

# Keydom's Dragons



## Szabályok 3–6 játékosra

(Az 1–2 játékosra vonatkozó szabályokat lásd 12–16 oldalon)

### Áttekintés

A sárkányok kifosztották Keydom földjét a kincseiért, amelyeket most a Keydom körüli barlang hálózatban halmoztak fel. Más játékosokkal versenyezve egy 8 fős nyüzsgő városlakókból (munkásokból) álló csapatot fogsz vezetni. Néhány munkásodat beküldöd a barlangokba, amíg a sárkányok elutaznak, hogy egyenként visszaszerezzék kincseiket. A többi munkás segítséget szerez, hogy támogatást kapjon a városban,

vagy próbáld megtalálni az utat a kastélyörök mellett erővel vagy kenőpénzzel, megnyitva az utat a megmaradt munkások számára, hogy beléphessenek a kastély szobáiba, és elköltsd a csapatod által megszerzett kincseket, hogy értékes műtárgyakat vásárolhass. Miután a kastély összes műtárgyát kiosztottátok, az a játékos nyer, akinek a csapata a legtöbb műtárgyat szerezte meg, elismerést és hírnevet szerezve egész Keydomban.

### Tartozékok

A következő tartozékokat használjátok egy 3–6 fős játékban. Olvasd el az 1-2 játékos szabályait (lásd a 12-16. oldalt) a további tartozékok, ha 1 vagy 2 fős játékos játszik.

1 db kétoldalas **játéktábla**



48 kerek munkás zseton: mind a 6 játékos színből 8 (a napi munkájukat végző munkásokkal!): fekete (kovácsok), kék (halász-nép), zöld (élelmiszerboltosok), piros (borászok), fehér (pékek) és sárga (aratók). Ezek azok 1., 2. és 4–9. A 3-as hiányzik. A szám a munkásnak az erejét mutatja.



10 db hatszögletű ór lapka 1-10-ig számozással.



6 **Táblák** a játékos színeiben.



1 **Ló a kezdő játékos jelölő** (plusz 3 tartalék).

**95 Kincsek:** 14 kicsi kincs és 5 nagy kincs (3 kis értékű kincs) a következő típusokból:

piros koronák, fehér gyöngy (gyöngyház alakú), kék drágakövek, fekete serlegek és aranyrudak. (Megjegyzés: egy nagy kincs bármikor becserélhető a kincstárba 3 kisebb típusú kincsre és fordítva.

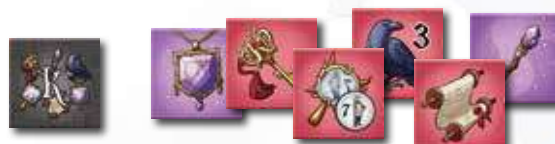


A többi játékosnak segítenie kell ennek elősegítésében, ha szükséges.)

**45 Kincses kártyák.**



36 Négyzet alakú **műtárgy lapkák:** 6 darab amulett, kulcs, tükör, holló, tekercs és pálcá. (A Mágikus műtárgyak lila háterszínűek.)



**21 Varázs kártya.**



**2Szabály könyvek:** 1 Angolul  1 Németül 

## Előkészületek

### 1 Játékos tábla

Helyezd a **játék táblát** a játékterület közepére.

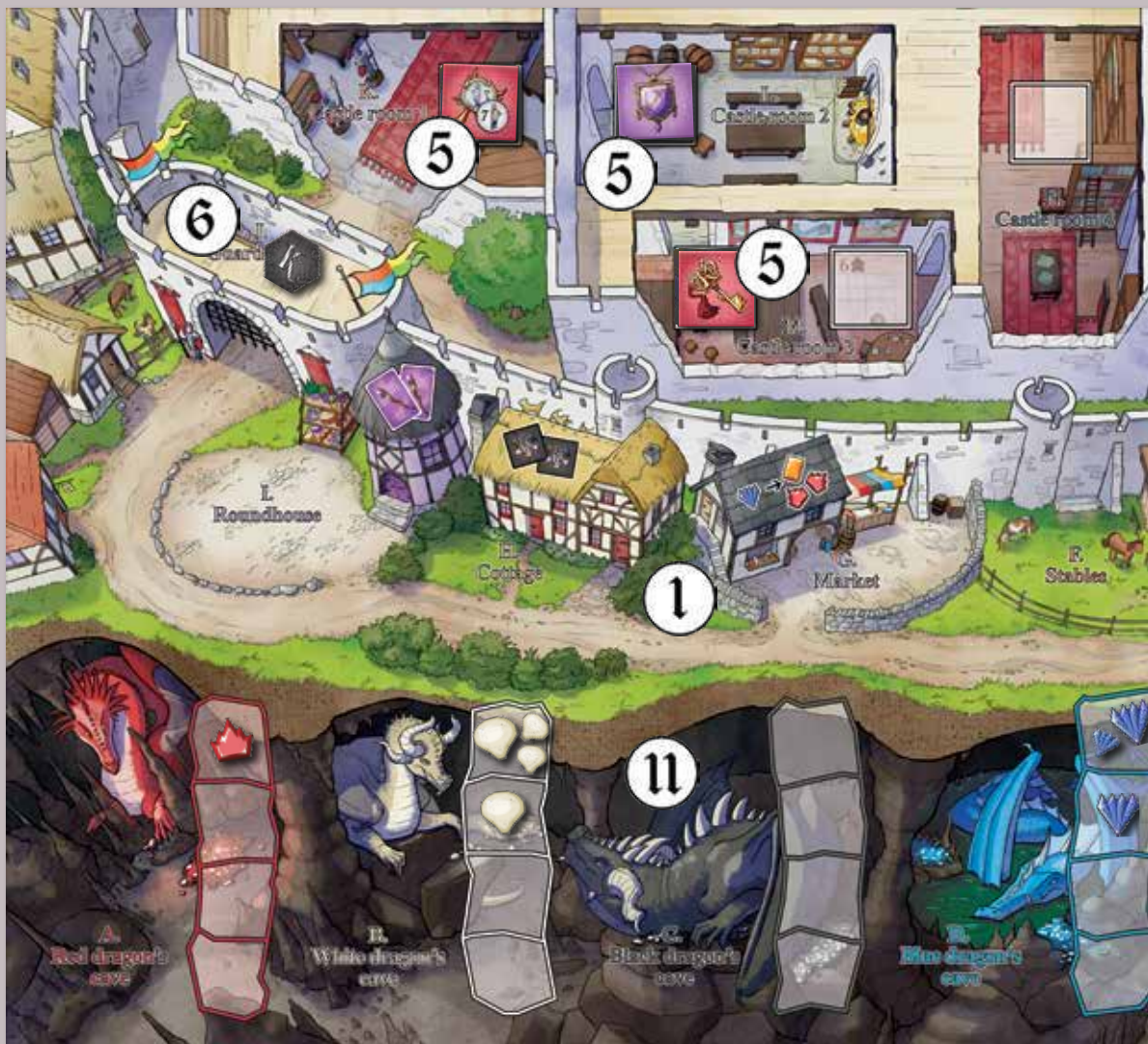
A helyszínek elnevezése és számozása csak a tábla egyik oldalán van (lásd lent az összeállítási ábrát). A tábla mindkét oldala egyébként ugyanaz. Válaszd azt az oldalt, amellyel játszani szeretnél.

### 2 Játékos táblák

Minden játékos kap egy **táblát** a választott színében.

### 3 Munkások

Minden játékos **8 munkást** fogad a választott játékos színében.



2



12

### 12 Kezdő játékos jelölő

A legfiatalabb játékos elveszi az egyik kezdő játékos jelölőt, amit elhelyez a táblája elé. A többi jelölőt nem használjuk ebben a játékban. Minden körben az istálló legerősebb játékosa választhat új kezdő játékost.

## 4 Pálca műtárgyak

Rendezd a **műtárgyakat** típus szerint. Minden típusból tegyél félre 1 darabot, a játékos számával megegyező műtárgyat. Tedd vissza a felesleges műtárgyat (ha van) a játék dobozába. Ezután adj minden játékosnak egy **pálcás** műtárgyat.

