

# RUM & BONES

## SZABÁLYKÖNYV

Cool Mini  
OR NOT

FIVE HOUSES

# A FIGURAK



1

3

**Kapitány**

4

10

2

## Daniel Pale Kapitány



5

**GYORS PENGE**  
Hősök 6-os dobású Találat esetén ELNÉMÍTÁS-t szenvednek el.

0

4

4 + 1



5

**CSODÁLATOS GAZEMBER**  
Dobás előtt, Pale eldobhat legfeljebb 3 -at. Minden +1 kockát ér ennél a támadásnál.

0

2

2 + 1



5

**KALÓZZÁSZLÓ FELHÚZÁSA!**  
1 Hős újra-dobhatja bármennyi Nem talált dobását ebben a fordulóban. Minden egyes Nem talált csak egyszer dobható újra.

4

4

**A** *Rum & Csontok* játékban a különböző Hősöket és támogató legénységet adott számú figura jelképezi. A játékban levő figuráknak három típusa van: **Hősök**, **Matrózok** és **Fedélzetmesterek**.

## Hősök

Ezek az elsődleges figurák, melyeket a játékosok a játék során irányítanak - mindegyikük egy-egy fontos szereplő a hajó beosztásában. Így mindegyiküknek egyedi tulajdonságai és képességei vannak, melyek megkülönböztetik mindenki másától. Minden egyes Hőshöz tartozik egy-egy neki megfelelő **Hős Kártya**, melyen az adott Hősről vonatkozó fontos információk szerepelnek. Noha minden Hős egyedi, a Hős Kártyájukon szereplő egyes jellegzetességeik azonosak:

**1. Frakció:** Ez jelzi, hogy melyik Frakció választhatja az adott Hóst (A Zsoldosokat bármelyik Frakció választhatja).

**2. Név:** Ez a Hős neve.

**3. Szerep:** Amikor kiválasztod az 5 Hősd, minden szerepre csak 1 Hóst választhatsz. A Szerepek tulajdonképpen az erejösségeik alapján kategorizálják a Hősöket. Az 5 Szerep a következő:

**Kapitány:** A Hajó Kapitánya a legénység vezetője, és a hajó parancsnoka, ő a fedélzet ura. Egy sor erős és hatékony tulajdonsággal rendelkezik.

**Szállásmester:** A Szállásmestereket a legénység többi tagjának támogatása teszi fontossá. A legtöbb Szállásmester hatásos lelkesítést biztosít, és bónuszokhoz juttatja a többi Hóst, de gyakran hiányzik belőlük a nyers harci erő.

**Kalóz:** Ravasz és halálos, a Kalózok a Hajó legjobb harcosai. Általában a sérülések okozására specializálódtak vagy az ellenséges Hősök megsemmisítésére.

**Tüzér:** A távolsági harc mesterei, a sérülések okozására, a Tüzérek lecsapnak az ellenségre, miközben biztos távolságban tartják magukat a harctól.


**Brutális:** A legkeményebb legénységi tag. A Brutális minden más Hősnél több sérülést bír ki. Még lenyűgözőbb, hogy a Brutálisok hajlamosak tovább erősödni, és halálosabbnak lenni az elszenvedett sérülések után!

**4. Találat Pontok (TP):** A Találat Pontok jelképezik azt a Sérülés mennyiséget, melyet a Hősök kaphatnak, mielőtt el kell távolítani őket a harcból.

**5. Akciók:** Minden Hősnek 3 egyedi Akció áll rendelkezésére. Ez jelképezi a különböző dolgokat, melyeket a Hős mozgása mellett tehet. Hacsak máshogy nem írjuk, a Hős Akciói mindig magára a Hősre vonatkoznak. 3 Akció típus szerepelhet egy Hős Kártyán: Támadás, Tulajdonságok és Visszahatások.

## Támadások


Az elsődleges mód, hogy egy Hős Sérülést okozzon, minden Támadás a következő jellegzetességekkel rendelkezik:



**1** **GYORS PENGE**  
Hősök 6-os dobású Találat esetén **ELNÉMÍTÁS-t** szenvednek el.

**2** **0**


**3** **4** **5** **1**

- Név:** Ez a Támadás egyedi neve.
- Érme Költség:** Ez az  mennyiség, melyet el kell dobni **ettől a Hőstől**, hogy az használhassa a Támadást.
- Kockák:** Ez a dobókockák száma, melyekkel a Támadás használatánál dobni kell.
- Találathoz:** Minden kocka eredmény, mely egyenlő, vagy meghaladja ezt az értéket, **Találatot** ér. Minden kocka eredmény, melynek értéke ennél kisebb **Nem talált**.
- Távolság:** Ez jelzi, hogy hány Zóna távolságra lehet a Támadás célpontja.
- Hatás:** Ez leírja azon különleges hatásokat, melyek a Támadás használatakor életbe lépnek.

## Képességek

A Képességek jelképezik a különböző nem-támadás alapú készségeket, melyekkel a Hős rendelkezik. Minden Képesség a következő jellegzetességekkel rendelkezik:

- Név:** Ez a Képesség egyedi neve.



**1** **KALÓZZÁSZLÓ FELHÚZÁSA!**  
1 Hős újra-dobhatja bármennyi Nem talált dobását ebben a fordulóban. Minden egyes Nem talált csak egyszer dobható újra.


**2** **4**

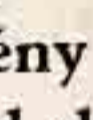
**2. Érme Költség:** Ez az  mennyiség, melyet el kell dobni **ettől a Hőstől**, hogy az használhassa a Képességet.

**3. Hatás:** Ez leírja azon különleges hatásokat, melyek a Képesség miatt életbe lépnek.


## Visszahatás

A Visszahatások hasonlóak a Képességekhez, de mindegyiknek különleges kiváltó oka van, mely lehetővé teszi használatukat, melyek gyakran a fordulón kívül történnek. A Visszahatások használata nem kerül a Hős fordulóján belül egy Akció felhasználásába. Minden Reakció a következő jellegzetességekkel rendelkezik:



**1** **VISSZAVÁGÁS**  
Amikor egy Hős sérülést szenved el, de nincs Kiütve, Ivan Támadásánál.  
Dobj 1 kockával, minden Nem talált után.  
**4** Minden  -eredmény után az adott Hős 1 Sérülést szenved el.

**2** **0**

- Érme Költség:** Ez az  mennyiség, melyet el kell dobni **ettől a Hőstől**, hogy az használhassa a Visszahatást.
- Kiváltás:** Ez jelzi, hogy mikor használható a Visszahatás.
- Hatás:** Ez írja le a Visszahatás okozta különleges hatást.

## Matrózok

A **Matrózok** teszik ki a legénység legalacsonyabb rangú részét - az arctalan mellékszereplők, melyek morogva követik a Hőseidet a csatába. A játékos ritkán fogja irányítani ezeket a figurákat, mivel a nekik szóló utasítás egyszerűen csak az előrenyomulás és az ellenséges hajó elsüllyesztése lehet. Noha nagy számban halálosak lehetnek, de ritkán jelentenek igazi veszélyt. 1 Sérülés elszenvedése Kiüti őket.

## Fedélzetmesterek

A **Fedélzetmesterek** a hajó kisebb rangú vezetői. A játékos, a Matrózokhoz hasonlóan, ritkán irányítja a Fedélzetmestereit. A Fedélzetmesterek fő célja a játékban, hogy a Matrózokat maguk köré gyűjtsék, akik így *valamivel* hatékonyabbá válnak a harcban. 1 Sérülés elszenvedése Kiüti őket.



## 1 Fantom Alak

2 Amikor egy Baráti Hős Sérülést szenved.

3 Megelőz legfeljebb 3 kiosztott Sérülést, majd eltávolítja az adott Hősről az összes Állapot jelzőt.

4



## Üszkös Szél


Amikor egy ellenséges Hős aktiválódik.


A Hős csak 1 Zónát mozoghat  
Mozgásonként ebben a fordulóban.

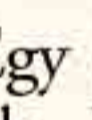
# HULLÁM KÁRTYÁK



**M**inden Frakciónak van egy harminc **Hullám Kártyából** álló paklija, benne 20 egyedi kártyával, mely a Frakció ra jellemző, és 10 általános kártyával, mely az összes Hullám Pakliban szerepel. A Hullám Paklik a kártyák hátlapján lévő Frakció Szimbólum alapján azonosíthatók. A Hullám Kártyák értékes erőforrások, melyek mind egy-egy kisebb hatalmat vagy hatást jelentenek, mely Frakciótok segítségére lehet vagy az ellenséget akadályozhatja.

Minden Hullám Kártyán a következő információk szerepelnek:

- 1. Név:** A felhasználható hatalom vagy hatás neve.
- 2. Aktiválás:** Jelzi, az adott Hullám Kártya mikor játszható ki.
- 3. Hatás:** Leírja az Hullám Kártya különleges hatását. Minden kártya egyedi, úgyhogy figyelmesen olvassátok el!
- 4. Kraken Szimbólum:** Néhány Hullám Kártya alján 1 vagy több  szimbólum látható. Ez a szimbólum azt jelenti, hogy a képesség használatával valaki kiválthatja Davy Jones legendás állatkájának haragját: A Kraken - egy borzalmas szörny, mely a tengereket járja felfalható hajók után kutatva (lásd X. oldal).

A játékosok Hullám Kártyák nélkül kezdik a játékot, de a fordulójuk végén a kézlímitnek megfelelően felhúznak legfeljebb 3 Hullám Kártyát. Ezután dönthetnek úgy, hogy a kezükben lévő kártyákból kijátszanak bármennyit, amikor az őket Kiváltó esemény bekövetkezik. Egy Hullám Kártya kijátszása nem kerül Akcióba vagy  -be, a játékos csak bejelenti, hogy kijátszta a Hullám Kártyát, melyet felfed a kezéből és végrehajtja a hatásait.

De vigyázzatok! Egy  ikonos Hullám Kártya kijátszásával megkockáztatjátok, Davy Jones legendás állatkájának - a KRAKEN-nek - a megidézését!

Ha a kijátszott Hullám Kártyán nincs egy  szimbólum sem, akkor a hatása végrehajtása után a tulajdonosa dobott lapjaihoz kerül. Ha egy Hullám Kártyán 1 vagy több  szimbólum van, akkor egy külön pakliba tegyétek a normál dobott lapok mellé. Ezek a dobott lapok alkotják a **Kraken Gyűjtő**-t. Ha a Hullám Paklid elfogy, keverd újra a dobott lapokat, és képezz belőlük új Hullám Paklit. Azonban a Kraken Gyűjtőd hagyd érintetlenül.

**Megjegyzés:** A kezedből eldobott kártyák (nem a kijátszottak) a dobott lapjaidhoz kerülnek. Csak a kijátszott Hullám kártyák vonják maguk után a Kraken haragját és csak azokat kell a Kraken Gyűjtődbe helyezni.

**Megjegyzés:** A Kraken Gyűjtőben lévő kártyák is dobott lapoknak számítanak, így, ha egy hatás lehetővé teszi egy dobott lap kezredbe történő visszavételét, akkor a Kraken Gyűjtőben lévő kártyát is elveheted.

# A JÁTÉKTÁBLA

**A** Játéktáblán számos fontos terület található:

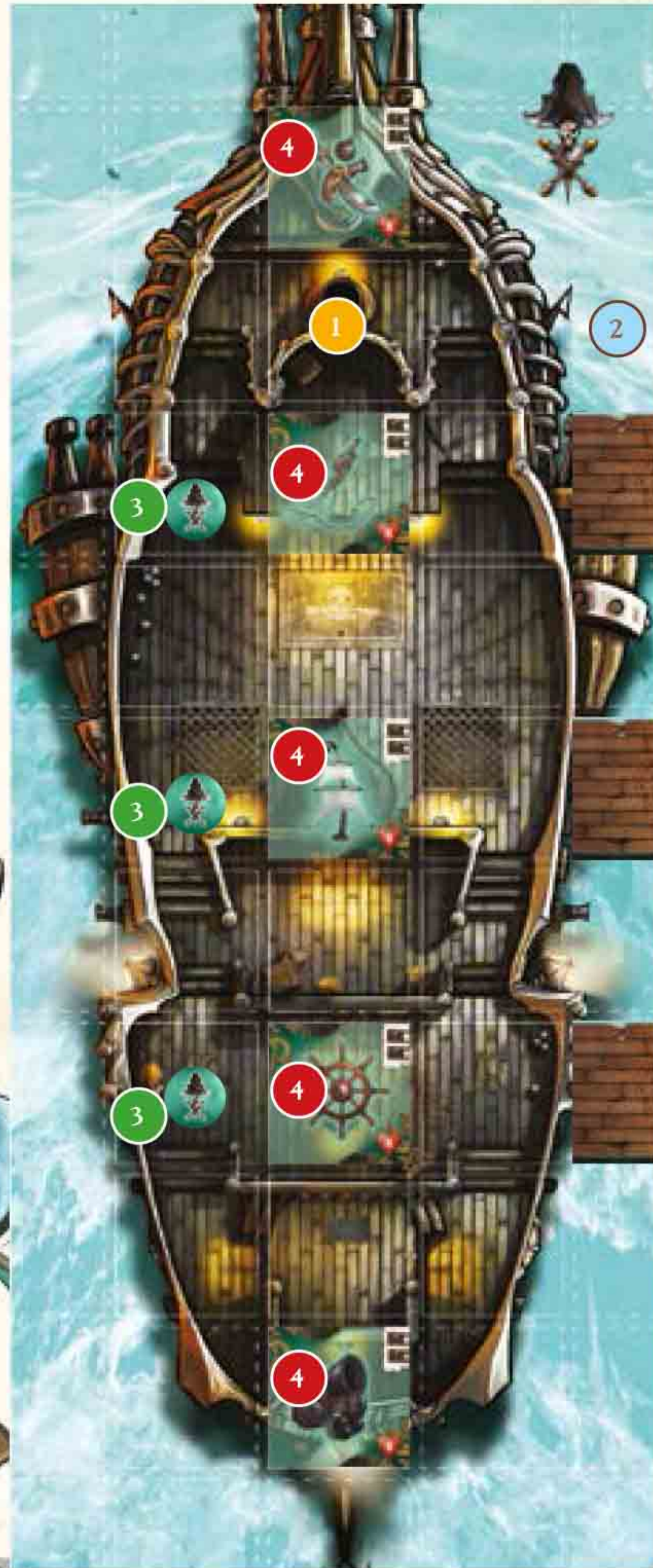
**1. Zónák:** A Játéktábla számos négyzetből áll, melyeket **Zónáknak** nevezünk. Ezek a Zónák határozzák meg a figurák helyét, hogy azok milyen messzire mozgathatók, és a különböző Akciók Távolságát.

