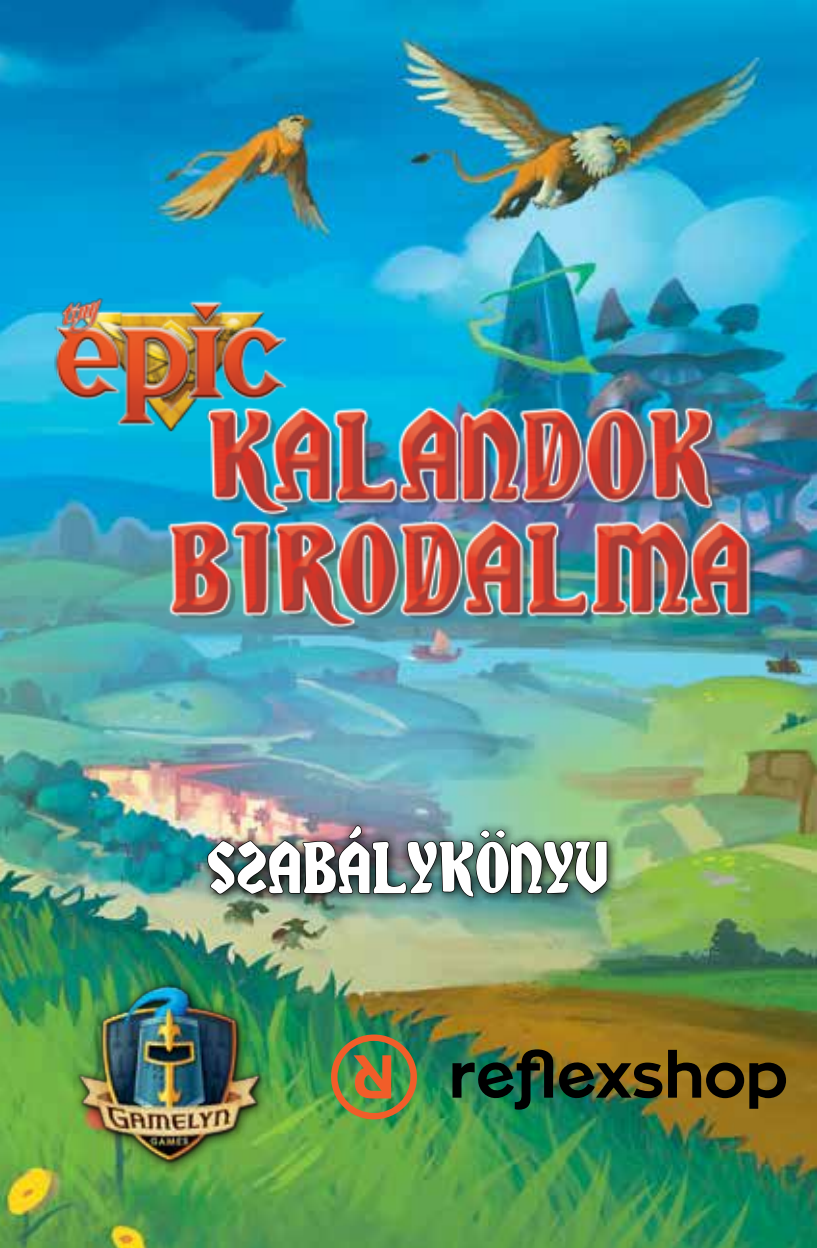




epic

KALANDOK BIRODALMA

SZABÁLYKÖNYV



reflexshop

JÁTÉKELEMEK



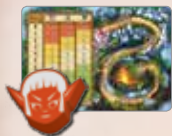
4 játékoskártya



17 térképkártya



1 mágiakártya és
1 mágiajelölő



1 fordulókártya és
1 fordulójelölő



24 küldeteskártya



4 kalandkártya



5 mozgáskártya



5 egyforma
kalandkocka



16 goblinjelölő



12 hős (ITEMeebles™)
(3 db mind a 4 színben)



4 varázslatjelölő
(4 színben)



4 életpontjelölő
és 4 erőjelölő



12 legendás tárgy
(kard, pajzs, varázsbot,
játékosonként 1-1 készlet)



12 kincs



1 kezdőjátékos-jelölő



1 állvány
(3 részből állítható össze)



4 maximális életpont-jelölő
és 4 maximális erő-jelölő

BEVEZETŐ

A világban uralkodó béke darabjaira hullott szét, amikor szakadékok nyíltak meg szerte a vidéken. Az alvilágból goblinok özönlöttek ki, és megszállták a szent gomba barlangokat, elpusztítva az idők kezdete óta felhalmozott tudást és varázslatot. Hogy véget vess ennek, vakmerő küldetésre kell vállalkoznod!

Többféleképpen is segíthetsz a Gomba Birodalom megmentésében: győzz le gonosz goblinokat, tanulj meg ősi varázslatokat, fossz ki veszélyes templomokat, szerezz minél több értékes kincset, teljesíts küldetéseket! Az utad során gyors észjárásra és komoly tervezésre lesz szükséged, de vigyázz, ne kísértsd a szerencsédet a végletekig!

A JÁTÉK CÉLJA, A JÁTÉKMENET ÁTTEKINTÉSE

A játékosok célja, hogy **az ötödik forduló végére a legtöbb győzelmi ponttal** rendelkezzenek. Győzelmi pontokat küldetések teljesítésével, goblinok legyőzésével, varázslatok megtanulásával és legendás tárgyak megszerzésével lehet gyűjteni.

Minden forduló két fázisból áll, a *nappalból* és az *éjszakából*. *Nappal* a játékosok különböző utazási módokat használva küldik szét hőseiket szerte a vidéken, hogy küldetéseket teljesítsenek, gomba barlangokat látogassanak meg, templomokat kutassanak át, varázslatokat tanuljanak meg az obeliszkeknél és megtámadják az átjárókban felbukkanó goblinokat.

Az *éjszaka* folyamán a játékosok próbára teszik a szerencséjüket, és megpróbálnak minél többet kihozni *nappali* felkészülésükből. Ehhez a játékosok a körükben, reménykedve a jó szerencséiben, a kalandkockákkal dobznak, megosztva azok hatását a többi játékosal. Azonban aki rosszul időzíti a *pihenőjét*, a forduló során elért eredményeket kockáztatja!

Az ötödik forduló után a játéknak vége, mindenki összeszámolja a győzelmi pontjait, és aki a legtöbbet gyűjtötte, nyert.



- 4

A mágiakártya az első mezőre helyezett mágiajelölővel, illetve a varázslatjelölők a kártya mellett 0 értéken.



