

IN THE HALL OF THE MOUNTAIN KING CURSED MOUNTAIN KOOPERATÍV ÉS EGYSZEMÉLYES MODUL

A *Cursed Mountain* (Átkozott hegy) az *In the Hall of the Mountain King* ördögi kooperatív és egyszemélyes modulja. Miközben szent szobrokat szállítasz megjövendőlt nyughelyeikre, egyre többféle legyengítő átokkal kell megküzdened... majd kiszámíthatatlan földrengésekkel, amelyek elpusztíthatják kemény munkád! Az egyszemélyes játéknál nincs változás a kooperatívhoz képest... akkor egyedül te vagy a „csoport”.

ALKATRÉSZEK

1 JÖVENDÖLÉSTÁBLA



20 ÁTOKKÁRTYA



15 FELSZENTELESLAPKA



8 RENGÉSJELŐLŐ



1 KAMPÁNYKÖNYV



VÁLTOZÁSOK AZ ELŐKÉSZÍTÉSBEN

Kövessd a normál játék szokásos előkészítési eljárását a következő változtatásokkal és kiegészítésekkel:

1. Ne rakj talapzatokat a hordában lévő 2. szintű trollokra. Tartsd a talapzatokat a zsákon **kívül** egy készletben, a horda közelében. *(Az emlékeztetőjelölőket a szokásos módon rakd rá a 3. szintű trollokra.)*
2. Helyezd vissza a dobozba a talapzat-pontjelölőket, pontjelzőket, nagytermeket és koronázásjelölőket; azok nem lesznek használva.
3. Helyezd a jövődöléstáblát a játéktábla közelébe. Készíts a felszenteléslapkákból egy készletet *(játékosonként 1 tűz, 1 jég és 1 hold)*, majd a többi tedd vissza a dobozba. Keverd össze a képpel lefelé lévő lapkákat, majd helyezd a lapkákat képpel **felfelé** a jövődöléstáblára, a felső sorral kezdve és a táblán lefelé haladva. Csak a játékosok számának megfelelő helyekre helyezz le lapkákat.
A jövődöléstáblán található felszenteléslapkák határozzák meg, hogy melyik klánsobrot a hegy melyik szintjén kell felszentelni ahhoz, hogy megnyerd a játékot (lásd: Szobrok felszentelése).
4. Rakd a 8 rengésjelölőt a húzózsákba, és alaposan keverd össze.
5. Keverd össze a 20 átokkártyát, és tegyél vissza a dobozba 5 kártyát megnezetlenül. Helyezd a megmaradt 15 átokból álló paklit képpel lefelé a jövődöléstábla közelébe.
6. Helyezz 1 csapatraktár-kártyát a tábla oldalára; ezen osztozik minden játékos.
7. A trollok kiválasztása a szokásos módon történik, kivéve, hogy a kezdő erőforrások a **csapatraktárba** kerülnek. **Egyetlen játékos sem kap bónusz kezdő erőforrásokat a fordulósorrendbeli helye alapján, mint a normál játékban.**

Ez az előkészítés-ábra csak a Cursed Mountain alkatrészeivel foglalkozó lépéseket mutatja be, 3 játékos számára.



Mivel ez egy három fős játék, ezért a jövődöléstábla melyik „4+” vagy „5” helyére sem rakhatsz.



ÁLTALÁNOS SZABÁLYVÁLTOZÁSOK

Kövesd a normál játék összes szabályát a következő változtatásokkal és kiegészítésekkel:

- **Bármikor**, amikor bármilyen erőforrást átmozgatnál a saját raktáradba, helyette a **csapatraktárba** mozgasd. A fordulóban elköltheted a saját trolltanácsodról, a csapatraktárból vagy a kettő kombinációjából származó erőforrásokat.
- **Csatlakoztathatod** hálózatom más játékosok hálózataihoz. Miután csatlakoztál egy másik játékos hálózatahoz, a forduló során a teljes (csatlakoztatott) hálózatot tekintsd a sajátodnak.

Figyeld meg, hogy a hálózatokhoz való csatlakoztatással a csatlakoztatott játékosok osztoznak a műhelyekhez való hozzáféréseken és hatékonyan mozgathatják a szobrokat!