*Példa. Egy 4 fős játékban, minden típusból 4 műtárgyat vegyél el.*

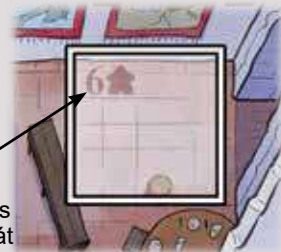


## 5 Egyéb műtárgyak

Keverd össze a többi műtárgyakat, képpel lefelé, az alábbiak alapján. A bal legelső K kastélyteremtől kezdve, majd balról jobbra haladva, helyezz egy kupacot 5 lapkából képpel lefordítva minden várszobába a négyzet mezőkre. Ugyanannyi kupacnak kell lennie, ahány játékos van, az alábbiak szerint:

- 3 **játékos** esetén helyezz le 15 műtárgylapkát 3 kupacba a szobákba K–M (lásd bal oldali Előkészületek ábra)
- 4 **játékos** esetén 20 műtárgylapkát, 4 kupacba helyezz el a szobákba K–N
- 5 **játékos** esetén helyezz el 25 műtárgylapkát és 5 kupacba 1 szobánként K–O
- 6 **játékos**, helyezz el

mind a 30 műtárgylapkát, minden K–O szobába egy kupacba, plusz egy második kupacba a 3-as kastélyteremben (M) a 6 játékos számára megjelölt helyre. Fordítsd meg az összes kupac legfelső műtárgylapkáját képpel felfelé.



## 11 Kincses kártyák

Fordítsd fel a felső kincs kártyáját képpel felfelé. Ez a kártya jelzi, hogy melyen kincsek vannak a sárkányok barlangjaiban az aktuális körben – mivel ezekben a barlangokban a sárkányok nem tartózkodnak a körben.

Helyezd el a kincstárból a kincseket a sárkányok barlangjaiban lévő szintekre, ahogy a kártya jelzi. Egy 6 fős játékban adj hozzá további 1 kis kincset a kincseket tartalmazó szint alatti minden üres szinthez. (Lásd ✓ a lenti példát.)



## 6 Órlapkák

Keverd meg a 10 ór lapkát képpel lefelé, majd tedd a tábla mellé az őrszoba mellé. Helyezd az egyik ór lapkát képpel lefelé az őrszobába.

## 7 Varázslat kártyák

Keverd meg a **varázslat kártyákat**, és tedd képpel lefelé egy pakliba a körház mellé.

## 8 Kincsek a kincstárban

Rakd egy kupacba a kincseket a tábla bal alsó sarka mellé. Ez a kupac kincstár lett.

## 9 A Játékosok kezdő kincsei

Minden játékos elvesz 3 különböző kis kincset bármelyik típusút a kincstárból. A kincseket a játékos táblája mögött tartják, amíg el nem költik őket. (Megjegyzés: a játékos színe nem függ össze a kincs színével.)

## 10 Kincses kártyák

3 vagy 4 fős játékos esetén válaszd ki azt a 15 kártyát amelyiknek 3 vagy 4 kincsesláda van a hátoldalán. Egy 5 vagy 6 fős játékban válaszd ki azt a 15 kártyát, amelyiknek hátán 5 kincsesláda található. A többi kincses kártyát tedd vissza a játékdobozába – ebben a játékban nem használod őket.

Keverd meg a kiválasztott kincses kártyákat képpel lefelé. Ezután tedd a kincses kártyákat a játéktábla mellé.



## A Játék menete

A játék több körből áll (általában 5-7). Minden körnek két **fázisa** van:

- (i) **a munkások lehelyezése** a táblára.
- (ii) **helyek feltárása**.

A játékos bármikor megidézheti bármelyik műtárgy erejére. Második műtárgyat is hívhatnak egy körben, ha ők a legerősebb játékosok a lakó helyszínen (lásd Műtárgyak, 9. o.).

Ha egy játékos megidézi a **pálcáját**, akkor később tetszőleges számú varázslatot **hajthat végre** abban a körben, bármikor (lásd Varázslatok, 10-12. oldal).

## 1. Fázis: A Munkások lehelyezése

A kezdőjátékostól kezdve, az óramutató járásával megegyező irányban minden játékos a táblája mögöl, képpel lefelé lerak egy **dolgozót** a tábla bármely aktív **helyszínére**. Addig folytassátok, amíg minden játékos ki nem játszotta mind a 8 munkását.

Megjegyzés: minden helyszín aktív helyszín, kivéve a sárkánybarlangot kincsek nélkül és a kastélyszoba műtárgy nélkül.

*Példa: Milena (pirossal játszik) kirak egy munkást képpel lefelé a piacra. Steph (zölddel játszik) és Alan (fehérral játszik) ezután egy munkást játszik ki a piacra. Milena nagyon meg akarja nyerni ezt a helyszínt, és kijátssza egy második munkását a piacra.*



A játékosok bármikor megnézhetik saját munkásaikat, amik képpel lefelé vannak, hogy visszaemlékezzenek a munkásaik erejére.

Minden helyszín más-más jutalmat ad. A helyszínek ábécé sorrendben vannak felsorolva és részletesen kifejtve az 5-8. oldalon.

A játéktáblán a helyszínek három szinten vannak (lásd a Beállítási ábrát a 2-3. oldalon).

Az **alsó szinten** 5 sárkánybarlang található (A-E helyszínek). Minden barlangban más-más típusú sárkány él, amelyek mindegyike saját, egyedi színű kincsre vágyik és halmoz fel.

A **középső szinten**, a vár falain kívül Keytown épületei találhatóak. Jobbról balra az **istállók** (F), a **piac** (G), a **kunyhó** (H) és a **kórház** (I). Ezeken a helyszíneken a játékosok előnyökre tehetnek szert, hogy segítsék saját törekvéseiket.

A legfelső szinten található a kastély az **örszobája** (J) és az 5 **kastélyszoba** (K-O), ahol a játékosok értékes műtárgyakra cserélhetik kincseiket.

## 2. Fázis: Helyszínek feltárása

Az első dolgozókat tartalmazó helyszíntől kezdve old fel az összes dolgozót tartalmazó helyszínt ábécé sorrendben.

Egy helyszín feltáráshoz fordítsd fel az adott helyen lévő összes dolgozót képpel felfelé. Minden játékos összeadja az adott helyen dolgozó munkásainak erejét, hogy meghatározza összerejükét. A legerősebb játékos nyeri a helyszínt. Döntetlen esetén sorrendben tárjátok fel – a kezdőjátékostól kezdve, majd az óramutató járásával megegyezően.

*Példa a helyszín feltárása döntetlen esetben: Milena a kezdő játékos (pirossal játszik), és egy 5-ös és egy 1-es munkást helyezett el a piacon. Steph (zölddel van) egy 6-os munkást, Alan (fehérral játszik) pedig egy 5-ös munkást rak le. Mivel Milena és Steph döntetlenre állnak, Milena (a kezdőjátékos) megnyeri a döntetlent, és képes lesz egy kincset három kincsre cserélni.*



A helyszín elnyeréséért járó jutalmak a helyszíntől függenek, és az 5-8. oldalon találhatóak.

A sárkánybarlangokban és a kórházban (a 6 fős 3 játék kastélyteremben) több játékos is kaphat jutalmat.

Az első helyszín feltárása után a játék a következő, munkásokat tartalmazó helyszínre megy, ami ezután ugyanúgy folytatódik. Folytasd ezt mindaddig, amíg a munkásokkal rendelkező összes helyszínt fel nem tártatok. Hagyd a dolgozókat a kör végéig azokon a helyszíneken, amiket már feltártatok, képpel felfelé.

## 2. Fázis: Helyszínek feltárása folyt.

### A–E: Sárkányok barlangjai

Az öt barlang mindegyike más-más színű sárkánynak ad otthont. A sárkányok saját színüknek megfelelő kincseket loptak el, amiket barlangjuk szintjein halmoztak fel.

A munkásokat a sárkányok barlangjaiba rakjatók, hogy megpróbálják visszaszerezni az ellopott kincseket. A játékosok száma, akik kincseket szerezhetnek egy barlangban, megegyezik a barlangban lévő kincsekkel rendelkező szintek számával. Például, ha a barlangban 3 szint található, ahol kincsek vannak, akkor 3 játékos szerezhet kincseket a barlangból. A barlang legerősebb játékos elviszi a kincset a felső szintről, a következő legerősebb játékos a második szintről, ha van ilyen, és így tovább.

1. példa: A vörös sárkány barlangjában dolgozó munkásokat képpel felfelé fordítsátok. A pirossal játszó Simmy egy 9-es erősségű dolgozót helyezett le; A sárgát játszó Simon egy 8-as erősségű dolgozót, a kékkel játszó Alan pedig egy 2-es erősségű dolgozót helyezett le. A szintek a barlangban ebben a körben elérhető kincseket tartalmazzák: a felső szint 4 koronás (egy nagy korona 3 és egy kis korona 1), a második szinten nagy korona, az alsó két szint üres. Simmynek van a legnagyobb ereje, és elviszi a 4 koronát. Simonnak a második legerősebb munkása van, és a második szinten elveszi a nagy koronát. Alannak a legalacsonyabb erősségű munkása van, és nem kap semmit, mivel a harmadik szint üres.