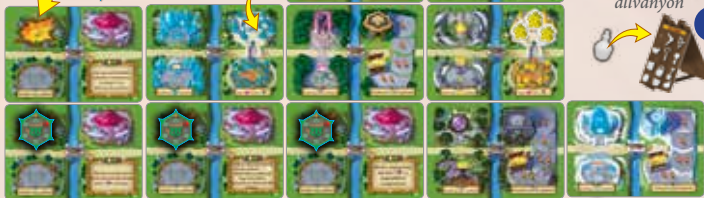
2

goblinjelölők

6

5

3 hős



5 kalandkocka, és 12 kincs az állványon

9



A fordulókártya az 1-es mezőre helyezett fordulójelölővel.

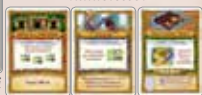
10

A kezdőjátékos-jelölő, a kezdőjátékos elé.

8

küldetespaki

küldetössor



4 A TÉRKÉP KIALAKÍTÁSA

Válogasd a térképkártyákat 2 pakliba, az egyikben legyen a 4 kastély térképkártya, a másikban pedig a 13 általános térképkártya. Minden térképkártyának használd a világosabb oldalát, és helyezd őket a játéktérre a következőképpen:



4 kastély térképkártya

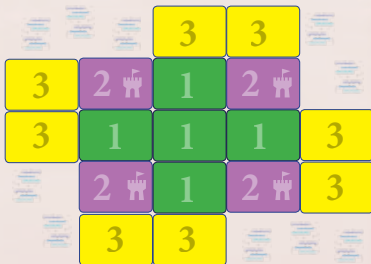


13 általános térképkártya

1 Keverd meg az általános térképkártyákat, majd rakj ki közülük 5-öt kereszt alakban a játéktér közepére!

2 A kereszt négy sarkába rakd ki véletlenszerűen a 4 kastély térképkártyát!

3 A maradék 8 általános térképkártyát rakd ki úgy, hogy az előzőleg kialakított központi 3x3-as elrendezés mindegyik oldalára kerüljön 2-2 kártya! Ezek a kártyák, a kastélykártyákkal együtt alkotják a térkép tengerparti részét.



A JÁTEKMENET ÁTTEKINTÉSE

A játék **5 fordulóból** áll, az utolsó forduló végén minden játékos összeszámolja az elért pontjait. Minden forduló **két fázisból** áll:



Nappal fázis
Mozgás és küldetés



Éjszaka fázis
Kalandozás és lezárás



NAPPAL FÁZIS - MOZGÁS ÉS KÜLDETÉS

A *nappal fázis* játékoszámtól függetlenül **4 körből** áll. A **kezdőjátékos-jelölőt birtokló játékos** kezdi a fázist, a továbbiakban pedig az óramutató járásával megegyező irányú a körsorrend! Így az **5 mozgáskártyából** 4 kerül felhasználásra egy forduló során.

FONTOS: A "kör" egy mozgáskártya kiválasztásából és az alapján az összes játékos mozgásából áll, az új kártya csak ez után választható ki, és az már új körnek számít.

A körödben:

1. Válaszd ki az egyik mozgáskártyát, majd csúsztasd feljebb, hogy a többi kártyához képest kilógjon a sorból! Majd válassz az A vagy a B lehetőség közül egyet:

A. Mozgasd egy hősöd a mozgáskártyának megfelelően (lásd a következő oldalon)!

A hősödnek a mozgás után **egy másik térképkártya** valamelyik területére kell kerülnie (a térképkártyák területeiről a 9. oldalon olvashatsz).

B. Maradj helyben, tehát ne mozogj (lásd "maradj helyben" rész, 8. oldal)!

2. Az óramutató járásával megegyező irányba haladva az összes többi játékos is dönt, hogy **használja a kiválasztott mozgáskártyát** vagy helyben marad.

3. Miután minden játékos mozgott vagy helyben maradt, **fordítsd meg a kiválasztott mozgáskártyát képpel lefelé**, és csúsztasd vissza a többi kártyával egy vonalba, ez a kártya nem áll a játékosok rendelkezésére a forduló további részében. A következő játékos kiválaszt egy új mozgáskártyát, és a folyamat megismétlődik egészen addig, amíg 4 mozgáskártyát fel nem használtak a játékosok.



HŐSÖK MOZGÁSA

A játékban **öt fajta** mozgáskártya található, mindegyik egyedi mozgást tesz lehetővé. Az adott körre választott utazási mód ugyanúgy működik akár te választottad a mozgáskártyát, akár más által választott kártya esetén kerülsz sorra.

Amikor egy hős mozog, mindig egy másik térképkártyára kell átmozognia. A **hős nem mozoghat a kiindulási mozgáskártyájának a másik területére** (a térképkártyák területeiről a 9. oldalon olvashatsz). A kiindulási és az érkezési térképkártya között lévő térképkártyákon a hősöd a mozgása során **keresztülhalad** (ez fontos lesz a későbbiek során).

Az **5 mozgáskártya** és a hozzájuk tartozó egyedi utazási módok a következők:



LÓHÁTON

Mozgasd 1 hősöd vízszintesen (az út mentén) egy tetszőleges másik térképkártyára!



TŰZACCSAL

Mozgasd 1 hősöd függőlegesen (a folyó mentén) egy tetszőleges másik térképkártyára!



GRIFFHÁTON

Mozgasd 1 hősöd átlósan egy tetszőleges másik térképkártyára!



HAJÓVAL

Mozgasd 1 tengerparton (a térkép szélén lévő térképkártyák) álló hősöd egy tetszőleges másik tengerparti térképkártyára! Azokon a térképkártyákon, amelyek mellett elhaladsz az utazás során, tulajdonképpen **keresztülhaladsz**.



GYALOG

Mozgasd 1 hősöd bármilyen irányba egy tetszőleges szomszédos térképkártyára!



A GOBLINCJÁRÁKON TÖRTÉNŐ KERESZTÜLHALADÁS

A goblinjelölők kétoldalasak:

passzív goblin (zöld)

agresszív goblin (piros)



Mozgásod során minden egyes olyan térképkártya után, amin **agresszív (piros) goblin** található, **1 erőt kell fizetned** (mozgasd az  jelölőt 1 értékkel lejjebb). Csak azok a kártyák számítanak, amiken **keresztülhaladsz**, így a kiindulási és az érkezési kártya nem.

Majd fordítsd meg a goblinokat a **passzív oldalukra (zöld)**, és helyezd a goblinjelölőt a térképkártyára úgy, hogy a kártyán látható gyémántra mutasson a jelölő gyémántja!

- Amennyiben a mozgásodat egy olyan térképkártyán fejezted be, amelyen **agresszív goblin (piros)** van az átjárón, fordítsd meg a **passzív oldalára (zöld)** anélkül, hogy -t költenél.
- Ha nincs elég -d ahhoz, hogy egy **agresszív goblinon (piros)** keresztülhaladj, nem hajthatod végre azt a mozgást.