- Egy 2. szintű troll toborzásakor **nem** kapsz talapzatot. Egy 3. szintű troll toborzásakor a szokásos módon egy általad választott talapzatot kapsz, de az a **csapatraktárba** kerül. A csapatraktárban lévő talapzatokat bármelyik játékos lehelyezheti a szokásos szabályok szerint.
- Minden játékos fordulójában ez az új fázissorrend:

1. Varázslatok és műhelyek
2. Toborzás vagy ásás
3. Szobrok mozgatása
4. Szobrok felszentelése

A nagyterem-fázis megszűnt, és egy új, a szobrok felszentelése fázis került be!

- A forduló 2. lépésében, ha nem tudsz trollt toborozni, **sem** alagutat ásni, **azonnal** egy átkot kell adnod az átoksorhoz (lásd: **Átkok** az 5. oldalon).
- **Minden kör elején** a csoportnak az **átkokkal** kell foglalkoznia (5. oldal), és végül a **rengésekkel** is (8. oldal).

ÁTKOK

Minden kör elején (az első kört is beleértve), mielőtt a kezdőjátékos cselekszik, húzzon 1 átokkártyát, és képpel felfelé adja hozzá az átoksorhoz. Az új átokhatás azonnal aktiválódik és aktív is marad, amíg az átok képpel felfelé van az átoksorban.



Például, már van egy átok, amely arra kényszeríti a játékosokat, hogy 2 rúnát költsenek el (1 helyett) a varázslatok elmondására... jaj. Új kör kezdődik, így új átkot húznak, ami hozzáadódik az átoksorhoz. Ez arra kényszeríti a játékosokat, hogy költsenek el egy extra erőforrást minden alkalommal, amikor egy romot kalapáccsal akarnak összezúzni!

- Az átoksorban az átkok **maximális** száma **6** lehet. Ha valaha egy 7. átkot helyeztek le a sorba, **mindannyian elveszítitek a játékot. Meg kell törnötök az átkokat, hogy ez ne történjen meg!**
- Ha valaha hozzá kéne adnotok egy átkot az átoksorhoz, és nincsenek átokkártyák a pakliban, **mindannyian elveszítitek a játékot. Ez azt jelenti, hogy (legfeljebb) tizenöt körötök van a jövőndölés teljesítésére... ne pazaroljátok az időt!**

ÁTKOK MEGTÖRÉSE

Az átkok megtörnek, ha vasat vagy szívkövet helyeznek rájuk. Amikor **vasat** költesz el egy alagút ásásakor, az **egyik** elhasznált vasat  az átoksor bármelyik átkára ráhelyezheted. Amikor **szívkövet** költesz el egy alagút ásásakor, az elhasznált szívkövekből **kettőt**   az átoksor bármelyik átkaira ráhelyezhetsz (akár egyetlen átkra, akár két átok közt megosztva). Az alagút **mérete** lényegtelen; csak az ásvány **típusa** számít.

Példa: Ebben a 3 fős játékban egy 3-as méretű alagutat ásol. Visszateszel az elhasznált vasból kettőt a készletbe, az utolsót pedig egy aggasztó átkra helyezed.



Mielőtt az alagutat a hegyre helyeznéd, ellenőrizd, hogy megtört-e valamelyik átok. Ha egy átkon lévő ásványok száma megegyezik vagy meghaladja a **játékban résztvevő játékosok számát**, akkor az átok **megtörik** és eltávolításra kerül a játékból (az átkon lévő ásványok visszakerülnek a készletbe).

Amikor egy átok megtörik, annak hatásai azonnal véget érnek, és minden kényszerű változtatás (amelyeket az átkokon piros szöveggel jeleztek) visszavonásra kerül.

Példa: Később egy 2-es méretű szívkőalagutat ásol. Mindkét elhasznált szívkövet ugyanarra az átkra helyezed, mint a vasat. Most annyi ásvány van az átkon, ahány játékos, tehát megtörik!





Ne feledd, hogy az átkok **azonnal** megtörnek az **alagút kifizetése után**, de még az alagút ásásának bármely más vonatkozásának (az alagút lehelyezése; kalapácsok elköltése a romok összetörésére; erőforrások vagy szobrok előkerülése; műhelyek létrehozása; talapzatok lehelyezése) megtörténte **előtt**. Ez akkor lehet fontos, ha a megtört átok ezen vonatkozások közül befolyásolt egyet vagy többet!