### A–E: Sárkány barlangok folyt.

2. példa: Az arany sárkány barlangjában Vicki (sárgával játszik) és Lee (zölddel játszik) munkásaiknak összeréje egyformán 14, Charlie (kékkel játszik) munkásának ereje 4 és Alan (pirossal játszik) munkásának ereje 1. Döntetlen a kezdőjátékos javára vagy a kezdőjátékoshoz legközelebb álló játékos javára az óramutató járásával megegyező sorrendben. Ebben a példában Alan a kezdőjátékos, őt követi az óramutató járásával megegyező irányban Charlie, Lee és Vicki. Mivel Lee közelebb van a kezdőjátékoshoz, mint Vicki, Lee-t tartják a legerősebb munkásoknak, és elveszi az 5 aranyrudat a felső szintről. Ezután Vicki elvesz 3 aranyrudat, majd Charlie 2 aranyrudat. Alan nem kap semmit.



### F: Istálló

A legerősebb játékos kiválaszthatja az új kezdőjátékos azonnali hatását. Az új kezdőjátékos elveszi a kezdőjátékos jelölőt, és a táblája elé helyezi.

Példa: A sárga játékos Mike-nak van a legerősebb munkása (és ő az egyetlen játékos) az istállóban. Úgy dönt, hogy ő lesz az új kezdőjátékos, és elveszi a kezdőjátékos jelölőt.



## 2. Fázis: Helyszín feltárás folyt.

### G: Piac

A legerősebb játékos bármelyik kis kincset becserélheti a táblája mögül bármely három kicsi kincsre, ami a kincstárban található.

*Példa: Inka (fehérrrel játszik) munkása erősebb, mint Markus vörös munkása. Inka úgy dönt, hogy egy kis kék drágakövet két kis piros koronára és 1 kicsi aranyrúdra cseréli. Markus nem cserélhet kincseket.*



### H: Kunyhó

A legerősebb játékos ezenkívül a kör hátralévő részében hivatkozhat egy második műtárgy erejére (ami az első műtárgy másolata is lehet).

*Példa: Tonynak (fehérrrel játszik) van a legerősebb (és egyetlen) munkása a házban. Tony a kör elején segítségül hívta a holló műtárgyat. Azonban Tony most egy második műtárgyat idézhet meg ebben a körben, és később úgy dönt, hogy előhívja a kulcsot, hogy túljusson a kastélyőrön (J hely).*



### I: Körház

A körházban a varázslónő 2 varázslatot ad a legerősebb játékosnak. A legerősebb játékos felhúzza a felső 2 kártyát a varázslatkártya pakliból, kiválaszt 1 lapot, és a másik kártyát titokban átadja a második legerősebb játékosnak a körházban. Mindkét játékos tegye a varázslatkártyáját a táblája mögé. Ha a fordulóban csak egy játékos látogat el ide, akkor az egyik kártyát megtartja, a másikat pedig képpel lefelé a varázslat pakli aljára teszi.

*Példa: Penny (pirossal játszik), a legerősebb játékos a körházban 8 munkással. Ann (sárgával játszik) a következő legerősebb 6 munkással. Sally (fehérrrel játszik) a leggyengébb az 5 munkással.*



*Penny felhúzza a varázslatkártya-pakli két legfelső lapját. Kiválasztja az egyiket, megtartja, a másikat pedig Annnek adja. Sally nem kap kártyát.*

## Köszönetnyilvánítás

Játék design: **Richard Breese**  
1-2 játékos terv: **Dávid Turczi**  
Illustrator: **Vicki Dalton**  
Grafika és megvalósítás: **Richard Breese**  
Németre fordította: **Ferdinand Köther**

Speciális köszönet to *Hans im Glück*, who kindly gave their permission to use their treasure designs from *Aladdin's Dragons/Morgenland*.

Játék tesztelők: Jonathan Badger, Ludwig Berger, Sebastian Bleasdale, Jenny Bradbury, Dawn Breese, Jonathan Breese, Juliet Breese, Mark Breese, Stuart Breese, Bernd Brunnhofer, Keywood Cheves,

Játéktesztelők.: Gunthart von Chiari, Vicki Dalton, Lee Dalton, Barbara Dauenhauer, Penny Gray, Paul Grogan, Andrew Harding, Mikko Heikelä, Deiter Hornung, Jacob Horstkamp, Tony Ross, Karl-Heinz Schmiel, Herr Schorsch, Mike Siggins, Graham Staplehurst, Christof Tisch, Jay Tummelson, Simon Weinberg, Clemens Wilderman and Ian Wilson.

Képpel felfelé fordított varázskártyaváltozat – a BGG közösségből: Kelly Bass, Alan Kaiser, Kurt, Brad Miller and Chris Shaffer.

1 és 2 játékos szabályfejlesztés és játékeszt: Richard Breese, Shane Fowler, Frank de Jong, Jace Ravensburg and Robin Staplehurst.

## 2. Fázis: Helyszín feltárás folyt.

### J: Őrszoba

Az őrszobában várőr védi a kastély bejáratát. Az őr ereje 1-10 között mozog.

Az őrszoba helyének meghatározásához először fordítsd meg az őrlapkát, hogy meglásd az őrség erejét ebben a körben. Majd fordítsátok fel a játékosok munkásait.

A kastélyba való belépéshez a játékosnak olyan munkásoknak kell lennie az őrszobában (hacsak nem igazték meg a kulcstárgyat), akiknek összeje megegyezik, vagy meghaladja az őr erejét.

Ha egy játékos munkásainak ereje kisebb, mint az őrség ereje, akkor is beléphetnek a kastélyba az őr megvesztegetésével. Sorrendben az őr olyan mennyiségű kincset fogad el (bármilyen típusút), amelyek megegyezik az őr ereje és a játékos dolgozóinak ereje közötti különbséggel. A játékos nem vesztegetheti meg a várőrt, ha nincs munkása (vagy hollója) az őrszobában.

*Példa: az őr ereje 8. Ferdinánd (zölddel játszik) és Barbara (kékkel játszik) mindketten beléphetnek a kastélyba, mivel mindketten kijátszották a 9-es erősségű munkásukat az őrszobában. Rüdiger (pirossal játszik) egy 7-es erősségű munkást játszott ki, ezért egy kincssel kell megvesztegetnie az őrt, hogy bejusson a kastélyba. Christof (fehérral játszik) egy 6-os erősségű munkást játszott ki, így 2 kincssel kell megvesztegetnie az őrt, hogy bejusson a kastélyba.*



A játékosok nem versengenek a várba való bejutásért. Minden játékos beléphet a kastélyba, ha munkásai elég erősek, vagy ha sikeresen megvesztegették az őrt.

Ha egy játékos nem tud belépni a kastélyba, el kell távolítania a kastélyban lévő összes munkását, és vissza kell tenni őket a táblája mögé. Ez a játékos ebben a körben nem szerezhet tárgyakat.

### K-O: Kastély szobák

A játék célja, hogy a játékosok olyan tárgyakat szerezzenek be, amelyek csak a kastély termeiben érhetők el. Minden körben csak a kastélyterem legfelső műtárgyai áll rendelkezésre.

A kastélyszobák egyenként vannak elrendezve, balról jobbra (K-O). A legtöbb munkás erővel rendelkező játékosnak van először esélye arra, hogy egy műtárgyat megvegyen.

Egy műtárgy megvásárlásához a játékosnak a kastélyszobában lévő munkásainak erejével megegyező kincseket kell kifizetnie. A játékosnak minden munkásért más típusú kincset kell kifizetnie. A játékos a megszerzett műtárgyat a táblája mögé helyezi.

*Példa: Az első kastélyszobában Bernd (feketével játszik) 7-es és 1-es munkást, Karl-Heinz (zölddel játszik) pedig 2-es erőt rak le. Bernd munkásainak összeje a nagyobb.*

*Tehát a kulcstárgy megszerzéséhez Berndnek 7 kincset kell fizetnie egy típusért és 1 kincset egy másik típusért. Bernd nem tud kifizetni 8 kincset egyetlen típusból.*



Ha a legerősebb játékos nem tud, vagy úgy dönt, hogy nem fizet kincseket a szükséges kombinációkból, akkor a második legtöbb munkásponttal rendelkező játékos lehetőséget kap, hogy kifizesse azoknak a munkásoknak az erejét, akikkel licitált, és így tovább, amíg meg nem veszik a műtárgyakat. Ha egyik játékos sem fizeti be a szükséges kincseket, a műtárgy eladatlan marad a kastélyszobában, és a következő körben megvásárolható lesz ebben a szobában.

