



KÖLYÖK KALANDOK

JÁTÉKSZABÁLY

GYERTEK KÖZELEBB, KALANDOROK!

Ma egy maréknyi bátor hős bőrébe bújhattok – ők a **KÖLYKÖK**. A Kincseső Királyság legokosabb, legbátrabb, legerősebb és legjós szívűbb ifjú polgárainak kicsiny csapata.

A **KÖLYKÖK** tagjaiként szent küldetéseket, hogy megvédjétek a királyságot a *bajkeverők* gonoszkodásaitól, felfedezzétek a világot és annak titkait, s hogy kalandozásotok során kincseket gyűjtsetek.

A következő kalandotok Titokzatos Tolk, a nagy hatalmú varázsló barlangjába vezet titeket, akinek egykor ez a hely volt az otthona és egyben varázslaboratóriuma. Azonban a varázsló már rég elhagyta a barlangot, ami most telis-tele van szörnyekkel, rejtett kincsekkel, varázstárgyakkal és még ki tudja, mi mindennel.

A kalandotok során a hősök bőrébe bújva feltérképezitek Tolk barlangját kincsek után kutatva, miközben elűzitek a bajkeverőket, küldetéseket teljesítetek, varázstárgyakat találtok fel és persze segítetek egymást a nehézségekben.

AZ A KÖLYÖK GYŐZ, AKI A LEGTÖBB CSILLAGOT GYŰJTI A KALAND SORÁN!



ÍME A KÖLYÖKKALANDOK

BARBARELLA

AZ ERŐTŐL DUZZADÓ VIKING

Barbarella született vezető. Erős, magabiztos, felkészült, és egy hatalmas fejszével járkal.



BAJNOK

A RAVASZ HARCOS

Bajnok nem csak okos, de merész is, azonban túlságosan szereti a kincseket és a múltja kissé titokzatos.



3

BORÓKA

TÜNDE HERCEGNŐ

Boróka fürge, rettenthetetlen, jószívű hercegnő, aki legalább annyira pontos az íjával, mint amennyire elegáns.



BUKTA

AZ IFJÚ VARÁZSLÓ

A csapat legfiatalabb tagja Bukta, akinek ugyan a varázslatai nem mindig sikerülnek tökéletesen, de mindig igyekszik tanulni és segíteni a csapattársait.



GYORS ÖSSZEFOGLALÓ

1.



KAZAMATA KIALAKÍTÁSA

Keverjétek meg a zöld, a szürke és a piros kazamatalapkákat, majd tegyétek azokat képpel lefelé a játéktáblára.

~ Leírás a 8. oldalon ~

2.

HŐS VÁLASZTÁSA

Válassz egy hőst, és vedd magadhoz a játékosabláját. Kezdődhet is a kaland!



~ Leírás a 10–11. oldalon ~

3.



LAPKA FELFEDEZÉSE

A saját körödben válaszd ki, melyik kazamatalapkát szeretnéd felfedezni. A zöld lapkák mindig biztonságosak, a szürkékben bujkálhatnak bajkeverők, a pirosakon pedig a legnagyobb veszélyek ÉS a legértékesebb kincsek várnak rád.

~ Leírás a 12–13. oldalon ~

4.

KÉPESSÉGEK SZERZÉSE

Szerezz képességkártyákat, amik erőt, varázslatot vagy tudást adnak, amiket használhatsz a kaland során.



~ Leírás a 14. oldalon ~

5.

**BAJKEVERŐK ELŰZÉSE**

Ha bajkeverővel találkozol, használd fel a képesség-kártyáidat, hogy elűzd.

~ Leírás a 15. oldalon ~

6.

**EGYMÁS SEGÍTÉSE**

Ha olyan bajkeverővel találkozol, akit nem tudsz elűzni, kérhetsz segítséget a társaidtól.

~ Leírás a 16. oldalon ~

7.