ÁTKOK ELFOJTÁSA



Az átkok *el is fojthatók*. Egy átok elfojtásához ki kell ürítened a jövődöléstáblán lévő felszenteléslapkák egy **teljes szintjét** (lásd 11. oldal: **Szobrok felszentelése**). Amikor egy átok elfojtódott, fordítsd képpel lefelé (minden ásvány rajta marad). Egy elfojtott átok hatását ne vedd figyelembe, de továbbra is átok marad, ami beleszámít az átoksorod 6-os biztonsági korlátjába. Az elfolytott átkok a szokásos módon megtörhetők, majd eltávolíthatók az átoksorból.



Példa: Kiürítetted a jövődöléstábla egyik teljes szintjét, így elfojthatsz egy átkot. Válassz ki egy utálatost, és fordítsd képpel lefelé; a korábban ráhelyezett szívkő rajta marad.



RENGÉSEK

A játék előrehaladtával az erőteljes **rengések** növekvő intenzitással kezdik rázni a hegyet, miközben a sötét erők ellenállnak a jövődölés beteljesítésére tett erőfeszítéseidnek. A játék elején nem lesz rengés, de a következő módon a játékba lépnek:



1. rengésszint

Akkor kezdődik, amikor **bármelyik** játékos befejezi toborozott trolljainak **első sorát**.



2. rengésszint

Akkor kezdődik, amikor **bármelyik** játékos befejezi toborozott trolljainak **második sorát**.



3. rengésszint

Akkor kezdődik, amikor **bármelyik** játékos **befejezi** trolltanácsát.

Amint a rengések megkezdődnek, **minden kör elején** (a kör átkának felhúzása **után**) húzz ki a zsákból az **aktuális rengésszinttel megegyező számú** rengésjelölőt. Minden rengésjelölőt teljesen hajts végre, mielőtt a következőt kihúznád.

Példa: A 2. rengésszinten vagy, és egy új kör kezdődik. Egy új átok felfedése után, 2 rengésjelölőt húzol a zsákból, ügyelve arra, hogy az elsőt teljesen végrehajtod, mielőtt a másodikat kihúznád.





Ha a kihúzott rengésjelölőn egy "X" van, hagyd figyelmen kívül. *A hegy pillanatnyilag nyugodt!*



Ha 2, 3 vagy 4 látható rajta, akkor fordulosorrendben **minden játékosnak** vagy **meg kell semmisítenie egy ekkora alagutat** a saját hálózatából (*ha van ilyen, a részleteket lásd a 10. oldalon*), vagy a megfelelő ásványt kell elköltenie, hogy ellenálljon a rengésnek.

A megsemmisült alagutak a tábláról a készletbe kerülnek, és később újra felhasználhatók.

Ha **ellen akarsz állni egy rengésnek**, költs el egy ásványt egy trolltanácsodban lévő **trollról**. **Ne** a csapatraktárból! Az elköltött ásvány típusa az aktuális rengésszinttől függ:

- 1. rengésszint: 1 kő
- 2. rengésszint: 1 vas
- 3. rengésszint: 1 szívkő



A kihúzott rengésjelölőket egyelőre tartsd a zsákon kívül. Ha **6 vagy több** rengésjelölő van a zsákon kívül, miután egy kör **összes** rengése végrehajtott, helyezd vissza mindet a zsákba, és alaposan keverd össze.



RENGÉSEKTŐL VÉDETT ALAGUTAK

- Ha nincsen a hálózatodban a megadott méretű alagút, hagyd figyelmen kívül a rengést.
- Ha van egy **felszentelt szobor** (lásd a következő oldalon: **Szobrok felszentelése**) vagy egy **talapzat** az alagútban, akkor az alagutat **nem** tudja megsemmisíteni egy rengés. Ha egy **felszenteletlen** szobor van egy alagútban, és az alagút megsemmisül, a szobor a táblán marad, ugyanazon a helyen, és újra eltemetődik.
- Figyeld meg, hogy mivel nincsenek „5”-ös jelölők, az 5-ös méretű alagutakat soha nem érik földrengések. *Használd fel ezt az előnyt!*

