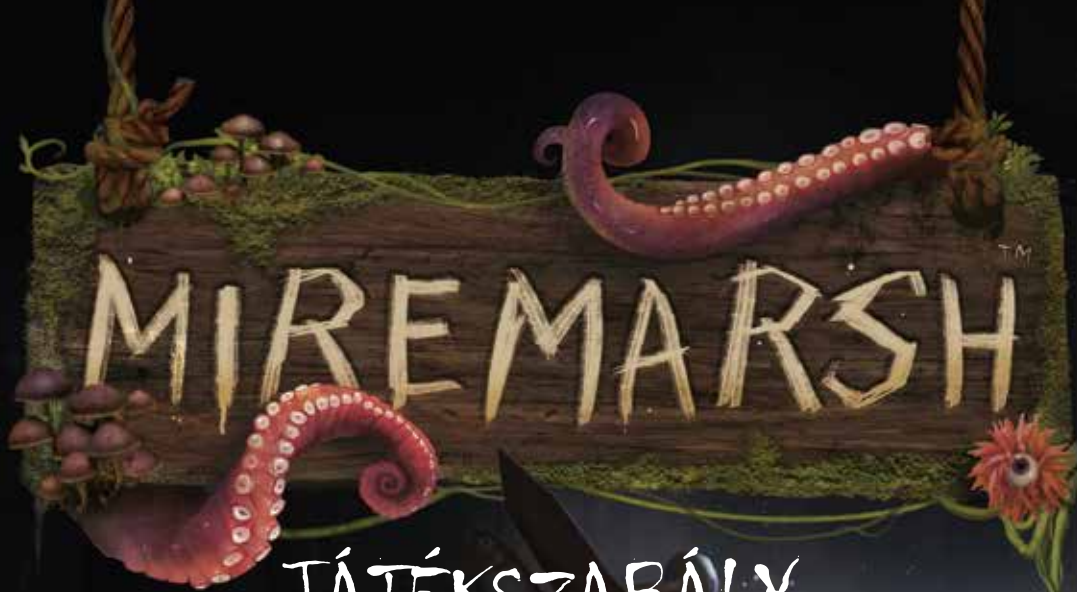




JÁTÉKSZABÁLY



RULEBOOK

# BEVEZETŐ

Elhagyod a kobold rétet a többi társaddal együtt, hogy bemerészkedve a mocsárba legyőzd a kalandorok egy csapatát... Vagy lemészárolod az egyszarvút! Esetleg ellopj egy csecsemőt, vagy tégy egy olyan gonosz dolgot, hogy kiérdemeld a kobold király címet. A MIREMARSH halálos mocsara azonban az utadban áll. Vágd át magad a veszélyekkel teli útvesztőn, és próbálj meg nem meghalni...

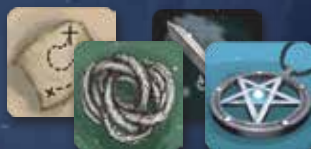
A MIREMARSH egy olyan társasjáték, ahol a játékosok kockákkal dobznak, felfedezik a bűzös mocsarat, megölik a szörnyeket, elkerülik a csapdákat, és megpróbálják teljesíteni az utolsó nagy kihívást, hogy valamelyikük, vagy az utolsó életben maradt, felülhessen a koboldtrónra.

# TARTALOM

1 Szabálykönyv, 23 kocka,  
(8 Zöld, 5 Sárga, 5 Fekete, 5 Kék)



40 Felszerelés jelölő



20 Érme  
jelölő



9 Csont  
jelölő



45 Hal  
jelölő



15 Kobold  
kártya



9 Kisállat kártya



15 Kobold figura



Skipper

Stilter

Poker

Fizzler

Tanker

Sneaker

Mixer

42 Mocsár helyszínlap



19 Szörny lap



9 Bűbáj kártya



1 Játék tábla



5 Színes talp



14 Műtűrke kártya



2 Mocsári lény



Skulker

Hoarder

Gulper

Gunner

Spooker

Catcher

Lugger

Hunter

# JÁTÉK BEÁLLÍTÁS

1, Helyezd a játéktáblát az asztal közepére.

2, Rendezd a mocsár hexákat külön szintekre (1-4), és keverd össze az összes halmot. Véletlenszerűen tégy helylapkákat képpel lefelé a tábla megfelelő részeibe. Az 1. szintű helyek, a tömegszálláshoz (nyúlkert) legközelebb esnek, kifelé haladva az ábra szerint. A 4. szintű küldetéseket képpel felfelé helyezzük. Minden szinten marad néhány lapka, ezeket nem használjuk.

3, Keverd össze a kobold kártyákat, és helyezd az alábbi szám szerint egy halomba a tábla mellé.

|           |           |
|-----------|-----------|
| 5 játékos | 12 kártya |
| 4 játékos | 10 kártya |
| 3 játékos | 8 kártya  |
| 2 játékos | 6 kártya  |
| 1 játékos | 4 kártya  |

A maradék kártyákat nem használjuk.

5, Minden játékos elveszi a hozzáillő Kobold figurát, (a színes talpak megkönnyítik az azonosítást) és ezután a tábla közepén, a tömegszállásra (nyúlkert) kell helyezni a koboldokat.

6, Minden játékos kap 9 hal jelölőt.

4, Minden játékos húz egy kobold kártyát, és maga elé teszi.

4

10

7, Minden játékos elveszi a Kobold kártyáján feltüntetett tárgyakat, vagy aranyat.