MARADS HELYBEN - NINCS MOZGÁS

Dönthetsz úgy is, hogy **helyben maradsz**, ahelyett, hogy a kiválasztott mozgást hajtánád végre. Ilyenkor egy hősöd sem mozog, és a következő játékoson a sor. Továbbá, amennyiben legalább 1 hősöd bármelyik játékos kastélyában tartózkodik, **kaphatsz** vagy **1 életpontot** () , **VAGY** **1 erőt** (). Az értékük nem mehet a hozzájuk tartozó maximális szint fölé. Ezt a jutalmat csak egyszer kaphatod meg, amikor a helyben maradás mellett döntesz, tehát nem minden egyes kastélyban

 tartózkodó hős után.



Ahhoz, hogy ezt a tutajos utazást végrehajtsd, el kell költened 1 -t, hogy keresztülhaladhass az agresszív goblin (piros) tartalmazó térképkártyán. Majd mind a két agresszív goblin (piros) át kell fordítani a passzív oldalára (zöld).



A TÉRKÉPKÁRTYÁK TERÜLETEI

Minden térképkártyán **két terület** található, a **bal oldali** és a **jobb oldali terület** (az oldalak alsó és felső része ugyanahhoz a területhez tartozik). Amikor **hőst mozgatsz** egy térképkártyára, ki kell választanod, hogy a térképkártya mely területére kerüljön a hősed, ez vagy a bal oldali, vagy a jobb oldali lehet. Bizonyos területeken a **megérkezésakor** hajthatsz végre akciót. Ahhoz, hogy a területhez tartozó akciót újra végre tudja hajtani, az ilyen területen tartózkodó hősnek először el kell mozdulnia a térképkártyáról, majd egy későbbi mozgás során újra vissza kell térnie oda.

CEMPLOMOK

Helyezd a hősed a templom bejáratához! Megpróbálhatod felderíteni a templomot, hogy kincsekhez juthass (lásd „templomok felderítése” rész, 15. oldal). Egyidejűleg **legfeljebb kettő**, különböző játékosokhoz tartozó hős (játékosonként 1 hős) tartózkodhat ugyanannak a templomnak a teljes területén.



Egy templomban egyszerre legfeljebb 2, különböző játékosokhoz tartozó hős tartózkodhat.



Játékosonként 1 hős.



Játékosonként 1 hős.



VARÁZSOBELISZK

Helyezd a hősed az obeliszk előtti varázskönyv elé! Megpróbálhatod megtanulni a területhez tartozó **varázslatot** az *éjszaka fázis* során (lásd „varázslatok tanulása” rész, 17. oldal). Játékosonként 1 hős tartózkodhat ezen a területen, de bármennyi játékos hőse tanulhat itt varázslatot egyszerre.

GOMBA BARLANGOK

Helyezd a hősed a gombára, és azonnal végrehajthatsz az alatta olvasható akciót. A gombán tartózkodó hősök semmilyen akciót nem hajtanak végre az *éjszaka fázis* során. Bármennyi játékos hőse tartózkodhat ezen a területen, de játékosonként csak 1 hős lehet itt.

A TÉRKÉPKÁRTYÁK TERÜLETEI (FOLYTATÁS)



GOBLINÁTCJÁRÓ

Helyezd a hősöd a goblinjelölő alatti körbe! Ez a hős megtámadja a goblin, és megpróbálja **legyőzni** azt (lásd „támadás” rész, 16. oldal). **Egyszerre kizárólag 1 hős** támadhatja a goblin.

Kizárólag 1 hős.



KASTÉLYOK

Helyezd a hősöd egy kastélyra, és **azonnal kapsz 1 ♥-ot VAGY 1 ▼-t!** Ezek közül választhatsz akkor is, amikor úgy döntesz, hogy helyben maradsz, és legalább az egyik hősöd kastélyban van (lásd „maradj helyben” rész, 8. oldal). Egyszerre több hős is tartózkodhat ugyanabban a kastélyban.

NINCS MEGKÖTÉS arra vonatkozóan, hogy mennyi hős tartózkodhat a területen.



KÜLDETÉSKÁRTYÁK

A 3 képpel felfelé látható küldeteskártya bármely játékos számára elérhető, feltéve, ha valamelyikük a szükséges feltételeket teljesíteni tudja. Két küldetéstípus van:

mozgásos és kincsszerző

MOZGÁSOS KÜLDETÉS

A mozgásos küldetéseket a hősök küldeteskártyákon jelzett módon való mozgásával lehet teljesíteni. Mozgás után, ha a hőseid teljesítik a kártyán olvasható követelményt, jelentsd be a küldetés teljesítését, és vedd magadhoz a küldeteskártyát! A kártyán szereplő jutalmat azonnal megkapod. A mozgásos küldetés teljesítéséhez mindenféleképpen mozognod kell, nem teljesítheted azt helyben maradással, még ha a feltétel teljesül is. A kártyát csúsztasd a játékoskártyád „teljesített küldetések” része alá, a játék végi pontozásnál kell figyelembe venni az itt gyűjtött küldeteskártyákat.



KINCSSZERZŐ KÜLDETÉS

Ahhoz, hogy teljesíts egy kincsszerző küldetést, **sikeres felderítést kell végrehajtanod a küldeteskártyán látható templomban** (lásd „templomok felderítése” rész, 15. oldal). Egy kincsszerző küldetés akár a *nappal*, akár az *éjszaka* fázis során is teljesíthető.

Ahhoz, hogy a *nappal* fázis során teljesíts egy kincsszerző küldetést, **elsőként a te hőödnek kell elérnie a templomsáv utolsó mezőjét**. Ahhoz, hogy az *éjszaka* fázis során teljesíts egy kincsszerző küldetést, neked kell elsőként a **pihenést** választanod (lásd „éjszaka fázis” rész, 12. oldal) **azon játékosok közül, akiknek a hőse az adott templomsáv utolsó mezőjén áll**.

Mind a két esetben, amikor teljesítet a küldeteskártya feltételeit, azonnal megkapod a kártyán szereplő **kincset**, a **kincskártyát** pedig csúsztasd a játékoskártyád “teljesített küldetések” része alá, a **hősödet pedig rakd vissza a kastélyodra!**



HŐS FELSZERELÉSE

Amikor egy tárgyat szerzel (legendás tárgy vagy kincs), azonnal fel kell vele szerelned valamelyik szabad kézzel rendelkező hőződöt. A **teljesített kincsszerző küldeteskártyát** is megkapod. Minden hős **legfeljebb két tárgyat tarthat magánál**. A hős, aki a tárggyal rendelkezik, ezzel a küldeteskártyán olvasható képesség birtokába kerül. A SAJÁT kastélyodban lévő SAJÁT hőseid között szabadon átcsoportosíthatod a tárgyakat. Amennyiben egy tárgy megszerzésénél egyetlen hőödnek sincs szabad keze, tartsd a tárgyat a játékoskártyád közelében. A kastélyodban szabadon kicserélheted valamelyik hősödnél lévő tárggyal a félretett tárgyakat.