*2. példa: A második kastélyteremben Jay (pirossal játszik) a nagyobb összerővel rendelkezik, és egy típusú 8 kincset kell fizetnie, hogy megszerezze a holló műtárgyat. Ha Jay nem tudja kifizetni a műtárgyért, Rio (sárgával játszik) lehetőséget kap, és ki kell fizetnie 4, 2 és 1 kincseket. három különböző típus.*



## 2. Fázis: Helyszín feltárás folyt.

### K–O: Kastély szobák – 6 fős játékra szabály

Egy 6 fős játékban két kupac műtárgy található a 3. kastélyszobában. Amíg a műtárgyak mindkét kupacba vannak, az a játékos, akinek a munkásai a legerősebbek, kiválaszthatja, hogy a két képpel felfelé fordított műtárgy közül melyiket vegye el. A második legnagyobb összerősségű játékos elveszi a másik képpel felfelé fordított műtárgyat.

*Példa: Tina (feketével játszik) lerakta a 4-es erősségű munkását a 3-as kastélyszobában. Britta kijátszotta a holló műtárgyát, Herman (fehérel játszik) a 2-es erejű munkással. Tina kifizet 4 kincset egy típusból, és kiválasztja a tekercset. Britta kifizet 3 egyforma kincset, és elveszi az amulettet. Herman nem kap műtárgyat.*



## A kör vége

Az összes helyszín feltárása után:

1. Ha a kastélyszobákban maradtak **műtárgylapkák**, kövesd az alábbi 2-5. lépéseket, majd menj az új kör elejére (lásd a következő oszlopot).  
Ha nincs megmaradt műtárgylapka a kastélyszobákban, menj a Játék vége menüpontra (lásd a következő oszlopot).
2. Minden játékos eltávolítja az összes **munkását** és minden **műtárgyat**, ami segítségül hívott a tábla mögötti területről. A dolgozók és műtárgyak egyaránt használható a következő fordulóban újra kijátsszhatod.
3. A barlangokból elő nem került **kincsek** visszakerülnek a kincstárba.
4. Minden **felhasznált** varázslat a varázslat-dobó pakliba kerül.
5. Keverd hozzá az **őrlapkát** képpel lefelé a őrlapkához.

## Új kör kezdete

Az új forduló elején a következőket tedd:

1. Fordítsd fel a legfelső műtárgylapkát minden kastélyszobában képpel felfelé, hacsak nincs már képpel felfelé fordítva műtárgy abban a szobában. Abban a szokatlan esetben, hogy ha csak egy kupac műtárgy maradt meg, és ez a köteg egynél több műtárgyat tartalmaz, oszd el ezeket a tárgyakat a kastélyszobák között (de ne több helyiségbe, mint amennyi játékos van), hogy lehetőség szerint egyetlen műtárgy legyen minden szobába elérhető. Ezután fordítsd az összes legfelső műtárgyat képpel felfelé.

2. Vegyél ki egy új védő őrt képpel lefelé fordított **védőlapkák** közül, az őrszobába anélkül, hogy az elején felfedné a lapkát és meglásd az őrt erősségét.

3. Fordítsd fel a felső **kincseskárttyát**. Helyezd el a **kincstárból** a kincseket a sárkányok barlangjaiban lévő szintekre, ahogy a kincskártya jelzi.

Egy 6 fős játékban adj hozzá 1 további kis kincset minden üres szinthez egy kincsekkel ellátott szint alá (lásd a beállítást, 3. 11. oldal).

Abban a szokatlan esetben, hogy ha a kincstárban nincs elegendő méretű **kincs** a barlang szintjeinek kitöltéséhez, a játékosoknak lehetőség szerint ki kell cserélniük a saját raktárukból származó kincseket a kincstárral, hogy elérhetővé tegyék a szükséges méretű kincset. Ha nincs elegendő kincs egy adott típusú a kincstárban, akkor pótolod a hiányzó kincseket a bal oldalt található kincsekkel következő barlangban.

1. *példa: Az aranyásárkány barlangjában nincs nagy aranyrúd, amely kitöltené a szintet. Cseréld le egy nagy kék drágakővel.*

2. *példa: A vörös sárkány barlangjában nincsenek kis piros koronák a szint kitöltésére, és 2 db van szükséges. Helyettesítsd két kis aranyruddal. (Az arany sárkány barlangját a következő bal oldali vörös sárkány barlangja után következnek.)*

## A játék vége

A játék azonnal végét ér, az utolsó műtárgy megszerzésével.

Minden játékos megszámolja a nála lévő műtárgyakat. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb műtárgya van.

Ha döntetlen van, akkor a holtversenyben lévő játékosok közül az a játékos nyer, akinek a legtöbb tekercse van. Ha még mindig döntetlen van, a döntetlen megtörik a játékosok sorrendjében – a kezdőjátékostól kezdve az óramutató járásával megegyezően irányba az asztal körül.

## Műtárgyak

A Játék a menete című fejezetben leírtak szerint (lásd 4. oldal) a játékos bármikor hivatkozhat bármelyik műtárgynak erejére. (Egy körben egy második műtárgyat is megidézheti, ha ő a legerősebb játékos a kunyhó lehelyezésénél.)



A játékos egy műtárgy erejét úgy idézheti meg, hogy a tárgyat a táblája elé helyezi, vagy holló esetében egy feltárás alatt álló helyszínre. A többi játékosnak mindig megvan a lehetősége, hogy reagáljon egy megidézett műtárgyra.

A műtárgyak erejét lent részletezzük, és a könnyebb áttekinthetőség érdekében a játékosok táblájának hátoldalán is összefoglaljuk:

### Amulett



#### Törölj egy varázslatot

Az amulettet kell megidézni, mielőtt bármelyik játékos érintené az éppen kijátszott varázslatot. Az amulett lehetővé teszi a varázslat hatásának megszüntetését. A törölt varázslat a varázslat-dobó paklira kerül.

### Kulcs



#### Kerüld ki az őrt, és lépj be a kastélyba

A kulccsal beléphetsz a kastélyba, hogy munkásokat játszhas ki az őrszoba helyszínére, bár ezt ezután is megteheted.

Megjegyzés: Még ha egy játékos birtokában is van a kulcs műtárgy, még akkor is jó ötlet lehet egy alacsony erősségű munkást az őrszobába helyezni. Ezután, ha az őrt történetesen gyenge, a játékos egy másik műtárgyat idézhet meg a kastélyszobákban.

### Tükör



#### Másolj le egy munkást egy helyszínre

Válassz ki az egyik képpel felfordított munkásodat, aki tükröződik a tükörben. Most két ilyen erősségű munkásod van azon a helyszínen.

Megjegyzés: Ha egy játékos a kastélyszobában a tükört idézi meg, hogy egy műtárgyat vásároljon, akkor egy további munkást hoz létre, aki ilyen erősségű. Ez növeli mind az összlétszámot, mind a különböző típusú kincsek számát, amely a műtárgy megvásárlásához szükséges.

*Példa: Frank (fehérral játszik) munkásereje 4-es, és kijátssza a tükör műtárgyat, hogy 8-ra növelje az erejét, ami legyőzi Dorist (sárgával játszik), akinek a munkás ereje 6-os. Franknek összesen 8 kincsért kell fizetnie 2 különböző típusú kincsből a tekercs műtárgyak megszerzéséért. Frank fizet 4-et egyfajta kincset és 4-et egy másik típusú kincset.*



### Holló



#### Küldj egy 3-as erősségű hollót egy tetszőleges helyszínre

Ahelyett, hogy a hollót a táblád elé helyeznéd, mint más műtárgyakat, a játékos egy hollót elküld egy helyszínre (lehet őrszoba), feltárásként. A játékosnak még nem kell, hogy legyen

munkásod ezen a helyszínen. A holló ezután az adott helyszínen lévő játékos 3. erősségű munkásnak számít.

*Példa a játékra: Robin, a kezdő játékos (pirossal) és Graham (sárgával) 7-es munkáserejével rendelkezik a piacon. Mivel döntetlenre állnak, Robin nyer, és 1 kincset 3 kincsre cserél. Mivel nyer, nincs szüksége, hogy műtárgyakat megidézni vagy varázslatokkal növelni az erejét. Graham cserélni akar, és elküldi hollóját, hogy 3 pontot adjon az erejéhez, ezzel megszerezve a vezetést. Robin továbbra is szeretné a cserét, ezért elküldi a hollóját, hogy 10-re emelje az összerejét. Grahamnak nincs más dolga, így kezdő játékosként Robin megnyeri a döntetlent, és megkapja az 1 a 3-ért cserét.*



Megjegyzés: Ha egy játékos megidézi a hollót egy kastélyszobába, hogy egy műtárgyat vásároljon, a holló 3-as erősségű munkásnak számít, és növeli a műtárgy megvásárlásához szükséges kincsek teljes számát és típusát.