8, Keverd össze a kisállat, a bűbáj, és a műtyürke kártyákat, majd alkoss belőle paklikat.

9, Rendezd a szörny kártyákat Szintekre (1-3); keverd át, és rakd őket lefelé halmokban a tábla mellé.

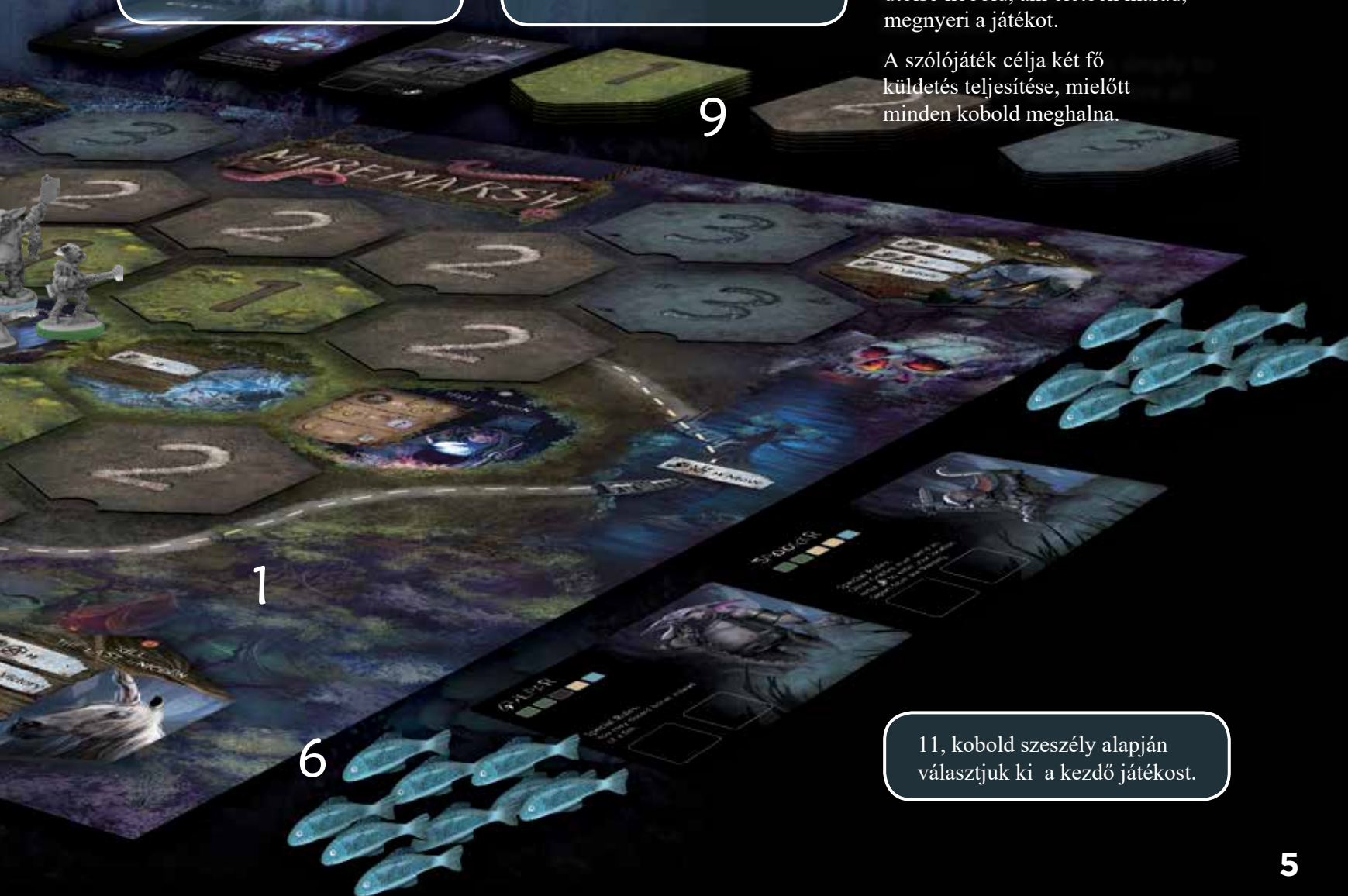
10, helyezd a Mocsárlényt a tábla alján lévő helyre.

## A JÁTÉK CÉLJA

Az első játékos, aki teljesíti az összes kihívást egy 4. szintű KÜLDETÉS lapkán, megnyeri a játékot.

Ha egyetlen koboldnak sem sikerül végrehajtania a fő küldetést, akkor az utolsó kobold, aki életben marad, megnyeri a játékot.

A szológjáték célja két fő küldetés teljesítése, mielőtt minden kobold meghalna.



11, kobold szeszély alapján választjuk ki a kezdő játékost.

## KOBOLD NEVE

A jelenlegi kobold kegyenced neve .

## KEZDŐKOCKA

A kocka típusa és száma, amellyel a kobold kezdi a játékot.

## INDULÓ FELSZERELÉS

Bármilyen tárgy, bűbáj, házi kedvenc vagy műtyúrke dolog, amellyel a kobold a játék elején rendelkezik.

## KÜLÖNLEGES SZABÁLYOK

Speciális képesség.

## FELSZERELÉSI HELY

Ide kerülnek a Kobold által megszerzett felszerelések, azok is, amelyekkel a játékot kezdi.

# KOBOLD KÁRTYA



# ESEMÉNY LAPKÁK



## ESEMÉNY SZINT

A táblán minden eseménynek van szintszáma, és a helyszínek megfelelő szintű lapokkal vannak feltöltve.