KINCSEK ÉS KÜLÖNLEGES TÁRGYAK FELFEDEZÉSE

Ahogy minden mesebeli kazaratában, itt is várnak rátok kincsek. Kalandjaitok során kincseket, drágaköveket és különleges tárgyakat találhattok.



~ Leírás a 17–18. oldalon ~

8.

CSILLAGOK ÖSSZESÍTÉSE

Miután az utolsó lapkát is felfedezték és minden bajkeverővel megküzdöttek, számoljátok össze a kaland során gyűjtött csillagaitokat. A legtöbb csillagot gyűjtő hős győz.



~ Leírás a 20. oldalon ~

A DOBOZ TARTALMA



6

JÁTÉKTÁBLA



~ Hősök ~

KARAKTEREK



~ 28 igaz barát lapka ~



~ 11 küldetéslapka ~



~ 20 életerőlapka ~



~ 42 kazamatalapka ~
(12 zöld, 12 szürke, 18 piros)



~ 60 képességkártya ~

LAPKÁK ÉS KÁRTYÁK

7



6 DRÁGAKŐ

~ Húzózsák ~



~ 25 kincsjelző ~

KINCSEKJELZŐK

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tegyétek a **JÁTÉKTÁBLÁT** az asztal közepére.
2. Keverjétek össze a **ZÖLD** és a **SZÜRKE KAZAMATALAPKÁKAT**, majd tegyétek azokat képpel lefelé az 1-es, 2-es, 3-as és 4-es szoba négyzeteire. Keverjétek meg a **PIROS KAZAMATALAPKÁKAT**, majd tegyétek azokat képpel lefelé az 5-ös, 6-os és 7-es szoba négyzeteire.

8



3. Tegyétek a **KÉPESSÉGKÁRTYÁK**, valamint az **ÉLETERŐ**-, **KÜLDETÉS**- és **IGAZ BARÁT LAPKÁK** pakliját a játéktáblán nekik kijelölt helyre. Az igaz barát és a küldetéslapkákat keverjétek meg, és képpel lefelé tegyétek a táblára.

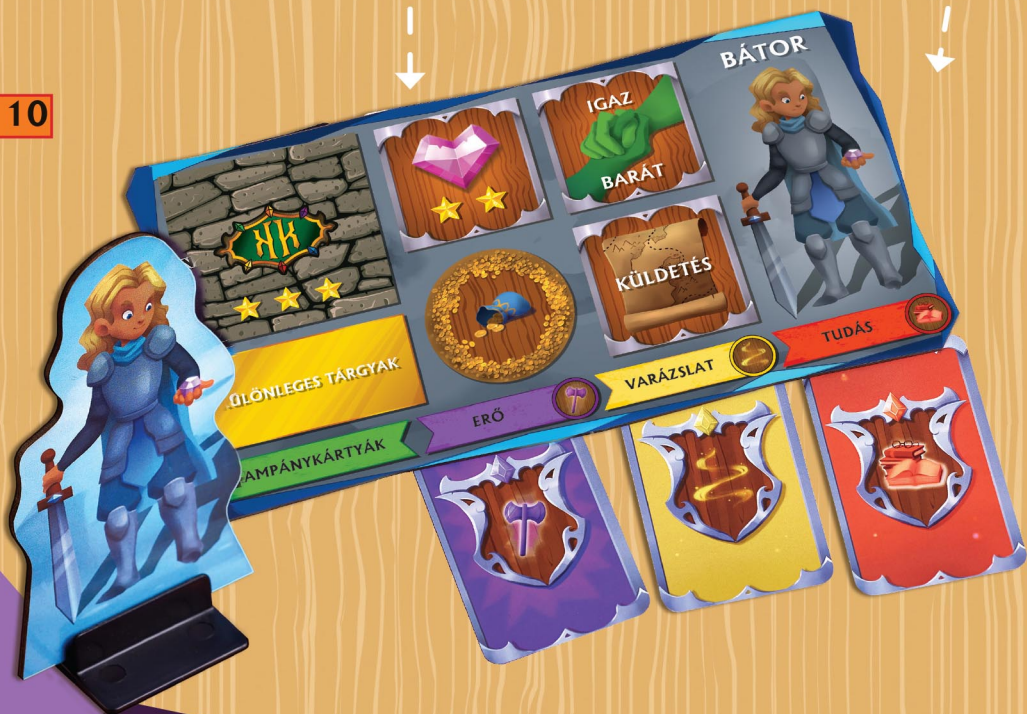
4. Tegyétek a **KINCSJELZŐKET** a **HÚZÓZSÁKBA**.