A KÜLDETÉSKÁRTYÁK SORÁ

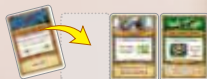
Bármikor, amikor egy küldeteskártya kikerül a sorból, minden ott maradt kártyát jobbra kell csúsztatni, és a bal szélső helyre egy új küldeteskártyát kell húzni a küldetéspakliból.

Emlékeztetőül: ebben a sorban minden esetben legalább

1 mozgásos és legalább 1 kincsszerző küldeteskártyának kell lennie képpel felfelé fordítva. Amennyiben ez az alapfeltétel nem teljesül, dobj el az utoljára felhúzott kártyát, és húzz újat addig ismételve ezt a folyamatot, amíg sikerül teljesíteni a feltételt.

Amikor a küldetéspakli elfogy, keverd meg az eldobott lapokat, és azokból képezz egy új képpel lefelé fordított küldetéspaklit, a játék pedig a megszokott módon folytatódik. Amennyiben nincs kártya a dobópakliban és a küldetéssorban, a játék küldeteskártyák nélkül folytatódik.

Fontos: egy játékos, amikor sorra kerül csupán 1 küldetést teljesíthet a nappal fázisban, de az éjszaka fázis során többet is. Amennyiben egy hős mozgatása után egy játékos egynél több küldetést is teljesít, kizárólag egyet választhat közülük.



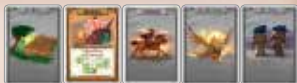
A KEZDŐJÁTÉKOS-JELÖLŐ MEGFORDÍTÁSA

A forduló során megszerzett első küldeteskártyánál a **kezdőjátékos-jelölőt** meg kell fordítani az áthúzott oldalára. Ez emlékeztetőként funkcionál, és azt jelzi, hogy a forduló végén nem kell küldeteskártyát kidobni a küldeteskártyák sorából (lásd lezárás, 18. oldal).



A NAPPAI FÁZIS BEFEJEZÉSE

4 kör után (4 mozgáskártya megfordítása), a nappal fázisnak vége, és kezdetét veszi az éjszaka fázis.



ÉJSZAKA FÁZIS - KALAND ÉS LEZÁRÁS

Ebben a fázisban a játékosok a körükben dobnak az 5 kalandkockával, és az eredményt felhasználva igyekeznek a három különböző típusú kalandot teljesíteni:

- **templom felderítése** templom területen (lásd 15. oldal)
- **goblin megtámadása** átjáró területen (lásd 16. oldal)
- **varázslat megtanulása** obeliszk területen (lásd 17. oldal)

A fázis kezdetén minden játékos **kalandkártyája** a "KALANDOZÁS" oldalával felfelé van az asztalon. A játékos mindaddig **kalandozik**, amíg a **pihenést** nem választja. A kezdőjátékos-jelölővel rendelkező játékos magához veszi az 5 kalandkockát és megkezdzi az éjszaka fázist.



A kalandozás a következőképpen zajlik:

1. Az a játékos, akinél a kockák vannak eldönti, hogy tovább **kalandozik** vagy **pihen**:
 - A. Amennyiben a játékos úgy dönt, hogy **pihen**, megfordítja a kalandkártyáját úgy, hogy a "PIHENÉS" oldala legyen felfelé, és az óramutató járásával megegyező irányba tovább adja a kockákat a következő még kalandozó játékosnak (lásd „pihenés” rész, 16. oldal).
 - B. Amennyiben a játékos a kalandozást választja (a kalandkártyáját a "KALANDOZÁS" oldalával felfelé hagyja), a 2-4 lépéseket kell végrehajtania.
2. Először is, a játékos dob a kockákkal úgy, hogy az eredményt minden játékos jól láthassa! A kockák akciót a következők sorrendben kell végrehajtani:



Első:
Sebesülés kiosztása



Második:
Erő növelése



Harmadik:
Mágiaszint emelkedése/
Sebesülés kiosztása

3. Ezt követően **minden kalandozó játékos** egyidejűleg felhasználhatja a következő kockaoldalakat ahhoz, hogy a saját kalandjaiban előrébb haladjon:



fáklya és tekercs
(templom felderítése)



goblin megtámadása

4. Végül a kockákat a sorban következő még kalandozó játékosnak kell odaadni, aki eldönti, hogy tovább kalandozik vagy pihen. Amint minden játékos a pihenést választotta, vagy kimerült (lásd a következő oldalon), a lezárás következik (lásd „lezárás” rész, 18. oldal).

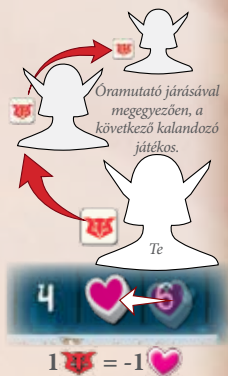
A KALANDKÖCKÁK AKCIÓI



SEBESÜLÉS KIOSZTÁSA

Számold össze az összes dobott  oldalt. Ez a mennyiség a *kalandozó* játékosok számára kiosztandó **teljes sebesülések** számát mutatja meg. A sebesüléseket a kockákat dobó játékoskal kezdve az óramutató járásával megegyező irányba egyesével kell kiosztani a még *kalandozó* játékosok között. A sorra kerülő játékos **1 életpontot veszít** (-1 ) egészen addig, amíg az összes sebesülés kiosztásra nem került.

Pl. ha 3 -t dobtál, sebesülsz 1-et, a következő még *kalandozó* játékos sebesül 1-et, és az őt követő még *kalandozó* játékos is sebesül 1-et. Amennyiben több sebesülést kell kiosztani, mint amennyi még *kalandozó* játékos van, folytasd a sebesülések kiosztását egyesével az óramutató járásával megegyező irányba, így tehát előfordulhat, hogy lesz olyan játékos, aki végül 1-nél többet is sebesül.



A MÁGIASZINT ÉS A SEBESÜLÉS

A *mágiasáv* **mágiaszintje**  módosíthatja a  által okozott sebesüléseket (lásd a következő oldalon). A sebesüléseket továbbra is  szimbólumonként kell kiosztani a még *kalandozó* játékosok között.

SEBESÜLÉS KIVÉDÉSE

2  elköltésével kivédhetsz egy olyan -t, ami sebesülést okozna. Ezt az akciót csak akkor használhatod, amikor  okozna sebesülést. Az ehhez az akcióhoz tartozó emlékeztetőt megtalálod a játékoskártyádon.



KIMERÜLÉS

Bármikor, amikor az életpontjelölőd a 0  mezőre kerül, **kimerülsz**. Fordítsd meg a **kalandkártyádat** a „PIHENÉS” oldalára, és azonnal **rakd vissza** az **ÖSSZES hősöd**et a kastélyodba! Állítsd az életpontjelölődet 6-ra, az erőjelölődet pedig 3-ra (ezek **maximális értéküktől függetlenül ide kerülnek**), majd **csökkentsd a varázslatszintet 1-gyel** (-1 ) a varázskönyvek sorában (csökkentsd a **maximális erő-jelölő szintjét**, amennyiben szükséges, lásd „maximális érték” rész, 17. oldal)! Ebben a fordulóban már nem használhatsz kockákat akciók végrehajtására. Még ha a hősöd egy templomsáv utolsó mezőjén is állna, vagy a mágiajelölő kedvező értéken is van, nem derítheted fel a templomot és nem tanulhatsz varázslatot amikor kimerültté válsz. A már legyőzött goblinokat megtartod.