### Pergament tekercs



#### A játék végi döntetlent megtörése

A játék végén a tekercsek automatikusan megidézésre kerülnek, hogy a legtöbb műtárgyat birtokló játékosok között döntetlen meg kell törni. A legtöbb tekercsszel rendelkező játékos nyer egy kevesebb tekercsű játékos ellen.

#### Varázsolj tetszőleges számú varázslatot ebben a körben

Ha egy játékos megidézi a pálcát, tetszőleges számú varázslatot hajthat végre ebben a körben.



### Pálca

## Varázslatok

Minden varázskártya a következőket tartalmazza:

- ① A varázslat neve,
- ② a varázslat számát,
- ③ a varázslat hatását és a
- ④ varázslat hatását egy 1–2 fős játéknál. Figyelmén kívül hagyod a 3–6 fős játéknál. A varázskártyák magyarázata lent található számsorrendben.



### 1. Választás

Egy műtárgy megszerzésekor nézd át a kastélyszobában található műtárgyak összes kupacot, és válassz tetszőleges műtárgyat a veremből. Nem kell megmutatnod, hogy milyen típusú műtárgyat vettél. Keverd össze a megmaradt műtárgyakat, és helyezd vissza a kastélyszobába képpel lefelé.



### 2. Másolás

Idézd meg az ellenfél által ebben a körben már kijátszott műtárgy képességét. Ez nem számít bele, hogy a saját műtárgyat idéztél meg. A másolás nem használható a tekerics képességének másolására.



### 3. Felfedés

Attól a pillanattól kezdve, hogy elvetted ezt a varázslatot, a többi játékosnak képpel felfelé kell helyeznie a munkásait, nem pedig képpel lefelé a kör hátralévő részében. A legnagyobb hatás érdekében az a legjobb, ha ezt a varázslatot egy kör elején hajtod végre.



### 4. Adományozás

Játékos sorrendben minden játékos (köztük Te is) 5 kincset adományozol a kincstárnak. Ha egy játékosnak nincs 5 kincse, akkor az összes kincsét visszaadja.



### 5. Sárkány levelek

Egy sárkány elhagyja az egyik barlangot, és most több kincs is előkerülhet. Válaszd ki az első sárkánybarlangot (balról jobbra), ahol nincsenek kincsek, és helyezd a kincstárból 4 kincset a felső szintre és 2 kincset a második szintre, amilyen típusút a hiányzó sárkány gyűjtött össze.

Ha nincsenek üres barlangok, ennek a varázslatnak nincs hatása. A játékosok most munkásokat helyezhetnek el ebbe a barlangba.

Ezt a varázslatot a 2. fázis (a helyszínenek feloldása) előtt kell megidézni. Ha ezt a varázslatot a munkások leelyezése után hajtjátok végre, a játékosok továbbra is varázsolhatnak (Moonlight és Teleport) és (amint azt a következő részben ismertetjük a következő bekezdésben a többi játékos) hollókat küldhetsz a barlangba. A sárkánylevelekkel nem lehet játszani a barlangok feltárása után.

Megjegyzés, más játékosok küldhetnek hollót ebbe a barlangba, de a varázsló nem tudja, mivel már megidézték a pálcájukat, és nem idézhetnek meg egy második műtárgyat (a hollót), hacsak meg nem nyerik a kunyhó helyszínét, amelyet csak a sárkánybarlangok feloldása után tárnak fel.



### 6. Sárkány visszatér

Váratlanul egy sárkány érkezik vissza a barlangjába. Válassz ki egy barlangot. Ebben a körben ebből a barlangból nem lehet kincset elvinni. Helyezd át a barlangban lévő összes kincset a kincstárba.



### 7. Kitelepítés

Távolítsd el az ellenfél egyik képpel felfelé vagy lefelé fordított dolgozóját bármelyik helyről (kivéve az őrszobát). Ha lehetséges, ez az ellenfél ezután eltávolítja az egyik képpel felfelé vagy lefelé fordított munkásodat bármely helyszínről (kivéve az őrszobát).

## Exchange



Trade one of your artefacts for any artefact displayed in a castle room.

▼ If possible, trade a duplicate artefact for one the ghost does not own. Preserving a room without a ghost worker.

## Extortion



Other players must pay 1 treasure for each of their workers in the castle.

▼ Same effect as above.  
★ Remove the ghost worker with the lowest strength from the castle (player's choice if tied).

## Get even



Remove all even numbered workers from one location.

▼ The strength of all player's even numbered workers is halved this round (round down).

## Gift



Take any three small treasures from the treasury.

▼ The ghost gains 2 spell cards.

## Levy



Other players must either pay 2 treasures for, or remove, each of their workers in Keytown.

▼ Same effect as above.  
★ Remove a ghost worker of your choice from the city.

## 8. Csere

Cseréld ki egy fel nem használt műtárgyat a táblád mögöl bármelyik képpel felfelé lévő műtárgyra, ami az egyik kastélyszobában található a kupac tetején.

## 9. Zsarolás

Az összes többi játékos játékos sorrendben minden munkás után egy kincset fizet be a kastélyszobákban (az őrszoba nem számít bele) a kincstárba. Ha valamelyik játékos nem fizet az összes munkásáért, akkor el kell távolítania a kastélyszobákban lévő összes munkást, és vissza kell helyeznie a játékos táblája mögé.

## 10. Kiegyenlíteni

Idézd meg ezt a varázslatot egy helyszínen képpel felfordított munkásokkal (általában az a helyszín, ahol összeszámolnak). Minden páros számú dolgozó visszakérül tulajdonosához.

## 11. Ajándék

Vedd el bármelyik három kis kincset a kincstárból.

## 12. Adószedés

Az összes többi játékos játékos sorrendben befizet 2 kincset a kincstárba minden Keytownban lévő munkás után: az istálló, a piac, a kunyhó és a kórház. Ha egy játékos nem fizeti meg a díjat egy munkás után, azonnal el kell távolítania a dolgozót a helyszínről. A játékos minden dolgozót külön-külön mérlegelhet, vagy kifizeti az illetéket, vagy elmozdíthatja a munkását.

## Moonlight



Move one of your workers to an unresolved location.

▼ After resolving the dragon's caves, move the ghost's strongest worker from there to the leftmost artefact this ghost doesn't have.

## Odd ones out



Remove all odd numbered workers from one location.

▼ The strength of all player's odd numbered workers is halved this round (round down).

## Rearrange



Choose which artefact to display from the stack in one castle room.

▼ In a castle room where the ghost has a worker, the ghost trades a duplicate artefact it has for an artefact on display of a type it does not have.

## Smuggler



Gain the benefit of every unoccupied location in Keytown.

▼ Same effect as above.

## 13. Holdfény

Helyezd át egy képpel felfelé vagy lefelé fordított dolgozót egy feltáratlan helyszínen, beleértve a jelenleg feltárás alatt álló helyszínt is. Helyezd a munkásod az új helyszínnre ugyanúgy felfelé, anélkül, hogy felfedné az erejét, ha képpel lefelé van, amíg szükséges.

## 14. Páratlanok

Idézd meg ezt a varázslatot egy helyszínen képpel felfelé fordított munkásokkal (általában a helyszín feltárási részénél van). Minden páratlan számú munkást visszakapnak tulajdonosaik, az esetleges hollókkal együtt. (A visszahozott holló továbbra is megidézett műtárgynak számít.) Megjegyzés, a holló

műtárgyat az Páratlan varázslat idézése után is kijátszadod.

## 15. Átrendezés

Nézd át egy kupac műtárgyat az egyik kastélyszobában. Válassz ki az egyik műtárgyat, és keverd össze a többi műtárgyat képpel lefelé. Hozz létre egy új kupacot ezekkel a képpel lefelé fordított műtárgylapokkal, és helyezd vissza őket a kastélyszobába. Helyezd a kiválasztott műtárgyat képpel felfelé az új kupac tetejére.

## 16. Csempész

Azonnal élvezheted Keytown minden lakatlan helyszínének az előnyeit: az istállókat, a piacot, a kunyhót és a kórházat. Ezt a varázslatot csak közvetlenül az utolsó sárkánybarlang feloldása után lehet megidézni, és ha egy vagy több Keytown helyszín nem tartalmaz munkásokat.

## Varázslatok folyt.

### Substitute 17



For the rest of this round strength 9 workers become strength 9 and vice versa.

- ▼ All players' strength 9 workers have a strength of 1 this round.
- ★ Use the best value of all ghost workers not in the castle.

### 17. Helyettesítő

Minden 1. erősségű munkás 9. erősségű munkássá válik, és fordítva. A többi dolgozó erejét ez nem érinti. Ez a varázslat hatással van a feltárandó helyszínekre és az azt követő összes további helyszínre ebben a körben, kivéve az őrszobát.

### Taboo 18



No more workers may be placed in the target location for the rest of the round.