5. Minden játékos válasszon egy HŐST, majd vegye el a hozzá tartozó JÁTÉKOSTÁBLÁT.

6. MINDEN JÁTÉKOS 3 ÉLETERŐLAPKÁVAL és 1 KÜLDETÉSLAPKÁVAL KEZDI A JÁTÉKOT (a küldetéseket NEM KELL titokban tartanotok egymás elől).

10



7. Minden játékos vegyen el 1, a karakterének megfelelő képességkártyát:

• Barbarella: **1 ERŐ**



• Bajnok: **1 ERŐ**



• Boróka: **1 TUDÁS**



• Bukta: **1 VARÁZSLAT**



8. Helyezzétek a **HŐSEITEKET** a barlang bejáratához.

A játék során végig az óramutató járása szerint kerültek sorra. **AZ A JÁTÉKOS KEZDI A JÁTÉKOT, AKIVEL LEGUTÓBB TÖRTÉNT VALAMI KALANDOS.**

11



KAZAMATALAPKÁK FELFEDEZÉSE

A saját körödben **FELFEDEZHETSZ ÚJ KAZAMATALAPKÁT** vagy **MEGLÁTOGATHATSZ EGY FELFEDEZETT, DE MÉG TÁBLÁN LÉVŐ KAZAMATALAPKÁT.**

Új kazamatalapka **FELFEDEZÉSÉHEZ** mozgasd a hősödet egy elérhető lapkára, majd fordítsd meg a lapkát, hogy megnézd, mit tartogat számodra.

A JÁTÉKBAN HÁROM KÜLÖNBÖZŐ SZÍNŰ KAZAMATALAPKA VAN:



A **ZÖLD** lapkák mindig **BIZTONSÁGOSAK**.



A **SZÜRKE** lapkákön bujkálhatnak bajkeverők, de **ÉRTÉKESEBB KINCSEKET** rejtnek.



A **PIROS** lapkák rejtik a legértékesebb kincseket, de a legveszélyesebb **BAJKEVERŐKET** is.

FONTOS: Miután egy kazamatalapkán mindent végrehajtottatok, a lapkát vegyétek le a játéktábláról, és tegyétek a dobópakliba vagy (ha van rajta csillag) az adott játékos táblájára.

KÉPESSÉGEK SZERZÉSE

- Bizonyos kazamatalapkák segítségével képességkártyákat szerezhetsz, amik **ELDOBÁSÁVAL** elúzhatsz bajkeverőket vagy különleges tárgyakat szerezhetsz a kaland során. Ezek a lapkák meghatározzák, milyen képességkártyából hányat vegyél el a játéktáblán lévő paklikból. Ezeket helyezd a játékosábládra.
- Háromféle képesség található a játékban:

ERŐ  **TUDÁS**  **VARÁZSLAT** 

14

- Példa: Barbarella felfedez egy kazamatalapkát, amin „+2 ERŐ” látható. Elvesz **KÉT LILA SZÍNŰ ERŐ** kártyát a játéktáblán lévő pakliból, és azokat a játékosáblájára helyezi.
- Példa: Bajnok felfedez egy kazamatalapkát, amelyen „+3 BÁRMELYIK” látható. Bármilyen kombinációban elvehet három darab képességkártyát vagy kincsjelzőt (3 erő; 3 kincs; 2 mágia és 1 kincs stb.).