ERŐ NÖVELEKE— Minden  1 (vagy 0 a mágiaszint függvényében, lásd a következő oldalon) **erőnövekedést** () jelent. Ugyanúgy, ahogyan a sebesülések kiosztásánál, az óramutató járásával megegyező irányba egyesével kell a kockákat felhasználni. Az első -t az a játékos kapja, aki dobott a kockákkal, utána pedig a többi -t egyesével sorban, az óramutató járásával megegyező irányba kell kiosztani a még *kalandozó* játékosok között.

A KALANDKÖRKÁK AKCIÓI (FOLYTATÁS)



MÁGIASZINT EMELKEDÉSE VAGY SEBESÜLÉS KIÖSZTÁSA

A dobás után a **mágiajelölőt** minden  után eggyel jobbra kell léptetni a **mágiasávon**. Ez jelöli a **mágiaszintet**, ami pedig azt határozza meg, hogy milyen erős varázslatot tud egy játékos megtanulni (lásd „varázslat tanulása” rész, 17. oldal).

Amennyiben a mágiajelölő a **mágiasáv utolsó mezőjén** van (3-as szint ) , akkor minden további  1 sebesülésnek számít. Az első ilyen sebesülést a kockákat dobó játékos szenved el, a többit pedig az óramutató járásával megegyező irányba egyesével kell kiosztani a még **kalandozó** játékosok között. Továbbá, a magasabb mágiaszint a  által okozott sebesüléseket, és az  általi erőnövekedéseket is módosítja (lásd lejjebb).

A **mágiaszintek** a következők:

- **0. szint** (0 ) – a játékosok nem tanulhatnak varázslatot, a kockák hatásait módosítás nélkül kell végrehajtani.
- **1. szint** (1 ) – a játékosok a jelenlegi **varázslatszintjük**hez képest **1 szinttel magasabb** varázslatot tanulhatnak meg, a kockák hatásait módosítás nélkül kell végrehajtani.
- **2. szint** (2 ) – a játékosok a jelenlegi **varázslatszintjük**hez képest **2 szinttel magasabb** varázslatot tanulhatnak meg, minden  **2 sebesülést okoz**, az  pedig **nem ad erőnövekedést**.
- **3. szint** (3 ) – a játékosok a jelenlegi **varázslatszintjük**hez képest **3 szinttel magasabb** varázslatot tanulhatnak meg, minden  **3 sebesülést okoz**, az  **nem ad erőnövekedést**, a  pedig nem növeli tovább a **mágiaszintet**, helyette 1  sebesülést okoz (ez nem védhető ki úgy, ahogyan a ).



FÁKLYÁK ÉS TEKERCSEK—

Minden játékos felhasználhatja a  és  oldalakat arra, hogy azokat a hőseiket, akik jelenleg egy-egy templomsávon tartózkodnak, tovább léptessék. Ahhoz, hogy egy hő

olyan mezőre léphessen, amelyik 2  vagy 2  jelölést tartalmaz, 2  /2  kockaoldalra van szükség. Egy kockán lévő szimbólumot csak egy hősed használhat, szóval ha több templomsávon tartózkodó hősed is van, nem használhatják ugyanannak a kockának a szimbólumát.

ELŐRE CÖRÉS

Kizárólag az **éjszaka fázis** során minden játékos, aki még **kalandozik**, és akinek templomot felderítő hőse van, bármikor előrébb léptetheti a hőst úgy, hogy minden egyes fáklya vagy tekercs szimbólumért 2  -t ad. Ez kombinálható a dobott  vagy  oldalakkal, de ez nem kötelező. Ezt az akciót annyiszor választhatod, amennyiszer csak akarod, illetve amennyiszer megengedheted magadnak. Az ehhez az akcióhoz tartozó emlékeztetőt megtalálod a játékoskártyádon.



CEMPLOM FELDERÍTÉSE

A templomok legendás tárgyakat és kincseket rejtnek, amelyeket a hőseid megszerezhetnek, és segítségükkel különleges képességekre tehetnek szert. A templom felderítését a **nappal fázisban** kezded azzal, hogy hőződöt a templom bejáratára helyezed.

A **templomsávon** az **éjszaka fázis** során dobott  és  oldalakkal, vagy a gomba barlangok segítségével haladhatsz előrébb a hőssóddal (összesen 4 mező van). Amennyiben a sáv következő mezője 2 szimbólumot tartalmaz, egyszerre kell két megfelelő dobott kockaoldallal rendelkezni, és mind a kettőt ugyanahhoz a hőssóddhoz kell rendelned. Emellett pedig az **előretörés** akciót is használhatod, hogy növeld a szimbólumok számát (lásd az előző oldalon). Több hőssal is léphetsz a templomsávokon, illetve egy hőssóddal több mezőt is előreléphetsz ugyanazon a templomsávon. Persze csak akkor, ha elegendő dobott vagy **előretörés** által szerzett szimbólummal rendelkezel.



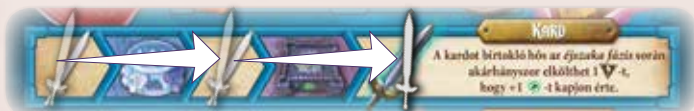
Minden játékos előrébb léphet 2 értékkel a templomsávon tartózkodó hőssével.



- Amennyiben egy hős a **nappal fázis** során érte el a templomsáv **utolsó mezőjét** (a gomba barlangok segítségével), a játékos felderítette a templomot, és az **érintett hőst azonnal visszahelyezi a kastélyába, majd kap 1 ♥-ot VAGY 1 ♠-t**. Ezt követően a játékos elveheti a teljesített **küldeteskártyát** és a **hozzá tartozó tárgyat**, valamint előrébb léptetheti a **legendás tárgyat** a **játékoskártyáján** található hozzá tartozó sávon. Amennyiben lehetséges, mind a két előbb említett jutalmat megkapja a játékos.
- Amennyiben egy hős az **éjszaka fázis** során érte el a templomsáv **utolsó mezőjét**, a templom felderítése csak akkor történik meg, amikor a játékos a **pihenést** választja. Ha egy játékos még a **pihenés** előtt **kimerül**, a templom felderítése nem sikerül. A hőst vissza kell helyezni a kastélyába, és még ha a templomsáv **utolsó mezőjén állt is**, az összes előrehaladása elvész.