**2. Fedélzeten Kívüli Zónák:** Ezeket a Zónákat a játékosok által irányított figurák nem használhatják.

**3. Telepítési Pontok:** A Telepítési Pontok különleges lapkák, melyek a játéktáblára vannak lerakva, azoknak a Zónáknak a jelölésére, amelyeken a játékosok Hősei, Matrózai és Fedélzetmesterei a játéktáblára léphetnek. **Egy figura SOHA nem léphet ellenséges Telepítési Pontot tartalmazó Zónába.**

**4. Célok:** A Célok különleges Lapkák, melyek a játéktáblára vannak lerakva, a hajó fontos területeinek a jelölésére. Ezen Célok lerombolása a Győzelmi Pont szerzés elsődleges útja a játékosok részére. A játék során felbukkanó Tengeri Teremtmények (Kraken és Tengeri Sárkány) szintén Céloknak minősülnek.



**Engedélyezett Zónák:** Engedélyezett Zóna az összes Zóna, amely nem Fedélzeten kívüli, ellenség által elfoglalt, vagy ellenséges Telepítési Pontot tartalmazó.



# CÉLOK



**M**inden Cél lapkán a következő információk szerepelnek:

- 1. TP:** Megadja, hogy mennyi Sérülés szükséges a Cél megsemmisítéséhez.
- 2. Győzelmi Pontok:** Megadja, hogy mennyi Győzelmi Pont jár a Cél megsemmisítéséért.
- 3. Érme Jutalom:** Amikor egy Cél megsemmisül, akkor az azt megsemmisítő játékos ennyi  -t kap. Az adott játékos ezeket az  -ket bárhogy szétoszthatja Hősei között.
- 4. Hatás:** A Célok állandó jutalmat is adhatnak a Hősöknek, ha megsemmisülnek. Ezeket a bónuszokat itt soroljuk fel, és amint egyszer megszerezted őket, a játék végéig kifejtik a hatásukat.

Amikor egy Cél megsemmisül, akkor az azt megsemmisítő játékos elveszi a lapkát, átfordítja a hátoldalára, és maga elé helyezi. Ez azonnal megmutatja, hogy mennyi Győzelmi Pont jár érte, valamint a további jutalmakat, melyekhez a Hősök a Cél megsemmisítésével hozzájuthatnak.

**Tengeri Teremtmények:** A Tengeri Teremtmények minden játékos számára ellenségnek számítanak, tehát a mozgásukat akadályozzák. Amint egy játékos elvesz egy Tengeri Teremtény Cél, az többet már nem léphet játékba.



# TÁVOLSÁGOK MÉRÉSE

**A** mikor egy Akció, vagy egy képesség (például egy Támadás) meghatároz egy Távolságot, akkor azt mindig **Zónákban** mérjük. A mérésnél mindig az Akció kiinduló Zónájától a cél Zónáig számolunk. **Az átlósan elhelyezkedő Zónákat SOHA sem számítjuk a Távolságnál, csak a merőleges Zónák számítanak.** Ahhoz, hogy kiderüljön, hogy egy Zóna egy hatás vagy egy képesség szempontjából megfelelő Távolságon belül van-e, hajtsátok végre a következőket:

Válasszátok ki az Akció vagy hatás kiindulási Zónáját.

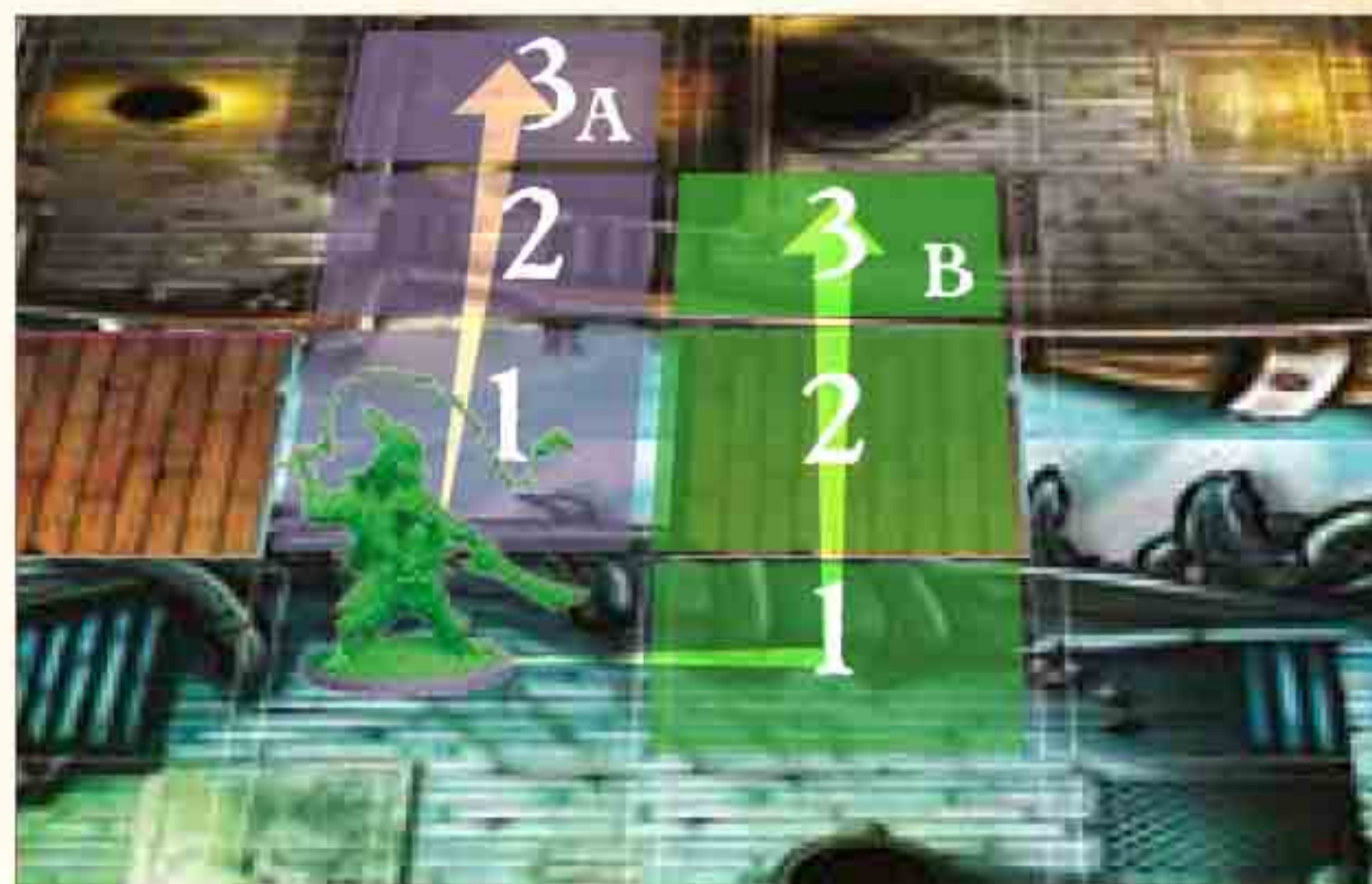
A kiinduló Zónával egyik oldalszomszédos merőleges Zónától kezdve számoljátok meg a Zónákat a célba venni kívánt Zónáig (belevéve a célpont Zónát is).



**Példa:** Tom egy 2-es Távolságú hatással rendelkezik. Célba veheti az A Zónát, mivel az 2-es távolságon belüli, de nem veheti célba a B Zónát, mivel az 3 Zónával arrébb van.

Egy Akció vagy egy hatás csak egy, a Távolságán belül lévő Zónát célozhat meg - egyéb figurák, lapkák és Célok ezt semmiképp sem gátolják vagy akadályozzák meg.

A hajók közötti területek Fedélzeten Kívüli Zónák, melyeket szaggatott vonal jelöl (fél-fél Zóna táblánként). Ezeket a Zónákat csak a Távolság kiszámítására használjuk, a játékosok nem helyezhetnek ezekbe a Zónákba figurákat.



**Példa:** Tom 3-as távolságú Támadása van. A saját Zónájából mérve, át az ellenséges hajóhoz, látja, hogy Támadásával az A vagy a B Zónát érheti el.

## A HARC ALAPJAI

### Sérülés és Kiütés

A Rum & Csontok játékban minden Figuranak és minden Célnak van valamennyi Találat Pontja (TP) ♥. Ez jelképezi a Figura vagy Cél teljes kitartását.

Egy figura TP-je mindig a hozzátartozó kártyán vagy lapkán szerepel (például a Hősöknél és a Céloknál). Ha egy figurához nem tartozik kártya vagy lapka (például Matrózok vagy Fedélzetmesterek), akkor ez azt jelenti, hogy a figurának csak 1 TP-je van.

Amikor egy Figura vagy egy Cél sérül, helyeztetek rá az általa elszenvedett Sérülések számával egyenlő Sérülés Jelzőt 🔥. Amikor egy Figuran vagy egy Célon, annak TP-jével egyenlő vagy annál nagyobb számú Sérülés jelző van, az azonnal lekerül a játéktábláról. - Ez a Figura illetve a Cél Kiütése.

Amikor egy Matrózt vagy egy Fedélzetmestert Kiütöttetek, vegyétek le a Játéktábláról, és helyeztetek az azt irányító játékos számára elérhető helyre.

Amikor egy Hóst Kiütöttetek, vegyétek le a Játéktábláról, és helyeztetek a saját Hős Kártyája tetejére. A Hős elveszti a Hős Kártyáján lévő összes 🍀-jét, ezeket vagy eldobjátok vagy az őt megtámadó ellenséges Hősnek adjátok. Továbbá helyeztetek 1 Halott Ember Jelzöt a 🍀 oldalával felfelé fordítva a Hős Kártyájára.

Amikor egy Célt Kiütöttetek, vegyétek le a Játéktábláról, és helyeztetek az azt Kiütő játékos közelébe a fekete oldalával felfelé, hogy jól látszódjon az érte járó Győzelmi Pont.

## Figurak és Célok Megtámadása

Az ellenség nem ül nyugodtan, arra várva, hogy valaki elsüllyessze a hajóját! Ez azt jelenti, hogy nyers erőt és ravaszságot kell ahsználnod, hogy elsöpörd őket utadból!

A **Támadás** az elsődleges módja, hogy a Figurak és a Célok Sérülést szenvedjenek el. Noha minden Támadás egyedi, a következő alapszabályok mindegyikre érvényesek:

### Célzás

A Támadások mindig egy egész **Zónát** céloznak meg, soha sem csak egy bizonyos Figurát vagy Célt. Egy Támadás használatánál, annak mindig egy távolságon belül lévő cél Zónát **kell** megcéloznia, mely ellenséges Figurákat vagy Célokat tartalmaz. Ha egy Zónában nincsenek ellenséges Figurak vagy Célok, akkor az nem lehet Támadás célpontja. Egy Figura megtámadhatja saját Zónáját, amennyiben az tartalmaz ellenséges Célt.

### Támadás Dobás

Minden Támadás megadja a **Kockák** számát, valamint a **Találathoz** számot. Egy Támadás használatánál a megadott számú Kockával kell dobni. Minden egyes kocka, melynek eredménye egyenlő vagy nagyobb a Találathoz számnál, **Találatot ér**, és azok az eredmények, melyek kisebbek a Találat számánál **Nem találtak**.

Miután dobtatok a kockákkal, és meghatároztátok a Találatok számát, ezt ki kell osztanotok a célpont Zónában lévő ellenséges Figurakra és Célokra. A Zónában lévő baráti Figurak soha nem kapnak találatot a saját Támadásodnál.