## A HELYSZÍN NEVE

A szerencsétlen koboldok végső nyughelyének neve.

## KÖTELEZŐ KIHÍVÁS

Bármelyik koboldnak, aki belép erre a helyre, meg kell felelnie a helyszín kihívásnak, hogy túlélje! Ha a nyilak után nincsenek szimbólumok, akkor nem jár más jutalom.

## VÁLASZTHATÓ KIHÍVÁS

Az a kobold, amely túlélte az első kihívást, nagy szerencséivel megpróbálhat nagyobb jutalmat szerezni. Ezeket a kihívásokat sorrendben kell teljesíteni, de csak a második kihívás nyújt jutalmat. Ha valamelyik nem sikerül, a rettenthetetlen kalandor számára halált jelent.

# HELYSZÍN TÍPUSOK

Sokféle helyszínek léteznek: csapdák, odúk, stb. A helyek nagyon különbözőek lehetnek, a szabályaik és a jutalmak mindig a lapkákra vannak nyomtatva.

## LAIRS



Az odúk mohás zöld szegéllyel rendelkeznek. Amikor előkerül egy odú, vedd fel a megfelelő szintű felső szörny lapkáját, és tedd az odúra. A szörnyeknek mindig van legalább egy kötelező kihívása, ha sikeresen teljesíted, akkor biztonságba kerülsz, de ha akarsz, folytathatod a következő kihívást. A szörnyek addig maradnak a helyükön, amíg egy kobold megöli őket az összes kötelező, és választható kihívás teljesítésével. Ekkor a szörny lapkát eltávolítjuk a helyszínről, és (a szabályok szerint) elérhetővé válik a hely minden olyan kobold számára, aki meglátogatja az adott helyszínt.



Kereskedelmi helyszíneken, meglepő módon kereskedésre van lehetőség. A kobold biztonságban van ezeken a helyeken. Fizesd ki az egyes szakaszok bal oldali költségét, hogy megkapd a jobb oldalon látható jutalmakat. A körödben annyi kereskedést folytathatsz, ahány tételt, vagy pénzt fizetnél.

A nem kötelező kihívásnál dönthetsz úgy, hogy nem próbálsz meg, ekkor biztonságban maradhatsz a helyszínen. A küldetésed, (a játék célja) hogy teljesíts minden kihívást egy 4 szintű helyszínen. Ha ez sikerülne valami oknál fogva, akkor megnyerted a játékot!

A csapdáknak egy vagy több kötelező kihívása van, amelyeket sikerrel kell teljesíteni, mielőtt biztonságban kerülsz, és folytathatod az utadat. A találkozásoknak (például a szemközti Sárkány-barlangnak) vannak opcionális kihívásai, amelyek választhatóak.



# HOGYAN KELL JÁTSZANI

## KOCKÁK HASZNÁLATA

A játék elején rakjuk az összes jelzett kockát a karakterkártyára, valamint a kezdő tárgyakat, háziállatokat, egyéb jelölőket vegyük el a központi raktárból.

## KOCKA DOBÁS

Guríts az összes kockával. Ha a kezdeti kockadobás nem enged mozogni, akkor újra dobhatod a kockákat, amíg nem dobsz  vagy  ikont. Ha egy tárgy vagy kisállat  vagy , engedi hogy ne dobd újra a kockákat, mivel lehetőség van mozogni. Ezután el kell dönteni, hogyan költsd el a kockákat!

## KOCKA HASZNÁLATA

A kockákat úgy kell elkölteni, hogy visszatesszük őket a központi raktárba. Például, ha fizetnie kell a , vedd el az egyik kockát, amellyel a megfelelő ikont dobta, és dobd vissza a központi raktárba. Ez a kocka nem használható újra.

Egyes kockákon két különböző ikon látható ( vagy )

Választhatsz, hogy az egyiket, vagy másikat használod. Mindkettőt nem lehet választani.



Néhány kocka azonos dupla ikonokat mutat.

(példa ,  vagy )  
Ezeket fel lehet használni két akció kifizetésére. Ha csak egyet kellett fizetni, a többlet kárba vész. De kár...



 ikon démoni, és bármely más ikon helyett elkölthető.



Tehát a kockákat mozgásra, kémkedésre, vagy a kihívások teljesítésére lehet elköltened. Másra nem.



# MOZGÁS

Kockákat költhetsz mozgásra, ha a helyszín biztonságos:

Fizess egy , hogy a koboldodat egyik helyről a másik szomszédos helyre vidd.

Megteheted ezt többször a köröd során - feltéve, hogy akció kockád  és minden elhagyott hely biztonságos. (azaz teljesítettél minden kötelező kihívást).

Ha nincs  akciód, akkor nem mozoghatsz el a helyszínről.

Mozgás részeként felfedezetlen (arccal lefelé) helyre mozoghatsz. Ebben az esetben fordítsd a helyszínt arccal felfelé, és egyenesen mozogj rá.

Ha a helyszín ODÚ, azonnal vedd ki a felső szörnyet a megfelelő veremből, és tedd felfelé a helyszín lapkára.

## DUPLA MOZGÁS

Ha dobsz egy  akciót, akkor kétszer mozoghatsz, de az első lépésnek biztonságos helynek kell lennie - a kötelező kihívás „megkerüléséhez” nem használhatod a duplát. Ha az első lépés egy olyan helyre vezet, ahol kötelező a kihívás, akkor meg kell állni, és meg kell próbálni a kihívást, a második  pedig kárba vész.