- ▼ Each player must remove two of their workers at the start of the resulting locations phase.

### 18. Tabu

Idézd meg ezt a varázslatot egy helyszínen. A kör hátralévő részében nem helyezhető több munkás vagy holló erre a helyszínre.

### Teleport 19



Move an opponent's worker to an unresolved location. Pay them 3 treasures.

- ▼ Each player must remove one of their workers at the start of the resulting locations phase.

### 19. Teleportálás

Helyezd át az ellenfél bármelyik munkását egy másik feltáratlan helyszínre. Fizess az ellenfélnek bármilyen 3 kincset kárpótlásul. Legalább 3 kincset kell birtokolnod ahhoz, hogy kiválthasd ezt a varázslatot.

### Toll 20



All players must pay a toll of 7 treasures to the treasury.

- ▼ Same effect as above.
- ★ Additionally, you may remove 1 worker of each ghost.

### 20. Útdíj

Játékos sorrendben minden játékosnak (beleértve Téged is) 7 kincset kell befizetnie a kincstárba. Ha egy játékosnak nincs 7 kincse, akkor az összes kincsét visszaadja.

### Trade 21



Trade any number of your treasures for the same number from the treasury.

- ▼ The strength of all of the ghost's workers in the castle is increased by 1.

### 21. Kereskedelem

Cserélj tetszőleges számú kincset a kincstárral azonos számú és értékű bármilyen más típusú kincsre.

## Változatok

### Muglik (nem mágikus) változat

A játékosok továbbra is pálcával kezdik a játékot, azonban a tekercsek kivételével egyik tárgynak sincs ereje. A kunyhó inaktív helyszínné válik, és egyetlen munkás sem mehet oda.

A körház szintén inaktív helyszínné válik. A játék során nem állnak rendelkezésre varázslatok, és nem lehet varázsolni.

Ezek a változtatások egyszerűbb játékot jelentenek, amit a fiatalabb játékosok is megtudnak csinálni.

Fordítás with DeepL.com (ingyenes verzió)

### Kísértet változat (2-5 játékosnak)



Idézz meg 1 vagy 2 szellemet, hogy csatlakozzon a játékhoz, legfeljebb 6 emberi és szellemjátékosig. A szellemek esetében kövessétek az 1-2 játékosra vonatkozó szabályokat. Használjátok a kincseskártyákat az emberi és a szellemjátékosok együttes száma alapján.

Ez a változat extra kiszámíthatatlanságot és versenyképességet biztosít.

### Előre ismert változat

Minden forduló elején tedd a varázslatkártyák paklijának két legfelső kártyáját képpel felfelé a körházhoz, hogy minden játékos lássa, melyik varázslatok állnak rendelkezésre. Dobjátok el azokat a varázslatokat, amelyeket az előző fordulóban nem vettetek fel.

A körház a szokásos módon kerül feltárássra, azzal a különbséggel, hogy a legerősebb játékos a két felfordított varázslatkártyát veszi fel, nem pedig a pakli legfelső két lapját. (Lásd körház, 6. oldal.) Most már minden játékos tudja, hogy milyen varázslatok vannak a játékban, de azt nem, hogy kinek milyen varázslat van a kezében. Ez a változat lehetővé teszi a játékosok számára, hogy tervezni tudjanak ezekkel a kártyákkal, de nem kapnak teljes információt.

Fordítás with DeepL.com (ingyenes verzió)

# Keydom's Dragons

## 1 és 2 fős játék szabály

by Dávid Turczi

## Áttekintés

A 3-6 játékosra vonatkozó szabályok szerint a sárkányok kifizották Keydom földjeit a kincsekért, amelyeket most a Keytown körüli barlangokban halmoztak fel.

A **szólójátékban** 2 szellem ellen kell versenyezned, hogy egyenként visszaszerezd a kincseskamrába. A két szellemet minden játékmenet szempontjából külön kezeljük. Kártyák és komponensek soha nem keverednek.

A **2 fős játékban** egy másik játékos és egyetlen szellem ellen fogsz versenyezni.

## 1 és 2 fős játék elemek

A 3–6 fős játékban használt komponenseken kívül a játék minden szelleméhez rakj egy készletet (sötét vagy világos) a következő összetevőkből:

- 16 szellem munkás zseton:**  
8 sötét és 8 világos.



**2 szellem összefoglaló**



- 24 akció kártyák:**  
12 sötét és 12 világos háttérrel.



## 1 és 2 fős játék beállítása folyt.

- 9 A játékosok kezdő kincsei:** lásd a 3-6 játékosra vonatkozó szabályokat. (A szellemek nem kapnak, nem használnak és nem költenek kincseket.)

- 10 + 11 Kincskártyák:** használjátok a hátoldalán lévő 3 kincsesládát ábrázoló kincskártyákat. Ezután kövessétek a 3-6 játékosra vonatkozó szabályokat.



- 12 Kezdő játékos jelölő** - a szellemek idősebbnek számítanak, mint a játékosok, ezért soha nem kezdik a játékot, de bármely más forduló sorrendben játszhatnak. Egy szellem azonban akkor is kezdőjátékos lesz, ha az istállóban nála vannak a legerősebb munkások. Két fős játékban válasszatok egy kezdőjátékost a 3-6 játékosra vonatkozó szabályok szerint, és adjátok neki a kezdőjátékos-jelölőt.

## 1 és 2 fős beállítás

Mind a szóló, mind a 2 fős játékhoz állítsd be a játékot 3 fős játékosnak - mivel a szellemekkel együtt 3 játékos van. A számok **1-12** a Beállítás ábra mutatja (lásd a 2-3. oldalt).

- 1 Játéktábla:** lásd a 3-6 játékosra vonatkozó szabályokat.

- 2 Játékos táblák:** minden játékos a fekete vagy a fehér játékos táblát veszi magához (mivel ezek a könnyebb tájékozódás érdekében a szellem által kijátszott tárgyak hatásait mutatják).

Ha egy játékos más színt választ a játékhoz, akkor ezenkívül egy ilyen színű táblát is elvehetsz.

- 3 Munkások:** lásd a 3-6 játékosra vonatkozó szabályokat. Ezenkívül minden játékban lévő szellem kap egy készletet a 8 sötét vagy 8 világos **szellem munkáskártyából**, amelyeket képpel lefelé helyezetek el.

Minden szellem megkapja a megfelelő 12 **akciókártya**-készletet is, sötét vagy világos háttalappal. Ezeket keverjétek meg, majd hozzátok létre egy képpel lefelé fordított paklit.

Minden szellem számára készítsetek egy területet, ahova a kártyákat kijátszátok:

- (i) **szellemmunkás-zseton**

- (ii) **akciókártyák** paklijának felhúzása. A játék előrehaladtával ez a pakli varázslatkártyákat is tartalmazhat

- (iii) **akciókártya** dobó pakli

- (iv) a **húzópakliból** az 1. fázis során feltárt varázslatkártyák. Ezeket a varázslatokat az 1. fázis végén dobjátok el, majd a dobó varázslatkártya-pakliba rakjátok

- (v) a köröd során szerzett varázslatkártyák kötege (a kör végén hozzá kell adni a húzópaklihoz)

- (iv) a játék során és az alábbi lépésben összegyűjtött **4 mütárgyak**

Minden szellemhez használhatsz **szellemszönyeget** a fentiek rendszerezéséhez.

- 4 Pálca mütárgyak:** lásd a 3–6 játékos szabályait. Minden szellem kap egy pálcát.

- 5 Más mütárgyak:** nézd 3–6 fős játék szabályait.

- 6 Őr lapkák:** lásd 3–6 fős játék szabályait.

- 7 Varázslatkártyák:** Távolítsd el az 5-ös és 6-os varázslatkártyákat. Keverd meg a megmaradt varázslatkártyákat, és tedd képpel lefelé a körházhoz közeli kötegbe.

- 8 Kincsek a kincstában:** lásd 3–6 fős játék szabályait.

## 1 és 2 fős játékos játék

A 3-6 fős játékhoz hasonlóan a játék több **fordulóból** áll. Minden fordulónak két **fázisa** van:

- (i) **munkások lehelyezése** a táblára és  
(ii) **helyszínek feltárása.**

Megjegyzés: egy játékos bármikor megidézheti egy **varázstárgy** erejét vagy **varázsolhat** a 3-6 fős játékosra vonatkozó szabályok szerint.