LEGENDÁS TÁRGYAK

3 olyan **legendás tárgy** van, amit nem kincsszerző küldetések teljesítésével lehet megszerezni. Ezekhez a tárgyakhoz **két különböző templomot kell felderíteni meghatározott sorrendben** (ahogy a játékoskártyán látható). Minden alkalommal, amikor egy templomot felderítesz, az ahhoz tartozó tárgy előrébb mozog a hozzá tartozó sávon. A két templom egyidejű felderítése nem mozgatja előrébb a tárgyat kettővel! (Az éjszaka fázis során pihenés kiválasztásakor ugyanis egyszerre végeznek a hősök, így hiába végzett az egyik hős a tárgyhöz tartozó második templommal, ha az első még nem lett felderítve korábban). Először az első templomot kell felderíteni, ekkor a tárgy előrébb lép. A második templom felderítése után megszerzed a **legendás tárgyat**, és felszerelheted vele az egyik tetszőlegesen választott hőssóddot (lásd még „**legendás tárgyak részletezése**”, 20. oldal).



Ehhez a kardhoz az Árnyék Templomában lehet hozzájutni, de először a Jég Templomát kell felderíteni.

A KALANDKÖCKÁK AKCIÓI (FOLYTATÁS)



CÁMADÁS

Minden játékos használhatja az összes  kockaoldalt annak érdekében, hogy megsebezzen egy olyan goblint, amit egy hőse támad. Ahhoz, hogy legyőzz egy goblint, **a goblinjelölőt ötször kell elforgatnod az óramutató járásával megegyező irányba.** A goblinjelölőt minden -ért eggyel forgathatsz. Minden -t csak egy hősed használhat, tehát ha több hősed is goblint támad, nem használhatják ugyanazt a -t.

A támadásaid során, amikor megsebez a goblint, forgasd a goblinjelölőt, és amikor az átjárón látható **gyémánt** a -re mutat, legyőzted a goblint. Vedd el a goblinjelölőt és helyezd a **játékoskártyád** mellé, a játék végi pontozásnál szükség lesz rá. Minden egyes megszerzett goblinjelölőért 1-gyel nő a maximális életpontod (lásd „maximális életpont és erő” rész, 17. oldal).

Ha egy goblin legyőzése előtt **kimerülnél**, vagy a **pihenés** mellett döntesz, a hősednek el kell hagynia az átjárót, és vissza kell helyezni őt a kastélyba. A goblinnak kiosztott sebzések törölődnek, így amennyiben egy goblint nem sikerül legyőzni egy forduló alatt, visszanyeri a “teljes életterejét”.

PIHENÉS

Amikor **pihensz**, akár amiatt, mert így döntöttél a körödben, akár amiatt, mert kimerültél, fordítsd át a **kalandkártyádat** a „PIHENÉS” oldalára! Ha pihenés közben kerülnének hozzád a kockák, add tovább azokat a balra ülő játékosnak! Már nem veszel részt a **kalandozásban** és a kockadobásokban! A hőseid a jelenlegi tartózkodási területtípusuk alapján vagy maradnak az adott helyszínen, vagy vissza kell térniük a kastélyodba.

Hőseid pihenése:

- Az átjárókon, obeliszkeken, vagy a templomsáv **utolsó mezőin** álló hőseidnek **KÖTELEZŐ visszatérniük a kastélyodba**. Ha te döntöttél a pihenés mellett (**tehát nem merültél ki**): minden hősed, aki egy templomsáv **utolsó mezőjén** áll, sikeresen felderítette azt a templomot (lásd „templom felderítése” rész, 15. oldal), és minden obeliszken álló hősed megtanulhatja a területhez tartozó varázslatot, ha a mágiaszint lehetővé teszi azt (lásd „varázslat tanulása” rész, 17. oldal).
- A kastélyokon, barlangokban, vagy a templomsáv egyéb (nem utolsó) mezőin álló hőseidnek **KÖTELEZŐ helyben maradniuk** a következő **nappal fázisra, kivéve, ha kimerültél**, akkor minden hősednek vissza kell térnie a kastélyodba.
 - Minden visszatért hősed után vagy 1 -ot, VAGY 1 -t kapsz. Ha kimerültél, akkor ehelyett az életpontjelölődöt helyezd a 6-os, az erőjelölődöt pedig a 3-as értékre.



Minden játékos 2 -t oszthat ki (kettőt fordítva a jelölőn) olyan goblinnak, amelyiket egy hőse támadja.



VARÁZSLAT TANULÁSA

Amikor megtanulsz egy varázslatot, az tulajdonképpen a **varázslatszinted** (🧙) növekedését jelenti. A **varázslatszinted** alapján a játék végén győzelmi pontokat kaphatsz. Továbbá a maximális erőd is növekszik a **varázslatszinted** mértékével (lásd lejjebb). Minden játékos **varázslatszintje** "0" a játék megkezdésekor (a **mágiakártya** mellett van). A **varázslatszintedet** a **varázslatjelölőddel** tudod számon tartani a **mágiakártya** alján látható **varázskönyvek** sorában. Ahhoz, hogy varázslatot tanulj, **az éjszaka fázis során a pihenést kell választanod, és a következő két feltételnek is teljesülnie kell:**

1. Egy **hősödnek** olyan **obeliszk** területen kell tartózkodnia, amelynek a szimbóluma megegyezik az általad megtanulni kívánt **varázslat** (könyv) szimbólumával (tehát **amire a varázslatjelölődet mozgatni szeretnéd**).
2. A **mágiaszintnek**, amit a **mágiasávon** lévő **mágiajelölő** mutat, el kell érnie azt az értéket, ami lehetővé teszi, hogy megtanuld az adott varázslatot.

Például, ha jelenleg "0" a **varázslatszinted** (a **varázslatjelölőd** a **kártya** mellett van), és meg szeretnéd tanulni a 🧙 varázslatot, akkor a **mágiaszintnek 1 🧙 vagy nagyobb**nak kell lennie, és egy **hősödnek** a 🧙 **obeliszknél KELL** tartózkodnia ahhoz, hogy pihenés esetén a **varázslatjelölődet 1 szinttel előrébb léptethesd**.

Egy másik példa: ha jelenleg "0" a **varázslatszinted**, megpróbálhatod megtanulni a 🧙 vagy a 🧙 varázslatokat, amelyek az aktuális **varázslatszintednél 2-vel, illetve 3-mal magasabban** vannak. Ahhoz, hogy ezt megtehesd, **hősödnek** a hozzájuk tartozó szimbólumú **obeliszkek** egyikén kell állnia, **a mágiaszintnek pedig 2 🧙 vagy 3 🧙 kell lennie**.

Fontos! Egy pihenés során csak egy varázslatot tanulhatsz meg, ha több hősöd is obeliszken tartózkodott, a legmagasabb elérhető szintű varázslatot tanulod meg, de nem használhatod a hőseidet arra, hogy egymás után több varázslatot tanulj meg.