## MOZGÁS PÉLDA

Judit, Pókert irányítva költ egy mozgás akciót, és egy szomszédos helyre mozog, arccal felfordítja a helyszínlapot, és felfedezi a Talicskát!

Ennek a helyszínnek nincsenek kötelező kihívásai, így "Póker" biztonságban van, ezzel véget érhet a köre. Van azonban egy másik  ezért mozgásra költi.

Ezúttal a Mossy Track-ot fedi fel, ami egy ODU, tehát egy szörnyet helyezünk oda. Most szembe kell néznie a Mocsár Gatorral.



# KÉMKEDEÉS

Kockákat költhet a Kém, ha biztonságban van egy helyszínen.



Egy  fizethetsz a következők egyikének elvégzéséért.

- Anélkül, hogy megmutatnád a többi játékosnak, nézd meg egy felfedezetlen (arccal lefelé) helyszín lapkát, az aktuális tartózkodási helye mellett.

VAGY

- Anélkül, hogy megmutatnád a többi játékosnak, nézz rá egy helyszínlap felső szintjének Szörny kártyájára, az aktuális tartózkodási helye mellett.

## DUPLA KÉMKEDEÉS

Ha dobsz a kockával egy , megnézhetsz egy helyszín lapot, és egy azonos szintű Szörny lapkát.



# KIHÍVÁSOK TELJESÍTÉSE

A kockák segítségével teljesíthetsz kihívásokat a helyszín és a szörnylapkákon. A kihívások teljesítéséért kaphatsz aranyat, új felszereléseket, vagy megölhetsz egy szörnyet. Általában a legjobb jutalmat a legtöbb kihívás teljesítéséért kapjuk.

Figyelem! Sikertelen kihívás után, a kobold meghal. A MOCSÁR nagyon veszélyes hely! Próbáld meg nem meghalni túl sokszor.

A kihívásokat a » dupla nyíl szimbólum jelöli. Ha látod ezt a szimbólumot, akkor kihívás előtt állsz. A kihívásokat a titkos utak utazásánál, és egyes kártyákon is használják. Mert ugyebár a Miremarsh-ban bármi megölhet!

## ÚJRA DOBÁS

Mielőtt bármilyen kihívást kezdenél, dobd újra a maradék kockákat (még akkor is, ha ez az első dolog, amit a kör első dobása után teszel). Nem kell dobnod, ha már megvannak a szükséges ikonok - ebben az esetben csak el kell költeni a megfelelő kockákat -, de ha újból dobsz, akkor az összes maradék kockával dobni kell. Több kihívás van fentről lefelé rendezve, és ebben a sorrendben kell teljesíteni.

## KÖTELEZŐ KIHÍVÁS

Sok helyszín és szörny kötelező kihívással indul. Ezek egy fehér "fém táblán" vannak feltüntetve, az alábbiak szerint:

A kötelező kihívásokat KÖTELEZŐ megpróbálni és teljesíteni, mielőtt befejezhetnéd a köröd, vagy a mozgásod...



## "VAGY" KIHÍVÁSOK

Egyes helyszínek számos kihívást kínálnak. Ebben az esetben először dobunk, majd kiválaszthatjuk, melyik kihívást teljesítjük.



## KIHÍVÁSOK PRÓBÁJA

Dobd újra az összes megmaradt kockát, ha akarod.

Költsd el a szükséges számú kockát, (rakd a kockákat a központi raktárba) vagy használj egy háziállattól vagy bűbájtól nyert akciót (ha van ilyen). Emlékeztető,  ikon démoni, és bármely más ikon helyett elkölthető.

Ha elköltöd a szükséges számú kockát, akkor sikeres volt a kihívás.

## SIKERES KIHÍVÁS

Ha sikerrel jársz egy kihívásnál, akkor a kettős nyíl után leírt előnyökhöz jutsz. Egyes kihívásoknál a nyílak után nincs semmi - ezekben az esetekben a túlélést tekintsétek a saját jutalmatoknak!

Ha még van egy további kötelező kihívás, amelyet meg kell oldania, akkor meg kell próbálni. Ellenkező esetben a következők egyikét kell választania:

- Azonnal próbálkozhatsz a következő választható kihívással (fentről lefelé haladva)
- Mozogj egy új helyszínre, ha dobtál  ikont.
- Kémkedj egy szomszédos helyszínen, ha van  ikon.
- A köröd véget ér. Egyenlőre biztonságban vagy a helyszínen.

Csak akkor kezdheted meg ismét a teljes kihívást, ha elhagyod a helyszínt, és újra visszatérsz.

## ELBUKOTT KIHÍVÁS

Ha nem sikerül egy megkísérelt kihívás, akkor meghalsz.. DE TÉNYLEG! Ugrás a Halál szakaszra a 14. oldalon

## VISSZATÉRÉS EGY HELYSZÍNRE

Ha elhagysz egy helyszínt, és később visszatérsz oda, akkor újra meg kell kezdeni az első kihívást. Nem tekinthetők biztonságosnak mindaddig, amíg nem teljesíted a kötelező kihívásokat.

## DUPLÁK HASZNÁLATA A KIHÍVÁSOKBAN

Néhány kockán két ikon látható. Minden kocka csak egyszer használható egy kihíváshoz, így mindkettő felhasználásra kerül egy feladat elvégzésénél.

Nem oszthatjuk fel az ikonokat különböző kihívások között!



## KIHÍVÁS PÉLDA



Gulper egy Odúra lépett, és felfedezett egy óriási csigát! Meg kell próbálnia a kötelező kihívást, így újra dobja hátralévő kockáját. Az eredménye...