A találatokat nem lehet szabadon szétosztani a célpont Zónában lévő Figurak és Célok között. A következő **prioritási sorrendet** kövessétek a Találatok kiosztásánál:

#### 1. Matrózok

#### 2. Fedélzetmesterek

#### 3. Hősök

#### 4. Célok

- A Találatokat addig kell az első prioritási szinten kiosztanotok, amíg az összes ilyen Ki nem ütöttétek, majd a következő prioritási szintet veszitek célba, amíg közülük is mindet Ki nem ütöttétek, és így tovább.
- Ha több ellenségnek azonos a prioritási szintje ugyanabban a Zónában, akkor a támadó szabadon szétoszthatja találatait ezen ellenségei között.
- **Példa:** Csak 2 ellenséges Hős figura van egy Zónában, melyet támadás ér. 4 Találatot dobnak ellen. A támadó kioszthat 2-2 Találatot mindkét ellenséges Hősnek, 4 Találatot egyetlen Hősnek és 0-t a másiknak, vagy 3 Találatot az egyik Hősnek és 1-et a másiknak.
- Amennyiben lehetséges, egy támadásból az összes találatot ki kell osztani - a támadó nem tarthatja vissza!

Hacsak másként nem kerül meghatározásra, 1 Találat 1 Sérülést okoz.

## Módosítók és Újradobások

Néha egy hatás vagy képesség egy Támadásnál módosíthatja a Találathoz értéket (*például -1 vagy +1-el*). Fontos, hogy ezt a módosítást a kockadobás eredményéhez kell adni, és nem a Támadás Találathoz értékéhez.

**Példa:** Tom támad, 4 Kockával dob, és 5+ a Találathoz értéke. Egy hatás +1-et ad a Találathoz. Tom dobása [1], [2], [4], [4]. 2 Találata lesz a +1 Találathoz hatás miatt.

Néha egy hatás vagy egy képesség lehetővé teszi adott számú kocka Újradobását. Minden ilyen hatásnál vagy tulajdonságnál szerepel az újradobható kockák száma. Ha egy kockát újradobtok, a régi eredmény nem számít, minden szempontból az új eredményt kell felhasználni minden esetben. Van, hogy több hatás vagy tulajdonság is lehetővé teszi, hogy a játékos ugyanazt a kockát többször is újradobhassa. Ilyenkor a játékos újradobhatja a kockát, és utána eldöntheti, hogy szeretné-e megint újradobni, legfeljebb annyiszor, amíg a hatás vagy a képesség lehetővé teszi az újradobást.

## Állapot Hatások

Számos Állapot Hatást szenvedhetnek el a Hősök, ezeket általában ellenséges Támadások vagy Képességek okozzák. Amikor egy Hős elszenved egy ilyen Állapot Hatást, vegyétek el a megfelelő **Állapot Jelzőt**, és helyezzétek az adott Hős mellé. Amíg a Hősnek van ilyen Állapot Jelzője, elszenved az adott állapot következményeit, ahogy azt alább részletezzük. **Az Állapot Hatásokat mindig el kell távolítani a Hős Aktivációjának végén, vagy ha a Hóst levezitek a tábláról.**



**VAKSÁG:** A Hős -1-et szenved el a Találatához.




**KÁBULTSÁG:** A Hős veszít 1 Akciót.



**LASSÚSÁG:** A Hős csak 1 Mozgás Akciót hajthat végre.



**NÉMÁSÁG:** A Hős nem használhat Támadást, képességeket és Visszahatásokat, melyeknek van  költsége.



**VÉRZÉS:** A Hős minden végrehajtott Akció után kap 1 Sérülést.



# JÁTÉKOS FORDULÓK

A *Rum & Csontok* fordulókön keresztül tart, melyben először az egyik játékos aktiválja minden figuráját, majd az ellenfele teszi ugyanezt, és ezt addig folytatják felváltva, amíg az egyik játékos nem győz! A játék kezdetén dobjatok fel egy Halott Ember Jelzőt, hogy eldöntsétek, melyik játékos kezd először. A forduló sorrendje sorban a következőkből áll:

## A FORDULÓ MENETE

1. Hősök Előkészítése
2. Tüzelés a Fedélzeti Ágyúval
3. Legénység Telepítése
4. Legénység Aktiválása
5. Hősök Telepítése
6. Hősök Aktiválása
7. A Kraken Elszabadul!
8. Hullám Kártyák Húzása
9. Hősök Előkészítése

Az első dolog, amit a játékos tesz minden fordulójában, a Hőseinek előkészítése. Ez az alábbi lépésekre bontható:

### Tartalékok Előkészítése

Vegyél el 1-1 jelzőt minden egyes **Tartalékban** levő baráti Hősnek, és helyezd a Hős Kártyájukra. *(Megjegyzés: Minden Hős Tartalékban levőként kezdi a játékot.)*

Egyszerre egyik Hősnek sem lehet több 8 -nél.

**Kiütött Hősök Feltámasztása:** Ha van olyan Hős, amelynek Hős Kártyáján a oldalával felfelé néző **Halott Ember Jelző** van, akkor vedd le róla a Halott Ember Jelzőjét. Ezután már **Tartalékban** levőnek számítanak.

**A Halál Vám kifizetése:** Ha egy Hősön a oldalával felfelé néző **Halott Ember Jelző** van (vagyis Kiütött), akkor fordítsd meg a Halott ember Jelzőjét úgy, hogy a oldala nézzen felfelé.



## Tüzelés a Fedélzeti Ágyúval

Ebben a fázisban a Fedélzeti Ágyúddal pusztító sortüzet zúdítasz a hajódon lévő egyik Célra, lehetőleg minél több ellenség megsemmisítésével egybekötve, - feltéve, hogy nem semmisítették meg már korábban a Fedélzeti Ágyúdat! Nem kapsz -t az ellenségek Kiütéséért a Fedélzeti Ágyúval.

A Fedélzeti Ágyú egy különleges Támadást jelent, melyet a következők jellemeznek:



### FEDÉLZETI ÁGYÚ

Célba veheted a tábla bármelyik Zónáját. Nem okozhat sérülést a Céloknek, kivéve a Tengeri Teremtmenyeket.



4



Különleges

## Legénység Telepítése

Ebben lépésben bizonyos számú **Matrózt** és **Fedélzetmestert** fogsz telepíteni. Ez a fázis alábbi lépésekre bontható:

**Matrózok Telepítése:** Az aktív játékos **Matrózokat** telepít, helyez 2-2-t minden egyes baráti Telepítési Pontra.

**Fedélzetmesterek Telepítése:** Az aktív játékos lehelyez 2 **Fedélzetmestert** bármelyik általa választott baráti Telepítési Pontra *(Példa: A játékos választhat, hogy mindkét toborzott Fedélzetmestert ugyanarra a Telepítési Pontra helyezi le, vagy szétszthatja őket két különböző Telepítési Pontra, ha ezt szeretné).*

**Megjegyzés:** Ha egy játékos Matrózai vagy Fedélzetmesterei elfogynak a telepítés során, akkor annyit telepít le, amennyit le tud - Ha már mindegyik a Játéktáblán van, akkor nem telepíthet le többet addig, amíg néhányukat Ki nem ütök!



## Legénység Aktiválása

Miután letelepítetted a Matrózaid és a Fedélzetmestereid, következik az aktiválásuk. Ez a fázis az alábbi lépésekre bontható:

**1. Támadás:** Minden egyes **Matróz** és **Fedélzetmester** támad. Mindegyikük célba vehet más-más Zónát, ha egynél több, Távolságon belüli Zónában van ellenség. Támadásukat a következők jellemzik:



### MATRÓZ

Ha van Fedélzetmester a Matrózok Zónájában, akkor a támadásuk 3+ esetén talál.



### FEDÉLZETMESTER



**Megjegyzés:** A Matrózoknak és a Fedélzetmestereknek támadniuk **kell**, ha tudnak - nem lehet őket visszatartani!

**2. Mozgás:** A támadás után, minden Matróz és Fedélzetmester 1 Zónát előre mozog, az ellenség Telepítési Pontját a saját Telepítési Pontjukkal összekötő egyenes mentén. Ha ellenség zárja el az útjukat, akkor nem mozognak.



A Matrózok és a Fedélzetmesterek nem túl okosak! Megkapták a parancs, és minden amit tudnak, az annak a végrehajtása - Mindig egyenesen az ellenséges Telepítési Pont felé fognak mozogni. Mivel a figurák sohasem léphetnek be ellenséges Telepítési Pontot tartalmazó Zónába, így a Zónát elérve felhalmozódnak a Telepítési Pont melletti Zónában, és próbálják megsemmisíteni az oda telepített ellenséges figurákat!

## Hősök Telepítése

Egy játékosnak egyszerre legfeljebb **3 Telepített Hőse** lehet. Ha 3-nál kevesebbje van, akkor a harchoz további Hősöket telepíthet! Ez a következő lépések szerint történik:

**1** - Először valamennyi, jelenleg a **Fedélzeten Kívüli** Hóst kell telepíteni. Helyezd el őket valamelyik baráti Telepítési Pontra. Ez a Hős most már **Telepített**. Ezt ismételd meg minden egyes baráti Hőssel, aki jelenleg Fedélzeten Kívül van.

**2** - Ezután, a játékos számolja össze, mennyi **Telepített Hőse** van, valamint, hogy mennyi **Halott Ember Jelző** van a Feltámasztott Hősein. Ha a Telepített Hősök és a Halott Ember Jelzők összege 3-nál kevesebb, akkor további Hősök telepíthetők. Az irányító játékos kiválaszthatja a **Tartalékban** lévő bármelyik baráti Hóst, és letelepítheti egy baráti Telepítési Pontra. Az adott Hős most már **Telepített**. Egy Hóst **soha nem** lehet ugyanazon a Telepítési Pontra telepíteni, ahova már ebben a fordulóban telepítve lett egy másik Hős.

A játékos addig ismételheti a 2. lépést, amíg a **Telepített Hőseinek** és a **Halott Ember Jelzőinek** összege el nem éri a **3-at**.

*Halott Ember Vámja: Súlyos sérülésekből visszatérni nem kis teljesítmény, így amikor egy Hóst Kiütöttek, az kap egy Halott Ember Jelzőt - ez a medál jelképezi azt, hogy hogyan használják fel Davy Jones Kincsesládájának hatalmát, hogy rászédjek a balált, és harcoljanak még egy napot.*

*Harcra készen: A Hősök előkészítése során, a Tartalékban lévő Hősök kapnak 1-1 -t minden baráti forduló elején, így annak ellenére, hogy nem vesznek részt a fedélzeti akciókban, amikor telepítésre kerülnek mégis védőjermékekkel fognak érkezni, hogy hatékonyabb támadásaikhoz és képességeikhez hozzáférjenek!*



## Hősök Aktiválása

Miután a Matrózaid és a Fedélzetmestereid aktiválódtak, itt az ideje, hogy a Hősök kerüljenek reflektorfénybe, és utat vágjanak az ellenségnek át! A Matrózoktól és a Fedélzetmesterektől eltérően teljes mértékben irányíthatod, hogy milyen akciókat hajtsanak végre a Hőseid, és azt, hogy hogyan mozogjanak a játéktáblán.

A Hősök Aktiválása fázisban válassz 1-et **Telepített Hőseid közül**, akit aktiválsz. Ő ezután végre fog hajtani legfeljebb **3 Akciót**, mielőtt az aktiválása befejeződik. Ezután újabb Telepített Hóst választasz, akit aktiválsz, és aki végrehajtja a 3 Akcióját. Amikor az összes Telepített Hősöd aktiváltad, a Hősök Aktiválása fázis véget ér.


Egy Hős a következő Akciókat hajthatja végre az aktiválása alatt (minden Akció egyél többször is végrehajtható):


## Támadás Végrehajtása

Amikor egy Hős Támad, kiválaszt és végrehajt 1-et a Hős Kártyáján felsorolt Támadások közül. Ne feledjétek, ha egy Támadásnak van  költsége, akkor az adott Hősnek el kell dobnia ennyi , hogy használhassa az adott Támadást.

### Fosztogatás és Rablás!





Amikor egy Hős egy Támadással Kiüt egy **Matrózt** vagy egy **Fedélmestert**, akkor minden egyes Kiütött legénységi tag után kap 1 -t.

Amikor egy Hős egy Támadással Kiüt egy ellenséges **Hőst**, elveszi az adott Hős összes -jét.

Ne feledjétek, hogy egy Hősnek legfeljebb 8 -je lehet.

Ha egy Hősnek van már 8 -je, és újabbakat kapna, akkor a többletet el kell dobnia.

Ha egy ellenséges figura Kiütése nem Támadással, hanem valamilyen más módon történik (például egy Képességgel, Visszahatással, Hullám Kártyával, stb.), akkor nem jár érte . Fontos, hogy a Matrózok, Fedélmesterek és egyéb hatásoknál, nem kapsz -t, akkor sem, ha ellenséges figurát Támadással ütöttél ki.

## Képesség Használata

Amikor egy Hős egy képességet használ, akkor kiválaszt és végrehajt 1-et a Hős Kártyáján felsorolt **Képességek** közül. Ne feledjétek, ha egy Képességnek van  költsége, akkor az adott Hősnek el kell dobnia ennyi -t, hogy használhassa az adott Képességet.