Ha ez a két feltétel együttesen teljesül, amikor a pihenést választod, megtanulod a varázslatot. Léptesd előre a **varázslatjelölődet** a **varázskönyvek** sorában az adott szimbólumú könyvre, ez lesz az új **varázslatszinted**. Így akár át is ugorhatsz olyan könyveket, amelyeket nem tanultál meg. A **játékoskártyádon** található **maximális-erőjelölődet** léptesd annyival, amennyivel nőtt a **varázslatszinted!** Ha kimerülsz, a **hősödnek** el kell hagynia az **obeliszket**, és nem tanulhatod meg az adott varázslatot.

MAXIMÁLIS ÉLETPONT ÉS ERŐ

A **maximális életpontodat** és a **maximális erődet** a **játékoskártyád** tetején tudod számon tartani a **hozzájuk tartozó jelölőkkel** (**maximális életpont-jelölő és maximális erő-jelölő**). A **maximális életponthoz és erőhöz** tartozó szint a következőképpen alakul:

- 🧙 : 6 + a megszerzett goblinjelölők száma (🧟)
- 🧙 : 3 + az aktuális **varázslatszinted** (🧙)
- Mind a kettő értéke **legfeljebb 10** lehet.



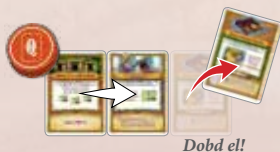
ÉJSZAKA FÁZIS - A KALANDOZÁS BETEJEZÉSE

Ez akkor következik be, amikor minden játékos *pihen*, akár azért, mert a pihenés mellett döntött, akár azért, mert *kimerült*. A lezárás következik.

LEZÁRÁS

Ezen a ponton már minden játékosnak végre kellett hajtania a *pihenés* során a hőseihez tartozó teendőket (lásd „*pihenés*” rész, 16. oldal). Ez magába foglalja a legyőzött goblinjelölők begyűjtését, a varázslatok megtanulását és a templomok felfedezését. Ezt követően az alábbiakat kell elvégezni a következő forduló előkészítéséhez:

- Mozgasd vissza a **mágiajelölőt** a **mágiasáv első mezőjére!** A mágiajelölőt minden forduló végén vissza kell állítani.
- Minden átjárón lévő **passzív goblinjelölőt (zöld)** meg kell fordítani az **agresszív oldalára (piros)**.
- Minden üres átjáróra (*amin nincs goblinjelölő*) helyezz a készletből 1-1 **passzív goblinjelölőt (zöld)**!
- Fordítsd meg a **mozgáskártyákat** az aktív oldalukra!
- Amennyiben a **kezdőjátékos-jelölő** a  oldalával felfelé látható, a jobb szélső küldeteskártyát dob a dobópakliba! A többi küldeteskártyát csúsztasd jobbra és húzz egy új küldeteskártyát a húzópakliból és rakd azt képpel felfelé a sor elejére! Minden forduló elején 3 küldeteskártyának kell lennie ebben a sorban, és mind a két küldetéstípusból legalább 1-1 kártyának.
- A **kezdőjátékos-jelölő** az aktuális kezdőjátékostól balra ülő játékoshoz kerül a  oldalával felfelé.
- Léptesd a fordulókártyán lévő **fordulójelölőt** egygel előrébb!



A JÁTÉK VÉGE

Amikor az 5. fordulóban az éjszaka fázisnak vége, a játék is befejeződik.



JÁTÉK VÉGI PONTOZÁS

Amikor a játéknak vége, a játékosok összeszámolják a győzelmi pontjaikat. A játékosok az alábbi 4 forrásból kaphatnak győzelmi pontokat:

- A befejezett küldetések száma.
- A legyőzött goblinok (jelölők) száma.
- A legmagasabb megtanult varázslat értéke (varázslatszint).
(Ezek mindegyikéért a megszerzett mennyiség alapján járnak győzelmi pontok, ez a táblázatból olvasható le.)
- A megszerzett legendás tárgyak.
(Mindegyik 4 győzelmi pontot ér).

A legtöbb győzelmi pontot gyűjtő játékos a győztes. Döntetlen esetén az ugyanannyi győzelmi ponttal rendelkező játékosok között a következő szempontok döntenek:

ÖSSZESEN	KÜLDETÉS	LEGYŐZÖTT	VARÁZSLAT
0	-4	-3	-2
1	-2	-1	1
2	-1	1	3
3	1	3	6
4	2	6	8
5	4	8	12
6	6	12	16
7	8	16	20
8	10	20	25
9	13	25	30
10	16	30	35

1. Több teljesített küldetés.
2. Több legyőzött goblin.
3. Magasabb varázslatszint.
4. Több birtokolt tárgy, beleértve a kincseket és a legendás tárgyakat is.

Ezeket a feltételeket sorrendben kell megvizsgálni, és ha valamelyik feloldja a döntetlent, az azt követő pontok már nem számítanak. Amennyiben a 4. pont után is fennáll a döntetlen, az érintett játékosok mindegyike győztes.

LEGENDÁS TÁRGYAK RÉSZLETEZÉSE



A **kard** az éjszaka fázis során a goblinok elleni küzdelemben lehet a segítségedre. Karddal rendelkező hős támadásánál bármennyiszer elkölthetsz 1 -t, hogy 1 sebesülést () okozz a goblinnak. Ezt a szimbólumok felhasználásán felül is megteheted, de azoktól függetlenül is. Akkor is használhatod ezt a lehetőséget, ha nem te vagy az aktív játékos, tehát nem te dobtál a kockákkal. A karddal rendelkező hősnek ugyanakkor mindenféleképpen egy átjárón kell lennie ahhoz, hogy ezt a lehetőséget használd. *Fontos: amennyiben ez a hős íjjal is rendelkezne, és egy térképkártyáról egy másikra támadna, a kard képessége nem használható.*

A **pajzs** az éjszaka fázis során a sebesülések () kivédésében lehet a segítségedre. **Nem számít, hogy melyik hősödnél van a pajzs.** Amikor 1 miatt sebesülést szenvednél el, a semlegesítése 2 elköltsége helyett csupán 1 -be kerül. *Fontos: amikor -t költesz 1 kivédésére, a által okozott teljes sebzést semlegesítet (ez 1 és 3 közötti lehet).*

A **varázshot** az éjszaka fázisban a pihenés során használhatod, és a varázslatok tanulásában lehet a segítségedre. Amikor a varázsbottal rendelkező hősöd pihenéskor egy obeliszken áll, bármennyiszer elkölthetsz 1 -t, hogy a mágiasávon lévő mágiajelölőt úgy kezeld, mintha ugyanennyi mezővel előrébb állna. **A mágiajelölőt NE mozgasd ténylegesen előrébb!** Például, ha a mágiajelölő az ötödik mezőn áll, elkölthetsz 3 -t, hogy úgy kezeld, mintha a nyolcadik mezőn állna a pihenésedkor. Ez lehetővé teszi, hogy a mágiasáv aktuális állásához képest magasabb varázslatszintet igénylő varázslatot tanulj.