Költ egy  ikont a kötelező kihívás teljesítésére.

A  ,bármely más ikonként használható, így ezt is elköltheti, hogy a következő kihívásnak megfeleljen anélkül, hogy újra kellene dobnia. Jutalomként aranyat kap.



Most biztonságban van, így vége lehet a körének, de Gulper magabiztos, és megkísérli az utolsó kihívást, és újra dobja utolsó két kockáját. Az eredmény:



Katasztrófa!

Gulper kudarcot vallott a kihíváson, és azonnal meghal a csiganyálba fulladva. Szép volt Gluper.

# A JÁTÉKOS KÖRÉNEK VÉGÉN

A fordulód végén a koboldoknak meg kell pihennie, és megennie egy halat, (vissza kell dobni az egyik HAL jelölőt a játék dobozába) hogy helyreálljon ereje.

Ez alól a szabály alól egyetlen kivétel van; ha a kobold elbukott egy kihívásban, és meghalt ebben a körben, akkor nem kell halat enni.

Ha egy koboldnak köre végén szüksége lenne egy halra, de nincs, akkor ebben az esetben éhen hal!

## KÖVETKEZŐ KÖR

A következő kört az összes kocka újra dobásával kezdjük.

Szokás szerint választhatjuk a mozgást, kémkedést stb., Vagy ha olyan helyszínek vannak, ahol még nem teljesítették a kihívásokat, koboldoddal megkísérelheted őket (ha szeretnéd, minden kihívás előtt újradozhatod maradék kockáidat).

Ha elmozgatsz egy helyszínről, és később visszatérsz, akkor újra meg kell ismételni a teljes kihívást.

Hasznos lehet, ha a koboldot jelölőként helyezzük el a kihívások teljesítése alapján a helyszínlapon.

## HASZNOS CUCCOK

A játék során szerezhethetünk tárgyakat, aranyat vagy csontokat kihívások teljesítésével, szörnyek meggyilkolásával, vagy elhalt koboldok kirablásával.

### TÁRGYAK

Az tárgyak hozzáférést biztosítanak megfelelő színű új kockákhoz, amit a fordulód elején kell elvenni az általános készletből. Például, ha van töröd, akkor elvehetsz egy plusz fekete kockát a többi kockád mellé. Ha a köröd közben új tárgyat szerzel, akkor elveheted a megfelelő színű kockát, a következő újra dobáshoz.

A tárgyakat úgy kell hordozni, hogy a jelzőjét a karakterkártya, vagy a háziállat kártya megfelelő helyére kell helyezni. Ha nincs helye egy tárgynak, nem veheted el őket.

A hordozott tárgyat felcserélhetjük a megszerzett új tárgyra. Azonban a fel nem használt tárgyat a helyszínlapra kell dobni, ha nincs elég hely a koboldnál.

Ha elveszítesz egy tárgyat a köröd során, akkor a hozzá tartozó kockát vissza kell tenni az általános készletbe (ha még nem használtad fel).

### ELEJTETT TÁRGYAK

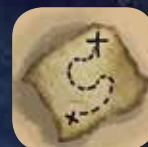
Ha olyan helyszínre mozogsz, amely aranyat, csontokat vagy megmaradt tárgyakat tartalmaz, akkor felveheted őket, amint belépsz az adott helyszínre.



A kötél ad egy zöld kockát.



A tör ad egy fekete kockát.



A térkép ad egy sárga kockát.



Az amulett ad egy kék kockát.



Ez a szimbólum azt jelenti, hogy a fenti elemek közül bármelyiket választhatjuk jutalmul.

A tárgyak által biztosított minden további kocka felhasználható, a kocka legközelebbi dobásakor.

## ARANY

Az arany mennyiségének nincs korlátozása. Aranyat cserélhetünk tárgyakra, vagy háziállatokra a kereskedelmi helyszíneken.



## CSONTOK

A csontok mennyisége nincs korlátozva. A szörnyek megölését néha csontokkal díjazzák. A csontokat bizonyos helyeken aranyra cserélhetjük.



## KISÁLLATOK, BŰBÁJ ÉS MÜTYÜRKÉK



Kisállat



Bűbáj



Mütyürke

Vásárolhatunk háziállatokat, bűbajt, és mütyürkéket bizonyos helyekről, vagy megtalálhatjuk őket a mocsárban. Mindhárman biztosítanak bizonyos bónuszokat a koboldoknak, és ami még fontosabb: a háziállatok segíthetnek a tárgyak hordozásában!

Ha háziállatot, bűbajt vagy mütyürkét szerezzünk, vegyük ki a legfelső kártyát a pakliból. Nem lehet választani!

Egyesek ingyenes akciót adnak, amelyet körönként egyszer használhatunk, mintha az dobtuk volna a kockával.

Hasznos, ha oldalra fordítja a kártyát, hogy megmutassa képességét. Fordítsuk vissza a forduló elején. A mütyürkék csak egyszer használhatók, ezért használat után tegyük a húzó pakli aljára.

Néhány háziállat és bűbáj két vagy több ingyenes ikont adhat. Ezeket úgy kezeljük, mint egy „dupla” kocka ikont.

(ha csak egyet kell használni, az extra ikon elvész)

Egy koboldnak nem lehet több, mint két háziállat, két bűbáj és két mütyürke.