## 1. Fázis: Munkások lehelyezése

Az szóló játékban a játékosok a könnyebb áttekintés miatt a saját munkásait képpel felfelé játsza ki. Egyébként mind az 1, mind a 2 játékos játékában a 3-6 játékos játékában a munkások lehelyezésére vonatkozó szabályokat kövessétek (lásd a 4. oldalt), kivéve ha egyszellem van soron, hogy lehelyezzen egy munkást. Ekkor kövessétek az alábbi szabályokat:

### Mütárgyak

A szellem minden forduló első körében, mielőtt kiválasztaná az első akciókártyáját, a szellem felfordít egy képpel lefelé fordított mütárgyat (ha van ilyen), és ezen felül minden olyan mütárgyat lefordít, amit az előző körben hívott meg. A szellem ezután megidézi a kiválasztott mütárgyat. (A szellem által kijátszott mütárgy hatásáról lásd: Mütárgyak, 15. oldal.) Vedd figyelembe, hogy a pálcát nem lehet képpel lefelé tenni, és a szellem soha nem használja vagy választja ki.

### Akciók- és varázslatkártyák

Húzzátok fel a legfelső lapot a szellem húzópaklijából. A szellem húzópaklija tartalmazza a szellem 12 akciókártyáját, és tartalmazhat varázslatkártyákat is, ha a szellem az előző körökben varázslatkártyákat szerzett. A kártya hátuljáról már tudni fogod, hogy milyen típusú kártyáról van szó.

- Ha ez egy akciókártya, válaszd véletlenszerűen a szellem egyik munkását képpel lefelé, és tedd a jelzett helyre anélkül, hogy megnéznéd a munkás erejét. Helyezd a kijátszott kártyát egy képpel felfelé eldobott pakliba.
- Ha ez egy varázslat kártya, tedd a kártyát képpel felfelé a szellem területére, amíg az összes lehelyezést be nem fejezted.

## 1 Fázis: Munkások lehelyezése folyt.

A szellem addig a körben marad, amíg le nem helyezi a 7-et a 8 **szellemmunkásból**. A szellem nem játssza ki a megmaradt kártyákat az akciopaklijából. Tehát, ha az első 7 kártya, amit a szellem húz, mind munkás kártya, egy szellem abbahagyhatja a munkások játékát a játékos(ok) előtti körben. Ha a szellem paklija varázslatkártyákat tartalmaz, lehet, hogy a szellemnek több köre lesz, mint a játékosnak és/vagy a másik szellemnek.

Amint az lehelyezés véget ér, oldd fel a szellem összes képpel felfelé fordított **varázslatkártyáját**. (Részleteket lásd a 15-16. oldalon.) Tedd a kijátszott varázslatkártyákat a varázslat-dobó pakliba. Minden játékos használhat egy amulettet egy varázslat törlésére. A szellemeknek nincs szükségük pálcára a varázslatokhoz.

## 2 Fázis: Helyszínek feltárása

A helyszínek meghatározásakor alkalmazd a szellem jelölő erősségét a következők szerint:

- használd a kisebb (felső) számot a **kastélyban**,
- használd a nagyobb (alsó) számot a **sárkányok barlangjaiban** és **Keytownban**.



Ha egy szellem varázslat kártyát kap, tedd a kártyát láthatatlan képpel lefelé a szellem nem használt varázslatkártyáinak paklijába. Ezt a varázslatot belekeverjük a szellemek húzópaklijába a kör végén. Ha egy szellem a legerősebb, vagy ha a sárkány barlangja és körház kap jutalmat, akkor a következőképpen járj el:

**A–E: Sárkányok barlangjai:** Tedd vissza a kincstárba azokat a kincseket, amelyekre egy szellem jogosult lenne, ha játékos lenne. A szellemek nem gyűjtenek kincseket.

**F: Istállók:** A szellem elveszi a kezdőjátékos jelölőt. Ha a szellem már kezdőjátékos volt, megtartja a kezdőjátékos jelölőt, és kap még egy varázskártyát.

**G: Piac:** A szellemek nem gyűjtenek kincseket. Egy szellem kap helyette egy varázslat kártyát.

**H: Kunyhó:** A játékos(ok) nem játszhatnak ki mütárgyakat a kör többi részében, kivéve a pálcát.

**I: Körház:** Egy szellem varázskártyát kap. Ha a szellem 2 varázslatkártya közül választhat, válasszon egyet véletlenszerűen anélkül, hogy megnézné a kártyákat, és a másik kártyát adja át a második legerősebb játékosnak, ha van ilyen, ellenkező esetben tegye a másik kártyát a varázslatkártya-pakli aljára.

**J: Őrzőszoba:** A szellemek soha nem látogatják az őrzőszobát. Mindig átjuthatnak a várórségen és meglátogathatják a kastély termei.

**K–O: Kastélyszobák:** A szellemeknek nem kell kincsért fizetniük. Egyszerűen felveszik a felkínált mütárgyat, amelyet képpel lefelé helyeznek el.

## A kör vége 1 vagy 2 játékos esetén

Kövessd a 3–6 játékos szabályait (lásd a kör vége, 8. oldal). Ezen kívül minden szellemhez:

- Vedd le a szellem munkásait a tábláról. Helyezd ezeket képpel lefelé, készen áll a következő körre.
- Helyezd vissza a varázslat kártyát, amelyet egy szellem dobott a varázslat-dobó pakliba.
- Keverd össze a 12 szellemkártyát, a szellem kártyapaklijában maradt varázslatkártyákat és a szellem által az éppen befejezett kör során kapott képpel lefelé fordított varázslatkártyákat, hogy egy új szellemhúzó-paklit alkoss a következő körben.

Ezután kövessd az új kör kezdetét a 3–6 játékos szabályai szerint (lásd 8. oldal).

## 1 vagy 2 fős játék vége

A játék vége azonnal aktiválódik, amikor az utolsó mütárgyat megszereztétek.

✦ Minden játékos megszámolja meg a nála lévő mütárgyakat.

✦ Minden szellemnél számold meg, hogy hány mütárgya van. Ez után, ha a szellemnek 1-2, 3-4, 5-6, 7-8... feloldatlan varázslatkártya maradt a paklijában, a szellem további 1, 2, 3, 4... mütárgynak megfelelő pontszámot kap.

A legtöbb mütárgyat birtokló játékos vagy szellem lesz a győztes.

Ha már ismered a szóló és a 2 fős játékot, dönthetsz úgy, hogy emeled a nehézségi szintet:

- **1 vagy 2 véletlenszerűen kiválasztott varázslatkártya lehelyezése a szellem paklijának aljára a Beállításnál.**
- **a szellem 2 képpel lefordított mütárgyat fordít fel egy kör elején, ha rendelkezik ilyenekkel, 1 helyett (lásd: Munkások lehelyezése: Mütárgyak, lásd 13. oldal.)**

## Szellem akció kártyák

A szellemakciókártyák jelzik, hogy a szellem jelölőt melyik helyre kell helyezni. Két készletben 12 kártya van, egy sötét és egy világos szellem számára. Az adott szellemet a kártya bal felső sarkában található szellemmunkászetten és a kártya hátoldala azonosítja.

A kártyák a jobb felső sarokban vannak számozva. ② Az 1-4-es kártyák egy szellem jelölőt irányítanak a legfelső szinten lévő kastélyszobába, ④ az 5-7-es kártyák egy Keytown-i helyszínre, a középső szintre, a 8-12-es kártyák pedig egy sárkánybarlangba irányítanak az alsó szinten.

Ha szellem jelölőjét helyezd le, kövessd az alábbi utasításokat. ③ Ha az 1. irány döntetlent eredményez 2 vagy több hely között, akkor kövessd a 2. irányt, és ha továbbra is döntetlen, kövessd a 3. irányt.

*Példa (lásd a következő oszlop tetejét): Az 1. Szellem akciókártya először egy világos szellem jelölőt küldi egy kastélyszobába, ami egy olyan mütárgyat jelenít meg, amivel a szellem még nem rendelkezik. Ha nincs, vagy döntetlen, akkor a helyek közül válaszd ki azt a kastélyszobát, amelyikben a legkevesebb jelölő található. Ha még mindig döntetlen van, válaszd ki a bal szélső kastélyszobát a még döntetlen helyszínek közül.*

## Szellem akció kártyák folyt.



### A kártyák magyarázata

- A „munkások” a játékosok és a szellemek dolgozóira egyaránt vonatkoznak.
- Az aktív kastélyszoba olyan kastélyszoba, amely egy műtárgyat tartalmaz.
- Az aktív barlang olyan barlang, amely kincseket tartalmaz.
- A nagy kincseket 3-as értéknek, a kis kincseket pedig 1-esnek számítanak. A döntetlen esetén 1 nagy kincs következik a 3 kis kincs elé.