SÖTÉT IDŐK JÁTÉKVARIÁNS



Amikor már azt hitted, a Gomba Birodalmat fenyegető veszélyek nem lehetnek ennél rosszabbak, sötét kód szállt alá, tovább nehezítve a dolgodat. A **sötét idők játékvariáns** újabb kihívásokat hoz a játékba.

ELŐKÉSZÜLETEK- A térkép kialakítása során használd a térképkártyák **sötét oldalát!**

JÁTÉKMELET- A térképkártyákon látható területeken apró eltérések láthatók:



Az új goblinjelölőket az **agresszív oldalukkal (piros)** felfelé kell az átjárókra helyezni.



A templomsáv **második** mezője két ikont tartalmaz.



Képességeik új akciókat tesznek lehetővé.

EGYSZEMÉLYES JÁTEKVÁLTÓZAT –

"A KIVÁLASZTOTT LEGENDÁJA"

A kiválasztott legendája egy nemes hős történetét meséli el, akinek sorsa, hogy egyedül küzdjön meg a gonosz teremtményekkel és hozza el a békét a birodalomba. Ez a hős te vagy! A királyság sorsa a te kezében van...



ELŐKÉSZÜLETEK

A játék előkészítése a megszokott módon történik, de a mágiakártyát az "1 játékos" oldalával felfelé helyezd a játéktérre, a kezdőjátékos-jelölőre pedig nem lesz szükség, hagyd a dobozban!



VÁLASZSZ NEHÉZSÉGI SZINTET!

A játszma megkezdése előtt válassz egyet az 5 nehézségi szint közül! Minden kihívás teljesítéséhez meghatározott számú győzelmi pontot kell elérned az 5 forduló alatt. Ha nem jársz sikerrel, a birodalom összeomlik.

NEHÉZSÉGI SZINT

CÉL

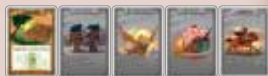
FÖLDMŰVES	40
APRÓD	45
FÖLDESÚR	50
LOUAG	55
A LEGENDA HŐSE	60

NAPPAL FÁZIS - A MOZGÁS KIVÁLASZTÁSA

A nappal fázis kezdetekor keverd meg az 5 mozgáskártyát, majd véletlenszerűen húzz közülük kettőt, és helyezd magad elé képpel felfelé! Válaszd ki az egyik mozgáskártyát! A választott kártya szabályait figyelembe véve mozgathatod az egyik hősedet, vagy pedig dönthetsz úgy is, hogy *helyben maradsz*, ahogy a többszemélyes játékokban is. Ezt követően fordítsd meg a mozgáskártyát, ebben a fordulóban többet már nem használhatod.



Ezután húzz véletlenszerűen egy újabb mozgáskártyát, és helyezd a már előtted lévők mellé képpel felfelé! Így újra két mozgáskártya közül választhatsz. Válassz egyet, mozogj (vagy maradj helyben), fordítsd meg a kártyát, és húzz újabbat! Ez így folytatódik egészen addig, amíg 4 lefordított mozgáskártya nem lesz előtted. Az éjszaka fázis következik.



ÉJSZAKA FÁZIS - KALANDOZÁS

- **0.szint** (0 ) – Az első -t figyelmen kívül kell hagyni. A második és minden további  **1  sebesülést jelent.**
- **1.szint** (1 ) – Az első  **1  sebesülést jelent.** A második -t figyelmen kívül kell hagyni. A harmadik és minden további  **1  sebesülést jelent.** Az első -t figyelmen kívül kell hagyni. A második és minden további  **1-1 erőt ad.**
- **2.szint** (2 ) – Minden  **1  sebesülést jelent.** Egy  **sem ad erőt.**
- **3.szint** (3 ) – Minden  **2  sebesülést jelent.** Egy  **sem ad erőt,** és minden  **1  sebesülést jelent.**

ÉDSZAKA FÁZIS - LEZÁRÁS

sülést jelent.



The diagram illustrates a process flow. On the left, two identical cards are shown side-by-side. A white arrow points from the left card to the right card. To the right of the second card is a redacted version of the same card, which is faded and has a grey box over the central image. A red curved arrow points from the second card to this redacted version. Below these cards are three red, shield-shaped icons with a black cross and a red 'X' in the center, arranged horizontally.

Amikor a **goblinokat** az *agresszív oldalára* (piros) kell fordítani, minden *éjszaka fázis* végén csak **3 goblint** kell így megfordítanod.

Te választod ki, hogy melyik 3 goblin forduljon meg az *agresszív* oldalára.

Α ΓΑΤΕΚ ΥΕΓΕ

Amennyiben az ötödik forduló végére **a játék elején kitűzött célt elérted**, azaz elegendő győzelmi pontot gyűjtöttél, győztél! Amennyiben viszont kevesebb pontot gyűjtöttél, a Gomba Birodalom összeomlik, vesztettél.



KÉSZÍTŐK

Tervező: Scott Almes

Illusztrátor: Miguel Coimbra

Szerkesztők: Richard A. Edwards,
Dylan D. Phillips

Fejlesztő: Michael Coe

Grafikai tervezés: Benjamin Shulman

Logóterv: Adam P. McIver

TISZTELETBELI PRODUCEREK

Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Gregg Almes, Jonathan Wilkerson, Mike Paul,
Colin McRavey, Jason Neufeld, Robert Slack, Jung-Hun Lim és MendoZen

A KALANDKOZKÁK SZIMBÓLUMAI

Első:



Sebesülés kiosztása* 1 ♥ elvesztése, vagy magasabb *mágiaszinten* 2, 3.

Második:



Erő növelése* - kapsz 1 ▼ -t, vagy magasabb *mágiaszinten* 0 ▼.

Harmadik:



Mágiaszint emelkedése - **VAGY, ha a mágiaszint 3:**
a mágiajelölőt léptesd 1-gyel előre a *mágiasávon*!

sebesülés kiosztása* 1 ♥ elvesztése.

Ezt követően bármilyen sorrendben:

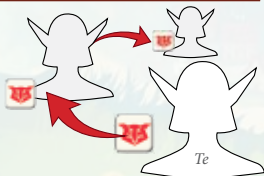


Templom felderítése –
Minden játékos előrébb léphet a templomsávon lévő hőseivel 🔦 / 📖 felhasználásával.



Goblin megtámadása – Minden játékos 1 🐉 -t oszt ki egy olyan goblinnak, amit a hőse támad.

★ Amennyiben ez a szimbólum több kockán is szerepel, az **első kocka hatása** téged érint, a többi pedig az óramutató járásával megegyező irányba a még kalandozó hősök között kell kiosztani (egyesével):



reflexshop



Importálja és forgalmazza: **Reflexshop Kft.** | 1044 Budapest, Ezred u. 2. B2/5.
Tel.: +36 1 688 1858 | Fax: +36 1 688 1859 | E-mail: office@reflexshop.hu
www.reflexshop.hu