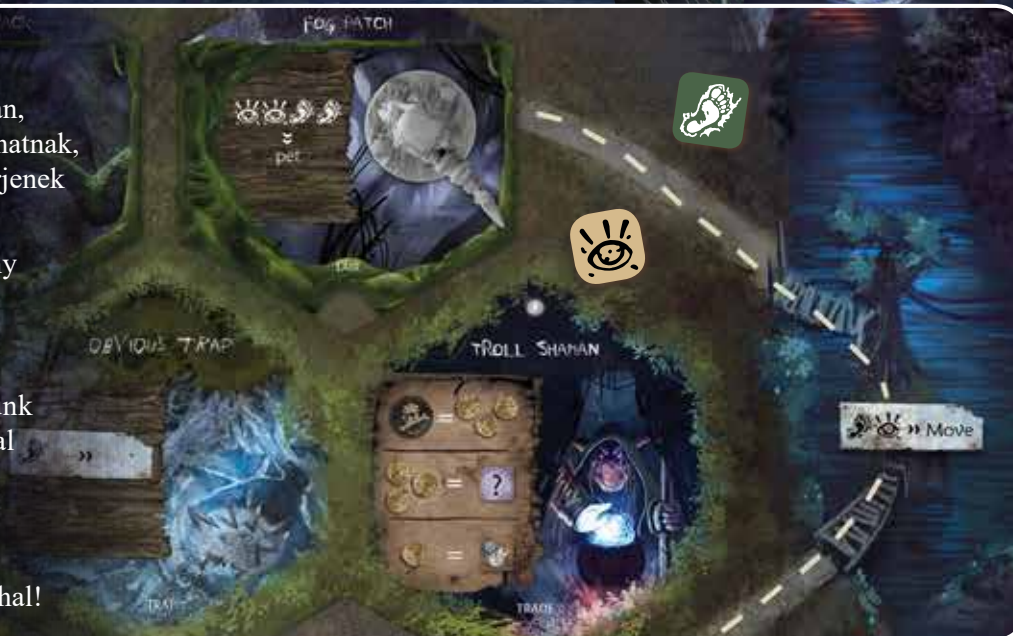


## REJTETT ÖSVÉNYEK

Vannak rejtett ösvények a táblán, amelyeket a Koboldok használhatnak, (ha mernek) hogy gyorsan áttérjenek egy másik területre.

Ha biztonságos a rejtett ösvény bármely végén lévő helyszín, megpróbálhatjuk az útvonal mellett látható kihívást. Ha sikerül, azonnal elmozdulhatunk jelenlegi helyünkről az útvonal másik végén lévő helyszínre.

Mint mindig, ha nem sikerül a kihívás, a Kobold azonnal meghal!



# HALÁL

Ne próbálj túlságosan ragaszkodni a koboldodhoz.

Ha meghalsz:

- Helyezzd vissza a koboldod és kártyáját a dobozba.
- Tedd vissza az összes háziállatot és bűbájt a megfelelő pakli aljára.
- Gyűjtsd össze az összes aranyod, csontod és tárgyaid, majd helyezd el egyenként az alábbiak szerint:

1. Helyezz 1 elemet arra a helyszínre, ahol a kobold meghalt.

2. Helyezz 1 elemet minden a halál helyével szomszédos helyszínre.

3. Ismételd meg mindaddig, amíg az összes elemet le nem raktad.

- Ne feledd, hogy ebben a körben nem kell halat enni!
- Véggy egy új Kobold kártyát, és a következő körben indulj el újra a Nyúlkerttől, VAGY egyél meg egy halat, hogy ott kezd, ahol az előző kobold meghalt (ez ugyanúgy számít, mint visszatérni egy helyszínre, újra az első kihívással kell kezdeni)

Ha nincsenek már koboldkártyák, akkor kiesel a játékból!

Vedd figyelembe, hogy a halakat nem dobjuk le, amikor egy kobold meghal.

Példa: Póker kudarcot vallott, és szörnyű véget ért élete, miközben kötelet, térképet, 3 aranyat és néhány csontot cipelt.

Ezek a dolgok egyenként kerülnek le, a sorrend és a játékos által kiválasztott helyek szerint.

1. Halál helyszíne
- 2., 3., 4. és 5. Szomszédos hely
6. Halál helyszíne



## A MOCSÁR LÉNY

A mocsári lény a tábla alján lévő helyen kezdi a játékot. Ha bármelyik játékos  dob, a bal oldalán lévő játékos bármelyik 2. szintű helyre helyezheti a Mocsári lényt (képpel felfelé vagy lefelé helyszínre)



Ha egy helyszínen vagy, és kihívás közben dobsz  akkor előbb old meg az összes kihívást, amelyet megpróbáltál, ezután a bal oldali játékos elmozdítja a Mocsári lényt. Ekkor egy helyet elmozdithatsz a Nyúlkert kivételével bármely szomszédos helyre. Mozgassuk a szörnyet  dobásonként egyszer. Egyet léphet bármelyik irányba. A  ikont dobó kockákat „elköltötték”, így visszakerül a közös készletbe. A köröd bármely pontján, ha ugyanazon a helyen vagy, mint a Mocsári Lény, azonnal meg kell próbálnod a következő kihívást (miután befejezted az éppen megkísérelt kihívást):



» Dupla törszúrás! A mocsári lény visszamenekül a bugyrába.

or



» Nyúlciptő! Gyerünk futás gyorsan a Nyúlkertbe. A lény a helyszínen marad.

### 1 JÁTÉKOS MÓD

Egy játékos esetén a következő változások érvényesek:

Valahányszor a szörny megjelenik a bugyrából, helyezd a koboldhoz legközelebb eső 2. szintű helyszínre. Igen, ott tűnhet fel, ahol vagy! Véletlenszerűen, ha két vagy több helyszín egyformán közel van.