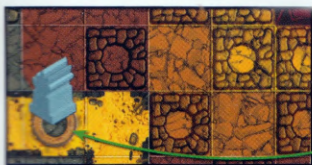
EGYÉB RENGÉSHATÁSOK

- Amikor egy alagút megsemmisül, az korábban már begyűjtött, eltemetett erőforrásokat tárhat fel; ezek újra **begyűjthetők** egy új alagút ásásakor. Ugyanígy, az újra felbukkanó romterületeken ismét el kell költeni egy kalapácsot.
- A rengések miatt az alagúthálózat szakaszai elszigetelődhetnek a kapuktól. Az elszigetelt szakaszok nem tartoznak senki hálózatához, hacsak később nem kapcsolódnak újra hozzájuk.
- Az egynél több játékos által irányított hálózatokat a rengések szétválaszthatják. *Ne feledd, hogy bármi, ami nem kapcsolódik a kapudhoz, az **nem** része a hálózatodnak.*
- Még akkor is, ha két vagy több játékos osztozik egy összekapcsolt hálózaton, **minden** játékosnak a fordulójában el **kell** pusztítania egy alagutat (vagy fizetni a megmentéséért). *Mivel a játékosok a fordulósorrend szerint hajtják végre a rengést, okos döntésekkel izolálni lehet a kárt.*

SZOBROK FELSZENTELESE

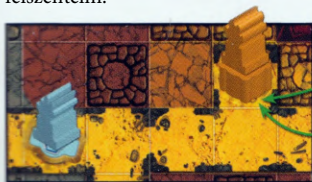


Ebben a fázisban **felszentelhetsz** egy vagy több szobrot. Csak akkor szentelhetsz fel egy szobrot, ha az éppen megfelel egy jövődőléstáblán maradt klán/szint kombinációnak, és ha éppen egy **horgonyon** vagy egy **hozzá illő talapzaton** van. Amikor szobrot szentelsz fel, helyezz egy hozzá tartozó lapkát a jövődőléstábláról a felszentelt szobor **alá**.



Ebben a példában egy jég-szobrot szentelsz fel a szürke szint horgonyára, tehát helyezd alá a jövődőléstábláról a hozzá tartozó lapkát.

Ha a felszentelt szobor egy hozzá illő talapzaton van, felszentelhetsz a jövődőléstábláról egy **második** lapkáját **ugyanannak a klánnak**, és az elsővel együtt a szobor alá helyezheted. **A második lapkának ugyanarról vagy alacsonyabb szintről kell származnia.** Ha nem állnak rendelkezésre ilyen lapkák, akkor második lapkát nem lehet felszentelni.



Ebben a példában egy talapzaton lévő tűz-szobrot szentelsz fel a sárga szinten. Aláhelyezd a megfelelő lapkát a jövődőléstábláról. Mivel egy talapzaton van, felszentelsz egy második tűzlapkát is egy alacsonyabb szintről.

GYŐZELEM ÉS VERESÉG

Az Átkozott hegy legyőzésének **egyetlen módja** van: Amikor a **legutolsó felszenteléslapka** is lekerül a jövődöléstábláról, az ősi próféciák befejeződtek... a hegy elismert titeket megbecsült lakóinak és a csoport **megnyeri a játékot!**

Két módon lehet **veszíteni** az Átkozott hegyen:

1. Egyszerre **7 átok** van az átoksoron (*aktív vagy elfojtott*).
2. **Nincsen kártya** az átokpakliban, amikor hozzá kéne adnotok egyet az átoksorhoz.

A HEGYNEK SAJÁT ÉLETE VAN...

Nézd meg a játékhoz mellélt innovatív **Kampánykönyvet**... kövesd nyomon a győzelmeket és vereségeket, szerezz kihívást jelentő büntetéseket ha sikert érsz el, és érdekes előnyöket, ha kudarcot vallasz. A könyv biztosítja, hogy az Átkozott hegy a játékcsoportod egyedi ütemében igazodjon a készségetek szintjéhez. *A használatára vonatkozó szabályokat magában a könyvben találod.*

GAME DESIGN & DEVELOPMENT

JAY CORMIER & GRAEME JAHNS

BOX ART

KWANCHAI MORIYA

GRAPHIC DESIGN & RULEBOOK

JOSHUA CAPPEL

ADDITIONAL DEVELOPMENT

BURNT ISLAND GAMES

MAGYAR FORDÍTÁS ÉS SZERKESZTÉS

HÍPSZKI LÁSZLÓ / 2020.11.18 – V1.0



Published by Burnt Island Games

©2019 all rights reserved

www.burntislandgames.com