## Mozgás

Egy Hős minden egyes Mozgás Akciójával legfeljebb 2 Zónát mozoghat. A figurak soha nem mozoghatnak átlósan, nem léphetnek ellenséget tartalmazó zónákba, ellenséges Telepítési Pontot tartalmazó zónákba, vagy Fedélmestert Kívüli Zónákba.

### Átlendülés a kötélzeten

Néha egy Hősnek gyorsan kell átjutnia egyik hajóról a másikra, és nincs ideje a Pallókat használnia (vagy ellenség állja el az útját). Ilyenkor a Hős használhatja a hajó Kötélzetét is, hogy gyorsan átlendüljön.


Amikor egy Hős átlendül a kötélzeten, gyorsan átmozoghat a másik hajó **bármelyik engedélyezett Zónájába** (vagyis ellenséges figurát és ellenséges Telepítési Pontot nem tartalmazó Zónába) - de vigyázzatok, mert noha az átlendüléssel gyorsan oda lehet érni, ahova szeretnétek, de a Hős az átlendülés során minden alkalommal kockáztatja hogy Fedélmestert kívülrre esést!

Az átlendülés végrehajtása a Mozgás része, és a következőképpen történik:

Az Átlendülés a Kötélzeten 1 Zónányi Mozgásnak számít. Tehát a Hős átlendülhet majd mozoghat 1 Zónát, mozoghat 1 Zónát, majd átlendülhet, vagy ha már egy engedélyezett Zónán kezd, akkor Átlendülhet az egyik hajóra, és aztán (ha egy másik engedélyezett Kötélzet Ponton landolt) újra visszalendülhet!

Az átlendüléshez a Hősnek a hajónak a másik hajó felé néző egyik szélső Zónájában kell lennie.



*Példa: Tom Kalóz a B Hajón van, és át akar lendülni az A Hajóra. Hogy átlendülhessen, a hajó valamelyik -val jelölt zónájában kell lennie.*

Határozd meg a távolságot a Zónáig, ahova a Hős át szeretne lendülni, és dobj egy kockával. Ha a dobott szám egyenlő vagy nagyobb, mint a meghatározott távolság, akkor az átlendülés sikeres, és a Hőst helyezd a választott Zónára. Ezt a kockadobást a **Kötélzet Próba** végrehajtásának nevezzük.



*Példa: Tom Kalóz az A Zónába szeretne átlendülni. Miután meghatározta a távolságot, látja, hogy 4-et vagy többet kell dobnia, hogy a Kötélzet Próba sikeres legyen. Ha Tom a B Zónába szeretne átlendülni, 6-ost kellene dobnia! Igazán merész kísérlet lenne!*

Ha egy Hős Kötélzet Próbája kudarccal végződik (az átlendülés távolságánál kisebbet dob), akkor valami rosszul sült el! Ez a Hős azonnal **Fedélmestert kívülrre** kerül!

### Fedélmestert kívülrre esés

Néhány hatás, mint például a Kötélzet Próba kudarca miatt, vagy egy ellenséges képesség következtében, egy figura **Fedélmestert kívülrre eshet**, ilyenkor lekerül a játéktábláról. Amikor egy Hős Fedélmestert kívülrre esik, akkor mindent, ami a Hősnél volt azonnal el kell dobnia, és az aktiválása is azonnal véget ér.

Helyezzétek a Hős figuráját az oldalára fektetve, a saját Hős Kártyájára. Ne aggódjatok miatta, hiszen csak átmenetileg tűnik el, majd vissza fog mászni a hajóra (kutya baja se lesz,

# TARTALOMJEGYZÉK

<b>Alkotók . .</b>	2
<b>Bevezetés .</b>	3
<b>Tartozékos .</b>	6
<b>Áttekintés .</b>	7
<b>Előkészületek .</b>	7
<b>Davy Jones Kincse .</b>	9
<b>Fontos Kifejezések .</b>	9
<b>A Figurak .</b>	10
Hősök . .	10
Támadások . .	11
Képességek . .	11
Reakciók . .	11
Matrózok .	11
Fedélzetmesterek .	11
<b>Hullám Kártyák .</b>	12
<b>A Játéktábla .</b>	13
Célok .	14
Távolságok Kiszámolása .	15
<b>A Harc Alapjai .</b>	15
Sérülés és Kiütés .	15
Figurak és Célok Megtámadása .	16
Módosítók és Újradowások .	16
Feltételes Hatások .	16
<b>Játékos Fordulók .</b>	17
Hősök Előkészítése . .	17
Fedélzeti Fegyverek Lövési .	17
Legénység Toborzása .	17
Legénység Aktiválása .	18
Hősök Toborzása .	18
Hősök Aktiválása .	18
Fosztogatás és Rablás . .	19
Felkapaszkodás . .	19
Leesve a Fedélzetről . .	19
Kraken Elszabadul! .	20
Hullám Kártyák húzása .	20
<b>3-6 Fős Játék .</b>	21
<b>A Tengeri Teremtmények .</b>	22
<b>Wellsport Brotherhood .</b>	23
<b>A Csont Ördögök .</b>	26
Utószó .	28
<b>Szabály Összefoglaló .</b>	30

csak megázik egy picit!). Újra lehet őket telepíteni a következő baráti Hősök Telepítése fázisban.


Miután egy Hős végrehajtotta a 3 Akcióját, az aktiválása véget ér. A Hősök Aktiválásának folytatása addig tart, amíg az összes baráti Telepített Hős saját aktiválása végére nem ért.

## A Kraken Elszabadul!

Amikor egy játékos aktiválta az összes figuráját, ellenőrizni kell, hogy a vérontás és a harc felkeltette-e a Kraken figyelmét! Ez a fázis két lépésből áll:



**1. A Tenger Próbája** (Ha a Kraken már a táblán van, vagy már megsemmisítették, akkor ez a lépés kimarad).

Az aktív játékos dob 2 kockával, és összeadja az eredményüket. Ha ez a szám egyenlő vagy kisebb, mint a mindkét játékos Kraken Gyűjtőjében lévő kártyáikon látható  -ok számának összege, akkor megidéztek a Kraken-t! Vegyétek el a Kraken Lapkát, és helyezétek el a lenti ábra szerint, eltávolítva a középső Pallót.



Ha vannak figurák a Pallón, akkor azok Fedélzeten kívülre esnek. Ha a Tengeri Sárkány esik Fedélzeten kívül, akkor lekerül a tábláról anélkül, hogy bárki is GYP-ot kapna. Ha van Sérülése, akkor azokat dobjátok el, később még újra felbukkanhat.

Amint a Kraken-t eltávolítjátok a Tábláról, a középső Palló azonnal visszakerül a helyére.

**2. Kraken Támad!** (Ha a Kraken nincs a Táblán, ez a lépés kimarad.)

A Kraken aktiválódik, és a kártyáján lévő leírás alapján támad.

A Kraken az összes játékos számára **ellenség**. 3 Fedélzeten kívüli Zónát foglal el, így Támadásai és Képességei egyszerre érvényesülnek mind a 3 Zónából.

## Hullám Kártyák Húzása

Minden egyes játékosnak egyszerre maximum 3 Hullám Kártya lehet a kezében. Ebben a fázisban, ha a játékosnak 3 Hullám Kártyánál kevesebb van a kezében annyi Hullám kártyát húzhat a saját paklijából, amíg el nem éri a kézlimitét.

Ha egy játékos úgy kezdi ezt a fázist, hogy a kezében már vannak Hullám Kártyák (mint egy korábbi forduló fel nem használt Hullám Kártyái), akkor eldobhat bármennyi, vagy akár az összes Hullám Kártyát a kezéből, ezeket a dobott lapjaihoz teszi, és addig húz a saját Hullám Paklijából, amíg el nem éri a kézlimitét.



A játékos fordulója véget ér, amint az összes fenti fázist végrehajtotta, majd ezután következik az ellenfél fordulója. A játék így folytatódik tovább, mindkét játékos fordulóival, amíg 1 játékos össze nem gyűjt 6 Győzelmi Pontot, amikor is megnyeri a játékot!

# 3-6 FŐS JÁTÉK

**A** *Rum & Csontok* játék több játékosal is játszható. Ez gyakorlatilag azonos a 2 fős játékkal, de van néhány új szabály, mely összefüggésben áll a játékosok számával. Az egy csapatba tartozó játékosok szabadon megoszthatják ötleteiket a többiekkel, és dönthetnek csapatként. De a végső döntés a Hőst irányító, illetve a kártyát kijátszó játékoson áll.

## 3 Játékos (2 - 1 ellen)

A játékosok először alkossanak csapatokat, az egyik csapat 2 játékosból, a másik 1 játékosból fog állni. Ezután mindkét csapat választ egy Frakciót és Hősöket, pontosan úgy, ahogy az az alapjátékban is történik. Az alapjátéktól a következőkben térünk el:

Mindkét csapatnak egyszerre maximum 2 Telepített Hőse lehet. A Hősök Telepítése fázis alatt, további Hősök telepíthetők, ha a Telepített Hősök száma plusz a Halott Ember Jelzők száma 2-nél kevesebb.

A 2 játékosból álló csapatban mindkét játékos mindig 1-1 Telepített Hőst irányít.

A 2 játékosból álló csapatnál az Hullám Kártyák kézlimitje a játék kezdetén 2-2 kártya mindkét játékosnál. Ezek a szokásos módon működnek, kivéve, hogy minden Hullám Kártya Húzása fázisban a csapatban lévő mindkét játékos húzni fog kártyákat, amíg el nem éri a 2 kártyás kézlimitet.

A 1 játékosból álló csapatnál a Hullám Kártyák kézlimitje a játék kezdetén 4 kártya.

A Célok megsemmisítéséből származó összes hatás a 2 fős csapat mindkét tagjára érvényes.

## 4 Játékos (2 - 2 ellen)

A játékosok először alkossanak 2 fős csapatokat. Ezután mindkét csapat választ egy Frakciót és Hősöket, pontosan úgy, ahogy az az alapjátékban is történik. Az alapjátéktól a következőkben térünk el:

Mindkét csapatnak egyszerre maximum 2 Telepített Hőse lehet. A Hősök Telepítése fázis alatt, további Hősök telepíthetők, ha a Telepített Hősök száma plusz a Halott Ember Jelzők száma 2-nél kevesebb.

Minden játékos mindig 1-1 Telepített Hőst irányít.

Az Hullám Kártyák kézlimitje a játék kezdetén 2-2 kártya mindkét játékosnál. Ezek a szokásos módon működnek, kivéve, hogy minden Hullám Kártya Húzása fázisban a csapatban lévő mindkét játékos húzni fog kártyákat, amíg el nem éri a 2 kártyás kézlimitet.

A Célok megsemmisítéséből származó összes hatás a csapat mindkét tagjára érvényes.

## 5 Játékos (3 - 2 ellen)

A játékosok először alkossanak csapatokat, az egyik csapat 3 játékosból, a másik 2 játékosból fog állni. Ezután mindkét csapat választ egy Frakciót és Hősöket, pontosan úgy, ahogy az az alapjátékban is történik. Az alapjátéktól a következőkben térünk el:

A 3 játékosból álló csapatban minden játékos mindig 1-1 Telepített Hőst irányít.

A 2 játékosból álló csapatban egy játékos egyszerre 1 Telepített Hőst, míg a másik játékos 2 Telepített Hőst irányít.

Mindkét csapatból egy-egy játékos felelős a Hullám Kártyákért. A 2 fős csapatban ez az egyetlen Telepített Hőst irányító játékos legyen.

A Célok megsemmisítéséből származó összes hatás a csapat minden tagjára érvényes.