BAJKEVERŐK ELŰZÉSE

- Bizonyos kazamatalapok bajkeverőket hoznak játékba. Amint egy bajkeverő játékba kerül, lehetőség van rögtön el is űzni!

- Buktának **3 TUDÁS-** és **1 ERŐKÁRTYÁT** kell eldobnia, hogy elűzze Professzort.
- Ha Bukta elűzi Professzort, **4 CSILLAGOT** szerez, és a lapkát átteszi a játékosablájára.



15

NEM TUDOD ELŰZNI A BAJKEVERŐT?

- Ha nem sikerül elűznöd a bajkeverőt, **ELVESZÍTESZ EGY ÉLETERŐLAPKÁT**. Ha nincs életerőlapkád, amikor nem sikerül elűznöd egy bajkeverőt, ki kell hagynod a következő körödet, **DE VISSZAKAPSZ EGY ÉLETERŐLAPKÁT**.
- Az el nem űzött bajkeverők a játéktáblán maradnak. Egy másik játékos a saját körében dönthet úgy, hogy felfedezés helyett elűz egy már felfedezett lapkán lévő bajkeverőt.



IGAZ BARÁT LAPKÁK

Amikor bajkeverővel nézel szembe, de az előzéshez nincsenek meg a szükséges képességkártyáid, kérhetsz segítséget a többi játékostól. Amikor egy játékos segít egy másik játékosnak, kap egy igaz barát lapkát.

Az **IGAZ BARÁT LAPKÁK MINDIG JÓ DOLGOKAT ADNAK**. Ezekkel szerezhettek életerőlapkát, képességkártyákat, csillagokat és egyéb hasznos dolgokat.

Az **IGAZ BARÁT LAPKÁKAT BÁRMIKOR BÁRKINEK A KÖRÉBEN** kijátszhatod.

16

ANNYI IGAZ BARÁT LAPKÁT VEGYÉL EL, AHÁNY KÉPESSÉGKÁRTYÁT ADTÁL A MÁSIK JÁTÉKOSNAK.

- Példa: Bajnoknak **2 VARÁZSLATRA** és **1 ERŐRE** van szüksége, hogy elűzzön egy bajkeverőt, de csak **1 VARÁZSLATA** van. Boróka **1 VARÁZSLATTAL**, Bukta pedig **1 ERŐVEL** segít Bajnoknak, ezért mindketten elvesznek 1 igaz barát lapkát.

Segítséget fordított játékosrendben nyújthattok (azaz az óramutató járásával ellentétes irányban). Az első segítő játékos 1 kártyát adhat segítségképpen, majd a lehetőség a következő játékosra száll. Folytassátok ezt addig, amíg körbe nem értek – ekkor az elsőként segítő játékos adhat még 1 kártyát segítségképpen és így tovább.



KÜLÖNLEGES TÁRGYAK SZERZÉSE

- Bizonyos kazamatalapokkal értékes tárgyakat szerezhetsz, amiket a Tolk barlangjában való kalandozás során találtok, és csillagokat érnek a játék végén. Ezeket képességekártyák eldobásával szerezheted meg.



17

- Ha nincsenek nálad a különleges tárgy megszerzéséhez szükséges képességekártyák, a kazamatalapka a játéktáblán marad. Egy másik játékos a saját körében dönthet úgy, hogy felfedezés helyett megszerez egy felfedezett lapkán lévő különleges tárgyat.
- Ha a felfordított kazamatalapkán drágakő látható, tegyétek a megfelelő színű drágakövet a felfedezett lapkára, a megszerzett drágaköveket pedig gyűjtsétek a játékos táblán a „KÜLÖNLEGES TÁRGYAK” mezőn.

NEM SEGÍTHETEK EGYMÁSNAK KÜLÖNLEGES TÁRGY MEGSZERZÉSÉBEN.