### Akciókártya utasítások

Helyezd el a szellem munkását az 1-12-es akciókártyákon található útmutatások alapján (1, 2 vagy 3, ahol alkalmazható), az alábbiak szerint:

1. A kastélyszoba, ahol egy olyan műtárgy van kiállítva, amilyen típusúval a szellem nem rendelkezik.
2. Az aktív kastélyszoba a legkevesebb munkással.
3. A bal oldali működő kastélyszoba.
1. Működő kastélyterem a legkevesebb munkással, nullával együtt.
2. A kastélyszoba, amelyikben egy műtárgy látható olyan típusú, amellyel a szellem nem rendelkezik.
3. A jobb oldali legforgalmasabb kastélyszoba.
1. A legkevesebb munkást tartalmazó kastélyterem, de minimum egy játékosnak a munkása.
2. A bal oldali legforgalmasabb kastélyszoba.
1. A kastélyszoba, amelyikben egy műtárgy látható olyan típusú, amellyel a szellem nem rendelkezik.
2. Az aktív kastélyterem a legkevesebb munkással.
3. A jobb oldali legforgalmasabb kastélyszoba.
- A körház.
1. Keytown hely, ahol a legkevesebb dolgozó található.
2. A helyszín a következő sorrendben: ① piac, ② istálló, ③ körház és ④ kunyhó.
1. Keytown hely, ahol a legkevesebb dolgozó található.
2. A helyszín a következő sorrendben: ① piac, ② körház, ③ istálló és ④ kunyhó.
1. A legtöbb munkást tartalmazó barlang.
2. A barlang, ahol a legtöbb kincs van.
- A barlang, ahol a legtöbb kincs van.
- Az működő barlang, ahol a legkevesebb kincs van.
- A barlang, ahol a második legtöbb kincs van.
1. Az működő barlang a legkevesebb munkással.
2. Barlang, ahol a legtöbb kincs van.

## Műtárgyak - Szellem ereje

A szellem minden körben megidézi egy műtárgyat, ha lehetséges, mielőtt letenné az első munkását (lásd: Munkások lehelyezése: műtárgyak, 14. oldal).

A szellem által kijátszott műtárgyak erejét az lent részletezzük, és a játékos tábla hátoldalán (szimbólum jelölve) és a szellem táblán is összefoglaljuk.



### Amulett

Ebben a körben a játékosok nem varázsolhatnak.



### Kulcs

Az ör ereje ebben a körben 2-vel megnő (de maximum 10-gyel). Fokozva, ha mindkét szellem megidézi a kulcsot.



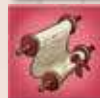
### Tükör

A szellem munkásainak erőssége felül +1-el, alul pedig +2-vel nő.



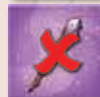
### Holló

Ez a szellem mind a 8 munkását kijátszhatja ebben a körben.



### Tekercs

- Egy körrel az első játékos előtt a döntetlent nyeri. Ha két szellem tekercset idézett meg, akkor közöttük a sorrend aktiválódik.
- Megtöri a játék végi döntetlent.



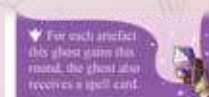
### Pálcá

A szellemek soha nem idézhetik meg a pálcát, de mindig van erejük varázsolni.

## Varázslatok 1 és 2 fős játékban

Minden varázslatkártya a következőket tartalmazza:

- A varázslat neve,
- a varázslat száma,
- a varázslat hatása, amit egy játékos hajt végre (részletekért lásd a 10-12. oldalt),
- a varázslat hatása, amikor egy szellem varázsol (♣) és
- a varázslat kiegészítő vagy választható hatása, amikor egy játékos (★) hajtja végre egy 1-2 fős játékban. A varázslat hatásait ④ és ⑤ lent részletesen ismertetjük.



- Választás: Minden műtárgyért, amit ez a szellem nyer ebben a körben, a szellem is kap egy varázslat kártyát.
- Másolás: Ebben a körben a játékosok által megidézt összes műtárgyat a szellem által idéztéként is tekintjük.

Ha azonban a szellem már a kör elején aktiválta ezt a típusú műtárgyat, akkor semmilyen további előnyt nem kap.

## Varázslatok 1 és 2 fős játékos játékban, folytatás.



3. **Közzététel:** ♠ Ennek a szellem munkásainak ereje, akik nincsenek a kastélyban (A–I helyek) 2-vel nő.



4. **Adományozás:** ♠ Minden játékosnak 5 kincset kell adományoznia a kincstárnak. Amellett, hogy minden ♠ játékosnak adományoznia kell

5 kincset a kincstárba, eltávolíthatsz 1 munkást minden szellemtől a sárkányok barlangjaiban.

5. **Sárkány levelek** és 6. **Sárkány visszatér** nem használhatók az 1–2 játékosos játékban (lásd 7. Beállítás 13. oldal).



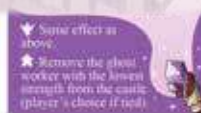
7. **Kitelepítés:** ♠ A legmagasabb „betűs” helyszín (O–A), ahol egy szellem és egy

játékos munkása is jelen van, távolítsd el random egy munkást az összes jelenlévő közül (amibe beletartozhat egy másik játékos/szellem is). ♠ Ha eltávolítottál egy szellemmunkást (és nem a játékos munkását), akkor el kell távolítanod az egyik saját munkásodat, akinek az erőssége azonos vagy nagyobb.



8. **Csere:** ♠ Ha lehetséges, a szellem elcserél egy műtárgyat, amelyből egynél több van, olyan műtárgyra, ami még nincs neki.

Előnyben részesül egy olyan helyszínről származó műtárgyra, ahol nincs jelen szellem. Ha döntetlen van, válaszd a bal szélső várszobát (K–M).



9. **Zsarolás:** ♠ A 3–6 játékos szabályai szerint minden játékos egy kincset fizet a kincstárba minden munkás után, amelyik

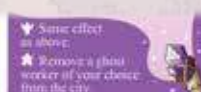
a kastélyszobában van. ♠ Ezen kívül fedd fel a kastélyban lévő szellemmunkások erejét, majd távolítsd el a legalacsonyabb erővel rendelkező szellemmunkást a kastélyból. Ha 2 vagy több szellemmunkás ugyanolyan erős, a játékos választhat, hogy melyiket távolítsa el.



10. **Kiegyenlítés:** ♠ Az összes páros játékos munkásainak ereje felére csökken ebben a körben.



11. **Ajándék:** ♠ A szellem 2 varázslatkártyát kap.



12. **Adó:** ♠ A 3–6 játékos szabályai szerint a játékosoknak 2 kincset kell befizetniük a pénztárba minden egyes dolgozó után, ahol vannak

Keytown. ♠ A 3–6 játékos szabályai szerint a másik játékosnak 2 kincset kell befizetnie a kincstárba minden egyes Keytownban lévő munkás után. Ezenkívül eltávolíthat egy kiválasztott szellemmunkást Keytownból.



13. **Holdfény:** ♠ A sárkányok barlangjainak megoldása után vidd át a szellem legerősebb munkását a barlangokból a

a bal szélső kastélyszoba, ahol egy olyan műtárgyat van, amivel ez a szellem nem rendelkezik (vagy a bal szélső kastélyszoba, ha a szellem rendelkezik az összes megjelenített műtárggyal).



14. **Páratlanok:** ♠ Az összes játékos páratlan munkás ereje felére csökken ebben a körben (lefelé kerekítve).



15. **Átrendezés:** ♠ A szellem a nála lévő duplikált műtárgyat elcseréli (ha van ilyen) egy olyan műtárgyra, amivel nem rendelkezik a kijelzőn.

Ha döntetlen, válaszd a bal szélső kastélyszobát (K–M).



16. **Csempész:** ♠ A szellem azonnal kihasználja Keytown összes üres helyének előnyeit.



17. **Csere:** ♠ Minden játékos ereje 9 munkás ereje 1 ebben a körben.

♠ Amellett, hogy az összes játékosra hatással van, amikor az 1-es erősségű munkásból 9-es lesz, és fordítva, használj az összes szellemmunkás alacsonyabb erejét, amikor a kastélyon kívüli helyszíneket használod (A–I).



18. **Tabu:** ♠ A játékos sorrendben minden játékosnak el kell távolítania 2 munkást a helyszínek megfeldolási fázisának elején.



19. **Teleportálás:** ♠ A játékos sorrendben mindenkinek el kell távolítania 1 munkását a helyszínek feloldási fázisának elején.



20. **Útdíj:** ♠ A 3–6 játékos szabályai szerint minden játékosnak 7 kincset kell befizetnie a kincstárba.

♠ A 3–6 játékos szabályai szerint plusz minden szellemből eltávolíthatsz 1 dolgozót.



21. **Kereskedelem:** ♠ A szellem összes munkásának ereje a kastélyban (K–M helyek) 1-gyel nő.

Published 2022 by:  
**R&D Games,**  
3 Denne Close,  
Stratford upon Avon,  
CV37 6XL,  
United Kingdom.  
Contact:  
rqbreese@gmail.com