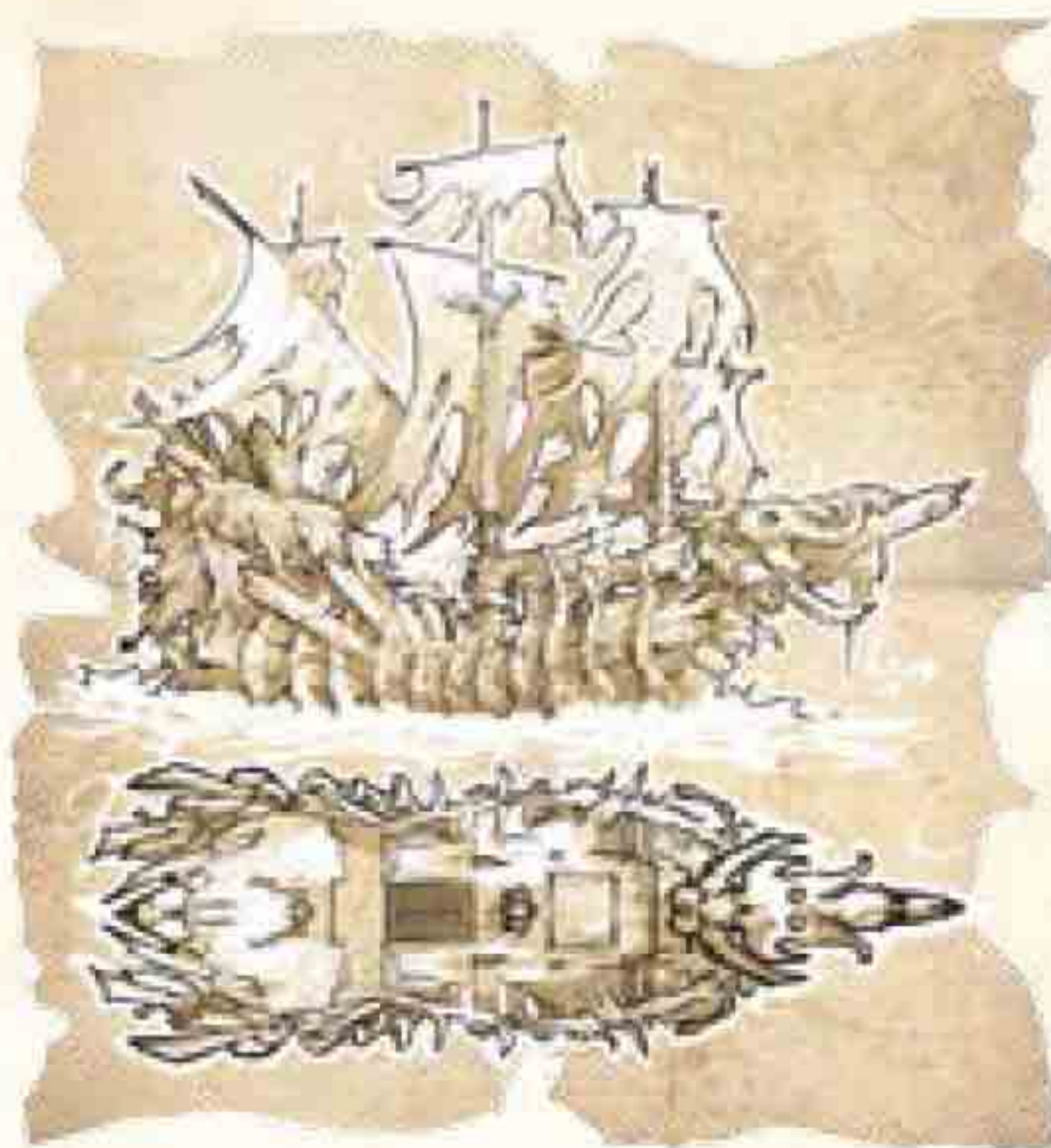
## 6 Játékos (3 - 3 ellen)

A játékosok először alkossanak 3 fős csapatokat. Ezután a csapatok válasszanak egy-egy Frakciót és Hősöket, pontosan úgy, ahogy az az alapjátékban is történik. Az alapjátéktól a következőkben térünk el:

Minden játékos mindig 1-1 Telepített Hőst irányít.

Minden csapatból egy-egy játékos felelős az Hullám Kártyákért.

A Célok megsemmisítéséből származó összes hatás a csapat minden tagjára érvényes.



# TENGERI TEREMTMÉNYEK

## A Kraken

A Davy Jones-t és a Kraken-t körülvevő legendák évezredekre nyúlnak vissza. Néhányuk szerint a teremtmény a tenger mélyén szendergett, és ő megszelídítette. Mások szerint egyszerű tintahalból formálta a saját kedvére. Megnyerve a Neptunus elleni sakkjátszmát, természeti örökségének, a Kincsesládájának őrzőjeként, tulajdonképpen ajándék volt egy pogány tengeri istennőtől, akinek szívét rabul ejtette.... Csakis Jones tudhatja, hogy mi az igazság, hiszen a Kraken természetesen nem beszél.

Most 'Junior' (ahogy őt néhány matróz nevezi) Davy Jonest kutatva szeli a hullámokat. Bárhol is zsákmányoljanak jelentős kincset, vagy használják Davy Jones érméinek hatalmát, biztosak lehetnek benne, hogy a Kraken a nyomukba szegődik. A bestiát lehetetlen megölni, csak elüldözik, és a legénység amilyen gyorsan csak tudja végzi a feladatát, hogy nehogy egy töröthajón a tenger mélyébe süllyedve találják magukat.

## Tengeri Sárkányok

A Tengeri Sárkányok általában meglehetősen ritkák, de a Kincsesláda körüli forgolódás különösen felizgatta őket szerte a világon. Talán, mert a Kraken szabadon lófrál a területükön, vagy talán (mint minden sárkány) ők is szemet vetettek a kincsre. Akárhogy is legyen, egy elegendő hatalommal és vérszomjjal bíró kapitány képes megidézni egy hatalmas Tengeri Sárkányt. De azért csak óvatosan, ez egy kétségbeesett cselekedet, vagyis a Sárkányokat irányító erő nem rejlik az érmékben. Farkuk csapkodása a környezetükben válogatás nélkül mindenkit ostromoz, legénységet, hősöket és még magát a hatalmas Kraken-t is (aki már megvívott néhány igazán mesébe illő csatát, melybe csak a legbátrabb hősök mertek beavatkozni).



# THE WELLSPORT BROTHERHOOD



**P**ale Kapitány és csapata a Wellsport Brotherhood már kifosztotta a kikötőket és a hajókat Spanyolországtól a távoli Mediterráneumig és Kelet-Indiáig. Feltűnnek egy vidéken, ahol talán egy évig is elidőznek, aztán egyszerűen eltűnnek a nagy kékségben. Senki sem tudja biztosan, hol a Wellsport csapat, és a legénység is mélyen hallgat róla. Feltevések szerint a Wellsport kapitányai a meszi hullámokon el tudják varázsolni hajóikat, így az egy kalózelvezeteket rejtő mágikus szigethez kerül ahol csak az ale, a nők (és a férfiak, énekszó és vidámság honol ... de mindez csak akkor működik, ha van elég érme. Vagy ez vagy a 'Wellsport' az, ait otthonuk Talpának választottak. A varázslat persze sokkal jobban hangzik, ugye?

## Kapitány – Daniel Pale Kapitány

Pale Kapitány vas ököllel és bársony kesztűvel parancsol a Brotherhood-nak. Tolerálja kicsapongásaikat a kikötőben, de ha fegyelemről van szó, a tengeren nem ismer könyörületet. Ha a kereskedelmi utak prédái lemondanak mindenről a fekete kalózzászló javára, méltányos bánásmódban bízhatnak. Természetesen ki lesznek rabolva, de hajót megtarthatják és nem bántják a személyzetet és az utasokat. Aki visszautasítja öméltóságát, semmi ne számítson. Ha azt kérdezik tőle, mi a titka sikeres kalóz pályájának, Pale Kapitány azt mondja, minden a gondolkodáson múlik 'Mindig csak agyalni,' mondja, 'És mi lehet jobb módja a gondolkodásnak, mint nekivágni egy elképzelésnek a háttérben a szélfutta hullámokkal. Szerinte egy vitorlás hajó főárbóca, a tat és annak ablakai a legjobbak erre. Pale Kapitány már benne jár a korban, és szeretne visszavonulni, még öreg kora előtt. Most, hogy Davy Jones halott, lehetősége van olyan vagyona szert tennie, mely még nem volt a kalózkok történelemben! Pale Kapitány nagyon kötődik Margaret Hale-hez, a *Fortune's Favor* Szállásmesterához.

## Brutális – 'Stumper' Pete, Able Seaman

'Stumper' Pete becenevét a Királyi Haditengerészetnél kapta, miután a Wellsport Brotherhood-dal vívott csatában elvesztette egyik lábát. Pete, egészen addig a Királyi Haditengerészet hűséges (bár lobbanékony) tagja volt. De Pete-re kemény idők jártak a bosszantások miatt, something that his size alone usually forbade. Valahogy a harmadik kacarászás körül, melyet 'Jártasságának' köszönhetett, falába ellenére, a vízbe hajította a vigyorgó matrózt, és maga is gyorsan utána ugrott. Végül felkutatta a Brotherhood-ot, ahol értékelték és megfizették. Pete szeretne egy nap visszavonulni, és venni egy kastélyt 'feleségének'. and Sokan kétségbe vonják félig mítikus feleségének létezését, de senki nem meri Pete-től megkérdezni az igazságot.







## Tüzér – ‘Blackout’ Bart

Bart (aki elfelejtette vezetéknevét) a másik, akit szintén a Királyi Haditengerészet vetett ki. Ő készítette a tüzér elfogatóparancsát, még mielőtt rum és alkohol szeretete legyőzte volna odaadását. Pale Kapitány Nyugat-Indiában lelt rá, hasa olyan volt, akár egy rumoshordó, és lövöldözött mindenkire, aki meg merte közelíteni ‘rejtekhelyét’. Hihetetlen, hogy nem ölt meg senkit. Nég hullá részegen is remekül célzott akár ágyúval akár pisztollyal. A Királyi Haditengerésztől eltérően a Wellspport Brotherhood csapatot nem érdekelte, mennyit iszik, amíg munkáját jól végzi. Így, Blackout Bart körültekintően gondját viselte a hajóágyuknak és a raktárainak, jobban, mint Ő királyi felségének szolgálatában valaha tette. Bart arról álmodozik, hogy elég gazdag lesz, hogy egy nap kocsmát nyisson, és elismeri, hogy hatalmas kincsre lesz szüksége, nehogy saját maga igya meg a raktárban lévő egy heti mennyiséget.

## Szállásmester – Margaret Hale (Miss Mags)

A legénység arról suttog, ha Miss Mags-t megvágják, tengervízet vérzik. Ez nincs is messze az igazságtól. Margaret Hale a hullámok hátán nőtt fel, és számos szerepnek tett eleget apja hajózási üzletében, mióta csak megtanult járni. De amikor eljött a ‘letelepedés’ ideje, és össze kellett volna házasodnia az apja által kiszemelt piperkőccsel, ő inkább megszökött a tengerre. Sok elhibázott döntés és félreértés után (és nyomában nemcsak néhány holttesttel) azt mondják, ő maga irányította egyárbócosát magára a félig-meddig mítiku Wellspport szigetre. A bravúr lenyűgözte az egész legénységet, és Pale Kapitány a fedélzetre hozta



Szállásmesternak. Tengerészeti jártassága olyan komoly volt, hogy gyakran Vitorla Mesterként szolgált, elsősorban akkor, ha a kapitány a partra szállt. A sok évvel ezelőtti csatlakozása óta, nem titok, hogy ő és a Kapitány szemet vetettek egymásra. Amikor ténylegesen Elsőtisztté vált (és minden úk legénységi tag nyilvánvaló szójátéka, hogy egyszerűen ő is így jár). Noha imádja a Kapitányt, de nem szeretne visszavonulni vele, hanem reméli, hogy a helyébe léphet, amikor utoljára teszi őt partra.

## Kalóz – Mad Ivan

Az Algír Bey Haditengerészlet korábbi tisztje (az általános vélemény szerint egy kalóz haditengerészlet), Danar ibn Mohammed kénytelen volt elmenekülni posztjáról, amikor Bey Kapitányt egy véres felkelés során leváltották. Még mindig hűségesen Bey-hez, Danar engedelmeskedett a végső parancsoknak, miszerint bitorló nem teheti lábát a zászlóshajóra. Sajnos, oly sok bitorló jelent meg a Pallóon, hogy még Danar hihetetlen kardforgatása is kevésnek bizonyult a győzelemhez. Felgyújtotta a zászlóshajót, és feljelentették, mint az új Bey árulója. Nehéz volt a becsületes embernek kalózok közé állni. Története hasonlított Pale Kapitányéhoz, tulajdonképpen annyira hasonlított hozzá, hogy Pale Kapitány Másodtisztként alkalmazta, és soha nem bánta meg ezt a döntését. Danar egy nap szeretne visszatérni otthonába, lehetőleg hadsereggel a háta mögött, hogy a bitorló Bey-t elűzze és saját magának szerezzék meg a trónt. Na és a beceneve? Ez egy különös találkozás eredménye "Balckout"-tal Bart akinek védjegye a kábítás, összemosta az 'Ibn'-t és az 'Ivan'-t, amit egy meglehetősen puszkaporos helyzetben Danar kifejezetten sértnek talált. De a név ráragadt, és Danar belenyugodott a 'Mad Ivan' elnevezésbe.



# A CSONT ÖRDÖGÖK



**A**lbrecht Kapitány és a Csont Ördögök átkozottul sokan vannak. Az életben eddig már olyan borzasztó bűncselekményeket követtek el, hogy az még Davy Jones Kincsesládájába sem férne bele. De ahelyett, hogy sorsukon szomorkodnának, Albrecht Kapitány és halhatatlan kalóz követői követőinek jobb ötlete támadt: most, hogy Davy Jones elment, hogy találkozzon az Öreg Scratch, meg fogják szerezni a kincsét, követelni fogják a hatalmat, és elűznek *mindenkit* a Kincsesládától! A hajósok halála a múlté lesz, és örökké szabadon fogják szelni a hullámokat zsákmány után kutatva.

## Kapitány – Captain Albrecht the Thrice Damned

Még maguk az Ördögök is azt mondják, hogy nem tennének keresztbe Albrecht Kapitányunk. Hogy hallja a meséket, idegen partokon vitorlázott, ahol a nap nyugaton kel, a hullámok visszafelé áramlanak, és az éjszakai égboltot a hold sötét oldala világítja meg. Megrángatta a Sátán szakállát, kifosztotta az Eget, és még a Halállal is leült kockázni (és nyert)! Albrecht egyetlen ellensége, akin sose tudott túltenni Davy Jones volt. De csak mostanáig! Jones halálával, és kincsének szétszóródásával, Albrecht Kapitánynak van esélye, hogy átvegye helyét a világ panteonjában, és a hét tengert fenyegető rettenetként örökké éljen!