Amikor a szörny mozog, a legrövidebb úton halad a kobold felé. Ismét véletlenszerűen, ha van választási lehetőség.

## A MESTER

A Miremarsh tartalmaz egy alternatív mocsári lényt, a Varangy Mestert. A játékosok dönthetnek úgy, hogy *Ragacs Polip* helyett a *Varangy Mesterrel* játszanak, fejlettebb és kihívásokkal telibb játékokban. Ebben az esetben helyezzük a Varangy kártyát úgy, hogy az lefedje a Polip helyét a táblán.

A Varangy belép a játékba, és ugyanúgy aktiválódik, mint a Mocsári Lény (amikor  gurítunk). Ha aktiválják, (ha dupla  a dobás), a bal oldali játékos dönthet úgy, hogy normálisan mozgatja a Mestert, vagy átugorhat helyszíneket, egy ugyanolyan szintű táblán lévő helyre. Például, ha a Varangy 2. szinten van, akkor a tábla bármely másik 2. szintű helyére áthelyezhető.

## KOBOLD KENŐPÉNZ

*Ne feledd, hogy ez egy opcionális szabály, amelyet érdemes elhagynia az első néhány játéknál, vagy ha fiatalabb gyerekek játszanak.*

Amikor egy játékos úgy dönt, hogy befejezi a körét, de még maradt kockája és kihívása a helyszínen, az ellenfelek megkísérelhetik megvesztegetni, hogy átgondolja és elvégezheti a következő kihívást. A megvesztegetés egy hal egy ellenféltől a játékosnak. Bármennyi ellenfél egyszerre kínálhat halat, hogy megvesztegessék. A "csirke hatás" engedélyezett ebben a folyamatban. Miután megállapodtak, meg kell fizetni a megvesztegetést, és meg kell kísérelni a kihívást!

# JÁTÉK VÉGE, ÉS GYŐZELEM

A játék akkor fejeződik be, ha:

- Minden kihívást teljesített valaki egy 4. szintű küldetés lapkán.
- A tiéd az utolsó ÉLETBEN maradt kobold a játékban

Ha teljesítettél egy 4. szintű küldetést, nyertél, és mindenki más veszít. Élvezheted a győzelmet, kinyújthatod a nyelved, és azt mondhatod:

"Én vagyok a legjobb Mocsári Kobold, nya-nya-nya-nya!"  
Ha valaki tiltakozik, olvassa el a játékszabály ezen részét.

Ha egyszerűen csak te maradtál életben utoljára, akkor elmondhatod magadról, hogy te voltál a legkevésbé haszontalan!

## 1 JÁTÉKOS MÓD

egy játékos esetén a következő változások érvényesek:

Jobban kell dolgoznod, hogy lenyűgözd a NYÚLKERT többi koboldját, ezért két küldetést kell teljesíteni. Az első 4. szintű küldetés befejezése után vegyél ki 5 haljelzőt a készletből, és folytasd tovább az utad a mocsárban.

## FORDULÓ ÖSSZEFOGLALÓ

1. Szerezd meg a kockákat, és dobj velük (dobj újra, ha nincs ).
2. Költsd el a kockákat.
  - Mozgásra .
  - Kémkedésre .
  - Kihívások kísérlete(kötelező kihívásokat kell megkísérelni). Ha nem sikerül a kihívás, akkor meghalsz!
3. Köröd végén egyél meg egy halat (csak akkor, ha nem haltál meg egy kihívás során).



# TEREPTÁRGYAK

A tereptárgyak opcionális helyszínek, amelyek lédús jutalmakat kínálnak a játékosoknak. A tereptárgyak a táblán a következő kezdő hexák bármelyikére helyezhetjük:

- Elhagyott kívánságkút
- Gödörcsapda
- Méhkaptár
- Troll Sámán

Minden alkalommal, amikor egy  gurítunk egy Tereptárgy aktiválódik. A  dobó játékos kiválaszthatja, melyiket, mielőtt a Mocsári lény elmozdulna.

Ha több  gurítunk, a Tereptárgy - vagy egy új - újra aktiválható

A könnyebb játék érdekében helyezük őket a csapda helyére. Egy nagyobb kihívást jelentő játékhoz helyezzük őket a kereskedelmi helyek fölé. Azt javasoljuk,



hogyan egy játékban legfeljebb két tereptárgyat használjunk.

Az egyes lapkák szövege elmagyarázza, mi történik ha  gurítunk.

Például. Goblin-torony - A kobold itt minden Műtyürrkét átnézhet, mielőtt elkölti az aranyat érte.



# GYAKORI KÉRDÉSEK

*Kérdés: Harcolok a Zombi Kobolddal, és egy ellenfél rám mozgatja a Mocsári Lényt. Ilyenkor teljesítenem kell a Zombi Kobold kihívást, amelyre jelenleg gurítok, vagy a Mocsári lény kihívást próbáljam meg, mert ha szerencsém van, így vissza futhatok a Nyúlkertbe.*

Válasz: Nem, megtalálta a módját, hogy elmeneküljön a Zombi Kobold elől. Ha sikerül, a köre a Nyúlkertről folytatódik.

*Kérdés: Lehetnek-e tárgyak titkos utakon?*

Válasz: Nem, a titkos út nem hely. Esetleg ha meghal a Titkos Út kihívás kísérlete során, akkor azon a helyen hal meg, ahol elindult.