KINCSEK SZERZÉSE

- A kaland során **LAPKÁK FELFEDEZÉSÉVEL** és **IGAZ BARÁT LAPKÁK** szerzésével **GYŰJTHETEK KINCSEKET**.



18

- Ha a felfedezett lapkán kincs ikon látható, húzz egy **KINCSJELZŐT** a **HÚZÓZSÁKBÓL**.
- Ha Bukta, Bajnok vagy Barbarella húzza ezt a kincsesládát, egy csillagot szerez.
- Ha Boróka húzza a kincsesládát, 3 csillagot szerez!



- A legtöbb kincsjelző **CSILLAGOT ÉR** a játék végén, azonban **AKADNAK GONOSZ KINCSEK IS A ZSÁKBAN, AMIK MÍNUSZ PONTOKAT ÉRNEK!**
- Ha minden kincsjelzőt kihúztatok a húzózsákból, akkor kifosztottátok Tolk barlangját, a kincsek elfogytak.

KÜLDETÉSLAPKÁK

A játék kezdetén minden játékos kap egy küldetéslapkát. **MINDEN KÜLDETÉSLAPKÁN EGY EGYÉNI CÉL LÁTHATÓ, AMIT A JÁTÉKOS TELJESÍTHET, HOGY MEGSZEREZZE A RAJTA LÁTHATÓ CSILLAGOKAT.** A küldetéslapkát nem kell titokban tartanotok egymás elől.



PÉLDA: Ennek a KÜLDETÉSLAPKÁNAK A TELJESÍTÉSÉHEZ Bajnok játékosabláján 3 ERŐNEK kell lennie A KÖRE VÉGÉN. Amint ezt teljesíti, a küldetéslapkát átteszi az összegyűjtött csillagai közé a játékosabláján, majd húz egy új küldetéslapkát.

19

KÜLDETÉS TELJESÍTÉSÉHEZ NEM KELL ELDOBNOD KÁRTYÁKAT!

A köröd során csak 1 küldetést teljesíthetsz, és más játékosok nem segíhetnek küldetés teljesítésében. Ha a küldetéslapkák paklija kifogy, nem húzhattok új küldetéslapkát.

NEM JÁR BÜNTETÉS A TELJESÍTETLEN KÜLDETÉSEKÉRT A JÁTÉK VÉGÉN.



A JÁTÉK VÉGE

A JÁTÉK VÉGET ÉR, amint **FELFEDEZTETEK** minden **KAZAMATALAPKÁT**. Ezután minden játékos lejátszhat még két kört, hogy megpróbáljon **BAJKEVERŐKET** elűzni vagy **KÜLÖNLEGES TÁRGYAKAT** szerezni. A játék véget érhet úgy, hogy a játéktáblán maradnak bajkeverők és különleges tárgyak.

VÉGSŐ PONTOZÁS: az a hős **GYŐZ, AKI A LEGTÖBB CSILLAGOT GYŰJTÖTTE A JÁTÉK SORÁN.**

Csillagokat a következő módon gyűjthettek: bajkeverők elűzése, különleges tárgyak, életerőlapkák, küldetés-lapkák, valamint kincsjelzők.

Ha **HALADÓ SZINTŰ PONTOZÁSI RENDSZERRE** vágytok, ami különböző játékstílusok kipróbálására ösztönöz, használjátok az alábbi bónuszokat:

20

- Legtöbb igaz barát lapka = **+4 CSILLAG** (döntetlen esetén +3 CSILLAG)
- Legtöbb megmaradt életerő = **+3 CSILLAG** (döntetlen esetén +2 CSILLAG)
- Legtöbb kincsjelző = **+3 CSILLAG** (döntetlen esetén +2 CSILLAG)
- Legtöbb elűzött bajkeverő = **+3 CSILLAG** (döntetlen esetén +2 CSILLAG)

Ha döntetlen áll fenn, az a játékos győz, aki több igaz barát lapkát szerzett. Ha a döntetlen továbbra is fennáll, osztozzatok meg a győzelmen hősökhez méltóan.