## Brutális – Little Tom

Little Tom a fedélzeten lévő legdörzsöltebb csempészek egyike. Bár soha nem volt kapitány, veleszületett rutinnal rendelkezett a tengeren, és biztonságosan tudta irányítani a hajót holdtalan éjszakákon sziklazátonyok között, elég volt egyetlen pillantást vetnie a térképekre. És azokban a ritka eben, amikor harcra került sor, Little Tom-ot kis mérete ördögi térdkalács-verővé tette. Sajnos a kalóz szerencse sem tart örökké, és Tom túl sokat akadékoskodott egy Franciával. Valamilyen úton, még mielőtt Albrecht Kapitány és legénysége kimentett Tom-ot a halál karmaiból, volt valami ami Tom lábát a tenger mélyére húzta. Sajnos nem minden halott részt lehet feltámasztani, így Little Tom fashioned a 'shell' out of the unused parts to ride in. De ne az esetlen Brutálistól féljete, hanem féljete a kis emberben lakozó bosszúvágtyól!



## Tüzér – Ghosteye Gunther

Gunther, a német kalóz rajong a puskaporért, korai halálát egyenesen az ég küldte. Miközben hajóját a *Cursed Rose* üldözte éppen, ő, hogy jobban lásson, felmászott a főárbóc csúcsára. Csapkodott a mennykő, és a főárbóc Ghunterrel együtt összetört. A törött főárbócú, lángoló hajót a Rose könnyedén elkapta. Gunther, amint feltámadt, tulajdonképpen szolgálatra készen csatlakozott Albrecht Kapitányhoz, de még mindig törött csontvázát izomgörcsöktől vonaglott, ez volt a villámcsapás hosszan tartó ajándéka. Ennek ellenére továbbra is halálos (és nem éppen óvatos) tüzér maradt, és a próbálkozások során ráragadt becenevét, a 'Knock Knees'-t kimondóra azonnali kivégzés várt.



## Szállásmester – Patchwork Porter

A hanyagság nem épen a Szállásmesterokra jellemző tulajdonság, 'Patchwork' Porter mégis rendszeresen elkeveri a naplót, a kódkönyvet valamint minden mást is, ami nincs odaszögezve. Ezen a ponton jegyezte meg Albrecht Kapitány, hogy a saját karját is elhagyná, ha nem lenne hozzákötve. Ezután természetesen a huncut legénység tréfából el is lopta a karját. Ezt elég könnyen megtehették, hisze a Csont Ördögök úgy alszanak, mint a halottak. De senkisé szeret sokáig szenvedni, ezért aztán Porter készített magának egy új kart, majd felkutatta a gazembereket, és hagyta, hogy 'sétáljanak haza' (és ez elég hosszú sétának ígérkezett az Atlanti-óceán közepéről a partig). Azóta már rájött, hogy egy fából készült kar nagyon is hasznos, használható pajzsként, és könnyű megjavítani. Személyéhez további apróságok is kötődnek, de leginkább az előtte lévő kincsesláda a lelőgő lánccal, melyet így soha nem lehet ellopni (vagy elveszteni).

## Kalóz – The Spectre

A Halál eljövetelkor a *Cursed Rose* fedélzetén elsőtisztként szolgált. The Spectre-t egy Davy Jones elleni valós és mondve csinált sértéseken alapuló szentségtelen bosszúszerződés kötötte Albrecht Kapitányhoz. A megfulladt lelkek áthaladtak a Kincsesládán, és a Halál által kiválasztott illő helyükre kerültek. Csakhogy Jones megtalálta az ezekben a lelkekben rejlő energiát, és ezt önmagában fel is halmozta. Most, hogy ő már nincs (nem halt meg, mint the Spectre követeleződik a haláláról szóló történetek ellenére), A Halálnak esélye van rá, hogy visszaszerezze jogát.



# UTÓSZÓ

Eric Kelley által

**D**raber tengerész rossz hajóra került. A vihar teljes erővel tombolt, és a hullámozgó tenger végül elsodorta egymástól a viaskodó hajókat, ő pedig csak nézte az elsodródó *Fortune's Favor-t*, melynek kormánykereke széttört és egyenesen a vihar közepébe tartott. És szegény Draber az utolsó társával megragadta az árbócat vesztett *Cursed Rose-t*. A hajón nyüzsögtek a kószáló halottak. Körbe vették őket. Néhányan a vízbe ugrottak. Egyikük fejbe lőtte magát, és holtan esett össze. Draber egyedül találta magát, kardok és kihívó vigyorgásokkal körbe véve. Szeme vérben forgott, vadul megpördült, és megpróbált kitörni közülük, de mindez hatástalan volt.

Végül, eszébe jutott az érme, Davy Jones kincsének egy darabkája. Ha meghal, saját hajója rakterében fog felébredni! Kardját saját torkának szegezte, és behunyta a szemét.

"Cimborá," mondta egy recsegő hang a háta mögött.

Tágra nyílt szemekkel fordult meg, és Albrecht Kapitány Brutális alakja rajzolódott ki előtt, ahogy az felé közeledett.

"Túl késő." A csontváz kapitány feldobott egy érmét, melyet Draber reflexből elkapott. Albrecht előrántotta pisztolyát, és Draber mellébe lőtt.

"Már megint...." nyögte Draber, és hagyott vágódott a semmibe.

A raktér, melyben felébredt mocskos volt, büzlött a rothadó hínártól és a poshadt fenékvíztől. Halott emberek hajoltak fölé, Albrecht Kapitány és még valaki. Szemük természetellenes ragyogásban égett.

"Isten hozott a hajón, fiú," mondta Albrecht Kapitány. Draber felemelte kezét, és elborzedva bámult rájuk. Megváltozott! Megmozgatta csontváz ujjait. "Mit tettetek velem?"

Albrecht nevetett. "Megmentettünk, mondhatjuk. Többet elvártam volna Specter Mester erőfeszítéseitől."

"De miért? Szörnyetegek! Miért tették ezt velem?"

Albrecht előhúzta kardját. "Vigyázz a nyelvedre, fiú. Már nincs érméd."

Draber a szemeközéleben lebegő kardot bámulta. Nyelt egyet.

"Még mindig kalóz vagy. Még mindig csodás, szabad életet élhetsz az elátkozott partoktól távol. De most árulj el

nekem valamit: Hogyan lehet Pale Kapitányt elkapni?"

"Én... én nem tudom, uram."

"Bah!" Albrecht visszahízódott, mintha lecsapni készülne.

"Ne! Esküszöm!" Draber feltartotta csontváz kezeit. "És csak egy tengerész vagyok! Csak két hete szolgálok! Elhajóztunk Nassau-ból, ez minden, amit tudok!"

Albrecht megállt egy pillanatra, és összehúzta szemét. Eltette a kardot, és káromkodott egyet. "Egy zöldfülű. Bah!"

"Ilyen a sors," mondta az Albrecht mögött álló sötét alak.

"Valóban, Master Specter. Mi legyen az előárbóccal?"

"Szedjétek össze. Ez a vihar nem tart sokáig. Úgy érzem, már kezd is enyhülni."

Albrecht vigyorgott. "Tehát akkor. Előbb-utóbb újra találkozunk Pale Kapitánnyal."

"Igen," morogta Draber. "A kincset akarja, miután látta, Davy Jones halott."

Mindenki elhallgatott, csak a hajó nyikorgott. Villám hasította az eget, és az azt követő dörgés átjárta a hajót.

Albrecht előredőlt. "Tessék?"

"Er, bocsánatáért esedezem, uram, de Pale Kapitány magára és Jones kincsére pályázik—"

"Tudom, te bolond tengeri barom! Mi volt az Jones haláláról?"

Draber megpróbálta megnyalni a száját, de csak hűlt helyét találta. "Nos, uram, ez olyan, mint..." Elismételte Pale Kapitány meséjét a *Hollandival* vívott harcról és az azt megsemmisítő vulkánról.

Amikor befejezte, a Kapitány és Specter némán álltak.

"Én mondtam neked, hogy nem halt meg," mondta a Specter.

"Bah! Mikor történt mindez, Draber Úr?"

"Én... én nem tudom, uram. Pale Kapitány soha nem mondta, mikor volt." Albrecht felhorkant.

A Specter mondta, "Soha nem jutott át a birodalmon."

Albrecht legyintett, "Igen, de egy időben túl sokszor kacsintott ki a csuklyája alól, és amikor utoljára láttuk őt, maga Jupiter bökdöste a *Hollandit*, villámot villám után kapott. Darabokra fújta, elsüllyesztette, és mindörökké elégette."

Draber felkiáltott, "Jupiter!"

Albrecht morgott. "Soha ne csaljon a kártyákkal egy éltes isten ellen, Mister Draber. Vagy legalább, ne kapják rajta, haha! Most, Master Specter, ha nem halott, hogyan jön a kincséért ide? És miért van a Kincsesládától ennyire távol, hm? Ezt mondja meg nekem!"

The Specter hallgatott. Közben mogorván nézett.

Albrecht megrázta a fejét. "Sőt azon túl, amit elmondott. Két tengerész is látta Jones halálát, vagy legalábbis a *Hollandi* pusztulását. Ah, ez egyre érdekesebb, eh? Elpusztul, és nincsenek túlélők. Hmm." Albrecht Kapitány elgondolkozott egy pillanatra. "Van egy olyan érzésem, hogy csak a bolondját járattja velem, fiúk. Csakhogy a Csont Ördögök nem hülyék."

The Specter mondta, "Nem tagadom, hogy ez itt Jones kincse. Az érmékben rejlő hatalom valóságos."

"Hogyne," mondta Albrecht. "Folyamatosan kutatjuk,

gyűjtögetjük a részünket, és még annál is többet. Újra és újra rábukkanunk Pale-re, ha szükség lenne rá. De hallgassátok csak a szelet. Amikor a vihar elül, Atlantis felé fogunk sodródni."

The Specter bólintott. "Persze, uram."

"Atlantis!" Draber felkiáltott. Elhallgatott, amikor ránéztek.

Albrecht mondta, "És zűrzavart találunk ezután az ember után. Főnök kinézete volt."

"Hogyne, uram," mondta újra the Specter.

"Isten hozott a *Cursed Rose* fedélzetén, fiú" mondta Albrecht. "Érezd magad otthon." A kapitány odavetett egy érmét Draber elé az asztalra, majd elhagyta a rakertet. Az érme pörgött, legurult, és ott maradt. Draber felvette és felsóhajtott. "Bármelyik kikötő egy viharban."



# BEVEZETÉS

*Eric Kelley által*



“**S**zóval akkor ez az, ugye? Davy Jones kincse?” A legénység új tagja, Draber sokat mondó pillantást vetett a hatalmas vasalt ládára.

“Igen cimbora, ez kell, hogy legyen,” mondta hajóstársa, és egyben legrégebbi barátja, Collin. “Megnézed? Hozd közelebb a lámpást.”

Draber leakasztotta a himbálózó lámpást, és a hajó végébe vitte. A hajógerendák recsegték, ahogy a nyugodt tenger vére csapdosta a hajó oldalát. Egy pillanatra aggodalmasan megállt a láda fölött. “A kapitány nem fogja elrejtteni előlünk, ha turkálunk a kincsei között?”

Collin kinyitotta a ládát. “Nem, csak ne vegyél el semmit, különben rájön. Különben is, mire költenéd itt kint a hullámokon.” Felemelte a fedelet. Megszámlálhatatlan aranyérme csillant meg a lámpás fényben.

Draber próbálta megszámolni, de nem tudott egy ponton túljutni, nem értett a számokhoz. És itt csak számok és számok voltak, szabálytalan alakúak és vésetűek az idő során tucatnyi nemzettől. Draber keze magától mozdult az érmék felé. Érezni akarta, ahogy az elképzelhetetlen gazdagság átfolyik kezein, nézni akarta ahogy lehullanak, érme érme után. Elrántotta a kezét, ahogy Collin lecsapta a fedelet.

“Vigyázz magadra, cimbora,” mondta Collin. “Mégvannak a saját érméink, megkaptuk őket, amikor

beálltunk legénységnek. Ez a kapitányé. Ez egy régi varázslat, és csak a kapitány és a tisztek ismerik a működését.”

Draber kivette kabátja zsebéből a saját érméjét. Szép volt, mint minden érme, de elég hétköznapi. Megfordította a kezében. “Szóval ez vigyáz ránk, eh? Jó szerencse, igaz?”

“Annál jóval több, cimbora. Leszúrtak, leütöttek, megfulladtam, megfojtottak, és egyszer még közvetlen a fejem mellett robbantottak is. És halott vagyok?” Megkopogtatta koponyáját az ujjával. “Nem, cimbora, kicsit sem. Epp úgy felébredek a raktérben, mint bárki más közülünk. Majd meglátod, ha zsákmányba botlunk.”