*Kérdés: Ha a helyszínen vannak elejtett tárgyak, azonnal felvehetjük őket?*

Válasz: Igen. Tekintsük őket a mocsár ajándékának.

*Kérdés: Tud-e a mocsári lény egyetlen körben titkos utakon mozogni, akárcsak a játékosok?*

Válasz: Nem. A Koboldok nagyon komolyan veszik ezen utak titkosságát. Csak ők ismerik az ösvényeket.

*Kérdés: Vásárolhatok-e varázslatot önként a boszorkánynál?*

Válasz: Nem, a boszorkány csak a kunyhójában van. Amikor -t gurítanak, ezután elad egy varázslatot, vagy megbünteti az időpazarlásért.

*Kérdés: Honnan származnak és hova mennek a Goblin-torony érméi?*

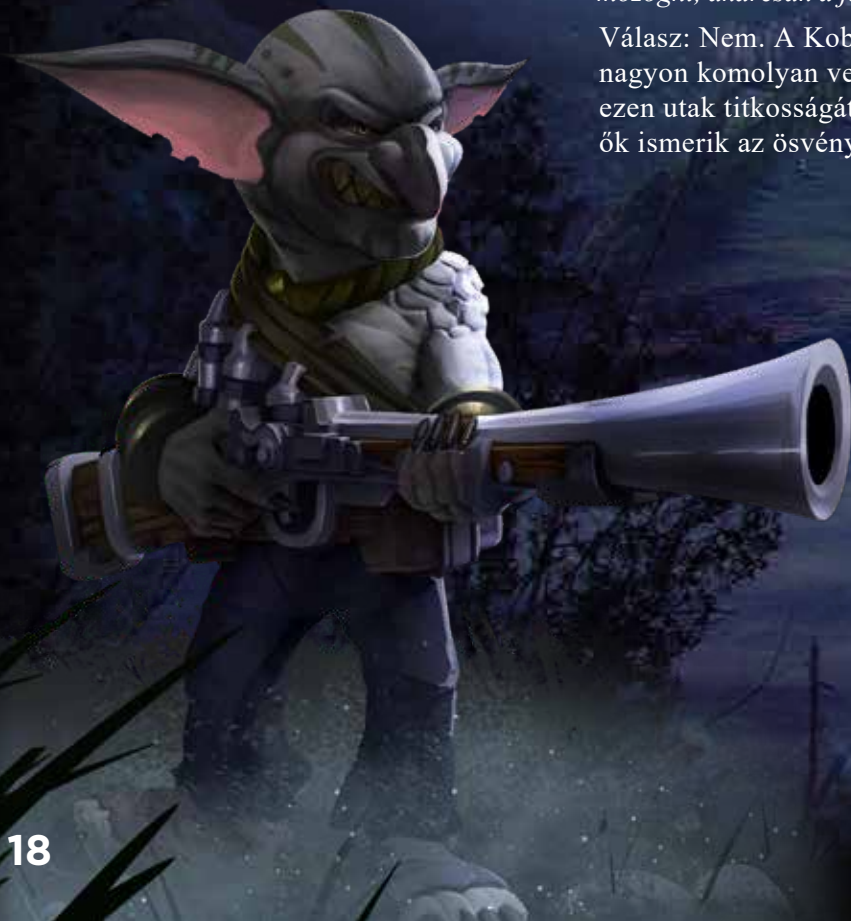
Válasz: A közös készletből származnak, és oda térnek vissza.

*Kérdés: Ha a házikocsi helyszínén állok, vásárolhatok-e háziállatot a kötelező kihívások előtt?*

Válasz: Bármely kötelező kihívás előtt megvásárolhat egy kisállatot.

*Kérdés: Azonos helyszínen állok egy másik játékos koboldjával, üzletelhetünk e egymással?*

Válasz: Igen, a mocsárban bármi megtörténhet, csak vigyázzunk nehogy átverjenek minket.



# CREDITS

**GAME DESIGN:** Game by Matt Green and Sam Mercer

**ART:**

ANDRES MARTINEZ  
& MARY SAFRO

**EDITOR:**

GRAHAM DAVEY

**GRAPHIC DESIGN:**

ANKA SEP, KEV BRETT  
& MARK OWEN

**MINIATURES MANAGER:**

MATT PARKES

**PROOFREADING:**

MARK OWEN, GRAHAM DAVEY,  
KEV BRETT

**PRODUCTION MANAGER:**

ANDERS JOHANSSON

**PRODUCER:**

RICARD FORTUN

**PUBLISHED BY:**

ROOM 17 GAMES  
& D2W



**PLAYTESTERS:** All the playtesters at Board in the City, Southampton, The Dice Cup, Beer n Pretzels and UK Games Expo, Rob Harris and all the fine folk supporting [www.Playtest.co.uk](http://www.Playtest.co.uk) for the playtesting zone at DragonMeet 2017 including our Maurabian friends at Crudely Drawn Swords. The Davey clan, the Brammalls, Anders Johansson, Paul L Mathews, Raymond Paxton.

**SPECIAL THANKS TO:** Our favourite wife, Caro, Queen of Cheesecake. Iz Green makes a mean cup of tea. Adam Harper - the man, the legend, and Undes: Benjie and Dave. All at Beige Games. Barny Baker at The Boardgame Social, David Du, UK Games Expo, Ronnie Renton, Imagination Gaming, all our Kickstarter backers and everyone who played the game along the way!

**1.3. Magyar fordítás:** H. Kornél

# DICE REFERENCE