Draber már több alkalommal is hallotta ezt a történetet néhány társától. Az ital és a hengegés számlájára írta, de Collin-t már évek óta ismerte. Ő meglehetősen józan volt (egy kalózhoz képest), és nem voltak rá jellemzők a különleges mesék (hacsak nem a szolgálólányoknak mesélt a kocsmában). Még mindig a fejét rázta. “Nos, ahogy mondom, cimbora.”

Collin arcán foghíjjas vigyor jelent meg. Megcsillant az egyik aranyfoga. “Nem hiszel nekem, eh? Inkább a Ládába kerülne!”





Draber megvonta a vállát. “Így van ez a tengeren, cimbora.

# SZABÁLY ÖSSZEFOGLALÓ

## Előkészületek

Minden játékos elhelyezi 4 Matrózát hajóján, a következő Célokot tartalmazó egy-egy Zónában: Kötelzet, Főárbóc és Kormánykerék.

## Játékos Forduló

**1. Hősök Előkészítése** – Adjatok a Tartalékban lévő összes Hősnek 1-1  -t Távolítsátok el az összes  -t. Fordítsatok át minden  -t a  oldalára.

**2. Fedélzeti Ágyúk Lövésai** – A Fedélzeti Ágyúid végrehajtanak egy Támadást:



**FEDÉLZETI ÁGYÚ**  
Célba veheted a tábla bármelyik Zónáját. Nem okozhat sérülést a Célokak, kivéve a Tengeri Teremtményeket.



**3. Legénység Telepítése** – Helyezz 2 Matrózt minden egyes Telepítési Pontodra. Helyezz 2 Fedélzetmestert bármelyik Telepítési Pontodra/Pontjaidra.

**4. Legénység Aktiválása** – Minden egyes Matrózod és Fedélzetmestered végrehajt egy Támadást:



**MATRÓZ**  
Ha van valamennyi Fedélzetmester a Matróz Zónájában, akkor a támadásuk 3+ esetén talál




**FEDÉLZETMESTER**



Ezután minden Matróz és Fedélzetmester 1 Zónát előre lép az ellenség Telepítési Pontját a saját Telepítési Pontjukkal összekötő egyenes mentén.

**5. Hősök Telepítése** – Helyezd bármennyi Fedélzeten Kívüli Hősöd a Telepítési Pontjaidra. Ha a Telepített Hőseid plusz a Halott Ember Jelzőid száma kevesebb 3-nál, telepíts a Tartalékban lévő Hősökből a Telepítési Pontjaidra, amíg számuk el nem éri a 3-at (Mindegyiket más-más Zónába).

**6. Hősök Aktiválása** – Aktiváld a fordulóban mindegyik Telepített Hősöd, mindegyik 3 Akciót hajt végre. Mindegyik Akció lehet a Támadás, vagy a kártyájukon felsorolt Képesség (fizesd be az  költségét), vagy egy Mozgás 2 Zónán át (az Átlendülés a Kötelzeten Akció a mozgásnál 1 Zónának fele meg).

**7. A Kraken elszabadul!** – Ha Kraken nincs a táblán, dobj 2 kockával. Ha az eredmény egyenlő vagy kisebb, mint a két Frakció Kraken Gyűjtője, helyezd a Krakent a táblára.

Ha Kraken már a táblán van, akkor a kártyáján leírtak szerint aktiválódik.

**8. Hullám Kártyák Húzása** – Ha szeretnél, eldobhatsz Hullám Kártyákat a kezedből. Majd húzz annyi kártyát, hogy elérd a 3 kártyás Kézlimitet.

## Mozgás

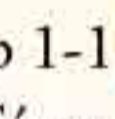


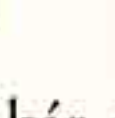
A figurak **nem** mozoghatnak átlósan, nem léphetnek ellenséget vagy ellenséges Telepítési Pontot tartalmazó Zónába, illetve Tenger Zónába.

## Támadás

Válassz egy Zónát, mely a Támadás Távolságán belül van, és dobj az adott számú kockával. Minden egyes eredmény, mely egyenlő vagy nagyobb, mint a Találathoz szám, Találatot ér el. A Találatokat a célpont Zónában lévő ellenségre, a következő prioritási sorrendben kell kiosztani:

1. Matrózok 2. Fedélzetmesterek 3. Hősök 4. Célok

## Rablás és Fosztogatás

Amikor egy Hős Támadással Kiüt egy Matrózt vagy egy Fedélzetmestert, kap 1-1  -t minden kiütött legénységi tag után. Amikor egy Hős Támadással Kiüt egy ellenséges Hőst, elveszi a Hősnél lévő összes  -t. Egy Hősnek egyszerre csak 8  -je lehet. Amikor egy Hőst Kiütnek, a Fedélzeten kívül esik, elveszti az összes  -jét.

## Győzelem

A Célok Kiütése, akár a fedélzeten vannak, akár tengeri teremtmények, Győzelmi Pontokat, Érméket és játékbeli előrelépést érnek.

Az első játékos, aki összegyűjt 6 Győzelmi Pontot, megnyeri a játékot!

## Állapot Hatások - A Hősön lévő összes Állapot Jelzőt vegyétek le az aktiválásuk után.



**VAKSÁG:** A Hős -1-et szenved el a Találatához.




**KÁBÍTÁS:** A Hős veszít 1 Akciót.



**LASSÚSÁG:** A Hős csak 1 Mozgás Akciót hajthat végre.



**NÉMASÁG:** A Hős nem használhat Támadást, Képességeket és Visszahatásokat, melyeknek van  költsége.



**VÉRZÉS:** A Hős minden végrehajtott Akciója után kap 1 Sérülést.



Mindig úgy gondoltam, hogy ott halok meg, ha eljön az idő. Ha nem lógnak fel előbb a parton.

A létra felől jövő mély hang megriasztotta mindkettőjüket. "A kalózelet, ugye?" Egy hatalmas alak lépdelt a lámpás fénye felé. Egy magas férfi, szélesvállú, nagy vörös szakállas. Maga Daniel Pale kapitány. "Draber, igaz? Nem hiszel Collin-nak?"

Draber felegyenesedett és neveltségesen végigsimította rakoncátlan haját. "Nem, uram, Pale Kapitány, uram. Nem erről van szó. Csak... úgy értem, egy ravasz elme találta ki."

Pale Kapitány felnevetett egy pillanatra, majd előkapta pisztolyát, és agyonlőtte Draber-t.

Draber összerezgett a hatalmas hangtól a zárt térben, és érezte, ahogy a golyó áttöri zegycsontját és bordáját és a szíve felé halad. Felhördült egy pillanatra, majd elnyelte a sötétség.

Valamivel később a hátán fekve ébredt, még mindig lent a raktérben. Collin fölé hajolt, Pale Kapitány pedig a nyitott ládánál állt a kincs fölött merengve.

Draber úgy érezte, mintha egy egész hordó rumot megivott volna. Nyögött és felült Collin foghíjas mosolyát nézve.

"Látod, cimbora?" mondta Collin. A Draber ingén lévő lyukra bökött, a vér még meleg volt. "Nem haltál meg, én nem kerültél a Ládába. Davy Jones varázslata az, ami."

Pale Kapitány szólalt meg, anélkül hogy ránézett volna. "A Láda tárva nyitva, barátaim. Így ami a tengeren hal meg, visszatérhet, egészen addig, amíg a birtokában van egy pénzérme. És azok, akik nem esnek csapdába odalent, elveszve a világok között, pihenésre képtelenül és visszatérésre képtelenül."

Draber gerincén futkosott a hideg ezen szavak hallatán. "Sötét varázslat, igaz" motyogta.

A kapitány meghallotta. "Igen, barátom, úgy bizony." Felkapott egy marék érmét, és hagyta, hogy ujjai közt kiperegjenek. "Nincs sötétebb a hullámokon vitorlázó Davy Jones-nál. De most..." leesett az utolsó érme, és Pale Kapitány feléjük fordult, a szeme csillogott. "Davy Jones halott."

"Ez igaz," mondta Collin. "Láttuk."

Draber nem tudta elhinni. "Hogyan tud egy halott újra meghalni?"

"Tényleg, hogyan," mondta a kapitány. Járkálni kezdett, kezei a háta mögött, hangja elveszett az emlékekben. "Madeirán történt, hogy a *Bolygó Hollandi* a nyomunkba szegődött. Először nem tudtuk, hogy ő az. Csak egy porszem volt a láthatáron mögötte sötét felhőkkel. Közel teljes Kötélzettel haladtunk, csak mi voltunk ott, a zsákmány, és azok az éhes lelkek.

"Nyugat, délnyugat felé menekültünk, Nyugat-Indiába. A *Hollandi* mögöttünk maradt, de egyre inkább közeledett. Délnek fordultunk, a viharokon át a hurrikán peremén, be Sargasso-ba és a szélsendbe, ahol vontattuk magunkat és evezünk, míg az égő napsütés felperzselte a hátunk. Az élelmünk szinte elfogyott, és a víz is elpárolgott melyet az esőkből nyerhettünk.

"A *Hollandi* mégis maradt. Minden reggel ugyanaz a kiáltás 'Vitorlát felvonni, halottak a fedélzetre!'

Kezdtünk rettegni a hajnaltól, a minket kísértő fantomtól."

"Hogyne," mondta borzongva Collin. "A Kap'tány csalikát használt, és menekültünk, ahogy csak birtunk egész éjszaka a viharokon át, vakmerően. És még mindig ott volt, igaz, uram?"

"Bizony ám, cimbora. Amikor a *Hollandi* kezdi hívogatni, a hajó sorsa megpecsételődik. És, hogy miként éltük túl?"

Elmondom neked: dél, dél-nyugat felé menekültünk újra. Le a Brazil partokhoz, a fok körül a minket körülvevő viharban, a szél ide-oda hányt, de mindennek dacára mi újra felhúztuk a vitorlákat. At a Csendes óceánon, míg zátonyra nem futottunk a fedélzeten a megrághatatlan marhacsontjainkkal és a bőrdarabokkal. Idegen vizekre tévedtünk. Ott ringatott az óceán, és az ég hamuszürkén terült el felettünk, maga a tenger pedig borvörösre sötétedett."

"Ahhoz kétség sem fér, hogy valóban látványos volt, cimbora," mondta Collin. "És akkor kitört a tűz."

"A tűz!" Draber teljesen be volt sózva, mintha ő is velük lett volna azon a végzetes utazáson.

"Egyenesen a tengerből," mondta Pale Kapitány. "Egy vulkán, száguldó halál a hajó faránál, sziklát, lángot és a Sátán leheletét okádvá. Elkapta a *Bolygó Hollandi* gerincét, és úgy emelte a levegőbe, mintha csak egy játékszer lett volna." "Heh," röhögött Collin. "Igazi Bolygó, igaz, Kapitány?"

De Pale Kapitány belefeledkezve a történetébe, nem figyelt rá. "Darabokra tört, ahogy a poklot megjárva lezuhant. Ripityára tört, és lángolt. Semmi sem élhetett túl, haver. Semmi, a halált kivéve."

Egy hosszú percig mindenki hallgatott. Majd Draber megráncolta homlokát. "De, már megbocsásson, Kapitány, senki sem látta Jones halálát? Hogyan lehetnek biztosak benne, hogy meghalt?"

"Hogyne, lennének azok, van neked agyad abban a csökött koponyádban, Draber. Persze, hogy biztos, sőt." Feldobott egy érmét a levegőbe.

Draber elkapta, és csak bámulta.

"A következő nap minden megmaradt hajó rakterében találtak ebből néhányat. Először nem tulajdonítottunk neki jelentőséget. A balesetben aláhullott törmelék átszakította a gerendázatot, léket ütve a hajófenéken. És az erejük nyilvánvaló volt. Kapitányok, főleg, a Jones-hoz hasonlók. Elég ilyen darabkával, javítani vagy rontani lehetett az áradaton. És az sem tartott sokáig, hogy felfedezzük a... gyógyhatását."

Draber elmélázva ismét az ingén tátongó lyukra bökött. A kapitány folytatta, "Ha nyitva a láda, ami meghalt, visszatérhet. És Davy Jones birodalma gazdára vár.

Ezért csak keresünk és vadászunk, átfésülve a hullámokat a rakterükben ilyen sötét csecsebecsét hordozó hajók

után. Mert aki megszerzi Davy Jones kincsét, rendelkezik a sötét hatalma fölött, az a hullámok urává válik miközben maga a Láda szerzi saját zsákmányát!”

Draber tiszteletteljes pillantást vetett a ládára. “Ez hihetetlen, ez...” Gondolkozott egy pillanatig. “De... Kapitány, tud ezekről a dolgokról más is?”

Pale Kapitány nevetett, majd így szólt Collin-hoz, “Ez az egy okosabb a legtöbbször.”

“Hogyne, uram, már tizenöt éve a barátom.”

Pale Kapitány kiürítette kezét, és segítette Draber-nek talpra állni. “Józanágoddal túlélted a beavatásod. Isten hozott a legénység soraiban.”

“Mindenkivel ezt csinálja, uram?”

“Naná, főként az újoncokkal. Ugyhogy ne aggódj, ha közéjük veted magad!”

“Kik közé, uram?”

A kapitány mosolya vicsorgássá vált. “A Csont Ördögök közé.” Futkosó lábak zaja hallatszott a létra felől. Egy hajósinas ugrott le. “Kapitány, uram, kiáltottak az árbóc csúcsáról. Fekete vitorlák a hajótól balra és közelednek!”

“Albrecht. Végre,” sziszegte a kapitány. “Vitorlákat bevonni, mindenki a helyére. Gyerünk, fiúk, itt az ideje, hogy keressünk pár érmét!”



# TARTOZÉKOK

## 35 Wellsport Figura



5 Hős 6 Fedélzetmester 24 Matróz

## 35 Csont Ördögök Figura



5 Hős 6 Fedélzetmester 24 Matróz



10 Wellport Talp (2 méret)



10 Csont Ördögök Talp (2 méret)



10 Cél Lapka



8 Hat-oldalú Dobókocka



10 Hős Kártya



2 Tengeri Teremtmény Kártya



60 Hullám Kártya



1 Kraken Lapka



1 Tengeri Sárkány Lapka



6 Telepítési Pont Jelző



6 Halott Ember Jelző



15 Állapot Jelző



3 Palló Lapka



50 Érme Jelző



36 Sérülés Jelző (1-es és 3-as értékű)



1 Wellsport Hajó Fedélzet



1 Csont Ördögök Hajó Fedélzet

# ÁTTEKINTÉS

**A** *Rum & Csontok* egy kalandjáték kalózókkal és vakmerő akciókkal! A *Rum & Csontok* játékban a játékosok egy ember-ember elleni harcban összecsapó hatalmas kalóz csapatokat irányítanak, mindent egyetlen egy lapra téve fel, hogy akkora pusztítást mérjenek ellenségük hajójára, hogy az kénytelen legyen megadni magát!

A legénységek az alázatos matrózoktól a hatalmas hősökig terjed, ahol mindenki a szerepe szerint tesz hozzá az eredményhez. Csak rajtad áll, hogyan használd egyedi tapasztalatukat és képességeiket az ellenségeddel szemben a nyílt tengeren. De a legénységednek nem csak a tapasztalatára lesz szüksége! **Davy Jones** legendás **Kincse** a végső díj, és ez a Hét Tengerek hatalmával jár.

A *Rum & Csontok* játékban támadásokat irányítotok, merészen az ellenséges hajóra, szétloccsantotok néhány koponyát, és remélhetőleg rabolni és fosztogatni fogtok kalóz szívetek szerint!

A játékosok felváltva hajtják végre a fordulóikat, aktiválva az összes matrózukat és hősüket, megpróbálva az ellenséges hajót legyengíteni. Az első játékos, aki eléri a **6 Győzelmi Pontot**, győz. A játékosok a **Célok**, az ellenséges hajón lévő különböző fontos helyszínek lerombolásával, valamint hőstettek végrehajtásával, mint például a **Kraken** vagy a **Tengeri Sárkány** legyőzése, jutnak Győzelmi Pontokhoz.

Amikor egy játékos eléri a 6 Győzelmi Pontot, a játék azonnal véget ér, és kihírdetik a győztest!

# ELŐKÉSZÜLETEK

## Frakció Kiválasztása

Minden játékos kiválasztja, hogy melyik **Frakcióval** szeretne játszani. Ez a játék a Wellspört Testvériséget és a Csont Ördögöket tartalmazza, de a kiegészítőkkel továbbiak is elérhetővé válnak. A játékos által választott Frakció sok mindent befoglal, melyek közül a játékos által elérhető Hősök a legfontosabbak.



## Hősök Kiválasztása

Amint a játékos kiválasztott egy Frakciót, itt az ideje, hogy válasszon **Hősöket** is, melyekkel játszani szeretne. A **Hősök** az egyes kalóz csapatok fő ütőkártyái - ezek egyedi karakterek, melyek jellegzetességeit és képességeit használva teszitek biztossá frakciótok győzelmét!

A Hősöket a következő szabályok szerint válasszátok ki:

- Minden játékosnak **5 Hóst** kell választania.
- Minden játékos csak a saját Frakciójához tartozó Hóst vagy Zsoldos Hóst (olyan Hősök, akik bármely Frakciónak dolgozhatnak) választhat. Minden Hőshöz tartozik egy neki megfelelő **Hős Kártya**, melyen szerepel, hogy melyik frakcióhoz tartozik, vagy, hogy Zsoldos Hős-e.
- Megjegyezzük, hogy egy játékos, ha szeretné, választhat olyan csapatot is, mely teljes egészében Zsoldos Hősökből áll. Ettől még kell frakciót választania, amely őt jelképezi.
- Minden Hősnek van egy **Szerepe**. Ez az egyedi munkája, amelyet a hajón végez. **5** különböző szerep van - **Kapitány**, **Szállásmester**, **Kalóz**, **Tüzér** és **Brutális**. Minden játékosnak választania kell **egy-egy** Hóst minden egyes szerepre.
- A csatában inkább két oldalon van ugyanannak a Hősnek egy-egy elérhető példánya.

Amint az összes játékos kiválasztotta, hogy mely Hősökkel szeretne játszani, magkapja az egyes Hősöknek megfelelő figurákat. Ezután minden játékos helyezze ezeket a figurákat az adott **Színes Talpak** egyikébe. Minden egyes Frakció saját színű Talpakat használ - így a játékosok könnyen azonosíthatják, hogy melyik Frakcióhoz tartozik a táblára helyezett Hős. Ezután vegyék el a választott Hősökhöz tartozó **Hős Kártyákat**, és helyezték ezeket képpel felfele fordítva elérhető közelségbe.

## Legénység Kiosztása

A Hősökön kívül, minden Frakciónak van egy adott számú **Matróz** és **Fedéltmester** figurából álló legénysége, melyek Frakcióját a színük jelöli. A Matrózok négyzet alakú Talpuk, míg a Fedéltmesterek kör alakú Talpuk alapján különböztethetők meg. Minden játékos vegye el a választott Frakciójához tartozó mind a 24 Matrózt és a 6 Fedéltmestert, és helyezze elérhető közelségbe.



Fedéltmester

Matróz

## Hullám Pakli

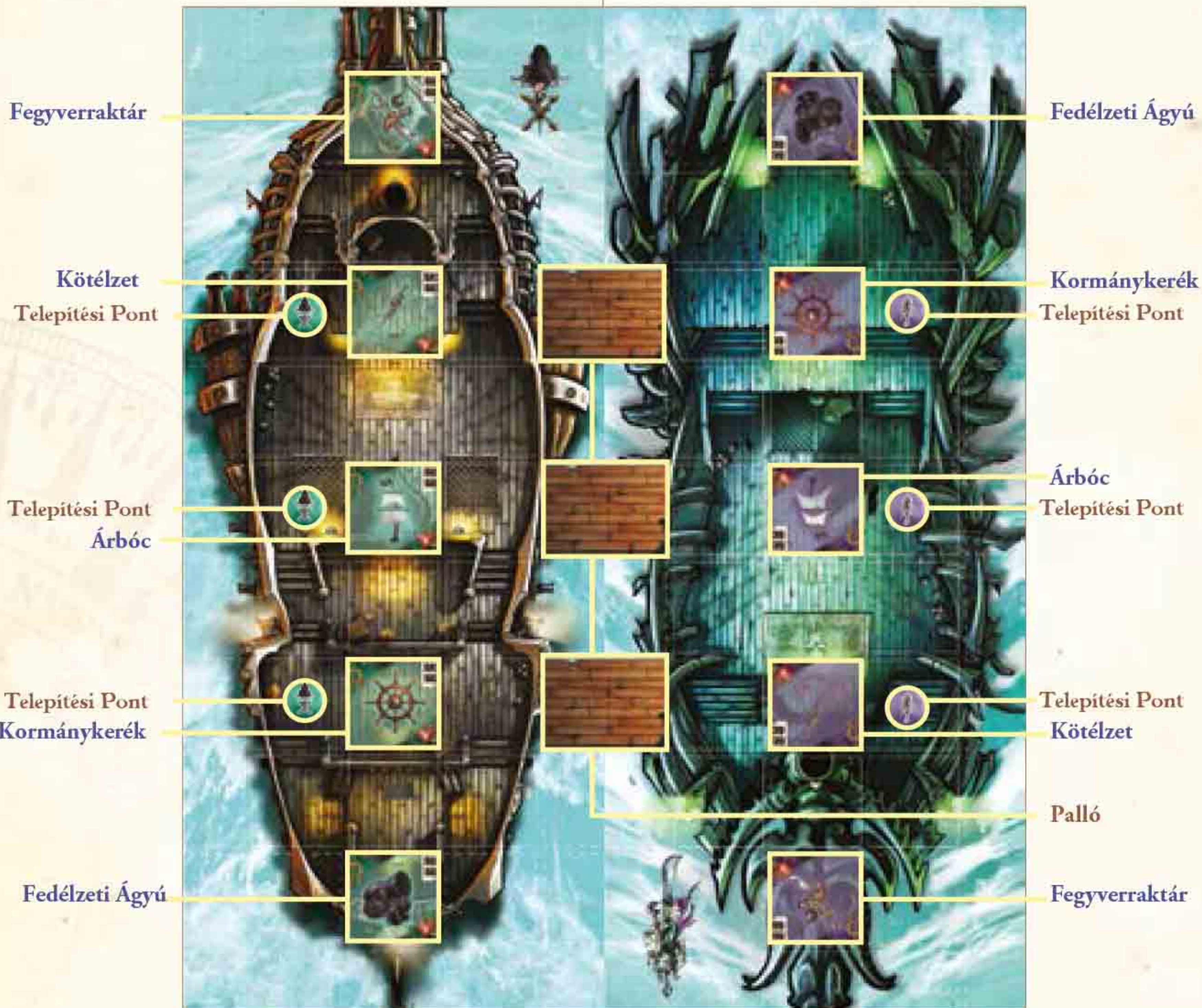
### Előkészítése

Minden Frakciónak saját **Hullám Paklija** van. A harminc kártyából álló Hullám Pakli különböző, az adott Frakcióra jellemző egyedi különleges képességeket és tulajdonságait jelképez. Az Hullám Paklik a benne lévő kártyák hátlapján lévő Frakció Szimbólumok alapján azonosíthatók. Vegyék el a választott Frakciótoknak megfelelő Hullám Paklit, majd keverjék meg, és helyezték képpel lefelé elérhető közelbe.



### A Játéktábla Előkészítése

A Rum & Csontok játék Játéktáblája két, 3 Pallóval összekötött Kalózhajót jelképez. A Hajók mindegyikén számos fontos terület látható, ezeket különböző lapkák jelképezik. Amint a Hajó fedéltmestert elhelyezték, tegyék rá a különböző lapkákat a lenti ábra szerint. A lapkákat úgy kell lehelyezni, hogy a képet ábrázoló oldaluk nézzen felfelé.



## A Játéktábla Benépesítése

Minden játékos elhelyezi 4-4 Matrózát a hajóján lévő minden egyes Zónájára, melyek a következő Célokot tartalmazzák: Kötélzet, Főárbóc és Kormánykerék.

Végül, vegyétek el a **Kockákat**, **Sérülés Jelzőket**, **Állapot Jelzőket**, **Halott Ember Jelzőket**, **Érméket**, a **Kraken** Lapkát és Kártyát, valamint a **Tengeri Sárkány** Lapkát és Kártyát, és helyezzétek el ezeket úgy, hogy minden játékos könnyen elérhesse.

Amint mindezzel végeztetek, az Előkészületek befejeződtek, és készen álltok a játék elkezdésére!

## Davy Jones Kincse



A kalózok háborújának elsődleges oka, Davy Jones kincsének megszerzése: ezek legendás érmék, bennük rejlő hatalmas hatalommal. A Rum & Csontok játékban a Hőseid felhasználhatják ezen érmékbe zárt hatalmat, hatékony támadások kialakításához és egyedi különleges képességeikhez, hogy győzedelmeskedjenek az ellenfeleiken!

Ezeket az érméket a  szimbólum jelképezi.



## Fontos Kifejezések

**Baráti:** Amikor a szabályban a “baráti” kifejezés szerepel, akkor az rád és az összes általad irányított játékelemre vonatkozik.

**Ellenséges:** Amikor a szabályban az “ellenséges” kifejezés szerepel, akkor az az ellenfeledre és az összes általa irányított játékelemre vonatkozik.

A Hős állapota jelzi a helyét és az aktuális helyzetét. 4 lehetséges állapot van:

**Telepített:** Olyan Hőst jelöl, melynek figurája a Játéktáblán van.

**Tartalékban:** Olyan Hőst jelöl, mely azt várja, hogy a Játéktáblára lépjen. Ennek jelölésére a Hős figuráját a Hős Kártyájának tetejére kell helyezni.

**Feltámasztott:** Olyan Hőst jelöl, amelyet Kiütöttek, és várja, hogy a Tartalékba kerülhessen. Ennek jelölésére a Hős figuráját és egy Halott Ember Jelzőt a Hős Kártyájának tetejére kell helyezni.

**Fedélzeten Kívüli:** Olyan Hőst jelöl, amely átmenetileg lekerült a Játéktábláról (de nem lett Kiütve!) ami általában egy Tulajdonság vagy egy kudarcral végződő Kötélzet Próba következménye. Ennek jelölésére a Hős figurája a Hős Kártyájának tetején az oldalára fordítva fekszik.